



UNIVERSITÀ
DI TORINO

Escape room in didattica I parte

Dott.ssa Melania Talarico
melania.talarico@unito.it



ARGOMENTI

Introduzione

- Cos'è un'escape room
- Le tipologie di Escape room
- Gli elementi che caratterizzano un'escape room

Riepilogo

INTRODUZIONE

In questa lezione affronteremo il tema delle escape room in didattica. Vedremo come possono essere realizzate utilizzando le tecnologie come la realtà virtuale o la mixed reality. Parleremo delle potenzialità e scopriremo i diversi elementi che caratterizzano un'escape room.

Escape room per la didattica

In questa parte parleremo di cos'è un'escape room e delle tipologie che possono essere applicate per la didattica utilizzando tecnologie. I temi trattati faranno riferimento a un approccio sul game based learning

Cos'è un' Escape room?

E' un gioco, spesso svolto con un gruppo, il cui obiettivo primario è risolvere una serie di enigmi per poter completare il gioco.

Ai giocatori è richiesto di cercare indizi, risolvere enigmi, portare a termine compiti all'interno di una o più stanze, allo scopo di raggiungere un obiettivo specifico (in genere, trovare il modo per scappare dalla stanza) entro un determinato lasso di tempo



Grazie alle tecnologie oggi è possibile realizzare Escape room digitali sia per l'intrattenimento che per la didattica.

Esistono diverse tipologie di Escape Room.

Digitale

- Completamente in digitale
- Si può far uso anche della realtà virtuale

Mixed reality

- In parte digitale e in parte in presenza

Role playing

- E' presente solo una storia che guida le azioni del giocatore

Escape room digitali

Come suggerisce il nome, questa Escape viene costruita interamente facendo uso del digitale. Di seguito le caratteristiche



Presentazione interattiva

- Lo studente parte da una interfaccia visiva e interattiva per aprire una serie di link legati a quiz e indovinelli nascosti

Esperienza cognitiva e sensoriale

- Si possono superare i limiti della realtà fisica accedendo a luoghi o a stanze lontani dall'esperienza dei discenti.

Impiego della realtà virtuale

- E' possibile rendere maggiormente immersiva l'esperienza attraverso la realtà virtuale



Vantaggi



Numero di
partecipanti

Facilmente
condivisibile

Creatività
nella
progettazione

Nessuna
costrizione
fisica

Risorse
gratuite

Escape room Mixed reality



1

Sono Escape room che prevedono la costruzione di attività online o tramite il digitale e altre in un ambiente fisico.

2

Buona parte della storia e degli indovinelli è realizzata in digitale, ma altri oggetti possono essere manipolati.

3

E' possibile realizzare escape room mixate facendo uso della realtà aumentata.



