



**E-scape - Exploring Supportive
Creative Alternative Paths for Education**

Manuale sulle Escape Room Educative per l'educazione dei giovani



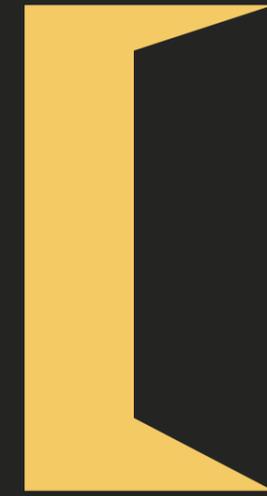
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TDM2000
INTERNATIONAL

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642



0. INDICE



1.	INTRODUZIONE	6
1.1	Enti finanziatori del progetto	7
1.2	Scopo e obiettivi	8
1.3	Cronoprogramma	8
1.4	Il partenariato	10
1.5	Cosa riguarda il manuale	12
2.	ESCAPE ROOMS	14
2.1	Cosa sono le Escape Room	15
2.2	Perchè proprio le Escape Room?	17
2.3	Storia ed espansione del concetto di Escape Room	18
2.4	Escape Rooms nell'educazione	22
2.5	Escape Room virtuali e testimonianze degli addetti ai lavori	23
3.	RICERCA STATO DELL'ARTE	26
3.1	Metodologia	27
3.2	Risultati di ogni paese	28
3.3	Conclusioni comuni della ricerca	31
3.4	Raccomandazioni per gli educatori basate sulla ricerca	34
4.	SVILUPPO DELLO STRUMENTO EDUCATIVO	38
4.1	Progetto che guarda all'apprendimento	39
4.2	Scopo e oggetto	40
4.3	Documentazione dei risultati	41
5.	SVILUPPO DI ESCAPE ROOM EDUCATIVE	46
5.1	Le Escape Room educative virtuali come ambiente di apprendimento creativo	47
5.2	L'elemento educativo e come includerlo	48
5.3	Campi educativi adatti alla costruzione di Escape Room educative	51
5.4	Risorse necessarie per creare Escape Room educative online	52
5.5	Vantaggi e svantaggi delle Escape Room	53
5.6	Processo di progettazione passo dopo passo	54
5.7	Errori comuni dei designer	56
5.8	Come organizzare un Escape Room in classe e o ambiente educativo	58
6.	ELEMENTI EDUCATIVI	60
6.1	Approccio educativo	61
6.2	L'intenzione di creare uno spazio di apprendimento	63
6.3	L'educatore come sostenitore dell'apprendimento	64
6.4	Riflessione sull'apprendimento	67
6.5	Concetto di tempo della Escape Room educativa	71
7.	SCENARI DI ESCAPE ROOM	74
7.1	Dove/come usare questi scenari	75
7.2	Scenari	76
8.	CONCLUSIONI	88
9.	CREDITI	90



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642

1. INTRODUZIONE



Questa pubblicazione e manuale è collegata al progetto "E-scape: Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education". È il prodotto del primo risultato del progetto.

Le escape room sono un'attività molto divertente che è diventata famosa negli ultimi 10 anni in tutto il mondo. La prima escape room ricreativa può essere fatta risalire al Giappone nel 2007. Ora, ce ne sono 4.785 a livello globale e variano nel design e nello stile, ma la premessa di base è la stessa: le persone sono intrappolate in uno spazio per un determinato periodo di tempo e devono risolvere una serie di enigmi per uscire. Il Dr. Scott Nicholson, un professore americano di Game Design & Development, è stato il primo nel 2014 ad avvicinarsi all'evoluzione delle Escape Rooms da un punto di vista educativo, cercando quindi di individuare il modo in cui il concetto potrebbe praticamente inserirsi in vari scenari e programmi educativi. Da allora, diversi professori dell'istruzione primaria, secondaria e terziaria (Borrego et al., 2017; Johnson, 2017; Leung & Pluskwik, 2018; Pinard, 2018) hanno adottato questo metodo e creato le proprie escape room, con i risultati che evidenziano come gli studenti siano più impegnati, più capaci di risolvere problemi e più in grado di conservare le conoscenze per un periodo di tempo più lungo (Leung & Pluskwik, 2018, p. 4). Tuttavia, poco è stato fatto per quanto riguarda l'adattamento e l'applicazione di questa metodologia nell'ambiente dell'educazione non formale e dello Youth Work. Nel nostro progetto invece vorremmo trasformare l'opportunità di educare attraverso le escape room online, dando la possibilità ai giovani di avere qualcosa di innovativo e a loro disposizione gratuitamente per testare le proprie competenze e migliorarsi insieme ad uno strumento innovativo per gli operatori giovanili e gli educatori in generale.

1.1 Enti finanziatori del progetto

Il progetto E-scape è un progetto co-finanziato dal programma Erasmus plus attraverso il bando per i fondi per idee progettuali creative durante la crisi creata dalla pandemia di COVID-19. Il programma Erasmus plus è un programma finanziato dalla Commissione Europea e gestito dall'Agenzia Esecutiva Europea per l'Educazione e la Cultura e nel caso del nostro progetto è stato finanziato direttamente dall'Agenzia Nazionale Italiana "AGENZIA NAZIONALE PER I GIOVANI", che si occupa dei fondi diretti del programma Erasmus plus nel settore giovanile. Inoltre, il progetto è stato anche co-finanziato dalla Regione Sardegna nell'ambito della legge 3 per il cofinanziamento di progetti europei per le ONG attive nel territorio sardo.



1.2 Scopo e obiettivi

Lo scopo del nostro progetto è effettivamente quello di ridurre il divario creato dal COVID-19 nell'istruzione dei giovani e diminuire di conseguenza il numero di giovani che non hanno accesso a percorsi educativi adeguati, fornendo loro modi alternativi per migliorarsi e crescere personalmente e professionalmente per entrare nel mercato del lavoro. Inoltre, vorremmo aumentare il numero di strumenti innovativi disponibili per gli animatori giovanili in Europa, introducendo strumenti educativi digitali.

Gli obiettivi che vogliamo raggiungere sono:

- Fornire un modello innovativo basato sulle TIC, con metodi teorici e pratici, che motiverà i giovani professionisti delle ONG a migliorare le competenze creative sui giovani e i loro gruppi target.
- Sostenere gli operatori giovanili a sfruttare il potenziale degli ambienti di apprendimento digitale per costruire set di competenze di alto valore all'interno dei loro gruppi target;
- Testare l'applicazione di una metodologia innovativa in ogni paese partner e raccogliere un feedback per i miglioramenti;
- Ampliare gli strumenti di tutoraggio degli operatori giovanili con uno strumento per condurre giochi di Escape Room Educative e incoraggiarli a creare opportunità di apprendimento online per i loro partecipanti;
- Rafforzare la cooperazione nel settore culturale e creativo e lo scambio di informazioni e buone pratiche tra diverse entità in diverse aree d'Europa.

1.3 Cronoprogramma

Il nostro progetto è iniziato nel marzo 2021 e finirà nel marzo 2023.

Seguiremo diverse fasi e coinvolgeremo diversi gruppi target. Abbiamo previsto diverse riunioni di partner transnazionali per monitorarlo e nel frattempo lavoreremo in 2 risultati principali che sono:

- Manuale per gli operatori giovanili su come sviluppare Escape Rooms con scenari ed esempi;
- E-scape Mobile App con tutti gli scenari di escape rooms sviluppati grazie al feedback dei giovani e degli youth workers al consorzio.



Ecco un'idea visiva della linea temporale:





1.4 Il partenariato

Il consorzio di questo partenariato è composto da organizzazioni complementari con diverse competenze. Tutto il partenariato è fatto in maggioranza da organizzazioni senza scopo di lucro e da due società private.

Questi sono i partner:

COORDINATORE:

TDM 2000 International (con sede in Italia) è una rete internazionale. Attualmente conta 30 membri in 24 paesi. Attivi nello sviluppo di strategie per affrontare le questioni che riguardano i giovani europei, il loro lavoro li sostiene nel raggiungere un ruolo attivo nella loro comunità, al fine di portare creatività e idee innovative, verso l'acquisizione di competenze utili anche per entrare nel mercato del lavoro. Creano legami tra i giovani adulti, i responsabili politici, i media e altre parti interessate promuovendo il coinvolgimento dei giovani nel processo decisionale sottolineando il loro ruolo chiave per le società. Come organizzazione ombrello, il loro obiettivo principale è quello di sostenere la crescita dei loro membri creando e fornendo strumenti per favorire il loro empowerment. Per saperne di più: <https://www.tdm2000international.org/>



MEDIA CREATIVA 2020 (Spagna):

ha sede a Bilbao, Spagna. MediaCreativa è il risultato di oltre 20 anni di esperienza, sfide e lezioni apprese da un gruppo interdisciplinare di professionisti che condividono una passione comune: l'innovazione educativa. MediaCreativa lavora per portare valore agli ambienti di apprendimento attraverso la ricerca, la progettazione e lo sviluppo di diversi programmi di formazione, ispirati da metodologie innovative e approcci pedagogici come lo storytelling (incluso il digital storytelling), la formazione basata sui problemi, la gamification, l'apprendimento basato sui giochi, ecc. Utilizzando applicazioni, giochi, serie web, webinar e mobile learning, si concentrano sul cogliere tutto il potenziale offerto dalle nuove tecnologie.

Per saperne di più: <https://mediacreativa.eu/>



GRUPPO SHOKKIN (Estonia):

ha sede a Tallinn, Estonia. Il Gruppo Shokkin è un'organizzazione giovanile composta da giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni, con sede o collegata all'Estonia. L'organizzazione è stata fondata nell'ottobre 2011 con l'obiettivo principale di dare ai giovani estoni la possibilità di vivere uno stile di vita proattivo, fornendo loro l'opportunità di sviluppare competenze per la crescita



personale, professionale e sociale. L'organizzazione lavora a stretto contatto con i giovani che provengono da un ambiente di lingua russa, ma include anche giovani che hanno come prima lingua l'estone. Con queste attività stanno lavorando per unire i giovani dell'Estonia indipendentemente dalla loro nazionalità, religione, razza o qualsiasi altra possibile caratteristica. Il loro motto è immaginare, ispirare, agire! E descrive l'intera idea dell'organizzazione nel miglior modo possibile. Sperano che i giovani moderni immaginino, siano ispirati e ispirino gli altri ad agire per una società più forte. Per saperne di più: <https://et.shokkin.org/>

Ingenious Knowledge (Germania): Ingenious Knowledge GmbH è una PMI e un innovatore nell'educazione a diversi livelli. L'azienda è stata fondata nel 2010 a Colonia, Germania, e ha lavorato in stretta collaborazione con istituzioni educative, come università e scuole, al fine di sviluppare nuovi approcci educativi. Il suo obiettivo centrale è la creazione di una nuova generazione di soluzioni educative con un focus sui 'giochi seri'. Ingenious Knowledge crede che le nuove generazioni crescano in un mondo diverso che richiede nuovi approcci all'educazione. L'azienda esplora costantemente nuovi modi di usare la tecnologia moderna per migliorare l'ambiente di apprendimento permanente e rendere l'apprendimento più accessibile e più divertente. Per saperne di più: <https://www.ingeniousknowledge.com/>



PASAULIO PILIECIU AKADEMIJA (Accademia dei cittadini globali) (Lituania): Global Citizens' Academy (GCA) è un'organizzazione non governativa che mira a promuovere la cittadinanza globale attiva e il benessere tra i giovani in Lituania e oltre i suoi confini. È costruita sui valori fondamentali di giustizia sociale, solidarietà, rispetto, responsabilità verso se stessi, gli altri e il pianeta, apertura mentale, partecipazione attiva, cooperazione e fiducia nel fare la differenza. La GCA contribuisce a fare la differenza sia a livello locale che globale attraverso

- lo sviluppo delle identità nazionali, civiche e culturali;
- la promozione del rispetto per la diversità e la dignità umana;
- il sostegno ai giovani affinché diventino attivi e responsabili del proprio benessere, così come del benessere della comunità globale;
- l'introduzione della prospettiva globale e del concetto di sviluppo sostenibile nel lavoro con i giovani e nell'apprendimento non formale;
- la promozione di una migliore integrazione dei concetti di cittadinanza globale, diritti umani, inclusione e sviluppo sostenibile nelle politiche dell'istruzione e della gioventù;
- lo sviluppo delle capacità degli operatori giovanili, degli educatori e delle



GlobalCitizen.it



organizzazioni della società civile.

Per saperne di più: <https://www.pasauliopilielis.it/home-c91k>

Geoclube - Associação Juvenil (Portogallo):

è un'associazione giovanile fondata nel 2000 da un gruppo di insegnanti e studenti della scuola superiore del centro di Gondomar. L'obiettivo principale dell'associazione è quello di promuovere la partecipazione attiva e il coinvolgimento dei giovani nel processo decisionale della loro educazione e del loro futuro. Inoltre, Geoclube mira a creare opportunità per i giovani di essere attivi, di partecipare e di avere un interesse speciale in questioni che riguardano direttamente il loro futuro, come l'istruzione, le politiche, l'economia, la democrazia, i problemi sociali, l'occupabilità e l'ambiente. Per saperne di più: <https://www.geoclube.eu/>



1.5 Cosa riguarda il manuale

Questo manuale è uno strumento utile per animatori giovanili, educatori, centri giovanili, ONG ecc., che spiega passo dopo passo tutti gli elementi necessari per creare una escape room educativa e guida attraverso il concetto di progettazione di escape room educative. I risultati di questo lavoro mirano a gettare le basi per gli animatori giovanili e altre parti interessate, offrendo nuove intuizioni con consigli e raccomandazioni efficaci per l'incorporazione di successo delle escape room nelle loro strategie di lavoro. Inoltre, le organizzazioni che utilizzeranno il Manuale aumenteranno il loro impatto potenziale raggiungendo un nuovo pubblico e fornendo opportunità di apprendimento che possono essere riconosciute. È disponibile in 7 lingue (inglese, italiano, spagnolo, portoghese, tedesco, estone e lituano) e può essere scaricato gratuitamente. Il nucleo del Manuale porta l'animatore giovanile a immergersi nel complesso ma affascinante mondo dei metodi di progettazione di una Escape Room, con un'enfasi posta su particolari parametri che devono essere previsti e inclusi per un risultato educativo, coinvolgente e divertente. L'obiettivo di questo Manuale è quello di incoraggiare gli animatori/formatori/educatori ad utilizzarlo e a sfruttare nuove metodologie di apprendimento. Nel fare ciò, crediamo che il Manuale favorisca la ricerca di escape room personalizzate per l'apprendimento.



2. ESCAPE ROOMS



In questo capitolo approfondiremo il concetto di escape room e ne capiremo le radici e l'importanza per la comunità (educativa e non).

Abbiamo cercato di definire al meglio cosa sono le escape room, utilizzando come riferimento i lavori svolti da studiosi, ricercatori e autori che si sono dedicati a capire in cosa consiste questo strumento. Successivamente, cerchiamo di capire perché le escape room sono importanti e quali sono i loro benefici. Passiamo a un viaggio nel tempo, ripercorrendo l'evoluzione delle escape room nel corso dei decenni e cercando di scoprire quali sono stati i momenti chiave (e le invenzioni) che hanno portato alla creazione di questa pratica come la conosciamo oggi. Infine, spieghiamo come le escape room educative siano un valore aggiunto per studenti e insegnanti e, infine, esploriamo il loro formato virtuale, presentando alcuni esempi già praticati, sia in ambito educativo che di intrattenimento.

2.1 Cosa sono le Escape Room

Le escape room sono "giochi di squadra dal vivo in cui i giocatori scoprono indizi, risolvono enigmi e svolgono compiti in una o più stanze al fine di raggiungere un obiettivo specifico (di solito la fuga dalla stanza) in un tempo limitato" (Nicholson, 2016, p. 1). In altre parole, sono giochi che si svolgono in spazi chiusi, dove un gruppo di persone (di solito da tre a dodici individui, ma può essere adattato a una squadra più grande) interagiscono ed esplorano l'ambiente per scoprire indizi, oggetti, puzzle e qualsiasi altro tipo di dettaglio esistente che permetta loro di superare problemi, sfide e, infine, svelare il mistero della narrazione e/o "fuggire" dalla stanza (Nicholson, 2015).

Generalmente, le Escape Room ruotano intorno a una narrazione trainante, che dovrebbe permettere al giocatore di sentirsi in un luogo e in un tempo diverso, creando emozioni con un alto grado di mistero, intrigo e motivazione. Questo permette la creazione di una forte esperienza interattiva, sfruttando la magia generata nella narrazione e nella risoluzione di misteri e problemi, portando a un coinvolgimento più intenso e attivo del pubblico target e fornendo loro un'esperienza più accattivante e solida.

Lavega, Planas e Ruiz (2014) affermano che perché questa metodologia abbia successo, è essenziale creare un ambiente cooperativo tra i partecipanti, dove tutti si impegnano nell'attività. La sua attuazione farà lavorare il pubblico in coordinazione per superare la sfida, facendo agire la squadra in modo



cooperativo, mettendo in pratica la creatività e la riflessione critica.

Wiemker, Elumir e Clare (2016) sottolineano che un escape room può essere progettata in tre modi:

Modello lineare: le sfide sono ordinate e bisogna seguire una sequenza per raggiungere l'obiettivo prefissato.

Modello aperto: le sfide non sono ordinate e possono essere risolte in qualsiasi ordine il gruppo decida.

Modello multilineare: è una combinazione dei due precedenti, poiché introduce sfide che devono essere portate avanti in modo ordinato e altre che non lo sono.

Il COVID-19 ha colpito ogni settore, dai ristoranti e le imprese ai parchi di divertimento e le escape room. Tuttavia, questa sfortunata situazione ha offerto un'opportunità per adattarsi e innovare nel mondo dell'intrattenimento virtuale.

Inoltre, il COVID-19 ha portato a un bisogno di escape room online e di giochi da potersi realizzare a casa. Durante i periodi di chiusura, gli amici hanno cercato modi innovativi per passare il tempo insieme. I team di lavoro cercavano attività virtuali di team building. Anche se le chiusure sono diventate meno restrittive, le persone e le organizzazioni sono ancora alla ricerca di modi per connettersi a distanza. Le escape room virtuali affrontano questi problemi. Ci sono vari tipi di escape room virtuali, tra cui app punta e clicca, giochi narrati solo con l'audio ed eventi ospitati dal vivo.

Il potere di questo strumento nel mondo digitale deve ancora essere pienamente esplorato, ma sicuramente aggiunge valore in termini di inclusione, portata e utilità in tempi in cui le attività "sul posto" potrebbero essere più difficili da realizzare.



2.2 Perché proprio le Escape Room?

Il COVID-19 sta avendo un enorme impatto sul settore culturale e creativo e questo sta colpendo anche i giovani e i cittadini. Ha creato problemi psicologici e paura per il futuro. Vorremmo affrontare il problema utilizzando Escape Room come strumento per sostenere i giovani nel processo di apprendimento e aumentare le loro capacità di resilienza, problem solving e pensiero creativo. Crediamo che le Escape Room siano uno strumento educativo utile ai giovani per simulare le sfide che possono affrontare, e che stanno già affrontando in questo momento con la crisi COVID-19, e trovare soluzioni alternative.

Dalla sua creazione, diversi professori dell'istruzione primaria, secondaria e terziaria hanno adottato gli Escape Games come metodo e ne hanno creato di propri, con i risultati che sottolineano come gli studenti siano più impegnati, più capaci di risolvere problemi e più capaci di conservare le conoscenze per un periodo di tempo più lungo (Leung & Pluskwik, 2018, p. 4).

