**Описание образовательной практики**

1. \*Территория: Ужурский район

2.1. \*Полное наименование образовательной организации (согласно Устава)

Ашпанский филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Локшинская средняя общеобразовательная школа»

2.2. \*Краткое наименование образовательной организации (согласно Устава)

Ашпанский филиал МБОУ «Локшинская СОШ»

2.3. \*Почтовый адрес (для позиционирования на карте):

- почтовый индекс: 662263

- населенный пункт: село Ашпан

- улица (без указания ул., просп., пер. и т.п.): Школьная

- № дома:11

3. \*Ссылка на материалы практики, размещенные на сайте организации:

<https://ashpan24.ru/proekt/>

4. \*Ф.И.О., должность лиц(-а), курирующих(-его) образовательную практику: Дерова Надежда Владимировна

5.\*Контактные данные лиц(-а), курирующих(-его) образовательную практику:

- рабочий телефон с кодом: 839156-31-2-62

- е-почта (несколько адресов разделить точкой с запятой): mouashpan@mail.ru

- мобильный телефон (желательно): 8-923-306-56-80

6. \*Ф.И.О. авторов/реализаторов практики: Козар Наталья Петровна

7. \*Укажите тип представленной образовательной практики (выбрать один из предложенных):

* педагогическая практика

8. \*Укажите направление представленной практики (выбор одного варианта):

* Формирование цифровой образовательной среды

9. \*Название практики: Обучение на платформе Classcraft: повышаем учебную мотивацию и эффективность обучающихся.

10. \*Ключевые слова образовательной практики (перечислите через запятую): Classcraft, интерактив,квест-игра, мультимедиа, мотивация, команда,коммуникация, социально-значимые взаимоотношения.

11. \*На каком уровне общего образования, уровне профессионального образования или подвиде дополнительного образования реализуется Ваша практика (выбор одного или нескольких вариантов):

- основное общее образование;

12. \*На какую группу участников образовательной деятельности направлена Ваша практика (выбор одного или нескольких вариантов)

- обучающиеся;

- воспитанники;

- студенты;

- родители;

- учителя-предметники;

- классные руководители;

- воспитатели;

- педагоги дополнительного образования;

- педагоги-организаторы;

- тьюторы;

- узкие специалисты (психологи, логопеды, дефектологи, социальные педагоги и т.д.);

- методисты;

- администрация;

- представители общественности;

- другое: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

13. \*Масштаб изменений

- уровень образовательной организации;

14. \*Опишите практику в целом, ответив на вопросы относительно различных ее аспектов:

В настоящее время цифровое образование активно развивается. Это фактор, который возникает помимо наших усилий и желаний. Это то, к чему мы должны адаптироваться и адаптировать систему образования. Информационный взрыв, произошедший повсеместно, показал неэффективность требования усвоения обучающимися «всей суммы знаний, которое выработало человечество». Значит, в информационной образовательной среде учреждения и методической копилки педага должен быть тот инструментарий, который сможет заинтересовать учеников, повысить познавательную активность, мотивировать на дальнейшее обучение.

Classcraft- это происходящая в классе игра, позволяющая решить диллему школьников: выбор между учёбой и компьютерными играми. Classcraft, это игра, где школьники успешно справляютя с заданием (правильно отвечают на вопрос или помогают своим одноклассникам), они получают очки опыта и могут повысить уровень своего персонажа, а так же получить специальные способности. Classcraft полностью преображает уроки на весь учебный год.

Из часа, отведённого на учёбу, настройка игры занимает не больше пяти минут.Classcraft понятен как ученикам, так и учителям. Учитель ведёт урок в обычном режиме, игра же, запущенная на фоне, управляет сбором очков и распределением спосоностей. В Classcraft можно играть на одном компьютере с подключенным проектором или же на планшетах, телефонах или ноутбуках учеников.

Classcraft понятен ученикам, потому что риски и награды в игре имеют влияние в реальном мире. У вас хорошая успеваемость, да ещё и товарищам по команде часто помогаете? В награду вы получите очки опыта, за которые можно открывать новые способности. Часто опаздываете? Значит, в битве вам несдобровать, плохой игрок не сможет уцелеть в Classcraft.

Существует два типа подписки, которые можно использовать для игры в Classcraft: платный и бесплатный тариф.

В нашем случае применяется бесплатный тариф, который включает в себя:

* Неограниченное количество учеников
* Неограниченное количество классов
* Использование игры по максимуму
* Мультиклассы
* Индивидуальная настройка игры
* Обмен сообщениями
* Мобильные приложения
* Поддержка нескольких языков

Таким обрзом, игра удовлетворяет трём базовым потребностям человека:

* Необходимость в автономии (возможность принимать решения)
* Необходимость в компетенции (преодоление испытаний)
* Необходимость в социализации (что добавляет в игре осознанную ценность)

Classcraft- это онлайн-система, позволяющая превратить скучные уроки и классные часы в игру. Учитель в этом приложении выполняет роль «Мастера Игры», который распределяет очки и другие бонусы между учениками.

