



ESCAPE
EE
EXCLUSION

KIT INIZIALE PER EDUCATORI

INS & OUTS

Escape adventures per l'innovazione nell'educazione

INFORMAZIONI SULLO SVILUPPO DEI CONTENUTI:

Progetto:

Questo materiale didattico è stato sviluppato dal partenariato tra 4 paesi nell'ambito del progetto Escape Exclusion, finanziato attraverso un partenariato strategico Azione chiave 2 nel programma Erasmus+ Education della Commissione europea.

Coordinatore:

Gabi Steinprinz

Autori:

Gabi Steinprinz, Javi Quilez, Konstantina Korai, Dani Korai, Inge van Es, Katerina Nastopoulou

Auditor:

Ruta Kronberga, Ignacio Salgado

Sviluppatori di moduli:

Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou, Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve, Ieva Zagmane, Jurgis Kuksa, Inga Abula, Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn, Chris van Walraven, Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai, Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez, Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio

Copyright © : 2021-2023 di Escape Exclusion Project

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



DISCLAIMER:

Prima di utilizzare qualsiasi materiale, controlla il nostro avviso di copyright. L'avviso di copyright è stampato sull'ultima pagina del documento (colophon).

Il supporto della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



ESCAPE
EE
EXCLUSION

KIT INIZIALE PER EDUCATORI

INS & OUTS

Escape adventures per l'innovazione nell'educazione

TABELLA DEI CONTENUTI

| | |
|---|---|
| Introduzione al kit iniziale | 5 |
| La struttura dello Starter Kit: Manuale- Toolkit- Tutorial- Glossario | 6 |

PARTE 1 **MANUALE SULLA CREAZIONE DI ESCAPE ADVENTURES EDUCATIVE INCLUSIVE** **8**

| | |
|---|-----------|
| Manuale introduttivo | 8 |
| 1. IL PROGETTO ESCAPE EXCLUSION | 12 |
| Informazioni generali sul progetto | 12 |
| L'origine | 13 |
| I partner del progetto | 14 |
| Obiettivi e impatto atteso | 15 |
| 2. GIOCHI IN EDUCAZIONE | 20 |
| Meccaniche di gioco | 21 |
| Gamification | 22 |
| Giochi nell'educazione | 23 |
| Come comprendiamo e affrontiamo i giochi nell'educazione all'interno di questo progetto | 25 |
| 3. COSTRUIRE UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO CREATIVO | 28 |
| Apprendimento olistico e organico | 28 |
| Spazio alla curiosità | 30 |
| Spazio alla creatività | 30 |
| Spazio sicuro | 31 |
| 4. L'AVVENTURA DEL GIOCO: ESCAPE ADVENTURES EDUCATIVE INCLUSIVE | 34 |
| Elemento escape | 35 |
| Elemento avventura | 36 |
| L'elemento educativo o di apprendimento | 36 |
| L'elemento di inclusività | 37 |
| Escape formati | 37 |
| 5. AREA DI INTERESSE: ELEMENTO EDUCATIVO - DARE LA PROPRIETÀ AGLI STUDENTI | 44 |
| 6. FOCUS AREA: INCLUSION ELEMENT - HOW WE CAN MAKE IT (MORE) INCLUSIVE | 50 |

PARTE II

TOOLKIT: UNA GALLERIA DI 8 ESCAPE ADVENTURES COMPLETE SVILUPPATE E PROGETTATE 56

| | |
|--|----|
| L'introduzione | 58 |
| Come utilizzare i moduli Escape adventures | 59 |

GALLERY OF MODULES OF INCLUSIVE ESCAPE ADVENTURES 62

| | |
|---|----|
| Escape adventure nello zaino Un regalo a Francesca - SU Autoaccettazione | 62 |
| Escape adventure in gioco da tavolo Home Alone! - SU Autonomia | 65 |
| Escape adventure Box All inclusive! - SU Inclusione in generale | 68 |
| Escape adventure Folder Gioco monomazi - SU Solitudine | 71 |
| Escape adventure sulla mappa 5 elementi - SU Inclusione ambientale | 74 |
| Escape adventure Puzzle Dall'alba al tramonto - SU Divario generazionale | 77 |
| Escape Divisore spaziale Processore umano - SU Autoesclusione | 80 |
| Escape Divisore spaziale Perso nel bosco - SU Responsabilità comune per l'inclusione | 83 |

PART III

ESERCITAZIONE: SPIEGAZIONE PASSO PASSO DELLA CREAZIONE DI ESCAPE ADVENTURES EDUCATIVE INCLUSIVE 86

| | |
|----------------|----|
| L'introduzione | 86 |
|----------------|----|

1. PRIMA DELL' ESCAPE ADVENTURE: CONDIZIONI PRELIMINARI E IMPOSTAZIONE DELL'AVVENTURA 92

| | |
|--|----|
| Escape adventures come innovazione della tua pratica | 92 |
| Mappatura del gruppo target le loro esigenze: | 93 |
| L'impatto previsto dell' Escape adventure | 94 |
| Preparare i tuoi studenti | 97 |

2. L'ESCAPE ADVENTURE STESSA - PROGETTA L' ESCAPE ADVENTURE E L'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO 100

| | |
|--|-----|
| Allestimento dell'avventura: cronologia | 100 |
| Narrativa e ambientazione dell'avventura | 100 |
| Progettare il flusso di gioco | 102 |
| Progettare le sfide: meccaniche di gioco | 105 |



| | |
|-------------------------------------|-----|
| Usare i giusti materiali | 109 |
| Progettazione degli elementi visivi | 115 |
| Affrontare problemi tecnici | 116 |
| Creare sicurezza e chiarezza | 117 |

