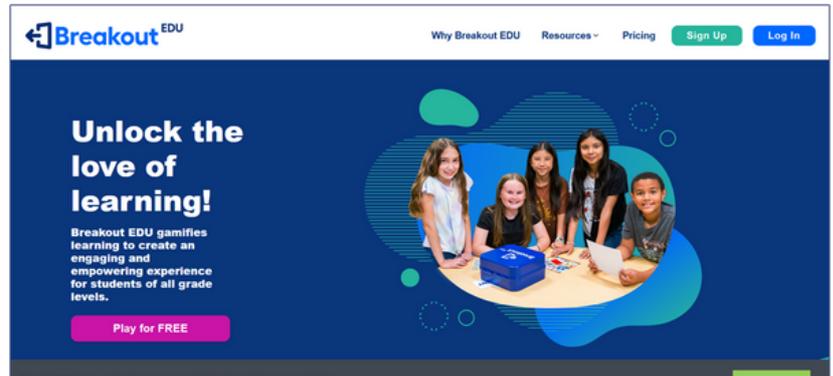


Breakout^{EDU}

BREAKOUT EDU

<https://www.breakoutedu.com/>



 **CATEGORIA:** Giochi di Simulazione

 **LIVELLO E MATERIA:** Gli insegnanti possono utilizzare i kit di Breakout per tutte le materie e tutti i livelli.

 **BREVE DESCRIZIONE:** Breakout EDU è una piattaforma di gioco conforme agli standard che consente agli insegnanti di affrontare vari argomenti utilizzando puzzle in stile escape room. Utilizza puzzle fisici e digitali per aiutare a lavorare sull'apprendimento collaborativo nei test di gruppo.

TEMPO DI LETTURA: 3 minuti
.....

 **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:** Breakout EDU si prefigge di incoraggiare gli studenti a imparare meglio attraverso l'immersione, la collaborazione e la risoluzione di problemi. Utilizza un metodo di apprendimento basato sui puzzle, come quelli usati nelle escape room. Breakout EDU aiuta gli educatori a coinvolgere meglio gli studenti e a imparare divertendosi.

 **QUANDO USARE QUESTO STRUMENTO:** Per imparare per la prima volta; approfondire ciò che si è appreso.

 **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (PUNTEGGIO) E LIVELLO DI ETÀ:** Facile; dalla prima infanzia all'età adulta.

 **PERCHÉ USARE QUESTO STRUMENTO:** Breakout EDU è coinvolgente per tutte le età. I giochi insegnano il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico ponendo i partecipanti di fronte a sfide diverse. Inoltre, si adattano a molti argomenti educativi. Con questo strumento, i partecipanti lavorano insieme per trovare e risolvere gli indizi necessari ad aprire ciascuna delle serrature presenti nella stanza. Non appena gli studenti vedono una scatola chiusa, sono immediatamente spinti dalla sfida di aprirla.

 **DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO:** Breakout EDU richiede un kit fisico che gli insegnanti possono preparare per consentire agli studenti di risolvere degli enigmi. Serrature, scatole e altri oggetti possono essere utilizzati in numerose combinazioni, aggiungendo una storia utile alla didattica. Gli insegnanti possono accedere creando un account sul sito web di Breakout ed effettuando il login, dove possono trovare una piccola selezione di giochi gratuiti. L'accesso alla maggior parte dei giochi richiede un abbonamento a pagamento. Una volta scelto il gioco, gli insegnanti accedono a una pagina contenente linee guida scritte e video su come giocare e link a eventuali materiali aggiuntivi stampabili. Ogni gioco è accompagnato da una storia che aiuta a inquadrare il problema naturale o fittizio da risolvere. Durante il gioco è possibile utilizzare uno strumento di facilitazione che prevede un timer per il conto alla rovescia accompagnato da una musica (che diventa più intensa man mano che il tempo si riduce). Gli insegnanti che hanno poco tempo a disposizione troveranno utili i giochi digitali di Breakout EDU, che sono facili da preparare e da assegnare alla classe tramite la piattaforma. Gli insegnanti devono scegliere il raggruppamento appropriato per i giochi elettronici in base ai loro obiettivi. I giochi elettronici di Breakout possono essere giocati in piccoli gruppi o individualmente e l'interfaccia per gli studenti è facile da navigare. Recentemente Breakout EDU ha aggiunto il "lucchetto del giorno": un semplice puzzle che può essere utile per favorire la concentrazione degli studenti quando arrivano in classe.

 **PREPARAZIONE E USO DELLO STRUMENTO:** Gli insegnanti possono creare giochi e lezioni digitali sulla piattaforma BreakEdu, ma anche condividere giochi e rivedere quelli inviati dagli studenti. Per farlo, gli insegnanti devono creare un account e trovare un argomento in un pacchetto o utilizzando la barra di ricerca. Per ulteriori informazioni, consultare: <https://resources.breakoutedu.com/tutorials>.

 **RISORSE NECESSARIE:** Computer/Notebook – Tablet – Cellulare

 **RIFERIMENTI AGGIUNTIVI:**

- Richard Byrne, Intro to Breakout EDU Digital Classrooms and Games
<https://www.youtube.com/watch?v=1QTc2nDP49A>

 **PRO E CONTRO DI USARE QUESTO STRUMENTO:**

PRO Qualsiasi argomento può essere abbinato alla risoluzione di problemi significativi e all'apprendimento socio-emotivo (SEL); offerte digitali di alto livello.

CONTRO La preparazione e l'allestimento degli spazi fisici richiede molto tempo; sono necessarie diverse scatole per l'intera classe; le opzioni di accessibilità non sono facilmente disponibili.

 **VALUTAZIONE DEGLI INSEGNANTI (PUNTEGGIO):** 4/5