In effetti, le Escape Room hanno una lunga lista di benefici che vale la pena prendere in considerazione:

Acquisizione rapida ed efficace delle conoscenze: in tempi di velocità ed efficienza, cerchiamo di allontanarci dalla lettura di grandi testi estesi di informazioni. Invece, nelle escape room, siamo trasportati direttamente in un ambiente tangibile e coinvolgente. Un ambiente che ci incoraggia a interagire fisicamente con le tecnologie, i testi e i codici dell'epoca;

Esplorazione dei sensi: nel momento in cui si entra in una escape room, i sensi vengono sollecitati. Si sente l'improvviso bisogno di un istinto di sopravvivenza mentre si lavora in squadra per trovare la via d'uscita da questo luogo sconosciuto;

Sviluppo delle abilità cognitive: logica, memorizzazione, attenzione, pensiero deduttivo, creatività, risoluzione dei problemi e gestione del tempo e delle risorse;

Aumento delle abilità sociali: lavoro di squadra, cooperazione, compresa la leadership;

Sviluppo delle abilità motorie: attività come le escape room possono effettivamente portarci fuori dalla nostra zona di comfort e mettere a punto le nostre abilità motorie lorde attraverso movimenti fisici veloci e di grandi dimensioni;

Sviluppo delle abilità psicologiche: esprimere le emozioni, gestire i



sentimenti associati al guadagno e alla perdita, e la conoscenza di sé;

Migliore comunicazione: quando un gruppo di persone si riunisce per risolvere un problema, una comunicazione efficace è la chiave del successo. In questo senso, le Escape Rooms sono un modo per sviluppare le nostre capacità di comunicazione, dal momento che, per trovare soluzioni e riuscire nel nostro compito, dobbiamo far passare il nostro messaggio nel modo giusto in modo che sia ben compreso dalla squadra, e possano procedere lungo gli indizi. Una comunicazione efficace implica anche saper ascoltare i suggerimenti degli altri membri della squadra.

Aumento della produttività: dato che le escape room sono piuttosto eccitanti, hanno un modo di aumentare il morale di tutti i partecipanti e rendono la produttività molto, molto più facile;

Rapporti più stretti: poiché le escape room richiedono capacità di comunicazione, lavoro di squadra e risoluzione dei problemi, questo migliorerà senza dubbio il rapporto che hai con gli altri giocatori, che siano tuoi colleghi, semplici amici o membri della tua famiglia. Potrebbe anche migliorare le relazioni tra coloro che non si conoscono così bene come vorrebbero.

2.3 Storia ed espansione del concetto di Escape Room

Prima di essere oggetto di letteratura scientifica e parte del curriculum nelle istituzioni educative, le escape room sono diventate un'attività popolare a scopo ricreativo.

All'inizio degli anni '70, con la creazione dei primi videogiochi, le aziende iniziarono a pensare a nuovi metodi per far interagire ulteriormente i giocatori con i loro giochi. Questo diede il via ai giochi di avventura punta e clicca - il nonno dei giochi di evasione della vita reale. Giocati principalmente su computer, i punta-e-clicca richiedevano ai giocatori di usare il cursore per interagire con gli oggetti del gioco. Planet Mephius è il primo esempio, progettato da Eiji Yokoyama e pubblicato da T&E Soft nel 1983.

Nel 1988, John Wilson creò Behind Closed Doors, un gioco basato sul testo considerato il primo inizio di un giocatore intrappolato in una stanza. Suona familiare, vero?

I giochi "Escape the room" sono diventati ancora più richiesti con l'uscita nel 2004 di Crimson Room, un gioco del creatore giapponese Toshimitsu Takagi.



Il genere originale "escape the room" è anche conosciuto come Takagism, in associazione con il nome di Takagi. Come Crimson Room, molti giochi di questo genere iniziano con una breve introduzione testuale e coinvolgono una prospettiva in prima persona.

Takao Kato ha creato la prima escape room dalla vita reale nel 2007, a Kyoto. La popolarità dei videogiochi "escape the room" e il suo personale desiderio di avventura lo hanno ispirato a provare qualcosa di nuovo.

Originariamente, gli ospiti giocavano di persona in diversi bar e club giapponesi. Tuttavia, le aziende hanno costruito sedi più permanenti in tutta l'Asia e l'Europa nel corso degli anni successivi.

A metà e alla fine del 2014, l'industria ha iniziato a vedere un'esplosione di imprese di giochi di evasione in carne e ossa. Ora, ce ne sono 4.785 a livello globale che variano nel design e nello stile, ma la premessa di base è la stessa: le persone sono intrappolate all'interno di uno spazio per un determinato periodo di tempo e devono risolvere una serie di puzzle per uscire.

Così, si può vedere che le Escape Rooms sono emerse negli ultimi anni come una proposta alternativa per il tempo libero in molte città, in quanto sono una buona pretesa per trascorrere un tempo divertente con amici e familiari, o come attività di team building, cioè un'attività il cui obiettivo principale è quello di promuovere lo spirito di squadra e il lavoro collaborativo tra i membri della stessa organizzazione.

I giocatori possono ora cercare queste avventure immersive in tutto il mondo. Una teoria dietro la popolarità delle escape room è l'aumento della domanda di "intrattenimento esperienziale". La gente vuole essere parte dell'esperienza. Questo è evidente nell'aumento dei giochi di realtà virtuale, dei festival musicali, delle attrazioni d'avventura "infestate" e delle convention a tema come il Comic-Con.

Nel frattempo, la pandemia ha scosso quello che era il tradizionale concetto di Escape Room, costringendo le aziende che fornivano questo servizio ad adattarsi e a spostarsi online. Con questa transizione digitale, sono emersi nuovi formati, come le app punta e clicca, i giochi narrati solo con l'audio e gli eventi ospitati dal vivo. È l'inizio di una trasformazione tecnologica nel mondo delle Escape Room?

1988

"Behind Closed Doors", un gioco basato sul testo considerato il primo con il concetto di un giocatore intrappolato in una stanza

1983

"Planet Mephius" - gioco d'avventura punta e clicca, il nonno dei giochi di fuga della vita reale

INIZIO DEGLI ANNI 70

Creazione dei primi videogiochi

2007

La prima escape room dalla vita reale, creata da Takao Kato

**DA A METÀ
A FINE 2014**

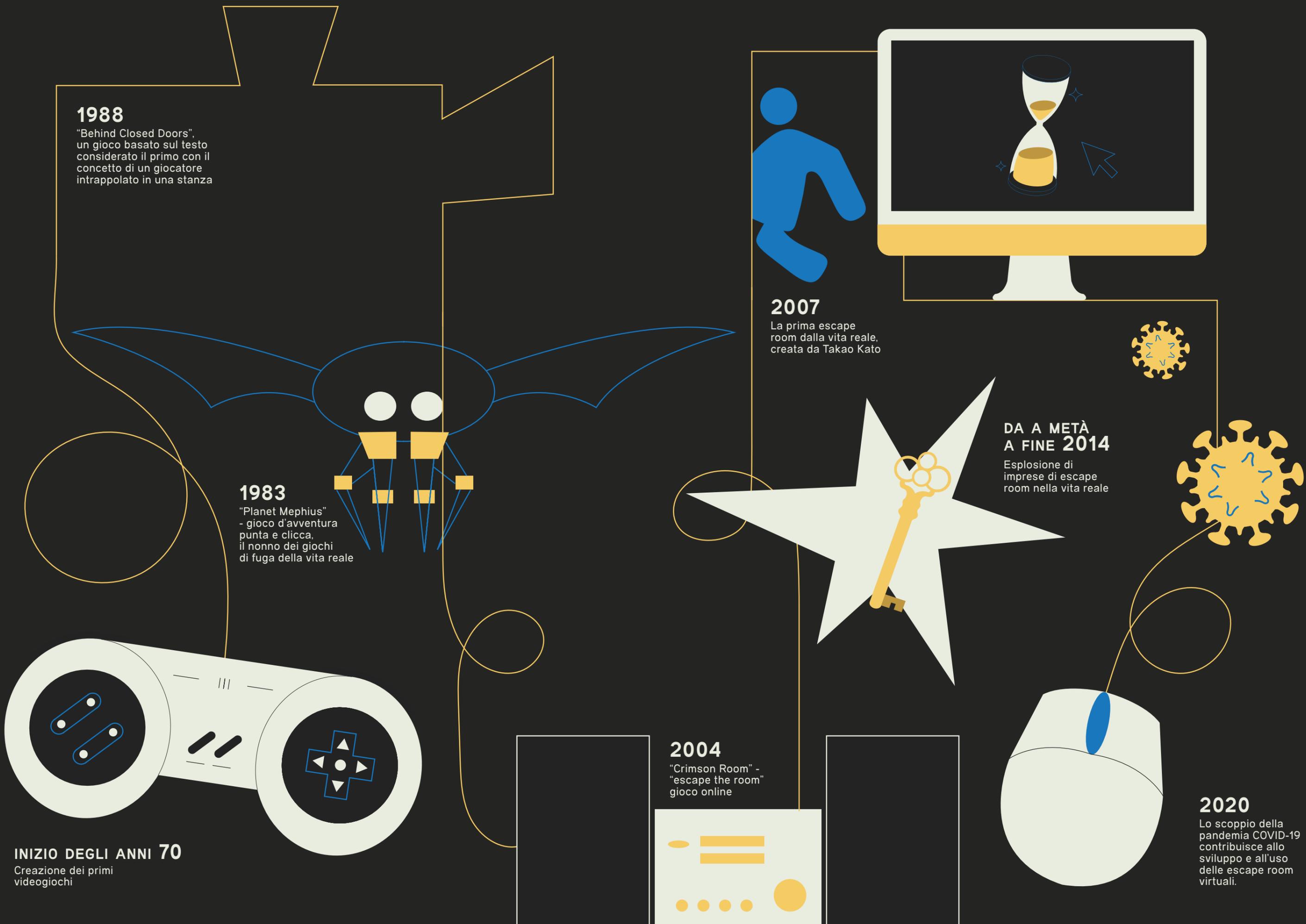
Esplosione di imprese di escape room nella vita reale

2004

"Crimson Room" - "escape the room" gioco online

2020

Lo scoppio della pandemia COVID-19 contribuisce allo sviluppo e all'uso delle escape room virtuali.





2.4 Escape Rooms nell'educazione

Il Dr. Scott Nicholson, un professore americano di Game Design & Development, è stato il primo nel 2014 ad approcciare l'evoluzione delle Escape Room da un punto di vista educativo, cercando quindi di individuare il modo in cui il concetto potrebbe praticamente inserirsi in vari scenari e programmi educativi.

Come abbiamo già detto, questo tipo di attività implica collaborazione, comunicazione, creatività, pensiero critico, quindi la sua applicazione in contesti educativi è facile da considerare. Anche se è ancora relativamente recente, gli studi esistenti mostrano già che le escape room a scopo educativo offrono una prospettiva importante sul ruolo del gioco nel processo di insegnamento e apprendimento, soprattutto per i suoi contributi allo sviluppo di abilità creative all'interno di compiti che sono essenzialmente collaborativi. Infatti, partecipando a una escape room educativa, gli studenti hanno l'opportunità di mettere alla prova e sviluppare molteplici abilità psicosociali al servizio dell'apprendimento.

La cosa significativa è creare un'esperienza epica, vissuta da ogni studente, e raggiungere gli obiettivi pedagogici.

Anche se ci sono sempre più esperienze di Escape Room nel contesto educativo, non molte di esse sono rigorosamente documentate. Ciò che è stato osservato è che le pratiche basate su giochi di tipo Escape Room possono essere parte di una strategia di gestione della classe in diversi contesti scolastici. Non si tratta di una risorsa per l'uso quotidiano, in quanto richiede un sacco di lavoro di preparazione, e dovrebbe essere utilizzato solo quando è giustificato.

Hermanns et al. (2017) hanno condotto uno studio descrittivo qualitativo riguardante l'approccio al concetto di Escape Room in ambito medico. I risultati presentati mostrano un alto coinvolgimento degli studenti nelle attività di apprendimento, lo sviluppo delle capacità di comunicazione e di risoluzione dei problemi, mentre imparano il contenuto della materia e lo applicano. Questi autori raccomandano questo approccio in aree che tradizionalmente richiedono molta lettura e memorizzazione, aiutando la fiducia in se stessi degli studenti e il successo accademico. I risultati non mentono e mostrano il valore educativo di questa strategia.



Entrando nei dettagli, questa attività:

- Favorisce l'apprendimento, migliora la motivazione, rende visibile il lavoro collaborativo e la coesione del gruppo;
- Permette un feedback immediato dell'apprendimento acquisito, sulle competenze digitali degli studenti, sul ragionamento logico-matematico e sulla creatività. In questo modo, la valutazione diventa immediata, trasparente, partecipata e più efficace;
- Favorisce l'attività pedagogica e mette in azione gli studenti;
- Grazie alla sua versatilità, permette di includere qualsiasi contenuto curricolare, attraverso sfide, puzzle e istruzioni;
- Gli studenti possono progettare le proprie Escape Room e partecipare all'organizzazione dello spazio in cui si svolgerà l'attività;
- Per avanzare nel gioco, gli studenti devono prendere decisioni, formulare ipotesi, cercare di eseguirle, e tutto questo aiuta a sviluppare competenze essenziali per avere successo nel mondo del lavoro;
- Durante le diverse fasi del gioco, gli studenti devono comunicare, scambiare idee, strutturare il loro discorso, e tutto questo aiuta a migliorare la loro competenza verbale;
- È facile controllare la sua durata, poiché è possibile utilizzare un timer e sfidare gli studenti a risolvere gli indovinelli e i compiti entro il tempo stabilito;
- Risolvere una sfida permette allo studente di andare avanti nell'esplorazione di un nuovo luogo riproducendo un costante senso di progressione. In questo modo, egli diventa consapevole dell'evoluzione del suo apprendimento.

2.5 Escape Room virtuali e testimonianze degli addetti ai lavori

Le escape room virtuali sono simili alle stanze fisiche. Possono essere fatte da un individuo o in gruppo, in competizione con amici o colleghi. Ci sono diversi giochi online a seconda del tema e del costo che la gente cerca. Tutto ciò che serve è un computer o uno schermo per i messaggi di testo. Una volta che tutto è pronto, c'è solo la necessità di cliccare per iniziare la stanza e iniziare a rispondere alle domande il più velocemente possibile.

Le escape room richiedono ai giocatori di usare le capacità di pensiero critico e il lavoro di squadra per portare a termine i compiti e raggiungere gli obiettivi finali. Possono anche insegnare competenze di base come la matematica, la storia e la scienza utilizzando componenti tematici legati a materie pertinenti. Per questo motivo, sono uno strumento incredibilmente prezioso per insegnare agli studenti, ma non sono sempre facili da portare in classe.



Recentemente, tuttavia, gli educatori hanno trovato un modo per aggirare questo problema e stanno creando stanze di fuga virtuali utilizzando Google Sites, per esempio. Insegna agli studenti le stesse abilità delle escape room tradizionali, e vi si può accedere dai dispositivi degli studenti.

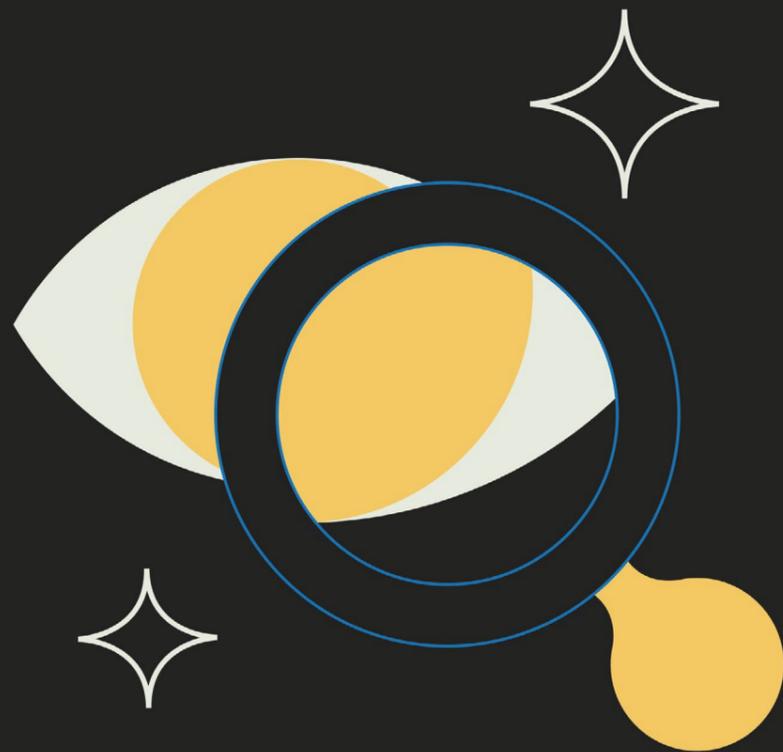
Questo rende semplice la collaborazione tra squadre di studenti e permette di giocare alle escape room a casa o in classe.

La Magen David Yeshivah School, a New York, ha implementato questa metodologia nelle sue classi. Le stanze create dagli insegnanti attraverso Google Sites coprono una varietà di aree tematiche, dalla letteratura alle scienze di laboratorio. Gli indizi nelle stanze di fuga virtuali si riferiscono tutti al materiale che gli studenti stanno imparando. Questo costringe gli studenti a prestare attenzione, leggere attentamente e capire il contenuto, in modo da poter inserire le risposte corrette nel modulo di Google e fuggire. Questa attività ha dimostrato di essere molto produttiva, dal momento che gli studenti hanno mostrato più impegno ed erano ansiosi di creare le loro proprie versioni di escape room virtuali.

A livello di puro intrattenimento, abbiamo l'esempio molto famoso della Hogwarts Digital Escape Room. Questa Virtual Escape Room, totalmente gratuita, mira a mettere alla prova la conoscenza degli utenti della saga di Harry Potter. La proposta è del bibliotecario Sydney Krawiec, della Peters Township Public Library di McMurray, Pennsylvania, che ha creato una escape room virtuale ispirata al magico universo del giovane mago. Per fuggire bisogna rispondere a una serie di domande a scelta multipla, illustrate da immagini. Ci sono anche esercizi di team-building e puzzle che possono essere risolti come giocatore individuale, o in una squadra con.



3. RICERCA STATO DELL'ARTE - SPAZI DI APPRENDIMENTO CREATIVO E ESCAPE ROOMS



In questo capitolo, parleremo della ricerca sullo stato dell'arte "The First Looking at Learning", condotta da cinque partner del progetto con uno sguardo alla realtà di ogni paese coinvolto nel partenariato per quanto riguarda gli ambienti di apprendimento creativo. Presenteremo la metodologia utilizzata in questa ricerca, i principali risultati raccolti da essa, le conclusioni tratte da questi risultati, e alcune raccomandazioni per gli educatori sulla base di questo lavoro. Questa è un'opportunità per immergersi nella realtà di ogni paese e per capire la loro percezione e apertura a questo concetto, ancora poco familiare per alcuni, di spazi di apprendimento creativo. Sarete sorpresi da alcune conclusioni!

3.1 Metodologia

Cinque dei sei partner del progetto (da Estonia, Italia, Lituania, Portogallo e Spagna) hanno lavorato insieme per condurre la ricerca sullo stato dell'arte "The First Looking at Learning".

Questa ricerca è stata divisa in tre parti: uno studio a tavolino, un focus group e la compilazione delle principali conclusioni tratte dalle due parti precedenti. Entrando nei dettagli:

Prima parte: attraverso lo studio a tavolino, i partner hanno delineato i problemi nell'area degli ambienti di apprendimento creativo in ogni sistema educativo del paese coinvolto. Questo è stato fatto esaminando contemporaneamente i documenti di politica educativa e ispezionando la situazione reale negli istituti scolastici. Quindi, c'è stata una ricerca sul curriculum della politica dell'istruzione/lavoro giovanile per trovare qualsiasi cosa collegata agli ambienti di apprendimento creativo e articoli accademici nella loro lingua madre sugli spazi di apprendimento creativo. Nel modello creato per la compilazione dei risultati trovati da ogni partner, sono stati inseriti i seguenti argomenti:

- Conclusione di ciò che è stato trovato collegato agli ambienti di apprendimento creativo;
- Conclusione di ciò che è stato trovato collegato agli articoli accademici nella loro lingua madre sulle escape room educative o sugli ambienti di apprendimento creativo;
- Quali conclusioni generali hanno tratto dalla ricerca a tavolino;
- Link a risorse rilevanti riviste con una breve descrizione.