Vantaggi



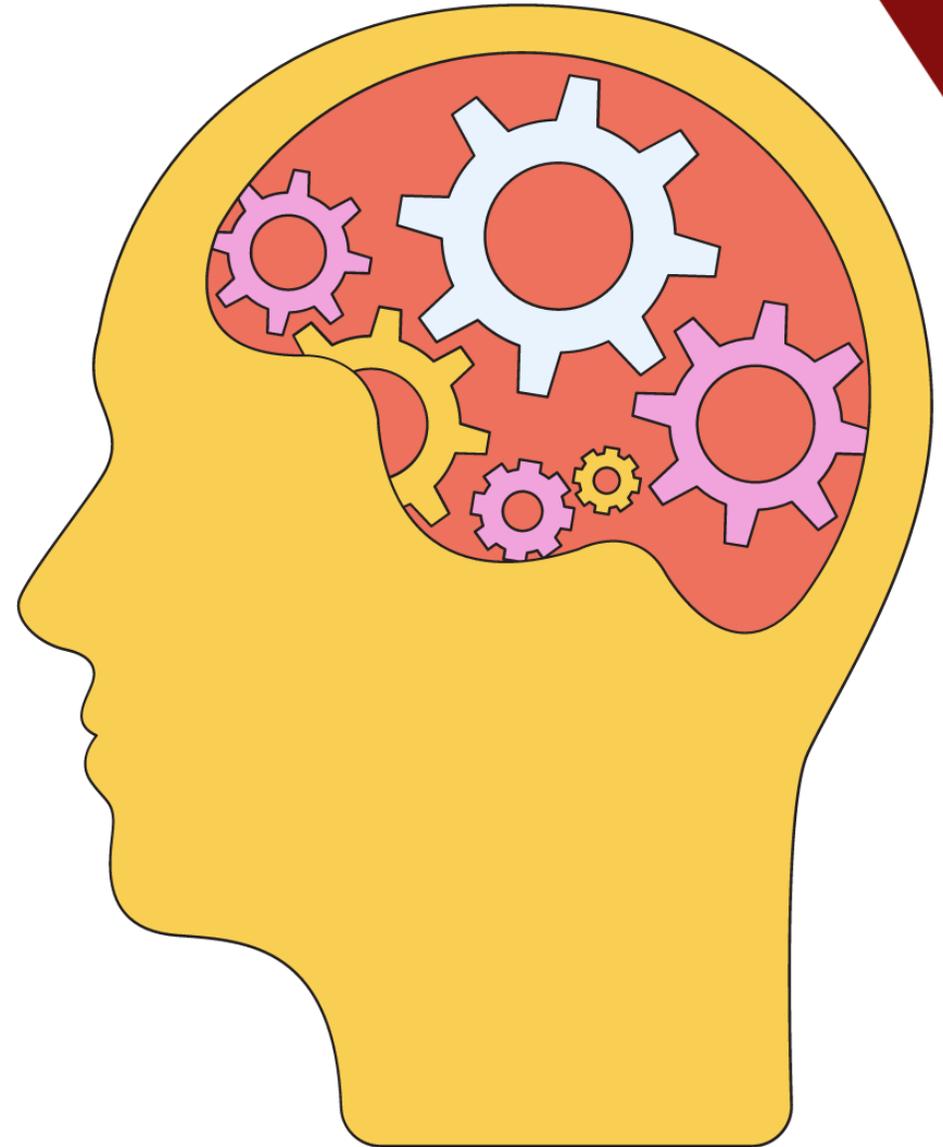
Divisione dei
compiti

Organizzazione
dell'ambiente

Socialità

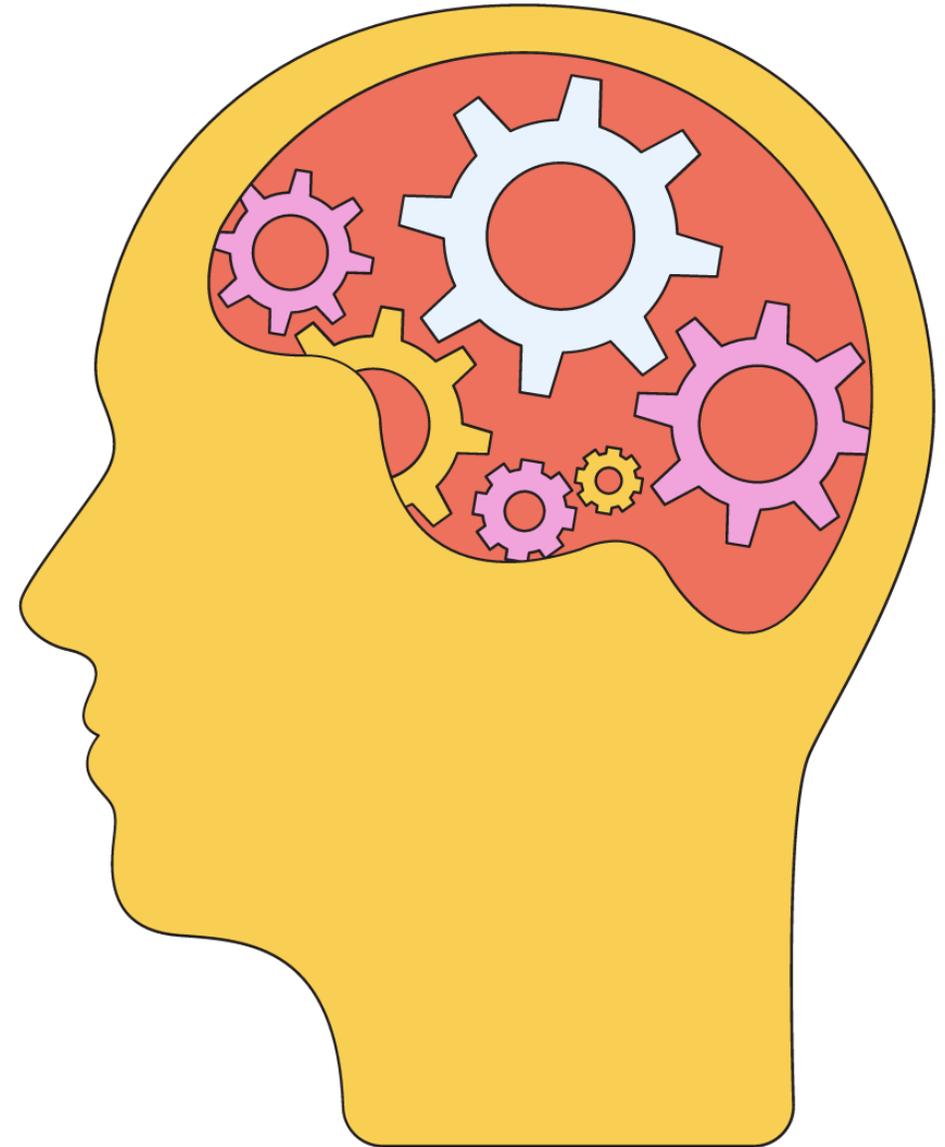
Potenzialità

- Miglioramento delle abilità comunicative
- Sviluppo del pensiero critico e pensiero creativo
- Sviluppo del Problem solving



Potenzialità

- Team working
- Metacognizione
- Alfabetizzazione digitale
- Sviluppo di soft skill



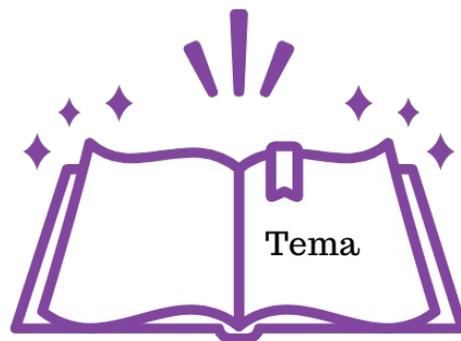
Gli elementi di una escape room

In questa parte parleremo degli
elementi che caratterizzano le escape
room in quanto tali.

I principali elementi



Target e partecipanti



Tema



Enigmi



Obiettivi



Equipaggiamento



Valutazione

Target e partecipanti

Nella realizzazione di una Escape room è importante tenere in considerazione il tipo di target a cui è rivolta l'attività e i possibili partecipanti. Per questa ragione bisognerebbe

1

- Svolgere una breve analisi dei bisogni

2

- Individuare la tipologia di utenti a cui si intende rivolgere l'escape room

3

- Considerare le caratteristiche dei partecipanti che dovranno giocare



Obiettivi

Partire dagli obiettivi di apprendimento dell'Escape garantisce che l'esperienza sia progettata in modo mirato e che il tema del gioco e gli enigmi siano coerenti con gli obiettivi. Questo permette di non perdersi all'interno dell'Escape e integrare obiettivi di apprendimento successivamente già nella fase di realizzazione

