



ESCAPE ADVENTURE MODULE

UN REGALO A FRANCESCA

FORMATO: ZAINO ESCAPE



SVILUPPATO DA
Vita Medniece
&
Zita Grinberga

ARGOMENTO
DELL'INCLUSIONE
Accettazione di sé

Sottotemi:
violenza fisica ed emotiva in
famiglia, tra adolescenti; bassa
autostima)

GRUPPO TARGET
14-18 years
N° DE GIOCATORI:
4-5
DURATA:
40 min.



Informazioni sullo sviluppo dei contenuti e sui diritti di proprietà:

Questo materiale didattico è stato sviluppato da un partenariato tra 4 Paesi nell'ambito del progetto Escape Exclusion, finanziato attraverso un Partenariato Strategico Azione Chiave 2 del Programma Educativo Erasmus+ della Commissione Europea per sostenere gli educatori a leggere, condividere e utilizzare tutti questi materiali creati dal nostro partenariato.

Saremo inoltre lieti se, quando li condividerete o li utilizzerete, vi atterrete alle regole del creative commons. Vi chiediamo di dare sempre credito agli autori originali di questi materiali, in segno di rispetto per il loro duro lavoro e per la loro volontà di continuare a esplorare metodi per aiutare altri educatori". I risultati intellettuali di questo progetto Escape Exclusion sono quindi liberamente disponibili per il settore no-profit e per quello dell'istruzione, e ci auguriamo che possano essere utili a voi, educatori là fuori.

Nota Tuttavia, questo materiale non può essere utilizzato per scopi commerciali. Nessuno dei contenuti o del design di questo starter kit e dei suoi componenti può essere venduto a terzi, o utilizzato a scopo di lucro, o come materiale per workshop o corsi a pagamento. Né si può affermare che questo materiale sia stato sviluppato da altre persone o da altre ONG o società.



- **Attribuzione** - È necessario dare il **giusto credito**, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Potete farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo da suggerire che l'autore approvi voi o il vostro utilizzo.
- **Non commerciale** - Non è consentito utilizzare il materiale per **scopi commerciali**.
- **NoDerivati** - Se si remixa, si trasforma o si costruisce sul materiale, **non si può distribuire il materiale modificato**.
- **Nessuna restrizione aggiuntiva** - Non è possibile applicare **termini legali o misure tecnologiche** che limitino legalmente altri a fare tutto ciò che la licenza consente.

www.lookingatlearning.eu



**Attribution-NonCommercial-
NoDerivatives 4.0 International
(CC BY-NC-ND 4.0)**

Layout: Javi Quilez
javi@promesas.eu

"QUANDO ABBIAMO TESTATO LO ZAINO PER LA FUGA, SIAMO RIMASTI **SORPRESI** DAL FATTO CHE I GIOVANI SONO RIUSCITI A CREDERE NELLA LEGGENDA DEL GIOCO E HANNO **PARTECIPATO ATTIVAMENTE** ALLA RICERCA DI INFORMAZIONI E ALLA DISCUSSIONE. GLI STESSI GIOVANI, NEL DARE LA LORO **OPINIONE**, HANNO AMMESSO CHE IL GIOCO ERA LEGATO ALLA VITA REALE E CHE LA SITUAZIONE RAPPRESENTATA NEL GIOCO ERA **EMPATICA**".

ZITA AND VITA



Scoop dell'avventura: Incoraggiare i partecipanti a riflettere sul tema "Autoaccettazione", per discutere il ruolo della famiglia, degli amici e della società nello sviluppo dell'autostima degli adolescenti.



Obiettivi formativi

-  sviluppare capacità di cooperazione;
-  creare un ambiente inclusivo ;
-  sviluppare pensiero logico;
-  migliorare l'alfabetizzazione attraverso la ricerca di informazioni in diverse fonti;
-  analizzare e discutere quali ragioni influenzano l'autostima di una persona e il livello generale di salute mentale ed emotiva.



Tempo / Durata prevista

Preparazione dei materiali:	3 ore
Allestimento dello spazio prima dell'avventura:	2 minuti
Tempo di introduzione:	3 minuti
Tempo di gioco:	40 minuti
Tempo di debriefing/valutazione:	15 minuti



N° di giocatori

Si può dividere la classe / gruppo in diversi sotto-gruppi e giocare contemporaneamente. In questo caso, ci sarebbe bisogno di uno zaino per ogni gruppo e sarà necessario un ulteriore aiuto per l'osservazione del processo; una persona potrebbe osservare 2-3 gruppi alla volta.