Каждый класс- это отдельная деревня с собственными правилами.

Перед началом игры каждый ученик подписывает пакт Героя, тем самым подтверждает своё желание участвовать в игре, соблюдать правила и порядок.

Каждый ученик должен выбрать себе персонажа из трёх представленных классов: Целителя, Мага или Воина. Каждый из классов обладает своими уникальными свойствами и способностями, разработанными для разных типов учеников. Классы героев могут меняться по мере развития игры, и даже обзаводиться питомцами.

В Classcraft играют командами по пять или шесть учеников на протяжении всего года. Такой подход поощряет менее общительных учеников взаимодействовать с другими ученикамми для победы. От совместных действий выгоду получет вся команда, и все ученики учатся принимать во внимание нужды других игроков, прежде чем действовать самим.

Учителем создаётся образоваельный квест на платформе Classcraft, где он может разбить большие темы уроков на пункты назначения, в которых находятся небольшие части информации по теме. И такими маленькими порциями в игровой форме ученик усваивает оъемные темы и реализует групповые проекты.

Преимущество перед другими платформами - большая степень вовлечённости посредством игры и возможость интенсивной коммуникации учителя и учеников между собой. Ведь обучение это не только получение определённого объёма знаний и тренировки, но и общения.

14.1. \*Проблемы, цели, ключевые задачи, на решение которых направлена практика

**Проблемы,** с которыми сталкиваются на уроках и классных часах педагоги заключаются в низкой мотивации учеников, больших временных затратах на проверку работ, выгорание от однообразия обучающей деятельности, отсутствие возможности путешествовать со своими учениками. Ученическое самоуправление носит формальный характер, отсутствует заинтересованность в результтивности деятельности классных коллективов, низка мотивация в социальной деятельности и мероприятиях.

**Цель:** создание условий для повышения мотивации обучающихся в образовательном процессе, через использование игровой механики платформы Classcraft, направленной на формирование заданных учебных компетенций.

**Задачи:**

* Содействовать развитию культуры сетевого взаимодействия, коллаборативной и коллективной груповой работы очной и онлайн-среде;
* Создать условия для реализации учебной и воспитательной деятельности в технологии смешанного обучения и приобретения обучающимися опыта дистанционной формы получения знаний.
* Проинформировать об игре классные коллективы и классных руковдителей;
* Сформировать команду управления игрой;
* Разработать правила игры (подписание пакта Героя);
* Разработать критерии оценивания учебной деятельности, социальной активности, участия в мероприятиях, достиженний, поведения;
* Создать квесты;
* Ежемесячно проводить заседания команды управления по обсуждению и подведению итогов деятельности классов за месяц. Подсчёт заработанной валюты;
* Размещать информацию об итогах пройденных мероприятий на сайте школы;
* По итогам года составить рейтинг достижений классных команд.

14.2. \*Какова основная идея/суть/базовый принцип Вашей практики?

Вряд ли кого – то можно удивить соображения о том, что в школе воспитывают и стены, и школьное крыльцо, и, конечно же, порядки, правила и отношения, установленные или скорее установившиеся между учениками и учителями.

Наряду с ресурсами федеральных образовательных порталов, учебными электронными изданиями, ресурсами региональных образовательных порталов в общеобазовательных учреждениях могут использоваться электронные образовательные ресурсы, рзработанные самими педагогами. Такими ресурсами, созданными мной, как классным руководителем, являются квесты на платформе Classcraft, которые содержат учебный материал разной направленности.

В течение всего периода обучения они обеспечивают преемственность изучения темы и лёгкость перехода для повторения ранее изученного материала, сохраняют единство стиля и качество цифрового ряда, сочетают разнообразные интерактивные приёмы, практические задания и занимательный материал.

Созданные мной ресурсы отвечают требованиям современности. Они позволяют знакомить обучающихся с учебным материалом. На платформе Classcraft, через демонстрационный материал происходит повышение мотивации обучающихся, появляется возможность выполнять задания и получать оценки при выполнении заданий занимательного характера, представленнлого в игре. Все обучающиеся, включая детей с ОВЗ показывают более быстрое и глубокое восприятие излагаемого материала, поскольку усиливается концентрация внимания, включаются все виды памяти:зрительная, слуховая, моторная, ассоциативная, повышается интерес, возрастает мотивация к учёбе. Моя пратика работы с платформой Classcraft позволяет говорить о том, что она может быть использована как на уроках, так и во внеурочной деятельности. Игра внесла дух соревновательности и личной ответственности каждого за успех всего класса, способствовала развитию социально-значимых взаимоотношений между членами коллектива.

