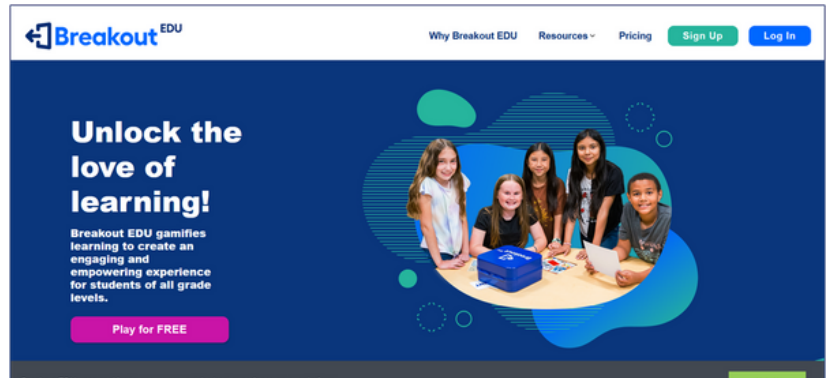


Breakout ^{EDU}


BREAKOUT EDU

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




 **CATÉGORIE :** Jeux de simulation

 **CLASSE ET MATIÈRE :** Les enseignants peuvent utiliser les kits Breakout dans toutes les matières et à tous les niveaux.


 **BRÈVE DESCRIPTION :** Breakout EDU est une plateforme de jeu conforme aux normes qui permet aux enseignants d'aborder divers sujets en utilisant des jeux d'énigmes de type escape room. Elle utilise des jeux de puzzle physiques et numériques pour aider à travailler sur l'apprentissage collaboratif dans le cadre de tests de groupe.


TEMPS DE LECTURE : 3 minutes
.....


 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** Breakout EDU vise à inciter les élèves à mieux apprendre par l'immersion, la collaboration et la résolution de problèmes. Il utilise un apprentissage basé sur des énigmes, telles que celles utilisées dans les salles d'évasion. Breakout EDU permet aux enseignants de vivre cette expérience afin de mieux impliquer les élèves et de les aider à apprendre tout en s'amusant.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Apprendre pour la première fois ; développer ce qui a été appris.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Facile; de la petite enfance à l'âge adulte.

 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** Breakout EDU est intéressant pour tous les âges. Les jeux enseignent le travail d'équipe, la résolution de problèmes et la pensée critique en présentant aux participants différents défis. De plus, ils sont adaptables à de nombreux sujets éducatifs. Avec cet outil, les participants travaillent ensemble pour trouver et résoudre les indices dans la pièce afin d'ouvrir chacune des serrures. Dès que les élèves voient la boîte fermée, ils sont immédiatement motivés par le défi de l'ouvrir.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** Breakout EDU demande un kit physique que les enseignants peuvent mettre en place pour que les élèves résolvent des énigmes. Les serrures, boîtes et autres objets peuvent être utilisés dans de nombreuses combinaisons, avec l'ajout d'une histoire adaptée à l'enseignement. Les enseignants peuvent accéder aux jeux en créant un compte sur le site Web de Breakout et en se connectant, où ils peuvent trouver une petite sélection de jeux gratuits. L'accès à la plupart des jeux nécessite un abonnement payant. Une fois qu'ils ont choisi un jeu, les enseignants accèdent à une page contenant des instructions écrites et vidéo sur la façon de jouer aux jeux et des liens vers tout matériel imprimable supplémentaire. Chaque jeu est accompagné d'une histoire de fond, qui permet de cadrer l'atelier dans un problème naturel ou fictif à résoudre. L'outil de facilitation est utilisé pendant le jeu, fournissant un compte à rebours avec de la musique (qui devient plus intense à mesure que le compte à rebours s'écoule). Les enseignants qui disposent d'un temps limité trouveront les jeux numériques de Breakout EDU intéressants, car la mise en place est aussi simple que l'affectation à la classe via la plateforme. Les enseignants doivent choisir le groupement approprié pour les jeux numériques en fonction de leurs objectifs. Les jeux numériques de Breakout peuvent être joués en petits groupes ou individuellement, et l'interface pour les élèves est facile à naviguer. Breakout EDU a récemment ajouté le "cadenas du jour" : un simple puzzle à un seul cadenas qui peut être utile pour concentrer les élèves lorsqu'ils arrivent en classe.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** Les enseignants peuvent créer des jeux et des leçons numériques sur la plateforme BreakEdu, mais aussi partager des jeux et examiner les jeux soumis par les élèves. Pour ce faire, les enseignants doivent créer un compte et trouver un sujet dans un pack ou en utilisant la barre de recherche. Pour plus d'informations, consultez : <https://resources.breakoutedu.com/tutorials>.

 **RESSOURCES REQUISES :** Ordinateur/Carnet de note - Tablette - Téléphone portable

 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

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

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL :**

POUR Tout domaine de contenu peut être fusionné avec la résolution de problèmes significatifs et l'apprentissage socio-émotionnel (SEL) ; offres numériques de haut niveau.

CONTRE La préparation et la mise en place des espaces physiques prennent du temps ; plusieurs boîtes sont nécessaires pour toute la classe ; les options d'accessibilité ne sont pas facilement disponibles.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) :** 4/5