UN REGALO PARA FRANCISCA



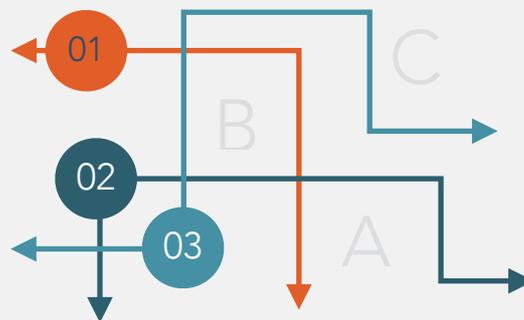
Panoramica generale dell'avventura

C'è stata una tragedia con un' adolescente che è stata trovata priva di sensi nel parco della città. Attualmente, la ragazza è in coma e i medici stanno combattendo per la sua vita. I giocatori sono invitati a scoprire cosa le è successo. L'unica cosa che hanno è il suo zaino. Per aprire i lucchetti, i giocatori dovrebbero esaminare attentamente sia le informazioni sullo zaino che il contenuto di ogni scomparto dello zaino, leggere e analizzare le informazioni di vari messaggi testuali, lettere, diario e note adesive, essere in grado di ascoltare messaggi-audio, trarre conclusioni dopo aver visto un video, eseguire altri compiti relativi all'attenzione, pensiero logico e competenze digitali. Il gioco è progettato per essere fatto passo dopo passo (lineare). Durante l'esecuzione del compito 1, i giocatori apriranno il compartimento 1 trovando il seguente codice e apriranno il prossimo scomparto della borsa.

Il gioco termina quando i partecipanti hanno trovato il QR code (metà di esso - nel diario, metà - nella scheda del nome), guardano il video e sono pronti a condividere le informazioni su Eva.

Al termine dell'avventura i partecipanti valutano il lavoro di gruppo e discutono gli argomenti e le problematiche sollevate.

Il gioco è stato ispirato al libro di Mirjam Pressler "Bitter Chocolate".



Guidare il processo

Un facilitatore deve introdurre brevemente la storia ai giocatori prima dell'inizio del gioco e discutere delle tematiche quando il gioco sarà finito. Per abbassare la difficoltà, il facilitatore può essere presente durante il gioco e deve avere una conoscenza interna per poter guidare i giocatori in qualche modo, dando suggerimenti, ponendo le domande giuste o guidando la concentrazione.



Livello di proprietà

L'introduzione al gioco potrebbe essere organizzata nell'ufficio dell'infermiera della scuola, quindi l'effetto di credibilità diventerebbe sicuramente più grande. La motivazione degli studenti a scoprire le ragioni dei problemi di salute dell'Eva aumenterebbe.

L'educatore interviene solo se gli studenti chiedono aiuto. Il ruolo principale dell'educatore è un osservatore.



Livello di inclusione

La leggenda che viene raccontata all'inizio del gioco è progettata in modo tale che i partecipanti siano interessati a lavorare come una squadra. Il tema del gioco e i testi utilizzati (messaggi di testo, lettera, diario) creano co-esperienza e fanno sì che i giovani discutono di problemi che sono rilevanti alla loro età. L'osservatore di gioco incoraggia i partecipanti meno attivi ponendo domande e dando istruzioni individuali.

Il gioco è progettato per essere adatto a partecipanti con diversi tipi di intelligenza: uditiva, visiva, cinestetica. Ci sono compiti di diversi livelli di difficoltà. Il gioco è adatto a giovani con disturbi del movimento, disturbi dell'apprendimento e del comportamento, difficoltà di apprendimento, problemi di udito e vista.

Il gioco può essere utilizzato come una lezione introduttiva di scienze sociali, se l'insegnante ha intenzione di parlare di un ambiente inclusivo o di questioni relative all'auto-accettazione.

Se l'argomento dell'auto-accettazione non è familiare ai partecipanti, ci dovrebbe essere una conversazione o una discussione sul problema prima della partita.

Il gioco è adatto anche a partecipanti con disturbi del movimento, difficoltà di apprendimento e difficoltà di apprendimento. Ci dovrebbe essere un ambiente di apprendimento inclusivo (i partecipanti con diverse abilità potrebbero lavorare nel gruppo, incluso un partecipante con bisogni speciali). Anche un partecipante con disturbi comportamentali può essere incluso nel gruppo, ma il facilitatore deve osservare il lavoro dei partecipanti e, se necessario, guidare il comportamento del partecipante.