Seconda parte: poi, è stato tenuto un focus group/intervista da ogni partner,



coinvolgendo 5-10 operatori giovanili/educatori (idealmente quelli che sono coinvolti nell'educazione creativa e nel lavoro giovanile). Queste interviste sono state fatte sia di persona che online. I commenti chiave dei partecipanti sono stati tradotti e citati nel documento creato per questo scopo. Sono state anche annotate le idee principali raccolte dai partecipanti, che sono state organizzate secondo i temi e le domande definite. Queste erano le seguenti:

Cos'è per te uno spazio di apprendimento creativo?

Come si crea uno spazio di apprendimento creativo?

Quale esempio di spazio di apprendimento creativo potete fornire dalla vostra pratica o dalle pratiche di altri?

Conosci qualche risorsa sugli spazi di apprendimento creativo?

Terza parte: infine, è stata fatta una conclusione generale sulla ricerca paese fatta, che ha permesso ai partner di sviluppare una visione critica su ciò che è stato raccolto fino al momento. Questi erano gli argomenti a cui i partner dovevano rispondere in relazione agli ambienti di apprendimento creativo:

- Conclusione generale sulla ricerca effettuata nel paese;
- Fondamenti chiave della ricerca a tavolino;
- Fondamenti chiave dai focus group/interviste;
- Come vedi l'atteggiamento "nazionale" verso gli ambienti di apprendimento creativo?

3.2 Risultati di ogni paese

ESTONIA

Nel caso estone, i termini "ambiente di apprendimento creativo" e "spazio di apprendimento creativo" si incontrano raramente in Internet, e sono menzionati solo in alcuni blog o articoli dove si discutono principalmente idee di modernizzazione degli spazi fisici.

In uno degli articoli incontrati, c'è una differenziazione degli spazi di apprendimento fisico, emotivo e intellettuale che creano un ambiente di apprendimento insieme. Inoltre, un "manuale per le buone scuole" sostiene l'importante connessione tra un ambiente di apprendimento fisico ed emotivo e come si influenzano a vicenda, fornendo idee per rafforzare gli ambienti fisici che influenzano l'ambiente di apprendimento spirituale/emotivo dei giovani. Sono stati anche riscontrati tentativi di promuovere l'apprendimento all'aperto attraverso "smart learning trails", che sono progettati per camminare lungo i sentieri della foresta giocando un gioco digitale su argomenti di studi ambientali.



Non ci sono dati ufficiali o scientifici sugli spazi di apprendimento creativo in lingua estone. La maggior parte dei risultati della ricerca portano a blog personali di educatori, appassionati di educazione o società di formazione.

ITALIA

Gli ambienti di apprendimento creativo in Italia stanno iniziando ad essere utilizzati nella scuola e nell'università dopo una legge fatta nel 2018, che ha fornito fondi ad ogni scuola e università per cambiare l'arredamento e creare ambienti di apprendimento con un mix di attrezzature virtuali e altre innovative, al fine di aumentare la creatività degli studenti e un approccio più innovativo. Secondo uno studio che abbiamo trovato, le scuole e gli ambienti vecchi hanno giocato un ruolo importante nell'abbandono scolastico in Italia. Molte scuole stanno ora adattando e utilizzando il modello reattivo montessoriano, non basando più il percorso di apprendimento dei giovani su obiettivi ed esami ma lavorando attraverso l'uso di attività che stimolano la proattività dello studente, la salute e l'attenzione alle relazioni.

A loro volta, le organizzazioni del terzo settore usano sempre di più il disegno, i giochi da tavolo, i giochi di ruolo, le simulazioni e molti altri modi per l'apprendimento creativo.

LITUANIA

In Lituania, ci sono diversi esempi di ambienti di apprendimento creativi, ma la versione più popolare è quella classica di escape room (di solito per il divertimento e il team-building) e le escape room portatili che possono essere trasportate e implementate abbastanza facilmente.

Solo fino a 5 ambienti di apprendimento basati sul gioco potrebbero avere questo nome. Ci sono solo pochissimi esempi di escape room o alternative in cui sono inclusi elementi di apprendimento o di capacity building e che possono essere considerati una buona pratica di ambiente di apprendimento. La maggior parte di questi ambienti di apprendimento in tutto il paese sono per altri scopi. C'è anche una nuova forma di escape room che si sta facendo avanti - una stanza di compiti con un attore o un facilitatore. È una miscela di narrazione, mistero, crimine ed elementi investigativi.





PORTOGALLO

In Portogallo, la creatività non è ancora un tema comune in ambito educativo. Tuttavia, sono state scoperte poche iniziative che fanno riferimento ad ambienti di apprendimento creativo. Sono state trovate solo un totale di 5 pratiche relative all'apprendimento basato sul gioco delle escape room, il che ci porta a concludere che la promozione di ambienti di apprendimento creativi è ancora scarsa.

Tuttavia, è stato trovato uno studio sulla creatività in un contesto scolastico, che esplora diverse metodologie e strumenti che sono stati utilizzati nel contesto della classe (come la psicomotricità).

È stato trovato anche uno studio sugli ambienti educativi innovativi in Portogallo, che considera l'apprendimento basato sul gioco come uno degli scenari di innovazione pedagogica. Lo studio ha cercato, attraverso un sondaggio su 15 insegnanti, di accertare le competenze sviluppate e le metodologie favorite negli ambienti educativi innovativi.

Dopo una ricerca approfondita sugli articoli accademici in portoghese relativi a strumenti educativi come le escape room e la gamification, ci siamo resi conto che ci sono ancora poche ricerche e letteratura sull'argomento. Tuttavia, gli articoli trovati riguardano gli ultimi tre anni, il che potrebbe essere un indicatore che questo argomento sta guadagnando importanza e visibilità tra la comunità educativa portoghese.

SPAGNA

Il sistema educativo spagnolo è stato soggetto a una serie di riforme negli ultimi anni. La recente LOMLOE (legge organica che modifica la legge organica dell'istruzione) presenta un nuovo modello educativo basato sull'apprendimento basato sulle competenze. Ha l'obiettivo di adattare il sistema educativo ai progressi digitali.

A livello nazionale, la Spagna ha il "National Institute of Educational Technologies and Teacher Training", responsabile dell'integrazione delle TIC e della formazione degli insegnanti nelle fasi educative non universitarie. L'INTEF mira a promuovere il cambiamento metodologico in classe, attraverso la collaborazione scolastica, il miglioramento degli spazi di apprendimento, lo sviluppo di competenze per il 21° secolo e la competenza digitale per



l'istruzione.

Nei Paesi Baschi, c'è Tknika (Istituto per l'innovazione del sistema di formazione professionale ed educativa), istituito per promuovere l'innovazione, la creatività e l'imprenditorialità nei centri di formazione professionale dei Paesi Baschi. Dal 2013, Tknika sta promuovendo ETHAZI, una metodologia di apprendimento innovativa basata sull'apprendimento collaborativo basato sulla sfida che si concentra all'introduzione dell'innovazione educativa.

Strettamente legato alla creatività e agli spazi di apprendimento creativo, c'è IDEATK (Basque Institute for Applied Creativity in Vocational Training). IDEATK opera con l'obiettivo di sostenere il trasferimento di conoscenze e l'innovazione nella formazione professionale, concentrandosi sul pensiero critico, costruttivo e creativo, e ricercando l'intelligenza emotiva ed esecutiva e come può essere utile per promuovere la creatività.

3.3 Conclusioni comuni della ricerca

I paesi coinvolti nella ricerca hanno realtà leggermente diverse per quanto riguarda gli ambienti di apprendimento creativo. In generale, tuttavia, possiamo concludere che questo concetto è ancora molto legato ai metodi di educazione non formale e ha ancora poco sostegno ufficiale da parte dello Stato. Tuttavia, c'è una chiara volontà da parte degli educatori e dei professionisti che lavorano con i giovani di implementare gli spazi creativi come metodologia, e gli viene dato il giusto apprezzamento e riconoscimento come strumento per migliorare le competenze dei giovani e dei bambini.

Tuttavia, ora presenteremo le principali conclusioni tratte dallo studio fatto in ogni paese, al fine di conoscere le diverse realtà nell'Unione europea per quanto riguarda il tema in questione.

L'**Estonia** si sta dirigendo verso la progettazione di ambienti di apprendimento più moderni e adattivi nelle scuole formali, nelle università e nelle strutture di lavoro giovanile.

Anche se vediamo che l'atteggiamento generale verso l'uso di giochi educativi e lo sviluppo di spazi di apprendimento creativo è positivo e più educatori vorrebbero vederlo nella loro pratica, non sono state trovate menzioni nel curriculum statale di ambienti di apprendimento creativo o simili, il che rende difficile valutare se questo cambiamento sarà fatto su larga scala o no.



Secondo la politica attuale, le istituzioni educative e i centri giovanili hanno una grande indipendenza quando si tratta di plasmare il curriculum, progettare uno spazio e sviluppare le disposizioni interne di lavoro e di insegnamento, rendendo alcuni luoghi più moderni di altri. Questo porta libertà di espressione agli educatori, ma crea anche un divario tra gli educatori innovatori e la maggioranza.

Ci sono alcune ONG indipendenti, tra cui il Gruppo Shokkin, che stanno conducendo la sperimentazione di giochi educativi per il lavoro giovanile e l'istruzione secondaria. C'è un interesse pratico nel progettare pacchetti completi che forniscono agli educatori tutto il necessario per implementare un gioco educativo.

In conclusione, sembra che gli ambienti di apprendimento creativo siano in una fase iniziale, mentre gli insegnanti e gli educatori cercano il valore aggiunto di creare uno spazio per le idee, fornendo uno spazio di discussione nelle loro pratiche.

In **Italia**, per quanto riguarda gli spazi di apprendimento creativo, ci sono molte scuole sperimentali che utilizzano approcci legati alla digitalizzazione e metodi di educazione non formale nel quadro dell'educazione formale. Per quanto riguarda il terzo settore, l'apprendimento degli spazi creativi è frequentemente utilizzato e oggi, nelle aziende più innovative, l'uso della gamification sta diventando più popolare. Nel 2018, il Ministero dell'Istruzione italiano ha creato una legge per finanziare e creare spazi esperienziali di apprendimento, mescolando modalità virtuali e innovative di educazione con più attrezzature per permettere ai giovani di lavorare in modo diverso, ma c'è ancora molto da fare per raggiungere alti livelli.

Attraverso il focus group fatto all'interno del partner italiano, ci siamo resi conto che tutte le organizzazioni e gli operatori giovanili hanno sottolineato la mancanza di competenze e di orientamento nella creazione o valutazione di strumenti pronti per essere utilizzati con i giovani. Tuttavia, l'atteggiamento principale verso l'apprendimento creativo a livello nazionale in Italia da parte del terzo settore e degli operatori giovanili è visto come aperto, e usano molti spazi di apprendimento innovativo e creativo per lavorare con i giovani.

Una volta che andiamo invece nelle scuole e nelle università, i miglioramenti stanno arrivando lentamente o quasi non esistono a causa della mancanza di competenze e di un atteggiamento proattivo sia degli insegnanti che del



ministero dell'istruzione per adattare e rinnovare le attività. Ci sono stati diversi programmi per promuovere e testare nuovi modi di apprendimento per gli studenti attraverso l'uso della loro creatività e dei loro talenti nascosti. Molto probabilmente, questi cambiamenti arriveranno lentamente con l'effettivo cambio di generazione degli insegnanti. Comunque, la globalizzazione e i bassi e cattivi risultati dell'uso continuo di metodi e spazi vecchio stile non stanno dando risultati. Questo significa che, dal campo dell'educazione, c'è questa consapevolezza e la necessità di portare innovazione.

In **Lituania**, ci sono diversi esempi di ambienti di apprendimento creativo, ma la versione più popolare è quella classica di escape room (di solito per il divertimento e il team-building) e le escape room portatili che possono essere trasportate e realizzate abbastanza facilmente.

Sulla base delle informazioni raccolte dalla ricerca a tavolino e dalle interviste del focus group, le persone tendono a connettere e mettere in relazione gli spazi di apprendimento creativo con le pratiche e i metodi di educazione non formale. Secondo alcune risposte e dati, gli animatori giovanili e gli educatori tendono a creare tali ambienti utilizzando varie simulazioni, cacce al tesoro o dando metodi molto flessibili che coinvolgono l'intelletto emotivo e le soft skills/competenze.

Per quanto riguarda il Portogallo, la ricerca e gli studi relativi agli ambienti educativi creativi sono ancora molto scarsi. Anche il sistema educativo stesso non ha promosso progetti incentrati su questa sfera.

A livello di educazione formale, possiamo vedere che i professionisti sono disposti a promuovere ambienti educativi creativi, e c'è un numero crescente di iniziative legate a questo tema. Tuttavia, poiché c'è poco sostegno da parte del sistema educativo e la maggior parte di esso si concentra sulla transizione digitale, con una lacuna in tutti gli altri metodi, queste buone pratiche provengono principalmente dall'iniziativa individuale di educatori e scuole. Possiamo, quindi, concludere che l'articolazione con la Direzione Generale dell'Educazione è debole e poco incoraggiata da essa.

Per quanto riguarda l'educazione non formale, abbiamo trovato alcune organizzazioni e associazioni che sono aperte alla promozione di questi ambienti educativi creativi e realizzano pratiche che li favoriscono.

Dal focus group, abbiamo notato che i partecipanti hanno una percezione



molto chiara di come creare uno spazio educativo creativo, e sono stati anche in grado di presentare esempi che hanno già messo in pratica in passato.

Tuttavia, in generale, l'atteggiamento nazionale verso questo tema non è ancora espressivo e difficilmente potrà essere cambiato se non ci sarà un maggiore sostegno da parte del sistema educativo portoghese.

A sua volta, la **Spagna** è un paese in cui c'è spazio per ambienti di apprendimento creativi nell'educazione formale e non formale, così come l'attuazione di pratiche educative innovative come le Escape Room educative, e ci sono molti professionisti disposti e desiderosi di farlo, anche con le difficoltà che possono essere coinvolte nel processo.

I documenti della politica educativa spagnola permettono alle istituzioni educative di avere un certo grado di libertà nell'applicare pratiche innovative, e la nuova legge sull'istruzione (LOMLOE) presta particolare attenzione allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti in tutte le fasi educative. La Spagna ha istituzioni ufficiali e progetti/metodologie dirette verso l'innovazione e la creatività in classe, e gli articoli accademici esaminati mostrano che gli educatori considerano le Escape Room educative uno strumento utile con un grande potenziale.

Ma i professionisti che lavorano con i giovani sentono una chiara mancanza di risorse e supporto, il che significa che devono investire molto tempo e sforzo per implementare questi metodi e strumenti.

Dal focus group condotto per questa ricerca, possiamo trarre la conclusione che i professionisti che lavorano con i giovani in Spagna vedono un chiaro bisogno di metodologie di apprendimento attive, nuove e innovative.

3.4 Raccomandazioni per gli educatori basate sulla ricerca

Sulla base della ricerca che è stata fatta, così come del focus group realizzato da ogni partner, e secondo le conclusioni che ne sono state tratte, ci sono una serie di raccomandazioni che possiamo già dare agli educatori che vogliono implementare ambienti di apprendimento creativo.

Uno Spazio di Apprendimento Creativo è, prima di tutto, un luogo di apprendimento dove agli studenti viene data la possibilità di esprimersi e



lavorare liberamente, senza gli ostacoli che l'educazione "tradizionale" spesso comporta. In questo spazio, il ruolo degli insegnanti/educatori/monitori è quello di fornire loro strumenti di orientamento durante il loro processo di apprendimento e di accompagnarli senza trattenerli, creando uno spazio sicuro, dove è accettabile mettersi alla prova (e correre rischi).

Creare tali spazi da zero richiede molto lavoro e pianificazione, soprattutto in termini di adattamento dei contenuti e degli obiettivi di apprendimento ai materiali innovativi o ai metodi da utilizzare. Ma questo è il motivo per cui siamo qui per aiutarvi!

Quando si considera uno spazio di apprendimento creativo, si dovrebbe tenere a mente quali sono le cose stimolanti piuttosto che il contenuto da trasferire.

Tuttavia, lo spazio creativo dovrebbe essere diretto alla conoscenza che si vuole insegnare. In questo senso, dovrebbe valorizzare i metodi educativi non formali e le risorse didattiche alternative e pratiche. È anche importante capire quali strumenti educativi possono essere utilizzati, e si dovrebbe dare agli studenti la possibilità di scegliere il modo in cui faranno i loro compiti, non attenendosi troppo a un solo modo. È possibile utilizzare la tecnologia, la gamification, la flipped classroom, la sperimentazione, i giochi di ruolo e altre metodologie che fanno appello al coinvolgimento del pubblico target.

Questo è il motivo per cui è molto significativo conoscere il profilo del vostro pubblico, dal momento che queste metodologie dovrebbero essere scelte anche in base ai loro gusti e bisogni, così come la loro fascia di età.

La creazione di uno spazio educativo creativo dipende molto anche dalle risorse a nostra disposizione, quindi ci deve essere una costante articolazione con la scuola o l'organizzazione giovanile per capire cosa è disponibile o può essere fornito a questo scopo. Uno spazio di apprendimento creativo dovrebbe avere una varietà di strumenti da utilizzare (IT, come lavagne intelligenti, tablet, computer, proiettori; materiali da ufficio, come pennarelli, lavagne a fogli mobili; possibilità di oscurare la luce; risorse informative, come poster, ecc.) A seconda dell'attività, si può anche usare la musica di sottofondo per aiutare i giovani a concentrarsi.

Inoltre, lo spazio di apprendimento creativo deve essere pensato con attenzione. Lo spazio fisico stesso può essere interno o esterno. Si è visto che un buon spazio fisico permette un ambiente di apprendimento più piacevole e permette



agli studenti con vari stili di apprendimento di trarne il meglio.

Se lo spazio fisico è all'interno, la sua disposizione e organizzazione dovrebbe essere progettata in un'ottica di prossimità e informalità, utilizzando oggetti, materiali e mobili che fanno appello ai cinque sensi e rendono l'ambiente accogliente e creativo. Inoltre, la "stanza" stessa non dovrebbe essere troppo disordinata e dovrebbe essere mobile e abbastanza grande, in modo da poter creare diversi spazi per il lavoro.

Soft skills o competenze, intelligenza emotiva, pensiero critico e analitico sono anche aspetti che sono una grande parte degli ambienti di apprendimento creativo e dovrebbero essere considerati. Le soft skills in linea con la creatività e l'innovazione creano uno spazio sicuro e riflessivo che potrebbe essere un ambiente di apprendimento creativo.

Per quanto riguarda le risorse a cui gli educatori possono rivolgersi per saperne di più sugli ambienti di apprendimento creativo, abbiamo alcuni suggerimenti da condividere:

- Toolkit "Design Thinking for Educators", che può essere trovato su Ideo; Rete Salto;
- Eurodiaconia;
- Gruppi Telegram dove si riuniscono i professionisti dell'educazione interessati a strumenti innovativi e creativi;
- Pinterest.



4. SVILUPPO DELLO STRUMENTO EDUCATIVO



In questa parte del manuale, vorremmo introdurre al significato di cos'è un Educational Tool/Strumento educativo e cosa comporta lo sviluppo di esso. Crediamo che l'introduzione di esso sia strettamente legata anche alla capacità di creare una escape room educativa. Nel lavoro con i giovani lo sviluppo di strumenti educativi è una strategia comune per portare innovazione e varietà nei metodi utilizzati nel quadro dell'educazione non formale e soprattutto nell'educazione dei giovani.

4.1 Progetto che guarda all'apprendimento

Il nostro progetto vorrebbe concentrarsi sull'apprendimento attraverso l'uso delle escape room online e offline. Abbiamo pianificato di creare un'applicazione mobile che permetterà agli animatori giovanili e ai giovani di imparare e migliorare le loro competenze insieme ai loro profili personali e professionali. Uno degli scopi principali di uno strumento educativo è il processo di apprendimento e le sue caratteristiche. Nel nostro progetto ci concentreremo sulle soft skills che di solito sono quelle che i giovani non riescono a sviluppare al di fuori del classico percorso educativo formale. Per aumentare le competenze dei giovani, useremo soprattutto le caratteristiche dell'educazione non formale e in questo caso le escape room educative come metodo e strumento per migliorare le soft skills.

