



UNIVERSITÀ
DI TORINO

Escape room in didattica II parte

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



ARGOMENTI

Introduzione (obiettivi)

- Il flusso di gioco
- Gli strumenti
- Thinklink

Riepilogo

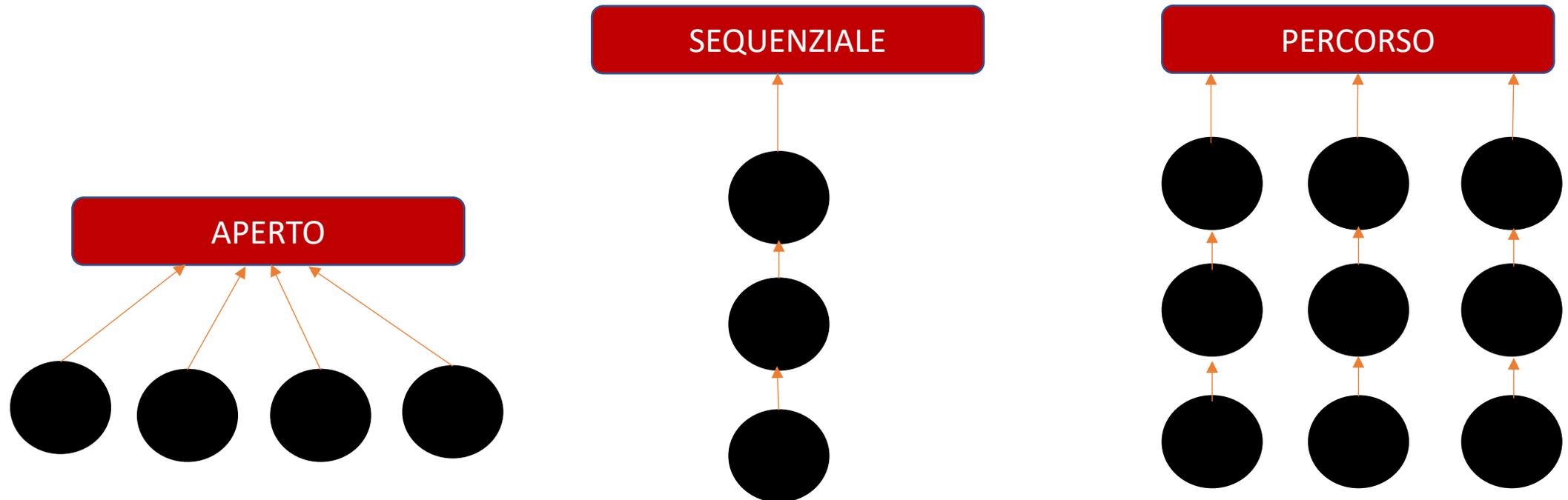
INTRODUZIONE

In questa parte vedremo l'importanza di disegnare e progettare un flusso di gioco adatto per creare delle escape room didatticamente efficaci. Il focus verrà posto anche sull'importanza dello storytelling per rendere il flusso di gioco fluido.

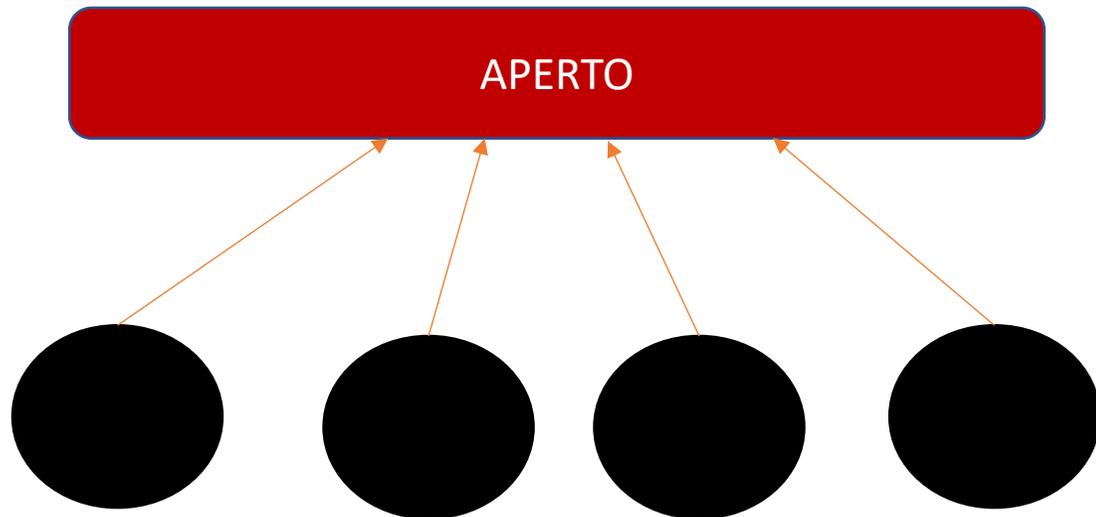
Il flusso di gioco

Il flusso di gioco è inteso come il processo attraverso cui il giocatore arriva a risolvere gli enigmi e risolvere la propria escape room.