Se un partecipante con problemi di udito o di vista partecipa al gioco, il gioco può essere adattato (i sottotitoli video dovrebbero essere posizionati per il partecipante non udente; per i non vedenti - la dimensione del carattere dei testi dovrebbe essere facilitata).



I partecipanti devono conoscere abbastanza bene l'inglese, perché il video alla fine del gioco è in inglese. Il facilitatore osserva il gruppo e si assicura che tutti i partecipanti si sentano a proprio agio.

IMPOSTARE L'AVVENTURA



Posizione, atmosfera

Necessario: Il gioco richiede un tavolo / piccolo gruppo e un numero adeguato di sedie per tutti i partecipanti.

Aggiuntivo/Opzionale: Il leader del gioco può essere vestito con una veste bianca per assomigliare allo staff medico, che si prende cura della ragazza in ospedale.



Strumenti di gioco

La maggior parte dei componenti necessari sono digitalizzati e pronti per essere "stampati e utilizzati". Cliccate sull'icona per scaricare i componenti di questo modulo.



Una volta scaricato, assicurarsi di avere:

- Zaino con 3 scomparti,
- biglietto di auguri da collocare nello scomparto laterale della borsa,
- Il link al testo del biglietto di auguri
- tavoletta di cioccolato amaro,
- frammento di una mappa della città ,*
- telefono*, il link alla conversazione *WhatsApp* tra Eva e Francisca e il testo del file audio
- lucchetto con un codice numerico (6 numeri),
- un beauty con vari cosmetici,
- **2 piccole bottiglie da viaggio***, una delle quali riempita con parti di perline,
- bottiglia di plastica* contenente una lettera*
- una penna UV con luce UV,
- un lucchetto con codice direzionale e numerico:
- Un lucchetto con codice direzionale
- un libro di dieta* contenente un segnalibro Braille, una pagina di trascrizione:
[Braille_numbers.png](#),

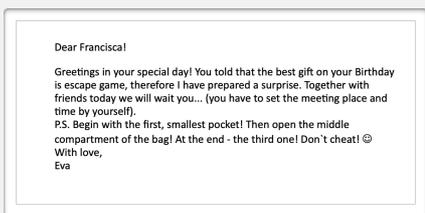
UN REGALO PARA FRANCISCA

- un astuccio contenente una carta di parole clip-on e metà del codice QR (il link al codice [QR: qr-code.png](#)), una bottiglia di capsule gialle,
- un diario con lucchetto
- La foto di Eva prima e dopo la perdita di peso
- una piccola immagine dell'icona dell'app iSearching (sul lucchetto del diario)
- un key finder con un lucchetto del diario allegato,
- un lucchetto con un codice numerico (3 cifre),
- Un lucchetto con codice numerico (4 cifre),
- un foglio di carta A4, una penna (per gli appunti degli studenti)



Preparazione
aggiuntiva

Sarebbe interessante se la storia del gioco fosse realizzata con un videomessaggio dall'ospedale con la ragazza e un medico (una persona che indossa un camice bianco) che chiedono aiuto di volontari per salvare la vita della ragazza.



(1)



(2)



(3)



(4)



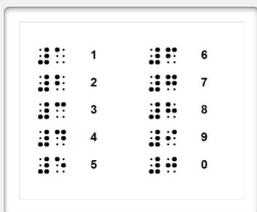
(5)



(6)



(7)



(8)



(9)



(10)



(11)



(12)



(13)



(14)



DESCRIZIONE COMPLETA DEL MODULO



Introduzione e narrativa

Il facilitatore saluta i partecipanti e presenta loro la storia:

"Grazie giovani, per aver accettato di aiutare i medici della nostra città. C'è stata una tragedia con un'adolescente sconosciuta trovata priva di sensi nel nostro parco cittadino. Attualmente, la ragazza è in coma e i medici stanno combattendo per la sua vita. Abbiamo bisogno del tuo aiuto per scoprire cosa le è successo. La ragazza aveva solo questo zaino con sé e non è stato possibile trovare alcun documento per identificarla e contattare i suoi genitori. Il tuo compito è quello di scoprire informazioni sulla ragazza, la sua famiglia e gli amici nel più breve tempo possibile. Questa borsa può contenere informazioni che aiuteranno a scoprire la causa dei problemi di salute dell'adolescente e salvarle la vita.

Ci sono regole del lavoro di squadra che devi seguire:

- Tutti sono invitati a dire il loro parere.
- Ascolto reciproco e rispetto.
- Anche se non siamo d'accordo, non giudichiamo gli altri.
- Assicurati che tutti siano in grado di esprimere le loro idee e problemi.
- Non prendere il sopravvento e non lasciare che gli altri prendano il sopravvento.
- Tutti dovrebbero condividere la responsabilità di questi compiti.
- Non usare violenza sui materiali dello zaino.