Сочетание разнообразного теоритического и практического материала, обеспеченного ярким цифровым рядом, внешними связями с интернетом, всё это делает игру на платформе Classcraft современным и востребованным средством обучения.

14.3. \*Через какие средства (технологии, методы, формы, способы и т.д.) реализуется Ваша практика?

**Технологии**: информационные, инновационные,проблемные, игровые;

**Методы**:словесные, наглядные, практические;

**Формы обучения**: фронтальные, групповые, парные, индивидуальные.

14.4. \*Какие результаты (образовательные и прочие) обеспечивает Ваша практика?

Развивать сплочение ученических коллективов.

Готовность и желание обучающихся работать в коллективе, умение взаимодействовать в командах и в сетевом сообществе для решения учебных, творческих заданий при выполнение поставленных задач.

Самоорганизация образовательной траектории и опыт дистанционного получения знаний.

Умения планировать собственную деятельность.

Формирование культуры деловых отношений.

Организация разнообразных видов деятельности, вовлекающих обучающихся в общественно-социализирующие отношения.

Повышение качества знаний по изученной теме, вовлечённость в учебный процесс.

14.5. Укажите ссылки на задания, используемые в учебном процессе (только для практик направления «Модернизация содержания и технологий обучения: практики достижения и оценки функциональных образовательных организаций, реализующих программы по финансовой грамотности)»

14.6. Реализуется ли в Вашей образовательной организации программа по финансовой грамотности" (период реализации, опыт внедрения программы, результаты)? (только для практик направления «Содержание и методика преподавания основ финансовой грамотности (для образвательных организаций,реализующих программы по финансовой грамотности)»

15. \*Укажите способы/средства/инструменты измерения результатов образовательной практики

Эффективность реализации практики отслеживается через наблюдение, проекты, через все виды диагностики (входная, промежуточная, итоговая), выполнение интерактивных заданий на платформе Classcraft, через смотр знаний.

Методика «Психологический климат классного коллектива»

16. С какими проблемами, трудностями в реализации практики вам пришлось столкнуться?

Изначально была попытка запустить проект с 1по 9 класс, но оказалось, что младшие школьники ещё не могут в полной мере организовать свою деятельность

Недостаточная материально-техническая оснащённость образовательного учреждения (отутствие скоростного интернета, оргтехники)

Инструкция для учителя на платформе написана на английском языке.

17. Что Вы рекомендуете тем, кого заинтересовала ваша практика (Ваши практические советы)?

Данная практика интересна, ценна тем, что позволяет активизировать деятельность обучающихся, повысить мотивацию школьников к успешной учёбе, участию во внеурочной деятельности, групповых проектах. Вносит дух соревновательности и личной ответственности за успех всего класса, способствует развитию социально-значимых взаимоотношений между членами коллектива.Вы сможете применять квесты везде и онлайн, и оффлайн, и в летних лагерях, и в дополнительном образовании, и в репетиторстве и конечно в своём классе. Мы это использовали, и наша практика показала, что это работает на ура!

**Рекомендуем применять данную практику с 5 по 11 классы, не ранее.**

18. \*Какое сопровождение готова обеспечить команда заинтересовавшимся Вашей образовательной практикой (выбор одного или нескольких вариантов)

- предоставить информационные материалы;

- предоставить методические материалы;

- провести вебинар/семинар/мастер-класс и т.д.;

19. Есть ли рекомендательные письма/экспертные заключения/ сертификаты, подтверждающие значимость практики для сферы образования Красноярского края (перечислить документы и указать ссылку на сайте общеобразовательной организации)

нет

20. Есть ли организация или персона, которая осуществляет научное руководство/кураторство/сопровождение практики? (Укажите название организации или ФИО, звание и должность)

нет

21. \*При наличии публикаций материалов по теме реализуемой практики укажите ссылки на источники (иначе – «Нет»)

22. При наличии видеоматериалов о реализуемой практике укажите ссылку на них

[https://ashpan24.ru/classсraft/](https://ashpan24.ru/class%D1%81raft/)

23. Для повторно заявленных практик:

-укажите направление РАОП и название практики в случае, если она была включена в РАОП (2018, 2019, 2020) и ей уже был присвоен соответствующий уровень (уровень указать);

-укажите, какие изменения произошли в образовательной практике с момента ее участия в РАОП и установления соответствующего уровня (новый аспект (цель), категории участников, масштаб изменений, средства реализации, результаты, другое).