1

- Gli obiettivi devono essere valutabili

2

- Dovrebbero far riferimento a una o più discipline didattiche

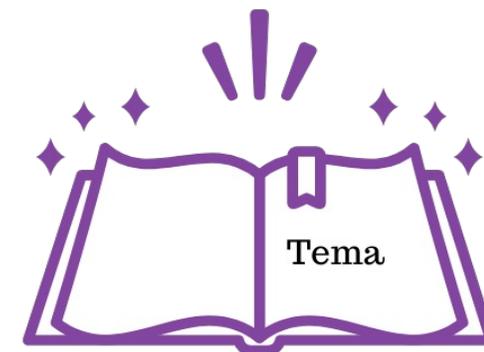
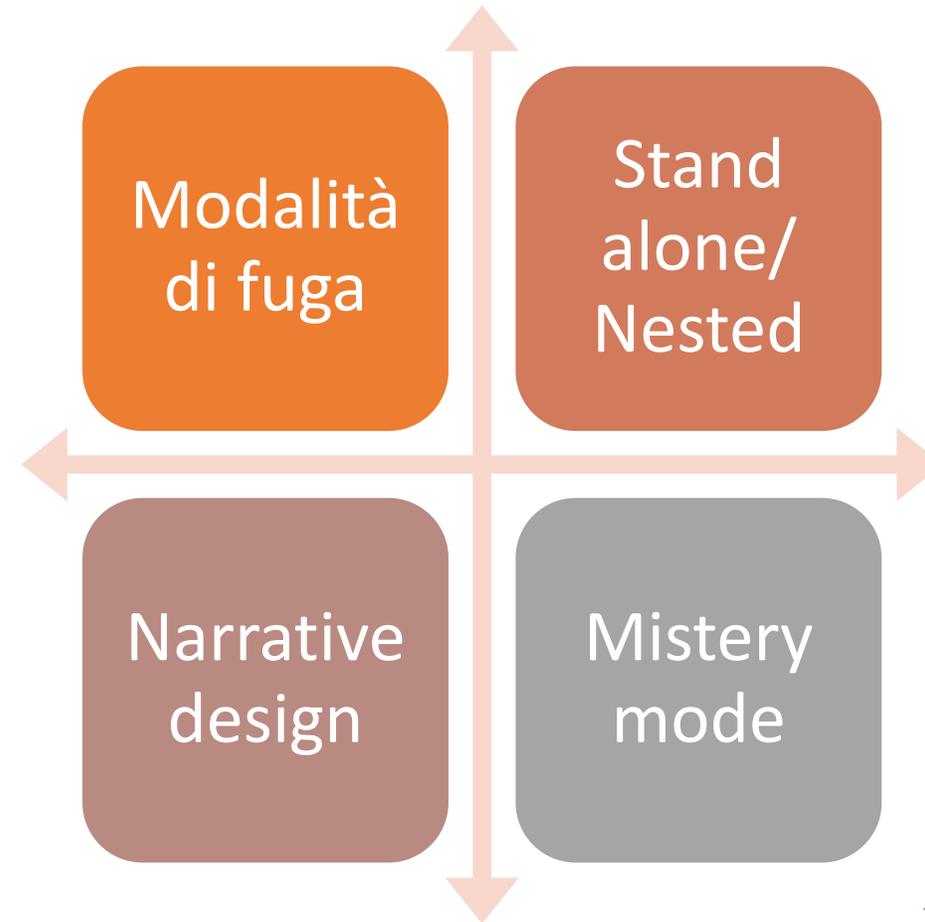
3

- Promuovere lo sviluppo di soft skill e problem solving



Tema

Ogni Escape ha un tema specifico che permette al partecipante di immergersi maggiormente nel gioco e nella storia e che è possibile distinguere in quattro categorie



Enigmi

Gli enigmi sono una delle parti più importanti da inserire all'interno di una Escape room.

Un buon enigma non deve essere né troppo facile né troppo difficile, ma coerente con gli obiettivi preposti e il target di riferimento.

Quando un enigma è troppo difficile o poco chiaro non permette allo studente di avanzare correttamente e rischia di creare frustrazione.

Nella progettazione degli enigmi è necessario porre attenzione anche alle regole, alle istruzioni e agli indizi presenti nell'escape



Equipaggiamento

Nell'equipaggiamento è necessario fare attenzione a:

- Spazi (fisici e o digitali)
- Creazione degli oggetti (fisici e o digitali)
- Dispositivi tecnologici e digitali (computer, tablet app ecc...)
- Attori (intesi sia fisici che realizzazione di personaggi guida di riferimento)



Valutazione

Testing: l'escape room va testata e validata più volte prima di proporla a dei veri partecipanti.

- Riflessione: interpellare i giocatori in merito alle loro impressioni e alla loro esperienza di interazione con l'escape room.
- Valutazione degli obiettivi di apprendimento: creare un Sistema di valutazione formale degli obiettivi raggiunti.
- Aggiustamenti: utilizzare il feedback dei partecipanti per apportare delle modifiche al gioco.
- Re-impostazione: creare una scheda di reimpostazione con la lista di tutti gli enigmi /indizi che devono essere controllati e verificati



Riepilogo

In questa lezione abbiamo parlato di escape room affrontando il tema in un'ottica game based learning. Abbiamo visto alcuni elementi importanti nella sua strutturazione e i vantaggi che si possono ottenere sia da un punto di vista educativo che didattico



BIBLIOGRAFIA

Benassi, A. (2019). Escape room a scuola: ambienti fisici e virtuali per l'apprendimento. *Italian Journal of Educational Technology*, 27(2), 174-185.