Il facilitatore racconta la storia ai partecipanti. I gruppi giocano il gioco contemporaneamente, ma non sono in competizione.

Diversi enigmi sono presenti sullo zaino, con l'aiuto dei quali i partecipanti possono scoprire i codici e aprire diversi lucchetti.

1. L'interruttore può essere aperto solo guardando lo zaino. È una prova di attenzione e di presenza dei partecipanti.

2. L'interruttore può essere aperto in due modi. Innanzitutto, esplorando la mappa e la direzione è aperto per sbloccare il blocco della direzione. È destinato ai partecipanti con percezione visiva. In secondo luogo, c'è un'istruzione audio negli sms, è destinata ai partecipanti con tipo di percezione uditiva.

Nella sezione centrale c'è una bottiglia che può essere aperta completando le istruzioni incise sull'altro lato dell'etichetta. L'etichetta può essere trovata ispezionando attentamente tutti gli strumenti nel beauty. L'interruttore può essere sbloccato se i partecipanti completano correttamente l'istruzione. Questo è un ottimo allenamento all'alfabetizzazione. Se l'istruzione non viene seguita, l'interruttore non può essere aperto. Il compito è eleggibile anche per la cinestesia.

UN REGALO PARA FRANCISCA

C'è una lettera nella bottiglia con un codice inscritto. Può essere trovato usando la penna UV. Nella lettera con una tinta rossa è evidenziato un nome che indica la copertina del libro sotto la lettera, in cui il codice è inscritto con la tinta invisibile. I partecipanti devono usare il pensiero logico per scoprirlo. Questo è sicuramente un compito con un alto grado di difficoltà.

3. Nello scomparto dello zaino, i partecipanti devono aprire il diario, che è chiuso con una chiave. È nascosto in classe insieme al key finder. I partecipanti vedono l'icona del cercatore di tasti sul lucchetto. È logico pensare che una tale applicazione possa essere vista al telefono. Per i partecipanti con buone competenze digitali, il compito non causa difficoltà. Per accedere all'astuccio, i partecipanti devono esaminare il numero 0 scritto in Braille. Il compito è adatto per cinestesici.

L'ultimo compito è assemblare il codice QR da 2 parti escansionarlo per vedere un video sui farmaci per la perdita di peso. Poiché lo zaino è un'attività di gruppo, tutti possono essere utili per risolvere un compito. Durante il test dello zaino, tutti i gruppi hanno affrontato i compiti. Porre domande può essere utile se il gruppo rimane "bloccato" su un'attività.



Risposte e soluzioni ai puzzle di gioco

1. Il primo lucchetto (foto n. 1) può essere aperto esplorando attentamente i segni dei prezzi sulla borsa (foto n. 2). Quattro cifre del codice sono state indicate con un cerchio.



Foto No. 1

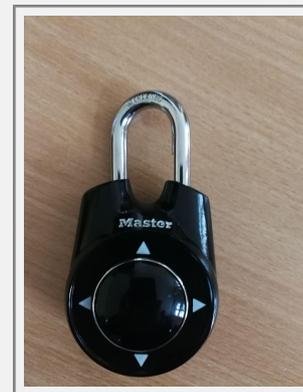


Foto No. 2



Risposte e soluzioni ai puzzle di gioco

2. C'è un telefono nel **primo scomparto** della borsa con un'immagine dell'app "Bluetooth" iSearching , scanner QR e "WhatsApp". La mappa della città (frammento dalla mappa di Riga) https://gnvsk-my.sharepoint.com/:i:/g/personal/vitam_gnvsk_lv/ERCj_64lxtVPv_uD-VMSYzEBnupObq5anzpGoOnTFRC42A?e=0HOKQe (foto n. 3) mostra le indicazioni per Francisca per raggiungere il luogo della festa di compleanno - un caffè, dove i suoi amici la stanno aspettando. C'è un'icona "WhatsApp" sulla carta come indicazione per visualizzare la corrispondenza. "WhatsApp" rivela una corrispondenza tra Eva e Francisca, con un messaggio audio alla fine, che rende più facile aprire il lucchetto direzionale che blocca il vano 2 della borsa. Il lucchetto (foto n.4) può essere aperta anche seguendo le indicazioni sulla mappa. La conversazione "WhatsApp" rivela che Eva sta uscendo con un ragazzo di nome Michael e che c'è violenza fisica ed emotiva nella sua famiglia. Il papà schiaffeggia i bambini, controlla ogni loro passo, ma la madre compra una barretta di cioccolato invece della difesa.



picture No. 3

Conversazione "WhatsApp":



Francisca: Ciao! Com'è stato l'appuntamento con Michael?