Abbiamo deciso di concentrarci sulle Soft Skills perché dalla Dichiarazione di Bologna, è stata sottolineata l'importanza del miglioramento delle competenze trasversali tanto quanto quelle che si sviluppano nel curriculum accademico. Zhou (2014) ritiene che le riforme curriculari siano fondamentali per le riforme economiche e sociali, perché gestire i problemi quotidiani, essere aperti, creativi e completi e ricorrere all'applicazione di principi di apprendimento collaborativo, è il risultato di sistemi educativi adattati a un mercato competitivo e a una forte economia basata sulla conoscenza.

Ci sono molte ricerche che sottolineano l'importanza delle soft skills come il lavoro di squadra, la gestione del tempo, il problem solving, la creatività, l'applicazione del calcolo, l'applicazione della tecnologia o del design. Tutti questi sono esempi, e con le nostre escape room educative vorremmo concentrarci su una certa soft skill o argomento e lavorare sul punto di apprendimento di esso.



4.2 Scopo e oggetto

Come strumento prevediamo una vera e propria attività coinvolgente che potrebbe essere ripetuta e fatta da qualsiasi facilitatore che non ha alcuna o molta esperienza sull'argomento dello strumento. In questo caso, lo strumento dovrebbe avere diverse caratteristiche da rispettare per essere considerato uno strumento. Uno strumento potrebbe essere un gioco, come un gioco di carte, un gioco da tavolo, un laboratorio con diverse dinamiche legate all'educazione non formale come il teatro, la simulazione, il lavoro di gruppo, i giochi di ruolo e molti altri. Nel nostro caso, ci concentreremo sullo sviluppo di escape room offline e online. L'applicazione mobile fornirà escape room educative focalizzate su certe competenze e argomenti, che saranno identificati dopo sondaggi fatti con i giovani per raccogliere le competenze più importanti e dare priorità a quelle più rilevanti e interessanti per i giovani.

Al fine di renderlo efficace per i partecipanti, ma anche per renderlo user-friendly per gli operatori (youth workers), lo strumento dovrebbe avere le seguenti caratteristiche:

- Coinvolgente e interattivo;
- Chiaramente spiegato con regole scritte e pronte all'uso per l'animatore che vorrà utilizzarlo;
- Facile per gli utenti finali, nel nostro caso i giovani;
- Definito sul tempo, sul numero di utenti e sul gruppo target;
- Trasferire il contenuto attraverso un approccio di apprendimento esperienziale;
- Un tempo di riflessione e debriefing con tutte le domande pronte per il facilitatore;
- Possibili variazioni su numeri, dinamiche e altri cambiamenti;
- Una cornice temporale e uno schema da seguire;

Di solito ci dovrebbero essere i seguenti elementi:

- Obiettivi che vorresti raggiungere mentre usi lo strumento;
- Possibilmente alcuni materiali da scaricare e utilizzare da parte dei facilitatori se vogliono leggere di più sull'argomento che lo strumento sta affrontando;
- Introduzione con istruzioni sia per i facilitatori che per gli utenti finali;
- Regole su come usarlo con alcuni esempi come riferimento;
- Possibili dispense, schede o qualsiasi cosa da stampare o da usare da parte del facilitatore con i giovani (nel caso delle Escape Room potrebbero essere oggetti o qualsiasi cosa utile per il gioco della escape room o sia una descrizione e una storia iniziale per introdurre lo scenario della Escape Room);
- Debriefing e tempo di riflessione (fornire domande pronte per essere utilizzate



dai facilitatori per facilitare il processo di riflessione all'interno degli utenti). Nelle Escape Room educative questa parte sarà molto importante per capire come è stata l'esperienza per i partecipanti e quali sono i risultati e i punti di apprendimento per ciascuno dei partecipanti;

- Suggerimenti per i facilitatori. È importante che lo strumento sia facile da replicare da qualsiasi facilitatore e accessibile a chiunque, anche con dispense da stampare o qualsiasi cosa che faciliti il lavoro del facilitatore.

4.3 Documentazione dei risultati

Come già accennato nella sezione precedente, una delle parti più importanti dell'Educational Tool è proprio quella di fare un debriefing e una valutazione adeguata dei risultati raggiunti durante l'escape room.

Per fare questo, vi suggeriamo:

DEBRIEFING: Assicuratevi di riunire tutti i partecipanti in un ambiente accogliente e informale per discutere e dibattere su come è stata l'esperienza nell'escape room educativa e poi assicuratevi di guidare e facilitare il dibattito chiedendo:

- Come si sono sentiti individualmente e nella squadra?
- Come sono state le dinamiche di gruppo?
- Che dire della durata - è stato difficile farlo in quel tempo?
- Confrontate il processo e le situazioni dell'escape room con le esperienze della vita reale e chiedete loro se possono vedere cose comuni e quali.
- Qual è stata la cosa più difficile per loro?
- Qual è stata la cosa più facile per loro?
- Qual è stata la cosa più eccitante durante l'escape room?
- Qual è stato il più grande risultato di apprendimento?
- Qual è la competenza che credono di aver sviluppato di più?

Controlla tutti questi argomenti e se c'è qualche domanda che potrebbe essere interessante e potrebbe stimolare la riflessione dei partecipanti che ti viene in mente, falla.

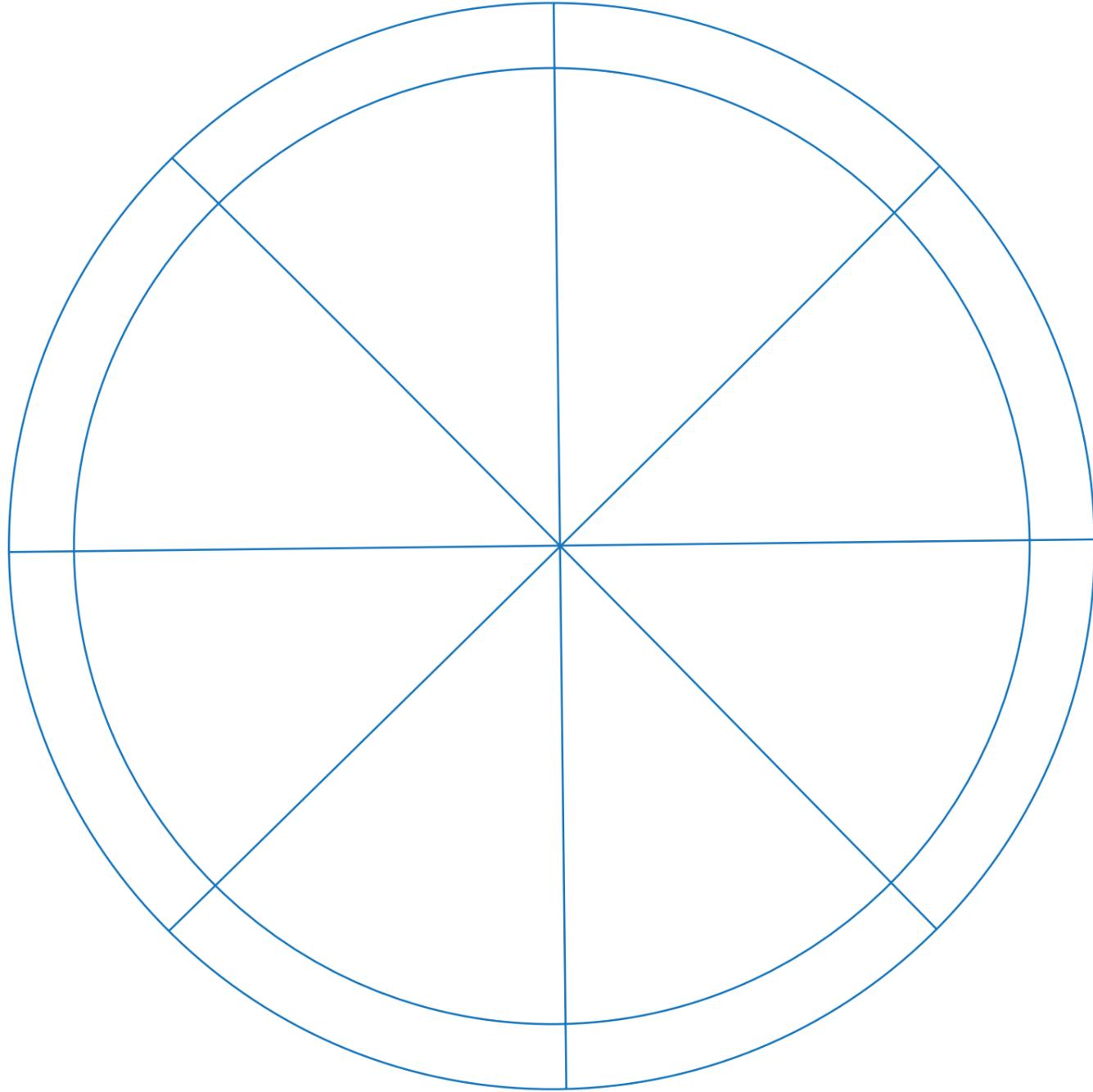
MODELLI DI VALUTAZIONE: Ti consigliamo vivamente di utilizzare modelli di valutazione per capire anche se il tuo strumento educativo funziona e in tal caso la tua escape room educativa è efficace con i giovani che hai coinvolto. Il modo migliore è quello di utilizzare:

- a) **Valutazione visiva.** Questo potrebbe essere fatto in diversi modi - offline o online. Per quanto riguarda il formato offline, condivideremo qui alcuni esempi che potete usare, che potrebbero anche essere trasferiti in una valutazione online utilizzando sistemi di supporto come Jamboard:



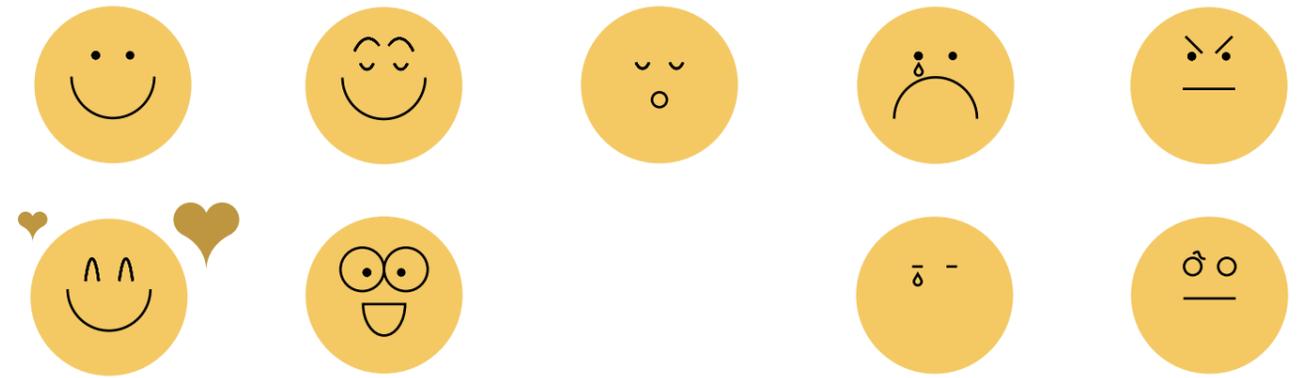
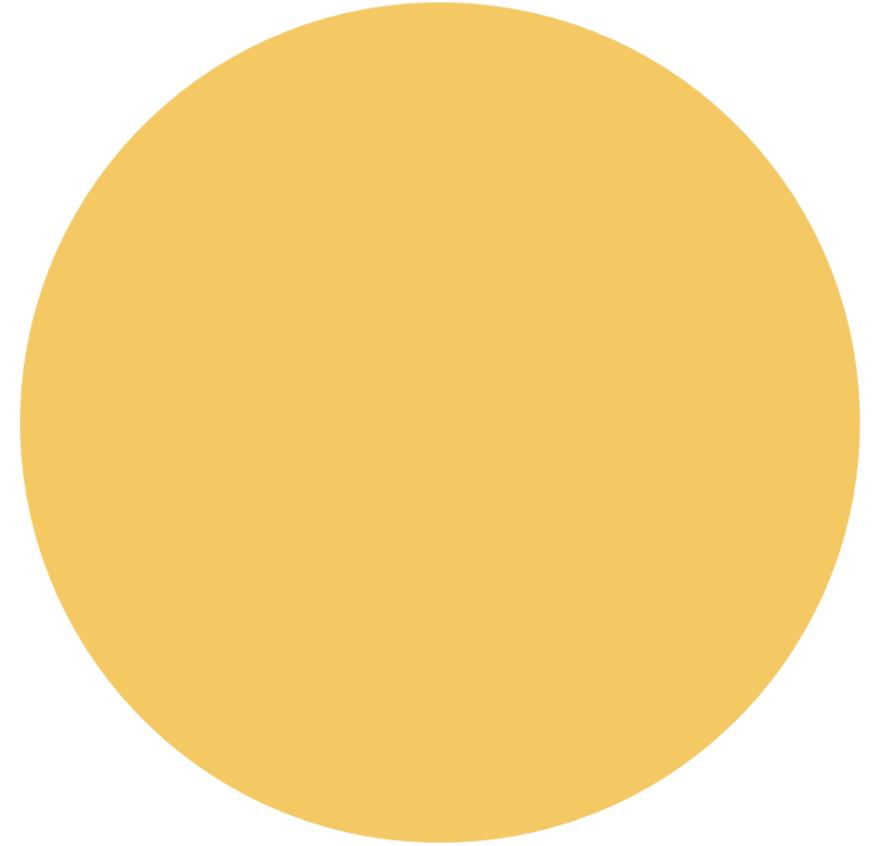
Valutazione a Pizza

Metti un punto per ogni fetta. Tieni presente che il centro pizza è buono al 100%, il bordo della pizza è buono allo 0%.



Condividi le tue sensazioni

Condividi la tua emoji in base alle tue sensazioni dopo questa attività!





b) **Valutazione di gruppo.** Questa potrebbe anche essere una soluzione chiedendo per esempio ai giovani una parola per riassumere l'esperienza durante l'esperienza educativa o condividere un pensiero.

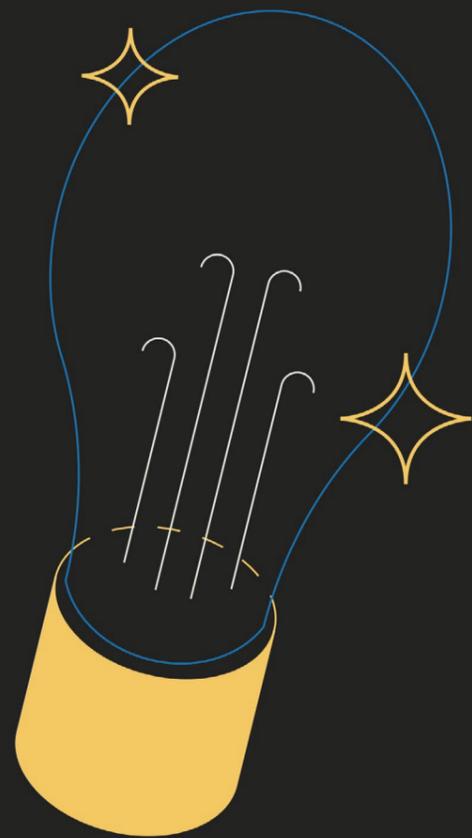
c) **Questionari.** Possono essere questionari personali online usando Google, Typeform o Survey Monkey. Sarebbe meglio se riuscite a preparare un questionario prima dell'esperienza e dopo l'esperienza, poiché vi fornirà una comprensione più precisa dell'impatto del vostro strumento educativo. Nel questionario, puoi chiedere:

- Competenze prima e dopo l'esperienza;
- Sensazioni e momenti migliori;
- Feedback su dinamica, giocabilità, divertimento, struttura, difficoltà e altro;
- Qualsiasi feedback generale che vorrebbero darvi.

d) **Foto e video** sono anche un buon modo per controllare le dinamiche di gruppo durante l'esperienza educativa. Se li volete, assicuratevi di chiedere ai partecipanti se sono d'accordo ad apparire in foto e video e fategli firmare in anticipo le dichiarazioni GDPR.



5. SVILUPPO DI ESCAPE ROOM EDUCATIVE



In questo capitolo, ci concentreremo sullo sviluppo di escape room educative e sugli approcci che gli educatori e gli animatori possono adottare quando desiderano creare questo tipo di ambiente di apprendimento. Avrete l'opportunità di esaminare le differenze tra le escape room convenzionali e quelle create per l'apprendimento (specialmente nel campo virtuale), oltre a conoscere i passi pratici e i consigli per progettare la vostra escape room virtuale. Entriamo nel merito.

5.1 . Le Escape Room educative virtuali come ambiente di apprendimento creativo

Gli ambienti di apprendimento creativo forniscono spazio per il pensiero basato sulle soluzioni, approcci innovativi e spazi per sperimentare. Una escape room educativa può essere sia uno spazio fisico per uno studente da esplorare che un'attività coinvolgente a cui prendere parte. Quando si progetta una escape room educativa, non dobbiamo limitarci al gioco in sé, ma possiamo anche utilizzare lo spazio per successive esplorazioni e attività basate sul tema e sugli elementi separati della stanza. Per esempio, il muro con dati e fatti sulle fake news e la disinformazione che fa parte di un puzzle nel gioco può essere usato in seguito per studiare gli articoli o su cui basare un intero compito di gruppo o un saggio individuale. L'ambiente fisico può anche essere uno stimolo per creare la continuazione delle storie e le conseguenze delle azioni intraprese dai personaggi, o analizzare le ragioni per cui la storia si è verificata in primo luogo. Così, quando guardiamo una escape room come un ambiente di apprendimento creativo, possiamo trovare una moltitudine di modi per coinvolgere gli studenti in attività che sono prima motivate dal gioco e poi utilizzano lo spazio e il suo potenziale.

Quando si parla di escape room educative nel contesto virtuale, un'applicazione simile è possibile ma, invece del muro con gli articoli, può essere una lavagna Padlet o Google Jamboard a cui i partecipanti possono tornare per esplorare l'argomento. D'altra parte, è più facile portare l'escape room virtuale "con te" e una volta a casa aprire il link specifico, guardare il video completo che è stato utilizzato per un puzzle o ascoltare il podcast completo che potrebbe essere stato integrato nel gioco. Sia le escape room fisiche che quelle virtuali offrono un ambiente di apprendimento creativo che può immergere gli studenti anche dopo che l'attività principale del gioco è finita



5.2 L'elemento educativo e come includerlo

Anche se si sostiene che c'è un potenziale di apprendimento da qualsiasi attività ludica, è la decisione consapevole di raggiungere risultati di apprendimento dall'inizio che rende i giochi educativi diversi. Quando si lavora con le escape room educative, guardare al fattore di apprendimento che viene piantato dal designer dall'inizio del processo di creazione e cercare di migliorarlo in vari modi. Conoscere il gruppo target e le sue esigenze di apprendimento, così come guardare al possibile curriculum, permette di creare una stanza con specifici risultati di apprendimento che saranno rilevanti per gli studenti e per il programma a cui stanno partecipando.

I risultati dell'apprendimento in questo contesto sono intesi come sviluppo di competenze o dei loro aspetti specifici: conoscenze, abilità, attitudini e comportamenti. Ogni escape room ha il potenziale per migliorare la conoscenza dei giocatori attraverso testi di gioco, pre-storia o anche l'intero scenario basato su una storia reale o inventata. Le abilità sono sviluppate attraverso la ripetizione, la risoluzione dei puzzle e la cooperazione reciproca. Nel frattempo, gli atteggiamenti e i comportamenti si formano o cambiano a causa dell'esperienza complessiva e delle attività post gioco come il debriefing o la riflessione. Al fine di ottenere un risultato di cui si è soddisfatti, ci sono alcune cose che si dovrebbero prendere in considerazione durante la fase di "piantare l'apprendimento".

