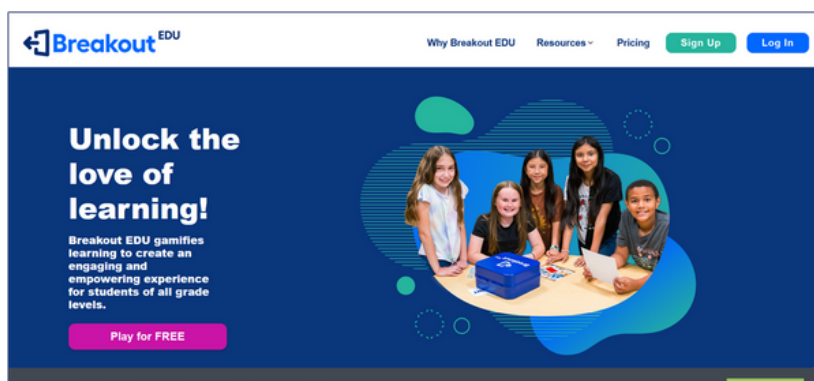



← Breakout^{EDU}


BREAKOUT EDU

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




 **KATEGORIA:** Gry symulacyjne

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Możliwość korzystania z zestawów Breakout na wszystkich przedmiotach i poziomach nauczania.


 **KRÓTKI OPIS:** Breakout EDU to zgodna ze standardami platforma do gier, która pozwala nauczycielom zajmować się różnymi tematami za pomocą zagadek w stylu escape roomu. Wykorzystuje fizyczne i cyfrowe gry logiczne, aby pomóc w pracy nad wspólnym uczeniem się w testach grupowych.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** Breakout EDU ma na celu zaangażowanie uczniów w lepszą naukę poprzez zanurzenie, współpracę i rozwiązywanie problemów. Wykorzystuje naukę opartą na puzzlach, taką jak te stosowane w pokojach ewakuacyjnych. Breakout EDU pomaga nauczycielom udostępniać to doświadczenie, aby lepiej angażować uczniów i pomagać im w nauce podczas zabawy.


 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy, poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, od wczesnego dzieciństwa do dorosłości.

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Breakout EDU jest wciągająca dla wszystkich grup wiekowych. Gry uczą pracy zespołowej, rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia, stawiając uczestników przed różnymi wyzwaniami. Ponadto można je dostosować do wielu tematów edukacyjnych. Za pomocą tego narzędzia uczestnicy wspólnie rozwiązują i znajdują wskazówki w pokoju, aby otworzyć każdy z zamków. Gdy tylko uczniowie zobaczą zamknięte pudełko, natychmiast stają przed wyzwaniem, aby je otworzyć.

 **OPIS:** Breakout EDU wymaga fizycznego zestawu, który nauczyciele mogą ustawić dla uczniów do rozwiązywania zagadek. Zamki, pudełka i inne obiekty mogą być używane w licznych kombinacjach, z dodatkiem historii odpowiedniej do nauczania.

Nauczyciele mogą uzyskać dostęp do gier poprzez utworzenie konta na stronie Breakout i zalogowaniu się. Tam znajdą niewielki wybór gier darmowych, dostęp do większości z nich wymaga płatnej subskrypcji. Po wybraniu gry, nauczyciele uzyskują dostęp do strony zawierającej wskazówki „jak grać w grę” w formie tekstowej i wideo oraz linki do wszelkich dodatkowych materiałów gotowych do druku. Każda gra posiada tło fabularne, które pomaga osadzić Breakout w naturalnym lub fikcyjnym problemie do rozwiązania. Narzędzie posiada dodatkowe funkcje ułatwiające grę na przykład odliczanie czasu wraz z muzyką (która staje się bardziej intensywna w miarę upływu czasu). Nauczyciele, którzy dysponują ograniczeniami czasowymi, łatwo znajdą interesujące gry cyfrowe na Breakout EDU oraz przypiszą je do danej klasy za pośrednictwem platformy. Nauczyciele muszą wybrać odpowiednie grupy dla gier cyfrowych zgodnie z ich celami. W gry cyfrowe Breakout można grać w małych grupach lub indywidualnie, a interfejs dla uczniów jest łatwy w nawigacji. Breakout EDU niedawno dodał "zamek dnia" czyli prostą, jednoklapkową łamigłówkę, która może być przydatna do skupienia uwagi uczniów po przybyciu na lekcje.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Nauczyciele mogą tworzyć cyfrowe gry i lekcje na platformie BreakEdu, a także udostępniać i recenzować gry przesłane przez uczniów. Aby to zrobić, nauczyciele muszą założyć konto i znaleźć przedmiot w paczce lub za pomocą paska wyszukiwania. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź: <https://resources.breakoutedu.com/tutorials>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook - Tablet - Telefon komórkowy.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Richard Byrne, Wprowadzenie do cyfrowych klas i gier Breakout EDU <https://www.youtube.com/watch?v=1QTc2nDP49A>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Dowolny obszar treści można połączyć z sensownym rozwiązywaniem problemów i uczeniem społeczno-emocjonalnym (SEL); oferty cyfrowe na wysokim poziomie.

WADY Przygotowanie i ustawienie przestrzeni fizycznej jest czasochłonne; potrzeba kilku pudełek na całą klasę; opcje ułatwień dostępu są ograniczone.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4/5