Eva: Ciao! Meglio non chiedere!

Francisca: Cosa è successo?

Eva: Sono tornata a casa alle 8:30, papà è impazzito: "Guardala! È per questo che ti mandiamo a scuola? Per portarci a casa bastardi?!"

Francisca: Disgustoso...

Eva: Non sa e non capisce nulla! Lui, con la sua mente sporca! Ho già 15 anni, ho il diritto di tornare a casa più tardi di tanto in tanto.

Francisca: Vacci piano! Rallenta!

Eva: Rallentare?! Mi ha persino schiaffeggiato! La guancia sta ancora bruciando.

Francisca: La mamma non ti sta difendendo?

Eva: Hmm... Dice che devo capire papà. E mi ha portato un altro pezzo di cioccolato. Come al solito... Li odio entrambi!!!

Francisca: Ti capisco! Ti picchia spesso?

Eva: L'ultima volta che l'ha fatto è stata quando ho chiamato nonna una vecchia strega (che in realtà lo è).

Francisca: I miei genitori non hanno mai fatto niente del genere.

Eva: Quando ero bambina, venivo spesso schiaffeggiata da lui, anche il mio fratello ne ha ancora un po'.

Francisca: Ma tua madre cosa dice?

Eva: Ci aiuta a superare il dolore. Per ogni schiaffo ci porta almeno una cioccolata, che porta nella nostra stanza di nascosto.

Francisca: È terribile... Ne parleremo domani. Devo andare a cena. Ci sentiamo!!!

Eva: Ciao! Ci vediamo!



File audio: Ciao, Francisca! Ti ho lasciato una mappa, c'è il nostro punto d'incontro. Vi aspetto il 27 agosto, ore 18 al luogo della festa. So che la mappa non è la tua migliore amica, beh, ho anche lasciato un messaggio vocale. Uscirai in via Tērbata, vicino al Museo Nazionale Lettone di Storia. Prosegui dritto su per Tērbata Street fino a raggiungere Elizabete Street. Poi gira a destra e prosegui fino a raggiungere via Krišjāņa Barona. Gira a sinistra e continua fino a Blaumaņa, poi gira a destra e supera il ristorante "Kozy Eats" fino a via Čaka. Gira a sinistra, attraversa via Lāčplēša e prosegui fino a via Ģertrūde. Gira a destra e prosegui dritto e cerca un edificio con 16 palloncini rosa attaccati alla porta.

3. C'è una bottiglia **nel secondo scompartimento** con direzione e codice numerico. C'è una lettera a Francisca di Eva nella bottiglia e nella penna UV.

Per aprire la direzione e il codice numerico, i partecipanti devono esaminare il beauty. All'interno dell'etichetta della bottiglia c'è un'istruzione (immagine n. 5) su come aprire l'interruttore. Per vederlo, le perline dovrebbero essere trasferite dalla bottiglia piena a quella vuota. La lettera (foto n. 6) contiene un codice numerico scritto con inchiostro invisibile. La lettera contiene un'indicazione di dove cercare il codice per il terzo scompartimento dello zaino. La parola "invisibile" è evidenziata con inchiostro rosso e sotto la copertina del libro "The Invisible Boy" c'è un codice numerico (immagine n. 7) scritto con inchiostro invisibile.

Dalla lettera, i partecipanti apprendono che meraviglioso rapporto hanno Eva e Francisca. Eva si fida completamente di lei e le racconta anche del suo più grande problema: si vergogna del suo corpo perché la ragazza è sovrappeso.



picture No. 4



picture No. 5



picture No. 6

UN REGALO PARA FRANCISCA



Istruzioni per sbloccare l'interruttore:

1. Metti 0!
2. Gira a destra a 360 gradi!
3. Gira il numero 29 a destra!
4. Gira di 360 gradi a sinistra!
5. Gira il numero 36 a sinistra!
6. Gira il numero 6 a destra!

4. Una volta decodificato il codice per il **terzo scompartimento dello zaino** (foto n. 8), i partecipanti hanno accesso a 3 cose (foto n. 9): diario chiuso a chiave, libro di dieta e un astuccio. Mentre studiano il libro di dieta, i partecipanti trovano un segnalibro con il numero "0" in Braille. Questo può essere accertato dalla pagina della trascrizione Braille, che è anche nel libro.