Per prima cosa è importante scegliere un argomento per l'escape room che sia vicino a te o all'area di competenza della tua squadra, il che permetterà di creare uno scenario più dettagliato e profondo per il gioco che potrebbe essere pieno di metafore e fattori di valorizzazione. L'argomento può essere qualsiasi cosa che sia rilevante per il vostro lavoro, ad esempio geografia, storia, salute mentale, violenza di genere, consapevolezza ambientale. Quando hai scelto un argomento, è il momento giusto per rispondere a due domande:

- Cosa sa o pensa già il tuo gruppo target su questo argomento?
- Cosa sono interessati a sapere su questo argomento?
- Cosa dovrebbero sapere su questo argomento secondo il curriculum/ programma/campagna?

Quando si risponde a queste domande dal punto di vista del discente, si possono elencare tutti i punti e dare la priorità a ciò che si pensa sia più rilevante in questo momento, ciò che è realizzabile con un'esperienza di gioco



e ciò che dovrebbe essere affrontato attraverso la discussione, la lezione o forse elementi audiovisivi. Consigliamo per una sessione di gioco di 90 minuti di scegliere fino a 3 risultati di apprendimento.

Ora che avete scelto i risultati di apprendimento, vediamo come distribuirli nell'esperienza di gioco:

Scenario del gioco - lo scenario ha il potenziale di fornire elementi di conoscenza, ma soprattutto una storia che sia relazionabile, impressionante e vicina al cuore fornirà un'esperienza più forte e avrà il potenziale di cambiare gli atteggiamenti o i comportamenti dei giocatori. Quando create lo scenario, pensate a chi sono i giocatori in questa storia; chi è il personaggio principale; cosa sta succedendo nella storia prima della parte del gioco e cosa succede dopo; quali eventi accadono durante la parte del gioco e quali colpi di scena potrebbero esserci.

Pre-storia - introdurre il contesto di gioco, creare l'atmosfera, fornire i primi dettagli e informazioni può essere fatto nella pre-storia. Qui i partecipanti possono anche avere il tempo di analizzare alcuni dati, memorizzare informazioni chiave o creare il proprio database di informazioni per entrare nel gioco. Qui i partecipanti sono entusiasti di partecipare al gioco, quindi è difficile tenerli impegnati con le informazioni, ma tuttavia se le metti nella storia e dai loro una ragione per studiare, leggere, ascoltare qualcosa, puoi far funzionare il tutto.

Storytelling ambientale - oggetti fisici come vestiti, poster e simboli possono migliorare gli scenari e quindi migliorare l'esperienza di gioco immergendo i giocatori nel mondo di gioco fornendo emozioni più forti ed effetti più lunghi.

Narrazione in-game - forse abbiamo un diario della vittima dall'inizio, forse troviamo messaggi registrati da un amico lungo la strada. Tutto questo è un'occasione per fornirci più contesto, più informazioni, introdurre concetti e farci applicare nella pratica i concetti appresi. Lo storytelling in-game è ciò che si vuole includere in qualsiasi escape room educativa.

Attore in-game - se vuoi dare spazio a discussioni in-game, ripetere informazioni importanti, creare un dialogo con i giocatori, tutto questo può essere fatto con un attore in-game che gioca un ruolo specifico durante lo scenario. In questo modo è possibile controllare il ritmo del progresso, aumentare l'immersione nella storia e avere la flessibilità e la capacità di indicare dettagli o dati



significativi senza disturbare l'esperienza di gioco.

Enigmi - sono l'aspetto principale delle escape room educative che naturalmente devono essere variabili, intriganti, di difficoltà crescente ma risolvibili in poco tempo. Ma per migliorare l'apprendimento si possono avere puzzle tematici, risposte che corrispondono a dati specifici o anche puzzle basati su concetti, fatti e fonti di conoscenza che sono sparsi nella stanza. Scegliete con cura i puzzle che forniranno una migliore esperienza di apprendimento e saranno appropriati all'argomento.

Dopo la storia - una volta che il gioco è finito e il timer si ferma, si può tenere lo spazio per spiegare le metafore del gioco, svelare la storia o anche introdurre un colpo di scena. Tutto questo crea un'esperienza più forte per i giocatori che permette di mantenere l'apprendimento più a lungo.

Attività dopo il gioco - dopo la fine del gioco, fornire ai giocatori uno spazio per la riflessione personale o di gruppo, un debriefing guidato e un input teorico fornisce una grande opportunità per il trasferimento delle conoscenze.

Attività di follow-up - raccomandare un libro, un articolo, un documentario, fornire un volantino e invitare a un evento su un argomento simile può essere un ottimo modo per utilizzare l'escape game come piattaforma per aumentare la curiosità e coinvolgere i giocatori in ulteriori attività su questo argomento.

Un designer di giochi di escape room educative può stabilire le proprie priorità in ogni scenario di gioco. In alcuni casi, il focus potrebbe essere sulla nuova conoscenza, quindi la pre-storia e la narrazione nel gioco possono prendere più spazio. Se il gioco è progettato per testare le conoscenze acquisite o valutare l'apprendimento, allora gli enigmi e le sfide all'interno del gioco possono avere la priorità. Tuttavia, se il desiderio è quello di riflettere su valori, atteggiamenti e regolare il comportamento, allora l'attenzione è chiaramente sulla narrazione, la connessione emotiva e la riflessione dopo il gioco e il debriefing che possono fornire punti forti per gli studenti da conservare. Ci sono molti posti per piantare e migliorare l'apprendimento in un ambiente di escape room, quindi scegliete le vostre priorità e sperimentate durante il processo.



5.3 Campi educativi adatti alla costruzione di Escape Room educative

Ogni volta che introduciamo un escape room, vediamo l'eccitazione nei partecipanti perché è qualcosa di misterioso, attivo e guidato dai risultati. Tali attività possono essere adatte a tutti i campi educativi e alle pratiche di lavoro con i giovani, non importa dove e per chi. Una escape room può essere allestita nel dormitorio di un campo di giovani, in un'aula di scuola superiore, nell'auditorium dell'università o anche in una tenda nel parco. Può essere facilitata in un centro giovanile per un gruppo di giovani di età mista, implementata nella biblioteca locale per famiglie o gruppi di amici, o anche creata completamente online per essere giocata su un dispositivo o su più dispositivi da chiunque sia interessato. Sta all'educatore decidere se una escape room è adatta a questo specifico gruppo di studenti e al curriculum, così come considerare se l'educatore ha abbastanza risorse e tempo da investire nella creazione di questa esperienza.

Le escape room educative sono ambienti di apprendimento creativi che possono fornire la massima immersione grazie alla narrazione ambientale e un'opportunità di gioco a 360 gradi in cui tutto ciò che ti circonda trasmette la storia e può essere interagito. Le escape room sono anche una delle migliori esperienze incarnate in cui si richiede di utilizzare tutte le sfide e lavorare fisicamente, cognitivamente e socialmente per adempiere al compito o alla missione stabiliti. Quindi le esperienze di gioco e dopo il gioco sono abbastanza alte in termini di emozioni e sentimenti. E come sappiamo, le esperienze emotive sono conservate più a lungo nella nostra memoria. Quando ci troviamo di fronte a una situazione simile, questa esperienza emotiva ci viene riportata, e possiamo ricordare meglio cosa abbiamo provato e quali sono state le azioni intraprese. Quindi, se facciamo un gioco collegato all'argomento della violenza di genere che crea una forte connessione emotiva con l'argomento, e abbiamo una discussione approfondita che termina con i passi specifici da fare se si è testimoni di violenza di genere, allora è più sicuro che quando ci si confronta con una situazione reale ricorderemo i passi meglio che dopo una semplice lezione di introduzione su come comportarsi quando si è testimoni di una situazione di violenza di genere.

Quindi, la creazione di forti connessioni emotive rende le escape room educative un ottimo strumento per affrontare temi importanti che hanno bisogno di empatia. La violenza, il razzismo, la discriminazione, la catastrofe ambientale,



la migrazione, il bullismo, sono alcuni dei molti argomenti che le escape room si adattano molto bene. Anche gli argomenti che richiedono la comprensione di fatti ed eventi possono essere introdotti attraverso una escape room (ad esempio eventi storici, casi politici o dati geografici). Essendo uno strumento altamente coinvolgente, le escape room possono essere utilizzate anche in materie che sono più tecniche. C'è molto spazio per sperimentare con escape room educative e chimica, fisica o matematica tra le altre materie. La possibilità di praticare le soft skills permette di creare una escape room che può concentrarsi su competenze specifiche come la cooperazione, la comunicazione, la leadership e non solo.

5.4 Risorse necessarie per creare Escape Room educative online

Siamo chiari: più esperienza e competenze nel mondo digitale hai, più facile sarà creare una escape room educativa nello spazio online usando una varietà di strumenti e programmi. Tuttavia, anche con poca esperienza, è possibile creare una escape room online per educare gli studenti.

Per progettare una escape room nello spazio online, si può gestire solo con un computer portatile. Ma creare un'esperienza coinvolgente di escape room potrebbe richiedere un po' più di hardware. È una buona idea usare una varietà di puzzle che coinvolgono diversi sensi e diversi stili di puzzle. Per essere pronti alla versatilità, dotati di un computer portatile o un PC, un buon microfono, una videocamera, uno scanner e una stampante. Ma la maggior parte delle risorse proviene dallo spazio digitale. Potresti aver bisogno di usare un programma di editing fotografico/visivo che ti è comodo (Canva, Indesign, Photoshop), un programma di editing video (Openshot, Adobe Premiere), una varietà di piattaforme di social media (Twitter, Facebook, Wordpress, YouTube, Wix), un programma di editing audio (Studio One, Audacity Logic Pro X), servizi di archiviazione di file (Google Drive, Dropbox) nonché applicazioni e siti web per creare puzzle come sequenze di codice Morse (Morsecode.world), codici QR (qr-code-generator), sistemi di suggerimenti (texttadventures.co.uk). Le possibilità di progettazione di escape room online sono limitate solo dal tuo tempo per ricercare possibili software, app e il loro utilizzo. Questo può essere sia una grande opportunità che una tana di coniglio che può portarti a strati di puzzle e combinazioni di piattaforme e file multimediali, quindi non dimenticare la risorsa più importante nel processo di progettazione: il tempo.



5.5 Vantaggi e svantaggi delle Escape Room

Come per qualsiasi strumento educativo per le escape room, ci sono due lati di una storia, alcuni vantaggi e svantaggi del loro uso. Dalla ricerca a tavolino e dalle esperienze personali, elenchiamo alcune cose che un educatore può valutare prima di iniziare il viaggio di progettazione di una escape room educativa.

Vantaggi delle escape room virtuali: una escape room virtuale può essere progettata utilizzando letteralmente zero risorse finanziarie, ricorrendo solo a Internet e ai servizi gratuiti a disposizione degli educatori, il che la rende uno strumento attraente da esplorare. Ma tra gli altri vantaggi dei giochi di fuga virtuale è che si può giocare quando e dove si vuole, e le squadre possono essere nella stessa stanza o sparse per la città. Il gioco può essere giocato in qualsiasi momento ed essere accessibile ai giocatori 24/7. Gruppi multipli possono giocare allo stesso tempo e non ci si deve preoccupare dello spazio fisico o essere limitati a un numero specifico di giocatori per giocare. È possibile mettere in pausa o riavviare il gioco quando la situazione lo richiede. I giocatori possono seguire il proprio ritmo e, se finiscono prima, si può lavorare sull'analisi del gioco mentre gli altri stanno ancora giocando. Come facilitatore, non è necessario impostare qualcosa prima o riavviare il gioco dopo che una squadra ha finito. Se vedi che elementi del gioco non funzionano su più gruppi, puoi semplicemente togliere quel puzzle e cambiare il link URL per portare al puzzle successivo. Si può facilmente aggiornare il gioco incorporando enigmi o ristrutturando uno qualsiasi dei suoi elementi, purché si abbiano le sequenze mappate nel file principale. È possibile introdurre e facilitare un'escape room virtuale a distanza con delle breakout room. Un'attività di follow-up può essere a portata di click con un link finale che porta a un documento, un podcast, un video o un forum di discussione.

Svantaggi dei giochi di fuga virtuali: sono meno coinvolgenti, meno interattivi e non forniscono la stessa esperienza incarnata delle escape room fisiche. Possono dipendere dalla disponibilità di dispositivi e dipendono fortemente dalla tecnologia, come una connessione internet stabile, dispositivi abbastanza veloci e la possibilità di utilizzare più dispositivi come laptop e telefono allo stesso tempo. Questo potrebbe non essere accessibile a tutti gli studenti. Alcuni dispositivi o luoghi geografici non supportano un sito web o un'applicazione specifica, il che può rendere parti del gioco inaccessibili per alcuni giocatori o se un'applicazione o un sito web cambia un indirizzo, alcuni collegamenti potrebbero diventare difettosi e il gioco smettere di funzionare per tutti. C'è il



pericolo che alcune parti del gioco possano essere compromesse, hackerate o spammate da giocatori o troll. Con tutto questo, è più difficile fornire una forte esperienza emotiva e facile far perdere i giocatori su Internet, trovando indizi in tutti i posti sbagliati.

Naturalmente, ci sono modi per minimizzare l'impatto di questi svantaggi e fornire un grande viaggio di apprendimento per i giocatori. Il designer dovrebbe avere in mente l'importanza di costruire tecnicamente un'esperienza fluida che eviti le insidie di cui sopra, mentre crea una storia a cui i giocatori possano relazionarsi e che siano interessati a scoprire. Nel frattempo, la gestione pratica del gioco è anche importante prima di ogni utilizzo per essere sicuri che il gioco funzioni ancora nel modo in cui è stato progettato.

5.6 Processo di progettazione passo dopo passo

Creando un escape game educativo, vogliamo fornire un'esperienza di apprendimento significativa. Tuttavia, non tutte le esperienze che uno studente vive possono essere qualificate come significative. La sfida più grande qui è che la significatività di un'esperienza è altamente soggettiva e dipende molto da una moltitudine di fattori, molti dei quali il progettista dell'esperienza non ha assolutamente alcun controllo (come interpretazioni personali, esperienze precedenti, pregiudizi). Ci sono, comunque, modi per influenzare l'esperienza del discente tenendo a mente gli elementi che possono essere controllati (atmosfera, storia, facilitazione, enigmi, flusso di discussione dopo il gioco) e facendo in modo che ogni aspetto di tale esperienza (storia, immagini, personaggi, enigmi) serva allo scopo di renderla significativa, memorabile e d'impatto. Quindi quali sono i passi logici o gruppi di passi che un designer di giochi di evasione educativi dovrebbe fare?

Il **primo passo** è stato descritto nei punti precedenti dell'apprendimento dell'impianto, ed è il lavoro di ricerca che un educatore dovrebbe fare prima ancora di scegliere di progettare una escape room. Decidi l'argomento generale che vorresti affrontare, analizza il gruppo target e scegli diversi risultati di apprendimento che sono più rilevanti per il gruppo target e per il tuo corso/attività. Scrivi questi risultati di apprendimento che serviranno come base per creare una escape room.

Il **secondo passo** consiste nel rivedere le risorse disponibili. Prendete in considerazione le dimensioni del gruppo, lo spazio disponibile, i dispositivi e



i co-facilitatori. Decidete se volete creare un escape game fisico, digitale o misto. Scegliete di fare una escape room lineare o multilineare.

Ora, una volta che hai fatto il tuo lavoro preliminare, è il **momento di tuffarsi nella narrazione**. Per prima cosa crea una storia che affronti l'argomento, dai un'occhiata all'arco narrativo o al viaggio dell'eroe come ispirazione per costruire una storia completa. È una buona idea creare dei personaggi e crearne l'aspetto e la personalità. Pensate a quando l'escape room può essere inserito in questa storia, a che punto avviene l'intervento del gioco, e quale ruolo viene svolto dai partecipanti. Una volta che la storia ha un senso, pensate all'obiettivo finale dei giocatori. L'obiettivo finale può essere quello di trovare una cura, svelare un mistero, impedire l'esplosione di una bomba, sfuggire al cambiamento climatico, aiutare una vittima di violenza domestica o qualsiasi altro obiettivo che possa avere un richiamo per il pubblico e che abbia senso per la storia.

Una volta che la trama è finita, è il momento di creare concetti di puzzle e di fare appropriazione tematica dei puzzle. Fate un mix di puzzle che collegano vari sensi (suoni, immagini, testo, indovinelli e puzzle fisici come i labirinti). Fai un equilibrio tra puzzle brevi basati su fatti o date e puzzle basati su testo o file video e audio più lunghi. Una volta che hai un'idea di puzzle, vai avanti e prova la versione grezza sui tuoi amici e colleghi per vedere se ha senso. Una volta che sei soddisfatto dei concetti di puzzle, creali e metti una sequenza che inizia con un puzzle semplice che porta a un aumento di difficoltà con un grande finale alla fine. Quando create i puzzle e li impostate, assicuratevi di avere un file principale con tutti i dati di accesso, le parole in codice e le sequenze documentate.

Puoi usare en.lockee.fr per creare serrature digitali per i tuoi puzzle

Quando tutti gli enigmi sono in sequenza e appropriati, puoi migliorare l'ambiente della narrazione con aspetti visivi ed estetici extra. Puoi scrivere la pre-storia o registrare un video, anche trovare dei costumi per i giocatori o il facilitatore. Progettate regole e qualsiasi materiale visivo che possa rendere la narrazione ambientale migliore e il gioco più coinvolgente.

Il gioco è pronto per coinvolgere i partecipanti, ma manca ancora un aspetto molto importante. È il momento di progettare il dopo-gioco e le attività di follow-up. Pensate a come vorreste condurre il processo di debriefing: farete qualche riflessione personale o terrete uno spazio per la discussione di gruppo? Fornire



qualche spiegazione o input subito dopo il gioco? Avrete compiti di follow-up più lunghi nell'ambiente di gioco, o forniranno del materiale multimediale che gli studenti potranno usare a casa? Ricordate che questa parte dell'esperienza è una delle più significative in quanto ha il potere di esprimere sentimenti, esprimere pensieri e costruire sulle idee degli altri, assicurando la continuazione della scoperta dell'argomento o anche l'azione necessaria.

A questo punto, il prototipo principale del gioco è pronto e una parte molto importante del playtesting è ancora da fare. Idealmente, eseguite il gioco con un piccolo gruppo di studenti o colleghi per vedere se tutto funziona come previsto. Vedrete facilmente quali reazioni provocano la storia, certi enigmi e il gioco stesso. L'osservazione dei giocatori vi indicherà i vostri punti deboli, e avrete la possibilità di cambiare alcune cose prima dell'uso reale del gioco. Se non c'è la possibilità di fare una prova con un gruppo, allora il minimo che potete fare è giocare il gioco dall'inizio alla fine da soli e fare le modifiche appropriate.

Il gioco è pronto per essere implementato con il gruppo di studenti, ma è ancora lontano dalla perfezione. Ecco perché è importante avere la mentalità "gioca e itera" in modo da poter aggiustare il gioco dopo ogni volta che lo si gioca. Facendo piccoli aggiustamenti, si può smussare il processo di gioco e assicurarsi che gli studenti siano in uno stato di flusso, riuscendo a raggiungere il tempo medio di gioco desiderato.

Al fine di progettare migliori escape room educative, vi invitiamo a giocare di più, e di escape room virtuali. Potete anche guardare il curriculum e i programmi educativi con l'occhio del game designer. Pensate a ciò che può essere parte di uno scenario di gioco, e quali contenuti sembra possibile trasformare in un puzzle e altro.

5.7 Errori comuni dei designer

Quando si guarda indietro ai primi scenari progettati, non importa se per giochi di evasione fisici, digitali o misti, ci sono alcuni errori che si ripetono e che gli educatori che progettano i giochi fanno. Qui riflettiamo su alcuni degli errori che abbiamo fatto o che abbiamo osservato nei team che sviluppano i primi escape game educativi.

Rendere la storia del gioco troppo complessa, metaforica o distaccata dalla realtà è qualcosa che accade abbastanza spesso. Per i creatori, la storia e gli elementi hanno sempre senso, ma avrà senso anche per qualcuno che



incontra l'argomento per la prima volta. Forniamo abbastanza contesti perché i giocatori si relazionino e siano curiosi di scoprire cosa c'è dietro la storia? Le metafore sono riconoscibili e possiamo davvero immaginare questa storia nel contesto del nostro mondo?