Esistono tre tipi di flusso di gioco



Flusso di gioco aperto



Il giocatore può scegliere da quale attività iniziare senza obblighi di costrizione o seguendo un ordine logico o sequenziale. L'insieme della risoluzione delle diverse attività porta alla risoluzione del problema finale.

Se l'attività è realizzata con più gruppi è possibile lavorare contemporaneamente su più attività.

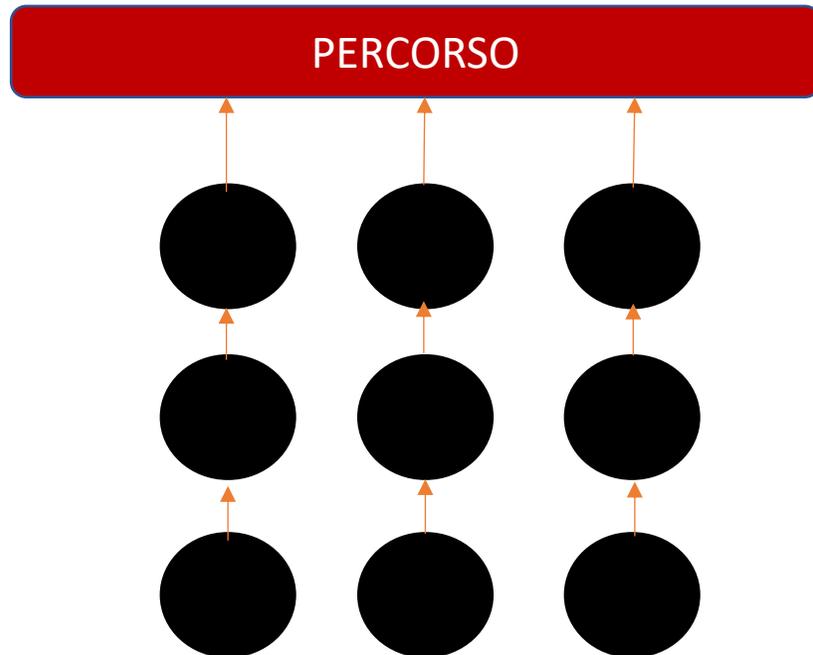
Flusso di gioco sequenziale



Il giocatore per poter arrivare alla risoluzione del problema deve seguire un percorso lineare.

La risoluzione delle prime attività permetteranno di continuare con le successive e via scorrendo.

Flusso di gioco su percorso



Il giocatore ha la possibilità di scegliere fra più percorsi di risoluzione del problema.

Nel caso venga scelta la prima attività quest'ultime saranno diversificate da quelle presenti parallelamente all'interno del gioco.

Una volta scelto un percorso il giocatore dovrà portare a termine quest'ultimo, senza possibilità di interagire con gli altri.



Costruire un'escape room

Realizzare la cornice narrativa

Realizzare un elenco di indizi

Selezionare gli elementi multimediali

Creare dei lucchetti da sbloccare con i codici



Qualche esempio di escape room

<https://www.thinglink.com/card/1563566457000820737>

<https://www.thinglink.com/video-card/1575871595384143873>



Quali strumenti utilizzare

Ambienti di gioco

- google sites, google draw, thinglink,
- canvas, powerpoint, google slides,
- genially

Learning apps

- [Wordwall](#)
- [Voki](#)
- [Kahoot](#)
- [Learning apps](#)

Immagini e video

- Pixabay, Pexels, Flickr, Pixnio,
- Goodfreephotos, Canva ecc...
- Immagini a 360 gradi: google street view

Musiche ed effetti sonori

- Pixabay, Pexels, Jamendo,
- Sound Effects for Free



Think link una piattaforma per realizzare
escape room

Vediamo insieme come si usa thinglink

Riepilogo

In questa lezione abbiamo parlato di come progettare un'escape room, facendo attenzione al flusso di gioco e ai diversi elementi che compongono l'escape room.

Abbiamo inoltre guardato gli strumenti free copyright o con licenza creative commons che possono essere realizzare per costruire l'escape room.