Ruotando 3 zeri, i partecipanti possono aprire l'interruttore astuccio. Ci sono post-it (foto n. 10) nel libro che affermano che la ragazza ha provato la dieta del gruppo sanguigno, condividendo le sue osservazioni su come questa dieta influenza l'influenza. Nel portamatite c'è una bottiglia con capsule gialle, una carta con il nome (spilla), all'interno della quale una metà del codice QR è nascosta dietro la parola "EVA" (l'altra è sulla copertina del diario) (foto n. 11).

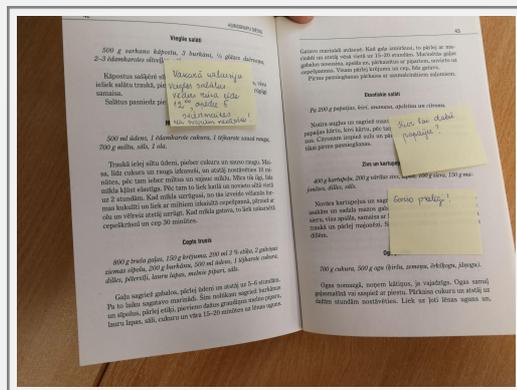
Il diario ha un lucchetto con una chiave. Per trovarlo, è necessario utilizzare l'applicazione sul telefono, che viene visualizzata sul lucchetto del diario  Il key finder insieme al lucchetto è nascosto nella stanza e emette un segnale acustico quando viene premuto "ALARM" nell'applicazione.



picture No. 7



picture No. 8



picture No. 9

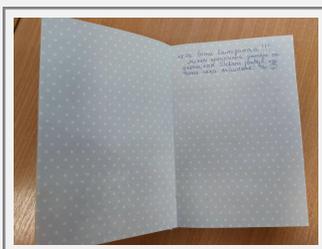
UN REGALO PARA FRANCISCA

Il diario (foto n. 12 - n. 14) descrive gli eventi più importanti della vita di Eva, la sua relazione con Michael, il programma di dieta, ci sono 2 foto della ragazza. All'inizio - Eva sovrappeso, alla fine - Eva, che ha perso 20 kg di peso (foto n. 15). Una ragazza consiglia di guardare un video che contiene la "chiave" della sua bellezza. Mettendo insieme le due metà del codice, i partecipanti possono scansionare il codice QR (foto n. 16) e guardare un video su un farmaco mortale che molte persone possono acquistare online senza limiti di età. Aiuta a perdere peso, ma causa gravi problemi di salute o addirittura la morte. Il video è basato su eventi reali.

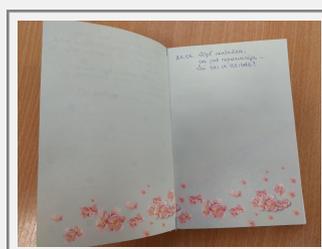
Link al video: https://www.youtube.com/watch?v=A8vUKhPEKpc&list=PL3bBI5jH2vIH68Y3bY1I-ZD7U4gd9qZHQ&index=1&t=7s&ab_channel=ITVNews



picture No. 10



picture No. 11



picture No. 12



picture No. 13



picture No. 14



picture No. 15

Dopo aver visto il video, i partecipanti traggono conclusioni su ciò che è successo a Eva e sul perché è finita in ospedale. I partecipanti usano anche fatti della corrispondenza "WhatsApp" con Francisca, lettere a un amico, voci di diario, note adesive del libro di dieta nelle loro argomentazioni. I partecipanti decidono quali informazioni dare ai medici per aiutare a salvare la vita della ragazza.

Alla fine della lezione, i partecipanti partecipano a una discussione e valutano il loro lavoro di gruppo, traendo conclusioni su ciò che dovrebbe essere migliorato



Cosa osservare durante l'avventura?

Il facilitatore osserva il gioco e fornisce aiuto ponendo domande (1. Guarda attentamente sulla mappa! Quale simbolo puoi vedere? Perché? 2. Guarda la penna! A cosa serve? 3.

Che tipo di simbolo c'è sul lucchetto del diario?) o dare piccoli indizi ogni volta che è necessario.

Il facilitatore può prendere appunti per la valutazione del lavoro di gruppo (in una tabella precedentemente preparata in cui vengono selezionati i criteri necessari). Il facilitatore informa anche i partecipanti su questi criteri. Alla fine del gioco, il facilitatore dà una valutazione per il lavoro di gruppo. Raccomanda ciò che dovrebbe essere migliorato.