Come per ogni creazione, non c'è limite alla perfezione, e si può sempre trovare qualcosa che si potrebbe voler sviluppare ulteriormente, cambiare o aggiungere. Questo è un bene e lungo la strada si possono fare cambiamenti, ma cercare di perfezionare un gioco può richiedere troppo tempo e diventare più complesso, quindi smetterà di essere efficiente dal punto di vista delle risorse.

Creare ed enfatizzare l'uso di un sistema di suggerimenti. Una escape room virtuale ha il pericolo che i giocatori possano accidentalmente prendere una strada sbagliata e trovare correlazioni tra l'argomento del gioco e le risposte di ricerca casuali generate da Google. Questo può portare i giocatori nella tana del coniglio, farli perdere, confondere, frustrare e abbandonare il gioco. Quindi è una buona idea costruire un sistema di suggerimenti logici che non dia subito la risposta, ma che possa fornire una guida per mantenere i giocatori in pista e nei confini del vostro gioco.

Usare strumenti complicati, rari o fantasiosi e software che richiedono il download può anche allontanare alcuni giocatori dal gioco. Hanno già bisogno di risolvere enigmi e se ci aspettiamo anche che imparino ad usare un nuovo strumento online lungo la strada può essere troppo da chiedere. Quando si gioca su computer scolastici, potrebbero esserci restrizioni sul download di contenuti, quindi anche questo può essere difficile e dovrebbe essere menzionato dai giocatori o controllato prima di iniziare il gioco.

Avere risposte ambigue o varie risposte come risultato della risoluzione di un enigma infastidisce molto i giocatori e dovrebbe essere evitato, così come evitare enigmi che fanno perdere tempo o vicoli ciechi. Questo non corrisponde a un'esperienza soddisfacente ma fa sentire imbrogliati.

Anche basare gli enigmi sulla conoscenza precedente attesa può essere difficile, a meno che non si tratti di un follow-up su una conoscenza specifica che è stata fornita nell'incontro precedente, nella sessione o nella fase pre-storia del gioco.

Non testare abbastanza il gioco è uno degli errori più frequenti. Quando un gioco viene progettato ce ne innamoriamo automaticamente e se funziona con



un team di tester diamo per scontato che funzionerà con tutti, e non abbiamo voglia di testarlo ulteriormente. Può succedere che dopo diversi test si cambi il 30%-40% degli enigmi, si aggiustino alcune parti narrative e si tolgano alcune delle soluzioni tecniche preferite. Finché questo porterà ad un'esperienza più piacevole per i giocatori, è meglio fare questi cambiamenti. Fate le modifiche e giocate di nuovo il gioco con un altro gruppo, osservate, chiedete un feedback e forse potrete riportare alcuni aspetti nel gioco.

Trascurare il debriefing o non avere abbastanza tempo per farlo è un errore comune a molti educatori. Ricordate che un gioco è semplicemente un'esperienza che può essere diversa per giocatori diversi, che possono trarre conclusioni diverse e persino fare false connessioni logiche tra ciò che il gioco intendeva comunicare e ciò che il giocatore ha percepito. Quindi condurre un debriefing e fornire uno spazio di riflessione è la chiave per qualsiasi attività di apprendimento basata sul gioco. I veri risultati dell'apprendimento possono essere ancorati durante il debriefing, le vere rivelazioni vengono dalla discussione comune o dallo spazio per il processo di riflessione personale, quindi assicuratevi di pianificare ed eseguire una sessione di debriefing dopo ogni gioco giocato.

Dimenticarsi di un'attività di follow-up mantiene il gioco come un evento unico e non permette a questa esperienza di diventare un imbuto per una reale scoperta dell'argomento e delle azioni reali ad esso collegate. Quindi, incorporate un'attività di follow-up nella prossima volta che incontrate questo gruppo o fornite loro un link URL, un invito a un evento o una raccomandazione su dove trovare un libro o un film sull'argomento per utilizzare tutto il potenziale della motivazione che è stata creata durante l'esperienza di gioco.

5.8 Come organizzare un Escape Room in classe e o ambiente educativo

Quando si crea una escape room educativa da usare con un gruppo di giovani, è importante far sapere al gruppo che ci sarà un'esperienza ludica nella prossima lezione, in modo che gli studenti arrivino preparati ed eccitati. Se il gioco è collegato a conoscenze precedenti o ad argomenti che sono stati affrontati in classe o durante precedenti sessioni di formazione, allora si potrebbe anche far sapere loro cosa rivedere o portare con sé per il gioco.

1) Una volta arrivato il giorno del gioco, allestite le aree di gioco dividendo la stanza per le squadre (se necessario) e preparate tutte le dispense, le lavagne



a fogli mobili o i messaggi sulla lavagna che sono necessari per il gioco;

2) Chiedere agli studenti di venire un po' prima in classe, in modo da poterli informare su dove si svolge il gioco e su quali strumenti possono o non possono essere utilizzati. Spiegate a questo punto le regole del gioco ed eventuali dettagli tecnici;

3) Informate l'introduzione della storia, impostando l'atmosfera del gioco, fornendo un po' di contesto e di retroscena. Assicuratevi di spiegare chiaramente i ruoli dei giocatori e la loro missione finale;

4) Avviare il timer e osservare il gioco, sostenendo i gruppi in difficoltà quando richiesto o quando si vede che il livello di frustrazione è più alto del previsto;

5) Se una squadra finisce prima delle altre, puoi invitarla nella tua parte della stanza per osservare le altre squadre senza alcuna interferenza, oppure puoi chiedere loro di compilare un mini sondaggio, una valutazione del gioco o qualsiasi altra cosa rilevante. Una volta scaduto il tempo, annunciate la fine del gioco e congratulatevi con i vincitori (se ce ne sono);

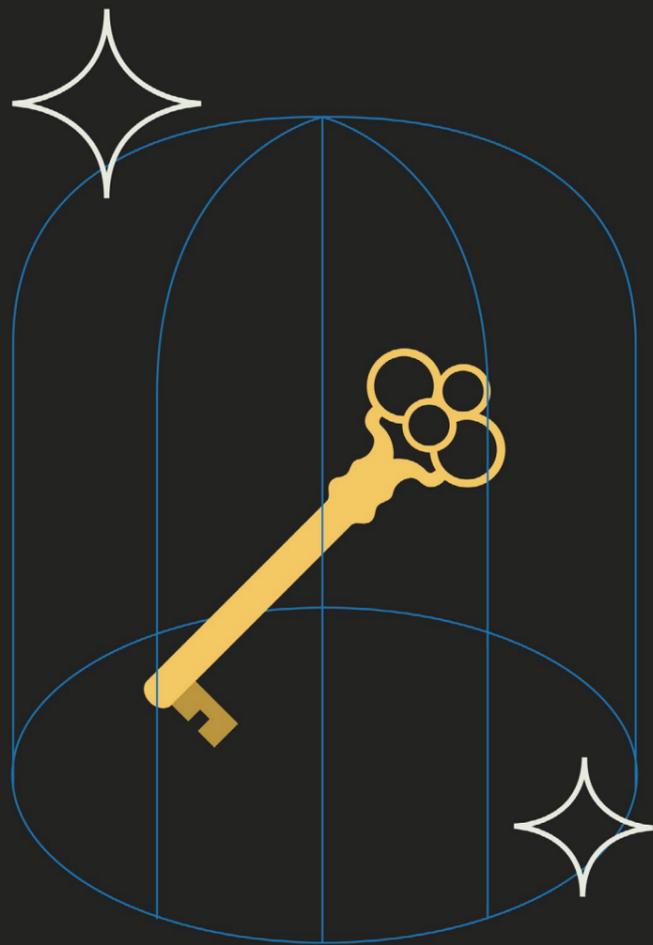
6) Tenere un debriefing comune parlando del processo di gioco e delle emozioni dei giocatori, per poi passare alla storia del gioco e alle conclusioni che se ne possono trarre;

7) Fornire ai giocatori un compito di follow-up da completare entro la prossima lezione o una scadenza specifica, e rispondere a tutte le domande che i giocatori possono avere sul gioco. Se avete tempo, fate una foto con i giocatori per ricordare questo momento;

8) Riavviare il gioco per un nuovo gruppo di giocatori. Scrivete anche delle idee su come il gioco può essere ulteriormente migliorato e mettete tutto in una scatola o due, in modo che sia facilmente accessibile quando deciderete di fare di nuovo il gioco.

Dopo aver organizzato un'esperienza di gioco per un gruppo di partecipanti, fate un esperimento e chiedete loro qualche settimana o mese dopo il contenuto del gioco e vedete quanto è stato conservato e quanto è facile ricordare cosa sta succedendo.

6. ELEMENTI EDUCATIVI



In questa parte ci concentreremo sugli elementi educativi delle Escape Room e in generale su come creare un adeguato spazio di apprendimento creativo con scopi educativi. Ci concentreremo sulle diverse caratteristiche per chiarire alcuni aspetti delle escape room. Vorremmo fornirvi il maggior numero possibile di dettagli da considerare, e vorremmo permettervi di capire il particolare processo di apprendimento creativo in una escape room.

6.1 Approccio educativo

Le escape room hanno un approccio basato sul problema, che di solito è collegato al tempo. Per quanto riguarda gli scopi educativi delle escape room, c'è una grande differenza tra le escape room ricreative e quelle educative. Una volta che si sviluppa una escape room educativa, si ha in realtà un approccio basato sui principi della gamification nell'attività e per la creazione di essa un processo simile a quello seguito quando si sviluppa un gioco serio (gioco con scopi educativi).

La **gamification** si riferisce all'applicazione di meccaniche e dinamiche di gioco a situazioni non di gioco con l'obiettivo di favorire l'interesse attivo degli utenti e il loro coinvolgimento, incoraggiando lo svolgimento di un'attività o l'acquisizione di un comportamento. La gamification **agisce a livello di motivazione del giocatore** attraverso l'adozione di alcune meccaniche di gioco come: livelli di gioco, sfide, premi, punti. Dividere un processo in livelli aiuta a definire gli obiettivi individuali e ad aumentare la motivazione e l'assegnazione di ricompense permette, ad esempio, ai soggetti di ricevere un feedback immediato sulle loro prestazioni, mentre il meccanismo di punteggio e classifica dei giocatori stimola una sana competizione. Il principio alla base della gamification è molto semplice: se ci divertiamo, otteniamo risultati migliori (Alsawaier, 2018). **Quando i giochi vengono applicati a contesti non ludici, vengono chiamati "giochi seri"**. I giochi seri possono essere definiti come "una gara mentale, giocata con un computer secondo regole specifiche, che utilizza l'intrattenimento per promuovere obiettivi di formazione governativa o aziendale, istruzione, salute, politica pubblica e comunicazione strategica" (Zyda, 2005). **Introdurre giochi seri nei corsi di istruzione per soggetti poco motivati ad apprendere significa certamente cambiare radicalmente la metodologia di insegnamento.** Significa includere un nuovo linguaggio, un apprendimento basato su livelli di gioco, su attività di gruppo, sul raggiungimento di obiettivi attraverso punteggi e premi. Alcuni studi hanno dimostrato come alcuni giochi commerciali, cioè non



specificamente progettati per scopi didattici, possano avere un impatto positivo sull'apprendimento, stimolando e favorendo, ad esempio, le capacità di lettura e di calcolo e l'acquisizione di rappresentazioni complesse dello spazio (Gee, 2013). In questo senso, quindi, **l'utilizzo dei serious games nell'educazione giovanile può avere grandi potenzialità educative**, anche nella direzione di **sviluppare forme di empatia ed empowerment**. I giochi interattivi, a differenza di altri medium, ci permettono di immergersi in scenari e ambientazioni difficilmente rappresentabili nella realtà e, così facendo, di metterci "nei panni degli altri", ed essere noi stessi protagonisti (Olivier, Sterkenburg & Van Rensburg, 2019).

Attraverso la gamification e, in tal caso, le escape room educative, il concetto di empowerment fa riferimento al processo di crescita dell'individuo che, attraverso percorsi esperienziali e formativi, sviluppa nuove abilità e competenze, valorizzando così il passaggio dal senso di inefficacia e impotenza dell'individuo nell'affrontare i problemi quotidiani (learned helplessness) al senso di fiducia e speranza appreso nel gestire situazioni complesse e problematiche (learned hopefulness) (Rappaport, 1981; Seligman, 1990; Zimmerman, 2000). Oltre a permettere lo sviluppo di forme di motivazione (Borras-Gene, Martinez-Nunez & Blanco, 2016), quindi, le attività ludiche possono aumentare l'empowerment dei soggetti coinvolti (Spanellis, Dørfler & MacBryde, 2020). Non è certo possibile ignorare e non sfruttare al meglio questo grande potenziale di apprendimento per capitalizzarlo in direzione educativa.

Il potenziale motivazionale e accattivante di questi strumenti, reso accessibile anche dalla possibilità di avviare forme digitali di gioco, può favorire significativamente l'inclusione sociale in senso lato, ovvero offrire e garantire a tutti i soggetti la possibilità di partecipare alla società come membri di valore in grado di contribuire al benessere sociale (Omidvar & Richmond, 2003). Al di là dei contesti "classici" di utilizzo e adozione di questi mezzi a fini educativi, infatti, è importante rilevare l'importanza che essi possono avere proprio per motivare persone "escluse" o ai margini dei contesti sociali a intraprendere percorsi formativi e lavorativi, aumentare le proprie conoscenze su temi rilevanti, sviluppare forme di empowerment in grado di spingerle verso un futuro più roseo nel loro percorso educativo e professionale.

Attraverso l'escape room educativa si potranno coinvolgere tutti questi empowerment e le caratteristiche che si possono trovare nella gamification e nei serious games fornendo uno spazio online e offline di apprendimento con simulazioni insieme a problemi, enigmi, trucchi da risolvere, e renderlo cooperativo. Inoltre, il fatto di mettere sotto pressione i ragazzi potrebbe essere



un vantaggio o un difetto, ma permette di verificare come cooperano/agiscono in un tale ambiente e quali sono i risultati delle dinamiche individuali e di gruppo.

6.2 L'intenzione di creare uno spazio di apprendimento

Al giorno d'oggi, gli spazi di apprendimento e soprattutto gli spazi di apprendimento creativo sono rilevanti per la crescita dei giovani, e aiutano ad avere un approccio trasversale al processo di apprendimento. Con il nostro progetto, vorremmo fornire suggerimenti e uno strumento diretto, come l'applicazione mobile, per creare uno spazio di apprendimento e qualcosa che possa supportarvi nella creazione di un adeguato spazio di apprendimento per i vostri giovani.

Ci sono diversi elementi che dovete identificare una volta che volete creare uno spazio di apprendimento online e offline. Cercheremo di fornire alcuni suggerimenti che vi permetteranno di avere un ambiente adeguato per i vostri giovani durante lo svolgimento della vostra attività educativa.

Andremo per punti:

- 1) A meno che il vostro gruppo di giovani non si conosca già, **assicuratevi di creare un ambiente comune e sicuro all'interno del gruppo**, magari facendo anche qualche rompighiaccio o attività di conoscenza reciproca per approfondire la conoscenza. Il team building non sarà molto necessario perché molto probabilmente è incluso nel caso della vostra escape room educativa.
- 2) **Assicuratevi che all'interno del gruppo nessuno abbia problemi (di salute o di altro tipo) che possano creare problemi durante l'attività**. Soprattutto se fai una escape room educativa offline, la claustrofobia è un ostacolo enorme, ed è per questo che in questo caso l'applicazione mobile e una escape room educativa online possono aiutarvi ed evitare questo ostacolo.
- 3) **I materiali sono molto importanti. Controlla e prepara una lista di controllo dei materiali che potrebbero essere utili per uno spazio di apprendimento**, almeno offline. Nella preparazione di una escape room educativa offline, è necessario avere una lista di materiali necessari ai partecipanti per giocare e anche per discutere dopo. Nella escape room educativa online è un approccio simile ma solo i materiali saranno quelli virtuali. Ma ancora una volta, meglio avere una lista di controllo di tutti loro anche nello spazio online.
- 4) **La tecnologia dovrebbe supportarvi**. Al giorno d'oggi, anche se stai facendo attività educative sia offline che online, **devi essere sicuro di avere**



una connessione Wi-Fi adeguata e di fornire a tutti i tuoi partecipanti e ragazzi, soprattutto perché la tecnologia ti supporta anche per essere più sostenibile. Può anche succedere che i vostri partecipanti non abbiano un telefono o un computer portatile, e dovrete fornire in caso di necessità, insieme alla connessione. Questo aiuta ad evitare qualsiasi discriminazione e divisione digitale.

5) Se lo spazio di apprendimento è offline, **suggeriamo fortemente di avere uno spazio comodo e adeguato dove far sedere i partecipanti, creare cose, lavorare con ispirazione.** Più cambio di spazio avrete, più i giovani apprezzeranno e non si annoieranno, quindi il cambio all'aperto e al chiuso è buono. **Se state progettando una vera escape room educativa offline,** lo spazio sarà molto importante. **Assicuratevi di avere grandi spazi e di pianificare il loro uso in modo adeguato durante l'esperienza dell'escape room. Inoltre, assicuratevi di avere anche uno spazio subito dopo per il debriefing e la valutazione dell'esperienza educativa.**

6) Nel caso di uno spazio di apprendimento online, **puoi usare diversi modi per crearlo con l'uso di una piattaforma online che può aiutarti a far incontrare i tuoi partecipanti.** Potete mescolare l'uso delle diverse piattaforme, ma il modo migliore è effettivamente quello di incontrarsi in uno spazio comune attraverso l'uso di programmi come Zoom.us o Google Meet. **Più cambiate le piattaforme e le dinamiche, più i vostri partecipanti si divertiranno. In una Educational Escape Room, nel caso della nostra applicazione mobile, tutto sarà mobile e utilizzabile per telefono, e si può utilizzare Zoom.us o Google Meet per lavorare sulla parte di introduzione per un gruppo e la parte di chiusura di riflessione e valutazione.**

Questi sono solo consigli che vengono dalla nostra esperienza nell'organizzazione di spazi di apprendimento offline e online, e soprattutto legati alla preparazione di escape room educative.

6.3 L'educatore come sostenitore dell'apprendimento

Gli educatori giocano un ruolo chiave nel processo di apprendimento dei giovani. Nel processo delle escape room educative e in tutto ciò che può riguardare l'apprendimento offline e online dei giovani, è importante che l'educatore sia consapevole di tutti i processi che deve seguire.

Daremo delle linee guida su come un educatore dovrebbe sostenere un'attività educativa e in questo caso quali sono gli elementi che sono rilevanti nella



preparazione, monitoraggio e valutazione dell'apprendimento dei giovani che saranno coinvolti. L'educatore sarà quello che seguirà il piano e il processo di apprendimento nella escape room educativa dei partecipanti coinvolti.

Le escape room ricreative sono giocate individualmente senza il supporto di qualcuno. Al contrario, le escape room educative sono suggerite per essere seguite e supportate da un facilitatore e monitor educativo per aiutare l'obiettivo nell'intero processo. L'educatore dovrebbe seguire i principi che anche un formatore di educazione non formale in questo caso affronterebbe.

Come educatore, dovrebbe:

PRIMA

- 1) Lavorare su un piano di apprendimento con i tuoi partecipanti e capire qual è il livello delle loro competenze prima di giocare in una escape room educativa (EER).
- 2) Mentre prepari l'EER, dovrete concentrarti su ciò che hanno bisogno di imparare e cercare di applicare una trama e uno scenario che permetta loro di sviluppare le competenze, collegandole con i bisogni che hanno mostrato in anticipo nella prima verifica che hai fatto.
- 3) Prima di iniziare, controlla all'interno del gruppo di partecipanti se c'è qualcuno con problemi di salute, che soffre di attacchi di panico o problemi simili perché questi sono gli effetti collaterali di una escape room, e sarebbe meglio evitare qualsiasi cosa che possa danneggiare le persone.
- 4) Nell'introduzione, spiega perfettamente le regole da seguire in una escape room educativa e cosa possono e non possono fare. È importante controllare se le regole sono chiare a tutti per far sì che l'effetto di apprendimento avvenga. Chiarite anche se c'è bisogno di telefoni o altri materiali nel caso in cui lo stiate facendo offline o online.
- 5) Una volta presentata la sala giochi ai vostri partecipanti, cercate di farli entrare nel ruolo e preparate anche l'introduzione come una vera e propria linea narrativa che spieghi lo scenario in cui stanno per entrare. Nel caso di un gioco online assicuratevi che nell'introduzione del gioco ci sia un'introduzione di storytelling che spieghi lo scenario.