Riflessione

Alla fine de l'avventura i partecipanti riassumono ciò che hanno scoperto su Eva. I partecipanti si impegnano nella discussione sui problemi attualizzati nello Zaino.

- A quali problemi ti ha fatto pensare il gioco?
- Perché pensi che Eva abbia una bassa autostima?
- Perché Eva non si accetta così com'è?
- In che modo questo influisce sulla sua vita?
- Quali sarebbero i tuoi consigli per Eva?
- Come valuti l'uso di pillole dimagranti in adolescenza?
- Perché il pericoloso prodotto per la perdita di peso che Eva ha acquistato è ancora disponibile nel negozio online?
- Quali sono i tuoi insegnamenti dal gioco?

Il facilitatore chiede di compilare la valutazione del lavoro di gruppo. <https://ideaboardz.com/for/Ilze/4815472>

Le domande sono:

1. Qual è stato il contributo di ciascun partecipante?
2. Chi ha fatto cosa?
3. Cosa faresti di diverso durante il lavoro di squadra?
4. Loda te stesso e qualsiasi altro membro del gruppo per un compito specifico completato!
5. Nomina qualsiasi fallimento durante il lavoro di squadra!



Note aggiuntive

Il gioco escape può essere una lezione introduttiva prima della lettura e dell'analisi del libro di M. Pressler "Cioccolato amaro" nella lezione di letteratura. Può essere utilizzato come attività in una lezione di classe dedicata al tema "Auto-accettazione" ecc.

La valutazione del lavoro di gruppo può essere vista come uno studio delle dinamiche di gruppo. Sarebbe utile per un insegnante di classe.

L'insegnante avrebbe l'opportunità di osservare la competenza socio-emotiva degli studenti nel gioco.

Il gioco è sicuramente adattabile a qualsiasi gruppo di partecipanti. Puoi modificare i testi secondo necessità (accorciarli, aggiungere qualcosa, rimuoverli). È possibile modificare i lucchetti e anche le attività per i codici. Tutti i gruppi testati hanno valutato positivamente questo gioco escape. Il gioco è legato alla vita reale, i problemi evidenziati in esso sono rilevanti e interessanti per i giovani.



Impostare gli strumenti per l'avventura

- Penna
- Biglietto di auguri vuoto
- Forbici
- Colla
- Telefono
- Trapano
- Bottiglia da 0,5 l
- Bottiglia formato viaggio
- I post-it e il libro di dieta
- Penna UV con luce UV
- Il cartone e il segnalibro

You can find all the components of this Escape Adventure at:
www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit



Istruzioni passo passo su come impostare gli strumenti di gioco

La tasca laterale dello zaino (contiene solo il biglietto di auguri).

- Una penna e un biglietto di auguri vuoto (Scrivi il testo del biglietto di auguri! Metti il biglietto di auguri nella tasca laterale dello zaino)



Tag sullo zaino.

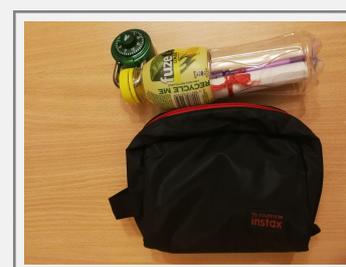
- Cerchia quattro numeri sulle etichette all'esterno dello zaino con una penna. Questi numeri sono il codice del lucchetto n.1 dello zaino.

Il primo scompartimento dello zaino (contiene un telefono, la tavoletta di cioccolato con all'interno il foglio della mappa (foto n.19)).

- Telefono*, il link alla conversazione *WhatsApp* tra Eva e Francisca e il testo del file audio.
- Installa il lettore di codici QR e le app *Isearching* !
- Stampa la mappa della città
- inserisci il foglio della mappa nella tavoletta di cioccolato.
- Metti la tavoletta di cioccolato con il foglio della mappa e il telefono nel primo scomparto dello zaino.

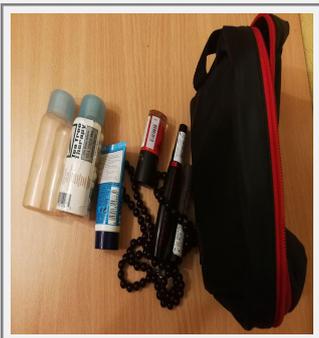


Il secondo scomparto dello zaino (Contiene 1. bottiglia di plastica da 0,5 l con codice direzionale e numerico, penna UV con luce UV e la lettera; 2. la borsa cosmetica con diversi oggetti, 2 bottiglie di dimensioni da viaggio)



1. Bottiglia di plastica da 0,5 l con un codice numerico direzionale

- Stampare la lettera (il link alla lettera)
- Annotare il codice del terzo lucchetto dello zaino con inchiostro invisibile (utilizzare penna UV) nella lettera, mettere la lettera e la penna UV nella bottiglia da 0,5 l.
- Aprire un foro nella bottiglia di plastica e nel tappo della bottiglia, inserire un lucchetto con un codice direzionale e numerico!