DURANTE

- 1) Durante l'EER, nel caso del formato offline, è necessario monitorare il processo di apprendimento dei partecipanti osservandolo e prendendo appunti. Nel caso del formato online, è possibile impostare alcuni standard per raccogliere dati e comportamenti dei partecipanti, a meno che non stiano giocando l'EER con il



telefono nella stanza con la vostra presenza.

2) Puoi decidere come fornire suggerimenti o se vuoi continuare ad essere parte attiva della EER, il modo migliore è osservare e cercare di permettere ai partecipanti di entrare nel loro ruolo e avere il più possibile un'esperienza immersiva. Il suggerimento può essere fornito in anticipo prima che lo facciano o durante l'avventura. Fate attenzione a come pianificate i suggerimenti perché dovete bilanciare il tempo e il modo in cui fornirli. Fornire suggerimenti troppo presto potrebbe frustrare i partecipanti, e nel caso in cui non li forniate affatto o li forniate troppo tardi, risulterà frustrante anche per loro.

3) Siate pronti a intervenire in caso di necessità dei partecipanti o nel caso in cui qualcuno non si senta bene nella realizzazione.

DOPO

1) Subito dopo l'escape room educativa, è importante dare tempo ai partecipanti di raffreddarsi e decomprimere dall'esperienza, sia offline che online.

2) Quindi, dopo essersi raffreddati ed essere usciti dal ruolo che hanno avuto in una escape room, saranno pronti per il debriefing che potrebbe essere eseguito in diversi modi (dipende da voi come farlo). Vi forniremo alcuni esempi su come gestire il debriefing attraverso domande o dinamiche.

3) Questa parte sarà importante per la riflessione sull'apprendimento dei partecipanti, per aiutarli a scoprire cosa hanno imparato dall'esperienza. Domande stimolanti e altri modi di riflettere saranno utili per facilitare questo processo.



6.4 Riflessione sull'apprendimento

La riflessione sull'apprendimento è alla base delle escape room educative e nel nostro caso alla base degli scopi dell'educazione non formale. L'apprendimento non formale e informale ha bisogno di un'autovalutazione e di una riflessione sui risultati dell'apprendimento al fine di rendere il giovane consapevole di ciò che è stato appreso.

Fatevi un "selfie". Cosa vedi? Quanto sai di quella persona? Cosa vi piace? Cosa non ti piace? Guardando il "selfie", puoi dire quanto sa quella persona o come impara? Come ti vedono gli altri? In che modo è diverso da quello che vedi tu? Queste sono domande complicate, anche per adulti maturi. Per i giovani nel processo di definizione della loro identità, queste domande sono ancora più complicate. Se sei nella posizione di sostenere gli individui nel loro apprendimento, è utile tenere a mente tutto questo.

L – Live it!

E – Experience it!

A – Awareness develops!

R – Record your findings!

N – Name your learning!

FONTE: (ONE 2 ONE. Sostenere l'apprendimento faccia a faccia. Youthpass.eu)

Collegato a tutte le spiegazioni della riflessione individuale e del supporto per riflettere sull'apprendimento, è molto importante trovare il modo giusto su come tracciare il vostro apprendimento e soprattutto spiegarlo ai giovani fornendo loro modelli ed esempi che possono facilitare il processo.

Partendo dal fatto che ognuno ha una diversa tempistica e approccio all'apprendimento, cercheremo di fornirvi alcuni modelli e suggerimenti su come sostenere questo importante processo con i giovani nelle escape room educative.

La fase di apprendimento è legata anche alla spiegazione di cosa sia la competenza.

Una competenza è fatta da 3 elementi diversi:

- KNOWLEDGE: ogni informazione che si acquisisce, concetti, pratiche, idee, studi relativi ad un certo argomento;
- SKILLS: tutta la parte pratica, tutto ciò che si allena e si mette in pratica;
- ATTITUDINE: attraverso la riflessione si cambiano o si acquisiscono comportamenti soprattutto interagendo con gli altri.



Cercate di assicurarvi che per i giovani con cui state lavorando, ci sia una chiara comprensione di ciò che è una competenza, poiché questo li aiuterà nella loro riflessione sull'apprendimento.

Nel debriefing inizierete questo processo di riflessione che sarà fatto in gruppo, e sarà trasmesso in seguito ai singoli.

Nel debriefing di gruppo, sarà importante stimolare la riflessione sull'apprendimento attraverso:

- La verifica dei dubbi dei partecipanti sui diversi passaggi e puzzle, sostenendo il loro ragionamento e la riflessione sul processo. Questo permetterà loro di imparare nuove cose e migliorare i loro errori;
- Farli riflettere su quali sono stati i maggiori ostacoli, il modo in cui sono riusciti a superarli e quale è stato il processo;
- Collegare le competenze e i risultati di apprendimento che hanno condiviso con esempi reali nella vita quotidiana e in altri contesti come l'ambiente di lavoro e molti altri;
- Chiedere loro cosa migliorerebbero nel gioco. Questo aiuterà voi e loro anche nella riflessione;
- Facilitare la connessione tra il loro piano di apprendimento iniziale e i risultati reali. La parte della riflessione di gruppo sarà rilevante perché li aiuterà a entrare nella riflessione di apprendimento individuale con più domande e idee più chiare di ciò che hanno imparato;
- Fornire loro un feedback alla fine del dibattito e della discussione. Lo apprezzeranno e naturalmente cercheranno sempre di finire il feedback con qualcosa di positivo che possa stimolarli ad andare oltre nello sviluppo di certe competenze;
- La riflessione individuale fornisce loro modelli ed esempi su come tracciare il loro apprendimento con domande guida e altri schemi che li aiuteranno;
- Per capire meglio l'efficacia della tua Educational Escape Room, fai un modulo di valutazione su Google che ti permette anche di capire i loro risultati di apprendimento e misurarli, soprattutto per migliorare lo strumento creato.

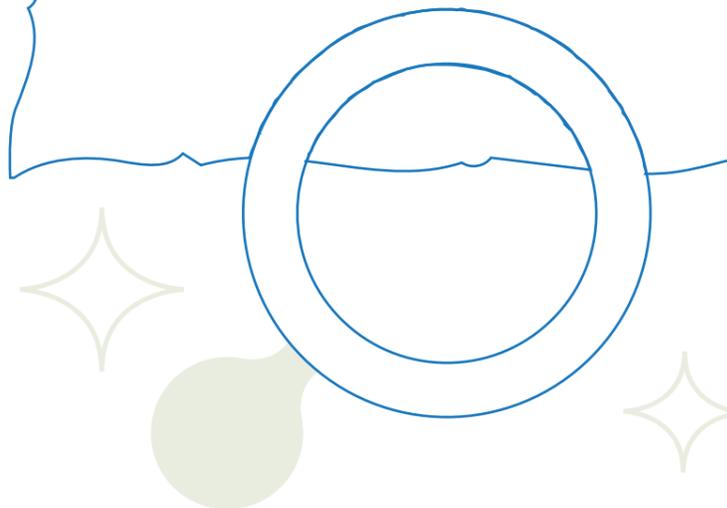
Ecco alcuni modelli che puoi fornire ai giovani per la riflessione individuale:



Here are some templates you can provide young people for the individual reflection:

Prova a riflettere sull'esperienza educativa che hai avuto in questa stanza per accompagnatori. Ecco alcune domande guida:

- 1) Quali sono stati i momenti salienti durante l'escape room?
- 2) Qual è stato il tuo ruolo all'interno del gruppo?
- 3) Quali sono state le tue più grandi sfide?
- 4) Quali sono stati i tuoi più grandi risultati di apprendimento?
- 5) C'è stato qualcuno che ha sostenuto il tuo apprendimento e ti ha dato qualche ispirazione? Qualcuno del gruppo?
- 6) Qual è stato l'oggetto/indizio chiave nella escape room?
- 7) Cosa credi di dover migliorare di te stesso?
- 8) I risultati dell'apprendimento sono stati quelli che ti aspettavi di raggiungere? Hai superato qualche obiettivo di apprendimento?





4. DEBRIEFING

Il debriefing è un momento importante per la riflessione sul tempo di gioco e su ciò che hanno imparato. Sarebbe bello farlo in gruppo, con 20 minuti per il dibattito e la discussione fornendo loro un feedback. Poi fornire loro altri 10 minuti di riflessione individuale. Se hanno bisogno di più riflessione, ognuno ha i suoi tempi.

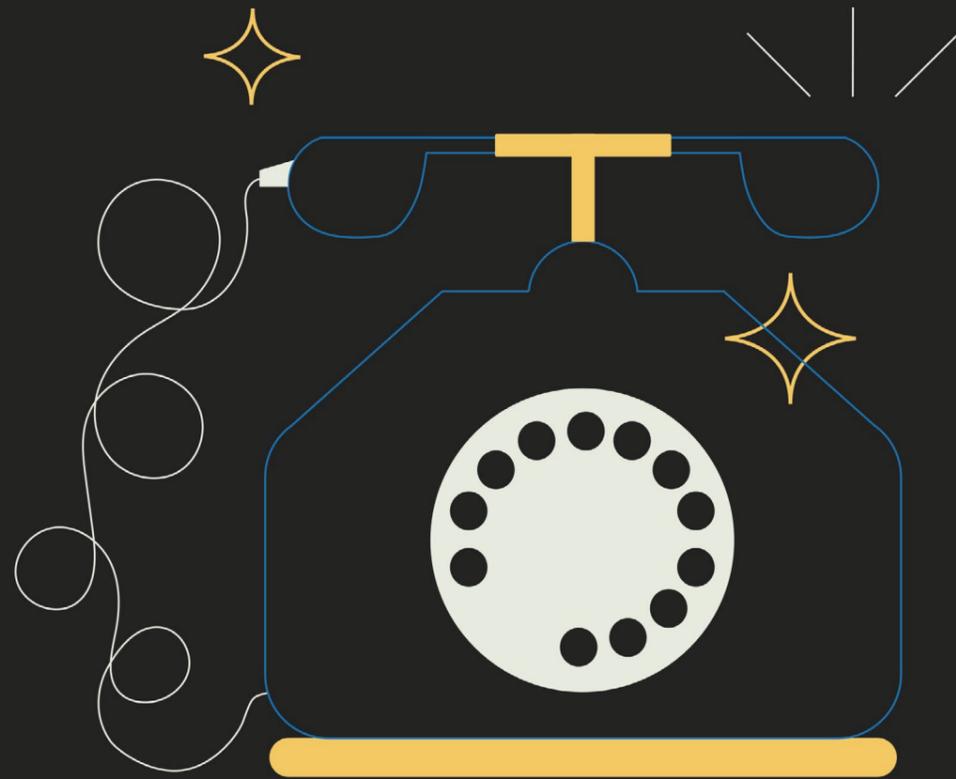
5. VALUTAZIONE

Cercate di fornire loro un modulo di Google o qualcosa che possa aiutarvi nella valutazione dell'esperienza che hanno appena vissuto. Anche questa parte può richiedere 10 minuti in media.

Un EER medio durerebbe, con tutte le sue fasi, 100-120 minuti. La maggior parte delle escape room nel tempo di gioco dura 60 minuti, ma puoi decidere di farle durare meno di 60 minuti o anche più di 60 (ma considera tutti i diversi elementi).



7. SCENARI DI ESCAPE ROOM



Questo capitolo ti fornisce l'ispirazione per creare la tua escape room educativa nello spazio virtuale. Avrai l'opportunità di guardare 3 storie di escape game che affrontano vari temi sociali con idee per i puzzle. Ti invitiamo a prendere questi concetti di gioco come fonti d'ispirazione e come punto di partenza per progettare il tuo unico escape game nel campo virtuale.

7.1 Dove/come usare questi scenari

Abbiamo preparato 3 scenari per giochi di fuga virtuale che dovrebbero durare in media circa 20 minuti per una squadra di 3-4 partecipanti. Questi concetti di gioco possono essere applicati e utilizzati in classe o con un gruppo di giovani in qualsiasi programma di formazione. Per giocare a questi giochi, i gruppi avranno bisogno di almeno un computer portatile o un PC con accesso a Internet e un telefono con un'applicazione per lo scanner di codici QR.

Per applicare questi scenari nella vostra pratica, prima di tutto esaminate tutto lo scenario suggerito, adattate i documenti modello forniti, create gli account dei social media, provate voi stessi il gioco e preparatevi a introdurre e a fare il debriefing del gioco con il vostro gruppo di giovani.



7.2.1 Escape Room: La scomparsa

 **Argomento:** Salute Mentale

 **Risultati dell'apprendimento:**

- Mostrare quale potrebbe essere una ragione per i problemi di salute mentale;
- Imparare la differenza tra i più comuni problemi mentali degli adolescenti;
- Imparare quali sono i primi passi che una persona potrebbe fare quando si sente male a causa di problemi mentali;

 **Età:** 14+

 **Dimensione del gruppo:** 3-6

 **Tempo di gioco:** 30 minuti

 **Giocatori:** Gruppo di amici di Isabella e Marek.

 **Storia introduttiva:**

Ciao cari amici! Oggi giocheremo una escape room educativa sul tema della salute mentale. La vostra amica Isabella era molto stressata la scorsa settimana, si comportava in modo strano e molto arrabbiato, l'avete notato perché non è naturale per lei. Avete paura che a causa dei problemi a scuola possa avere un burnout, ansia o altri problemi. Improvvisamente il suo ex-ragazzo Marek ti chiama e ti chiede se puoi aiutarla, perché è scomparsa e lui è preoccupato per lei. Marek si trova ora in un'altra città, quindi vi ha chiesto di capire cosa sia successo. I genitori di Isabella ti fanno entrare e qui inizi un'indagine. Assicurati di inviare a Marek le informazioni su dove si trova Isabella in questo momento.

 **Missione finale:** Inviare un messaggio a Marek con le informazioni sulla posizione di Isabella.

 **Punto di partenza:** I giocatori entrano nella stanza. Possono trovare pochi oggetti:

Un poster sul muro con un'immagine spaventosa;

Pezzi di un programma della giornata di Isabella fatti a pezzi e sparsi per la stanza;

Un astuccio chiuso a chiave;

Un computer portatile (con l'account di Isabella bloccato);



Un telefono bloccato con una password;



Puzzle 1: I giocatori trovano tutti i pezzi dell'agenda di Isabella. Poi devono metterli insieme, girarli e troveranno un labirinto con punti di "inizio" e "fine". Allo stesso tempo, troveranno un poster sul muro con un'immagine spaventosa e molte parole "rabbia" su di esso. Il compito è quello di scrivere la parola ANGER su un blocco di parole (astuccio). In questo astuccio i giocatori troveranno una torcia UV. Con la torcia devono guardare il labirinto. Fuori da esso troveranno le frecce - combinazione per la serratura direzionale (codice UP, UP, Left, Down, Left)



Puzzle 2: Con una serratura direzionale apriranno un libro chiuso a chiave (letteratura sulla salute mentale) che ha un compito all'interno (incollato su un foglio). Il compito è su entrambi i lati del turno. Su un lato quattro serie di "sintomi" (ogni serie è scritta in un colore diverso), sull'altro lato - nomi del problema (ognuno ha un numero diverso). Il compito è quello di combinare sintomi e nomi giusti e ottenere un codice (6037). Inoltre, nel libro c'è una nota incollata con una frase "Il modo migliore per iniziare a lavorare con la tua salute mentale è la meditazione e l'autoriflessione". Questo è sia un consiglio che un "ponte" verso il prossimo puzzle. Il portatile ha quattro adesivi di colori diversi - un ordine per il codice (6037).



Puzzle 3: Con il codice (6037) i giocatori aprono un portatile, che ha un messaggio vocale - la meditazione di Isabella. All'interno del messaggio ci sono frasi come: "Inspira ed espira lentamente 5 volte", "Alza le mani al sole 2 volte", "Immagina 4 palle di fuoco che volano intorno a te e il fuoco che ti calma", "Quando conto fino a 7 - apri gli occhi". Dal messaggio i giocatori possono trovare un codice - 5247.



Puzzle 4: Con il codice 5247 i giocatori aprono il telefono dove scoprono che Isabella stava parlando con il suo terapeuta, il quale le ha consigliato di cambiare posto e di partecipare a qualche attività. Nell'ultimo messaggio Isabella ha inviato al suo terapeuta quattro emoji - gatto, giraffa, panda, tigre - CGPT. Questo è un codice della scatola finale.



Puzzle 5: nella scatola, i giocatori trovano 4 biglietti diversi e solo uno ha il suo nome. Il compito qui è quello di trovare il biglietto giusto, capire dove è andata Isabella (Norvegia), e inviare un messaggio a Marek con la posizione di Isabella. (I giocatori possono trovare il suo numero dai contatti telefonici di Isabella all'interno del suo telefono).



Fine del gioco: Il gioco finisce quando il gamemaster riceve il messaggio.



Regole:

- State per giocare una escape room educativa sul tema della salute mentale;
- Questo gioco è lineare, il che significa che si può passare ad un altro puzzle solo dopo aver risolto il precedente;
- Tutto nel gioco si usa una volta sola, tranne il telefono;
- Non è necessaria una forza eccessiva, tutto è chiuso per una ragione;
- Se in qualsiasi momento del gioco ti senti bloccato, chiedi aiuto al maestro di gioco;
- Nel gioco potresti trovare un blocco direzionale, per azionarlo devi cliccare due volte sulla parte superiore e poi inserire le direzioni corrette. Per riavviare è necessario cliccare di nuovo due volte sulla parte superiore;



Domande di debriefing:

- Come ti sei sentito mentre giocavi?
- Quale storia avete svelato nella stanza?
- Qual era lo stato d'animo di Isabella in base alla sua stanza? Perché si sentiva stressata o arrabbiata?
- Come si comportano le persone/cosa provano quando hanno problemi di salute mentale?
- Quali passi ha fatto per sentirsi meglio? (Leggere letteratura sul problema, meditare, parlare con un terapeuta, andare da qualche parte per cambiare luogo)
- Ti sei mai trovato in una situazione simile e come l'hai affrontata?
- Come pensi che i giovani che hanno problemi di salute mentale possano aiutarsi?



Elenco del materiale:

- 1x poster stampato sul muro con un'immagine spaventosa
- 1x set di pezzi dell'agenda di Isabella
- 1x un portamatite che può essere chiuso a chiave
- 1x torcia UV (e pennarello UV per la preparazione)
- 1x lucchetto per le parole
- 1x lucchetto direzionale
- 1x libro che può essere chiuso a chiave
- 1x compito stampato per sintomi e nomi (incollato all'interno del libro)
- 1x serratura a 4 cifre e 4 colori
- 1x nota stampata sulla meditazione (incollata all'interno del libro)



- 1x portatile con un messaggio vocale
- 1x set di 4 adesivi di ogni colore - 6037
- 1x telefono
- 1x piccola scatola
- 1x scheda telefonica all'interno del telefono per rendere il partecipante in grado di inviare un messaggio
- 1x set stampato di biglietti semplici
- 1x biglietto bianco con il numero di telefono UV



Lista di riavvio:

- Fase 1: Assicurarsi che il telefono funzioni correttamente e sia completamente carico (assicurarsi che i giocatori possano trovare la conversazione con i terapisti di Isabella e il numero di telefono di Marek nei contatti);
- Fase 2: Metti una nota con un messaggio UV, una torcia UV e dei biglietti semplici all'interno della scatola finale. Blocca la scatola con la parola lock - CGPT, e assicurati di aver messo altre lettere dopo di essa;
- Fase 3: Metti il portatile a dormire, assicurati che sia carico;
- Passo 4: Assicurati che gli adesivi siano attaccati al portatile;
- Passo 5: Assicurati che tutte le note siano incollate all'interno del libro. Chiudi il libro con il blocco direzionale (premi su di esso per resettare il blocco);
- Passo 6: Metti una torcia UV nel portamatite e chiudilo con un lucchetto a parola - ANGER e assicurati di aver messo altre lettere dopo di essa;
- Passo 7: Nascondere in giro per la stanza pezzi dell'agenda di Isabella;
- Fase 8: mettere il poster sul muro;

Tutti i materiali del gioco sono disponibili [qui](#)



7.2.2 Escape Room: il rapimento



Argomento: Alfabetizzazione dei media



Risultati dell'apprendimento:

- Conoscere gli strumenti di verifica delle notizie come il C.R.A.P. e sapere come applicarlo;
- Conoscere le fonti credibili per l'alfabetizzazione mediatica e informativa;
- Riflettere sulle abitudini personali di consumo e verifica dei media;



Età: 14+



Dimensione del gruppo: 3-6



Tempo di gioco: fino a 45 minuti



Giocatori: Stagisti che stanno indagando su un ufficio di un collega scomparso;



Missione finale: Scoprire cosa è successo a Paul Davis



Puzzle 1: I giocatori devono trovare 4 pezzi di un tabulato (1.1) che sono in giro per la stanza (moderatamente nascosti). Una volta messo insieme, il tabulato indica una cartella (1.2), la data del documento e la posizione del codice (cartella verde, 27.09.2021, in basso a sinistra); questo è il codice per la custodia del portatile (386);



Puzzle 2: Una volta che la valigetta è aperta i giocatori trovano un portatile con un adesivo (2.1) su di esso (adesivo con sughero e macchina fotografica). I giocatori devono guardare la lavagna di sughero che ha immagini e frasi (2.2) collegate da stringhe, che forniscono un codice numerico (0128) quando si ingrandisce e si guardano le stringhe. Questa è la prima metà della password del portatile. Poi i giocatori cercano un muro che ha delle foto (2.3) attaccate ad esso. Le foto hanno immagini finte e reali e i giocatori dovrebbero individuare le immagini finte usando i suggerimenti da altri posti (2.4) per fare la seconda parte della password del portatile (3575). Mettendo due risposte (sughero + macchina fotografica) i giocatori sbloccano il portatile (01283575).



Puzzle 3: Sul portatile i giocatori trovano una cartella (3.1) con foto da reporter senza frontiere e un link alla classifica nel file di collegamento mancante o lista indice di libertà (3.2) (<https://rsf.org/en/ranking/2021#>). Cliccano sul sito



web e in base alle classifiche risolvono il puzzle con le bandiere (3.3) con l'aiuto del poster con le bandiere se necessario (3.4) (libertà).



Puzzle 4: Nella cartella che si sblocca i giocatori ricevono un messaggio vocale (4.1) dove l'investigatore dice loro che questo è un test e che sono nell'ultima fase, che definirà se lavorerà con loro (il messaggio finisce con un semplice puzzle in codice Morse (8643). Devono prendere la cartella chiusa a chiave dallo scaffale (che ha una decodifica in codice Morse (4.2) sul davanti)



Puzzle 5: Quando aprono la cartella ottengono una serie di documenti che valutano la parzialità e la credibilità dei media (5.1). Qui devono aprire la scatola che ha la linea dello spettro (5.2). Quando capiscono il codice della linea dello spettro (0392), aprono il lucchetto a quattro cifre sulla scatola.



Puzzle 6: Quando la scatola (sono accanto a un poster con l'introduzione al metodo C.R.A.P. (6.1) viene aperta i giocatori hanno pronto il biglietto di istruzioni (6.2) e i quattro articoli (6.3) da scegliere.



Gioco finale: Se i giocatori inviano il codice corretto (98437) allora il facilitatore invia l'email di vittoria (7.1), se inviano qualsiasi altro codice, allora ricevono l'email di sconfitta (7.2).



Domande di debriefing:

- Quanto sei soddisfatto del risultato?
- Cosa è stato impegnativo nel gioco e perché?
- Quali nuove cose legate all'alfabetizzazione mediatica hai scoperto nella stanza?
- Hai mai sentito parlare dell'indice di libertà dei media, dei pregiudizi dei media o del metodo c.r.a.p.?
- Come consumate di solito i media e le notizie?
- Hai mai messo in discussione le tue fonti, perché?
- Come puoi essere sicuro di agire in modo più consapevole nella tua vita quotidiana?



Regole del gioco:

- Stai per giocare ad una escape room educativa sul tema dell'alfabetizzazione mediatica;
- Tutto nel gioco è usato una volta sola, tranne un apparecchio tecnico che potresti trovare;
- Il soffitto e il pavimento non sono usati nel gioco;



- Gli oggetti grandi non devono essere spostati e non è necessaria una forza eccessiva;
- Se in qualsiasi momento del gioco ti senti bloccato, chiedi aiuto all'insegnante.

**Storia introduttiva:**

Salve! Oggi state assumendo il ruolo di stagisti del "The Bureau of Investigative Journalism". E siete stati recentemente assegnati ad aiutare un giornalista investigativo a lavorare su un caso di frode. Il giornalista (Paul Davis) vi ha chiesto di venire in ufficio presto, in modo da potervi informare. Ma quando entri nell'ufficio lui non c'è. Il tuo compito è quello di capire cosa è successo.

**Elenco dei materiali:**

- 1 lucchetto a 3 cifre
- 1 lucchetto a 4 cifre
- 1 x computer portatile
- 1 x cartella verde
- 8 x cartelle di colori assortiti
- 1 x lavagna di sughero
- 1 x custodia per laptop
- 1 x cartella/libro chiudibile a chiave con adesivo in codice Morse
- 1 x scatola chiudibile a chiave con adesivo dello spettro
- 1 x puzzle con bandiera stampata
- 1 x poster della bandiera stampato
- 1 x mappa stampata A3 Freedom Index
- 1 x poster c.r.a.p. stampato in A3
- 1 x collage di foto stampato
- 1 x nota informativa stampata
- 1 x stampa strappata
- 1 x adesivo per laptop
- Connessione Internet

**Lista di riavvio:**

- Passo 1: cancella le e-mail in entrata/uscita (se i giocatori hanno usato il portatile per inviare un'e-mail);
- Passo 2: chiudi tutte le schede aperte, i file sul portatile e metti il portatile a dormire;
- Passo 3: mettere il portatile nella custodia e bloccarlo con un lucchetto a 3 cifre;
- Fase 4: mettere i 4 articoli e la nota informativa nella scatola, chiudere la scatola con il lucchetto a 4 cifre;



Passo 5: mettere insieme le stampe di sbieco dei media e chiuderle nella cartella con il lucchetto a 4 cifre;

Passo 6: Mettere la cartella sullo scaffale;

Passo 7: Controllare se la carta corretta è nella cartella verde e mettere le cartelle colorate sullo scaffale;

Fase 8: Nascondi 3 pezzi di stampa in giro per la stanza e lascia un pezzo sul pavimento vicino all'ingresso;

Fase 9: Controllare che tutti i poster non abbiano nulla di scritto sopra e sostituirli se necessario.

Tutti i materiali del gioco sono disponibili [qui](#)



7.2.3 Escape Room: Sii coraggiosa, Mari!

 **Argomento:** Cyberbullismo

 **Risultati dell'apprendimento:**

- Imparare quali sono i passi che una persona può fare se deve affrontare il cyberbullismo;
- Mostrare cosa prova una persona e come si comporta quando è vittima di cyberbullismo;

 **Età:** 14+

 **Dimensione del gruppo:** 3-6

 **Tempo di gioco:** 30 minuti

 **Giocatori:** Studenti di una scuola di comunicazione sociale che sono stati invitati a indagare su un cambiamento nel comportamento di Maria.

 **Storia introduttiva:** Salve. Oggi siete stati chiamati come studenti dell'Accademia di Comunicazione Sociale. Questo sarà il vostro allenamento. L'insegnante di danza Teresa ha chiamato l'accademia per chiedere aiuto. Il comportamento della sua migliore studentessa cominciò a cambiare rapidamente. Ha quasi smesso di comunicare con i compagni di classe, rabbrivisce quando sente il segnale di un messaggio e comincia a ritirarsi da qualsiasi interazione. Maria era una ragazza molto attiva, ma attualmente non vuole nemmeno partecipare a una nuova foto per il sito web della classe. Teresa suppone che le sia successo qualcosa, ma Maria non dice nulla. Il tuo compito è quello di capire cosa è successo a Maria e raccogliere prove se qualcun altro è coinvolto.

 **Missione finale:** Capire cosa sta succedendo a Maria e raccogliere prove.

 **Punto di partenza:** I giocatori entrano in una stanza. Trovano pochi oggetti:
Una scatola chiusa con una serratura a chiave;
Un alfabeto;
Una chiave (nascosta da qualche parte nella stanza, che i giocatori possono facilmente trovare e prendere);
Luci a sfera senza batterie all'interno;
Note degli studenti della classe di danza attaccate alle pareti, ai banchi ecc. (le note non sono nascoste, perché spiegheranno il comportamento di Maria dal



punto di vista dei compagni e dell'allenatore)



Puzzle 1: Il maestro di gioco dà ai giocatori un biglietto, che l'allenatore ha preso quando Maria lo ha accidentalmente perso. Il biglietto ha una frase: "Tutti pensano che io sia grassa". I giocatori aprono anche una scatola con una chiave e trovano una lista di parole che le persone sentono spesso quando sono vittime di bullismo. Ogni parola ha un codice, tranne la parola "grasso". Il compito è capire qual è il codice della parola. (fat = 6120; F è la sesta lettera dell'alfabeto inglese, A - prima, T - ventesima)



Puzzle 2: Con il codice 6120 i giocatori ora possono aprire uno zaino. All'interno possono trovare la carta d'identità di Maria, batterie, una borsa chiusa per i cosmetici e una borsa chiusa per il computer portatile. Inseriscono le batterie all'interno delle lampade a sfera e le accendono. Solo le lampade con le lettere - AWFUL si accendono. I giocatori inseriscono il codice AWFUL nel lucchetto della borsa dei cosmetici.



Puzzle 3: All'interno della borsa dei cosmetici i giocatori trovano un sacco di schermate di messaggi diretti di persone con commenti negativi, auguri e discorsi di odio sull'aspetto di Maria. All'interno dei testi possiamo trovare frasi come: "E' comprensibile perché un tale spauracchio abbia avuto il padre che ha lasciato la famiglia", "dipende da te, ma se fossi in te, mi metterei un sacchetto in testa" "il tuo ragazzo aveva ragione quando ti ha lasciato, come potrebbe anche solo uscire con qualcuno così brutto" "Sembra che tu abbia messo radici in KFC". Ogni frase ha una data e un'ora in cui è stata inviata, e il compito è di metterle in ordine cronologico e poi inserire il codice direzionale nel blocco direzionale (codice qui: sinistra, su, destra, sinistra, giù).



Puzzle 4: Con la serratura direzionale i giocatori aprono una borsa per laptop. Devono aprire un account per Maria. La password è la data di nascita di Maria che possono trovare sulla sua carta d'identità (codice: 22092007). Se i giocatori non riescono a capire il codice, possono premere su "forgot my password" e vedranno la domanda "when is my birthday".



Puzzle 5: All'interno del portatile possono trovare uno screenshot di un post sui social media con commenti di odio e un file zip (bloccato con una password). Alcune parole nei commenti sono criptate. Il compito è quello di decodificarle e scrivere tutti insieme. (ug![e] - brutto, !0\$3r - perdente, codice = uglyloser)



Puzzle 6: dopo aver aperto la cartella troveranno un file all'interno che ha



una tabella. La tabella ha quattro domande e sezioni giuste o sbagliate. I partecipanti devono pensare se la frase è giusta o no e in base al risultato otterranno un codice per la casella finale (un codice = 1755). Le frasi sono dedicate ai consigli che aiuteranno le vittime del cyberbullismo.



Punto finale: I partecipanti aprono la scatola finale e vi trovano una busta con la parola "prove" con dentro tutti gli screenshot. Il gioco è finito



Regole:

- Stai per giocare una escape room educativa sul tema del cyberbullismo;
- Questo gioco è lineare, il che significa che si può passare ad un altro puzzle solo dopo averne risolto uno precedente;
- Tutto nel gioco si usa una volta sola;
- Gli oggetti grandi non devono essere spostati e non è necessaria una forza eccessiva, tutto è chiuso per una ragione;
- Se in qualsiasi momento del gioco ti senti bloccato, chiedi aiuto all'allenatore;
- Nel gioco potresti trovare un blocco direzionale, per azionarlo devi cliccare due volte sulla parte superiore e poi inserire le direzioni corrette. Per ricominciare devi cliccare di nuovo due volte sulla parte superiore;



Domande per il debriefing:

- Come ti senti ora? Cosa è stato difficile, cosa è stato facile?
- Guardando la trama, cosa pensi che stesse succedendo a Maria?
- Come è cambiata Maria a causa del cyberbullismo? Come si comportano di solito le persone in questo tipo di situazione?
- Quali sono i passi che una vittima di cyberbullismo può fare per aiutarsi?
- Cosa hai raccolto alla fine della stanza? Perché è importante raccogliere queste prove?
- Cosa faresti dopo con queste prove? Cosa è meglio fare se si presume che qualcuno possa essere vittima di cyberbullismo?
- Presentare programmi o servizi locali che lavorano con il bullismo nelle scuole e nei gruppi di giovani.



Elenco del materiale:

- 1x lucchetto con chiave
- 2x serratura a 4 cifre
- 1x lucchetto direzionale
- 1x serratura a parola
- 2x scatola piccola
- 1x alfabeto stampato



- 1x luci di stringa a sfera
- 1x set di batterie per le luci a sfera (forse una di riserva)
- 1x zaino che può essere chiuso
- 1x carta d'identità stampata
- 1x borsa cosmetica che può essere chiusa
- 1x computer portatile
- 1x borsa per computer portatile che può essere chiusa
- 1x set di messaggi diretti stampati
- 1x lista stampata di parole (1° puzzle)
- 1x nota stampata (1° puzzle)
- 1x set di pensieri stampati dei compagni di Maria
- 1x una busta con la parola "prove" su di essa
- 1x set di screenshot che sono rappresentati come prove

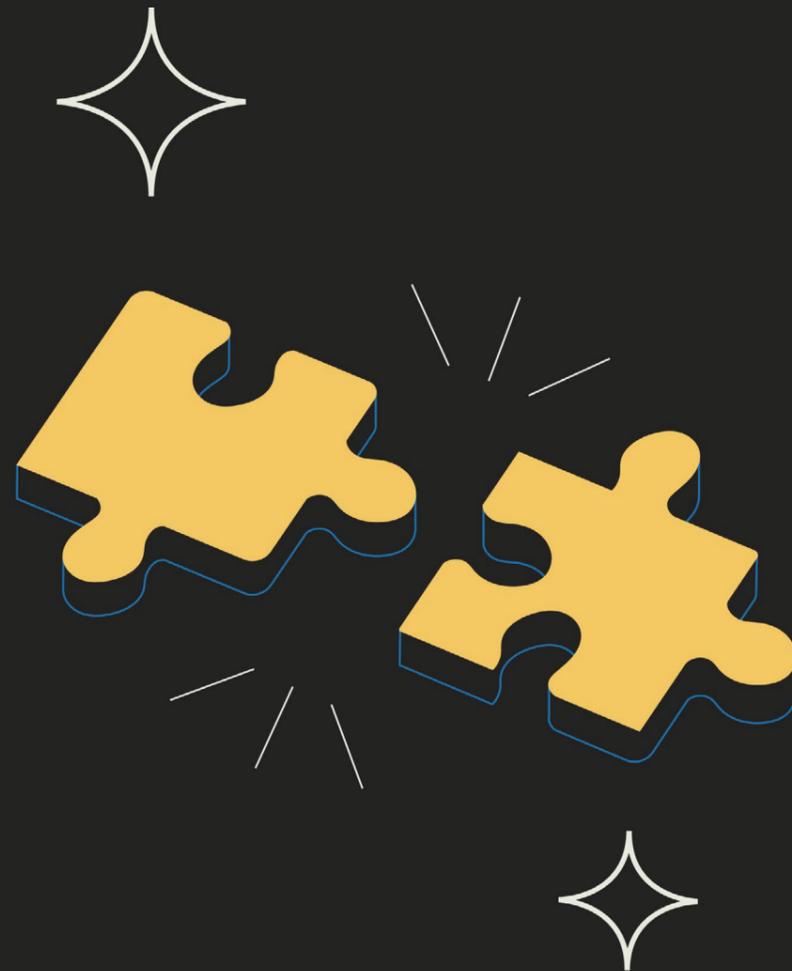


Ricomincia la lista:

- Passo 1: Metti una serie di screenshot che sono rappresentati come prove nella scatola finale e chiudila con 1755. (Assicurati di mettere 0000 sulla serratura);
- Passo 2: Metti il portatile in modalità sleep e mettilo nella borsa. Blocca la borsa con la serratura direzionale e premi due volte su di essa per resettare;
- Fase 3: Metti le schermate dei messaggi d'odio nella borsa dei cosmetici e chiudila con un lucchetto di parole - AWFUL. (Assicurati di mettere altre lettere sulla serratura);
- Passo 4: Metti la borsa del portatile, la borsa dei cosmetici, le batterie e la carta d'identità dentro lo zaino e chiudilo con 6120. Assicurati di mettere 0000 sulla serratura);
- Passo 5: Metti la lista con parole e numeri dentro una scatola, che sarà chiusa con una serratura a chiave, nascondi la scatola;
- Passo 6: Metti la chiave da qualche parte nella stanza, in modo che i giocatori possano trovarla dopo qualche minuto;
- Passo 7: attaccare gli appunti (insieme di pensieri stampati dei compagni di Maria) in modo che i giocatori possano vederli e leggerli durante una partita;
- Passo 8: Mettere il poster dell'alfabeto da qualche parte sul muro;
- Fase 9: mettere delle luci a sfera da qualche parte nella stanza (assicurarsi di non avere batterie all'interno);
- Passo 10: Preparare il biglietto che il maestro di gioco darà ai giocatori;

Tutti i materiali del gioco sono disponibili [qui](#)

8. CONCLUSIONI



Questo manuale e pubblicazione è stato creato e preparato con lo scopo di fornire agli animatori giovanili, agli educatori e a chiunque sia interessato alle escape room educative come approccio educativo alternativo per i gruppi target con cui lavorano. Crediamo che questa pubblicazione possa essere un'utile risorsa disponibile gratuitamente per tutti a beneficio della società e delle nostre comunità. Vi invitiamo a utilizzare anche il modulo di applicazione mobile che sarà creato nel quadro del nostro progetto e sostenere il processo di innovazione nel lavoro giovanile.

9. CREDITI



Ringraziamo tutto il consorzio di partner che hanno sostenuto la creazione di questo manuale.

Sviluppo contenuti e copyright:

Pavel Vassiljev (Shokkin Group Estonia, Playversity)

Anna Arharova (Shokkin Group Estonia)

Anna-Liisu Arukask (Shokkin Group Estonia)

Joana Martinheira

Marta Reis

Antonio Martis

Gianluca Massimiliano Frongia

Federico Gaviano

Graphics & Layout:

Viola Orgiano

Fonti utilizzate:

- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., Robles, S. (2017). Room Escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in Computer Science. *Journal of Technology and Science Education*, Vol. 7, 2, pp. 162-171. <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/247/253>
- Leung & Pluskwik, (2018), "Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom"
- Heikkinen O., Shumeyko J., 2016, "Designing an escape room with the Experience Pyramid model";
- Elumir E., *The Art of Designing Escape Room Puzzles*;
- Morris J., 2020, "Escape Rooms in Education: A Practical Guide"
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at the Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Lavega, Planas and Ruiz (2014) "Juegos cooperativos e inclusión en educación física."
- Wiemker, Elumir and Clare (2016) "Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"
- Hermanns, M., Deal, B., Campbell1, A.M., Hillhouse, S., Opella, J.B., Faigle, C., Campbell, R.H. (2018). Using an "Escape Room" toolbox approach to enhance pharmacology education. *Journal of Nursing Education and Practice*, vol. 8, n° 4, pp- 89-95. <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/jnep/article/viewFile/12297/7833>