2. Il beauty

- Taglia e incolla le istruzioni per aprire il lucchetto della bottiglia con il numero e il codice di direzione: stampa e ritaglia il foglio di istruzioni ([Instruction to open the lock.docx](#) - il foglio di istruzioni è solo un esempio, perché è impossibile acquistare il lucchetto con lo stesso numero e codice di direzione) e incollalo sull'altro lato dell'etichetta del centro commerciale. Incolla l'etichetta sulla piccola bottiglia e riempi la bottiglia con parti di perline abbastanza da nascondere la parte dell'istruzione. Mettilo nel beauty con vari oggetti cosmetici

3. Il terzo scompartimento dello zaino

(Contiene 1. il diario con lucchetto; 2. il libro di dieta con note adesive all'interno, segnalibro e pagina di trascrizione Braille; 3. un astuccio (con codice a 3 cifre) contenente una parola a clip metà del QR code, un flacone di capsule gialle)



UN REGALO PARA FRANCISCA

1. Il diario.

- Incollare la metà del codice QR [qr-code.png](#) sull'ultima pagina del diario, l'altra parte dell' QR code inserita nella scheda word clip-on.



- Un diario con lucchetto, Incollare due foto di una ragazza nel diario: una all'inizio e una alla fine, che la mostrano prima della perdita di peso e dopo.

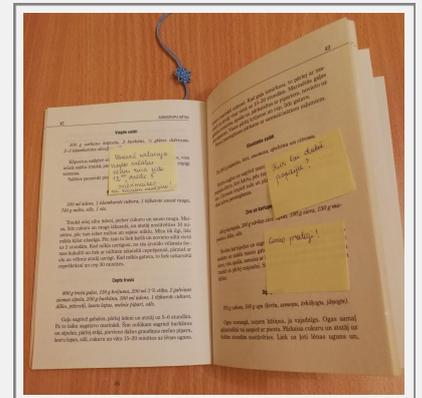


- Stampa una piccola immagine dell'app iSearching, tagliala e incollala sul lucchetto del diario!

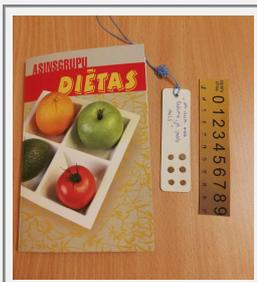


2. Il libro di dieta.

- Note adesive. Prendi appunti adesivi e scrivi alcuni commenti sulla dieta. Mettili sulle pagine del libro di dieta.



- Il cartone per creare il segnalibro Braille.
- Prendi i numeri Braille dal link fornito e usali per creare un segnalibro Braille. I numeri del segnalibro sono il codice per l'astuccio della matita.



3. Scheda di parole clip-on

- La metà del QR code inserito nella scheda di parole clip-on. Annota il nome "EVA".



Tutti i componenti di questa avventura di fuga sono disponibili all'indirizzo:
www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit.



Partner del progetto



Asociación Promesas (SPAIN)

Auto: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez
javi@promesas.eu www.promesas.eu



Colegio La Milagrosa y Santa Florentina (SPAIN)

Auto: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio
lmsf@lmsf.es www.lmsf.es



Youth Exchange Service (THE NETHERLANDS)

Autori: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai
gabstein@gmail.com www.yesnow.nl



V.O. de Vallei (THE NETHERLANDS)

Autori: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn
info@vodevallei.nl www.vodevallei.nl



Jaunpils municipality (LATVIA)

Autori: Ieva Zagmane, Jurgis Kukša, Inga Abula
izagmane@gmail.com www.jaunpils.lv



Gulbene municipality (LATVIA)

Autori: Anita Birzniece, Jana Keibeniece, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve
dome@gulbene.lv www.gulbene.lv



Stranaidea S.C.S. (ITALY)

Autori: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou
teatrodigiornata@stranaidea.it www.stranaidea.it



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





ESCAPE ADVENTURE MODULE

UN REGALO A FRANCESCA

FORMATO: ZAINO ESCAPE

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



www.lookingatlearning.eu