3. DURANTE L'ESCAPE ADVENTURE - GIOCARE L'AVVENTURA 120

| | |
|---|-----|
| Monitoraggio | 120 |
| Dinamiche di gruppo e individuali (prontezza e aspetti emotivi) | 122 |
| Sostenere l'apprendimento e il ruolo dell'educatore | 123 |

4. DOPO L' ESCAPE ADVENTURE 126

| | |
|---|-----|
| La fine dell' Escape adventure - chiusura dell'esperienza | 126 |
| Debriefing e riflessioni + conclusioni/ impatto: | 126 |
| Valutazione dell'avventura e come migliorare la tua pratica | 128 |
| Follow-up per gli studenti e per il team | 129 |

5. FILE DI ESCAPE: UNO STRUMENTO PRATICO PER GENERARE CARTELLE DI ESCAPE 132

GLOSSARIO 136

IL PARTNERSHIP 144

PAROLA DI CHIUSURA 146

COLOFONE 147

INTRODUZIONE ALLO STARTERKIT

Caro lettore, caro educatore,

Fornire un'educazione di alta qualità nei tempi attuali è una sfida. È diventato chiaro che gli approcci educativi formali da soli non sono sufficienti per educare gli studenti e prepararli alla società moderna. La sfida è valida anche per i partecipanti all'educazione non formale nell'animazione socio educativa. Le scuole e le organizzazioni di lavoro giovanile in Europa sono sempre più alla ricerca di modi diversi per innovare i loro approcci educativi, al fine di affrontare le esigenze che la società attuale pone sui giovani, gli educatori di questi studenti e gli istituti educativi che forniscono questa istruzione.

In questo Starter Kit usiamo i termini educatori e studenti. Educatori è una descrizione collettiva di persone coinvolte nell'educazione formale o non formale. Gli studenti di questo manuale sono giovani coinvolti nell'apprendimento formale o non formale. Nel Glossario puoi trovare le descrizioni complete.

Tuttavia, una delle maggiori sfide che devono affrontare è che la maggior parte delle scuole, del personale scolastico e degli stessi operatori giovanili non hanno (quasi) alcuna esperienza con metodi innovativi e educazione non formale. Mancano le competenze e le buone pratiche per innovare l'educazione, che sono essenziali per attuare grandi cambiamenti innovativi all'interno degli approcci educativi.

Questa sfida è stata in realtà il principale fattore scatenante per lo sviluppo del progetto Escape Exclusion e per i risultati intellettuali del progetto. Per questo progetto di cooperazione di 24 mesi un team eterogeneo di insegnanti, operatori giovanili e formatori dell'educazione non formale, tutti attivi nei programmi educativi dell'Unione europea, hanno sviluppato il proprio ambiente di apprendimento in cui "le loro idee potrebbero connettersi".

Eravamo preparati a fallire, abbiamo imparato molto, ci siamo divertiti, abbiamo sperimentato e scoperto cose nuove. Ora abbiamo nuove comprensioni e vediamo le cose in nuove prospettive. Abbiamo raccolto i risultati in questo Starter Kit, che mostra come appare e si sente l'innovazione. E vogliamo condividerlo con te per aiutarti a innovare la tua pratica. Buon divertimento!

Il team degli autori di Escape Exclusion

ALLESTIMENTO DELLO STARTER KIT IN BASE ALLE ESIGENZE: MANUALE- TOOLKIT- TUTORIAL- GLOSSARIO

Questo Starter Kit si concentra sullo sviluppo di contenuti per Escape adventures inclusive e ha lo scopo di supportare te, educatori e istituti e organizzazioni educative, per sviluppare Escape adventures educative e, più in generale, per sviluppare ambienti di apprendimento inclusivi.

Escape adventure è un gioco collaborativo, basato sui fondamenti della stanza di fuga. Le stanze di fuga possono essere trovate in tutto il mondo. Nelle normali stanze commerciali devi trovare la via d'uscita di solito in 1 ora.

Le Escape adventures su cui ci concentriamo sono un'ampia varietà di giochi escape che possono essere fatti o giocati in un ambiente educativo (aule, centri giovanili, club sportivi, case della gioventù, ecc.) e sono inclusivi per tutti gli studenti. Abbiamo mantenuto i fondamenti dell' escape room, ma abbiamo scelto formati diversi che si adattassero meglio ai contesti educativi. Abbiamo sviluppato 9 formati di Escape adventures: Il gioco da tavolo escape, la scatola escape, l'escape book, le carte escape, il folder escape, il puzzle escape, la mappa escape, il divisore dello spazio escape e la valigia escape.

Lo Starter kit spiega la parte concettuale delle Escape adventures in un ambiente educativo e inclusivo, come creare avventure escape e come garantire che siano inclusive ed educative.

Come preparazione, il partenariato ha effettuato un'analisi sui bisogni degli educatori per sviluppare ambienti creativi e inclusivi. Le principali sfide che gli educatori in Europa devono affrontare sono:

- 🔒 Mancanza di tempo: gli educatori hanno troppo lavoro. Trovano difficile investire più tempo in nuovi metodi, anche se ne vedono il potenziale
- 🔒 Mancanza di risorse (denaro e materiali),
- 🔒 Mancanza di fiducia in se stessi e creatività: gli educatori non si sentono abbastanza sicuri per creare questi ambienti di apprendimento o per affrontare l'ignoto. Può essere spaventoso creare qualcosa di nuovo di cui non sai esattamente come funziona o se piacerà agli studenti.
- 🔒 Mancanza di supporto: alcuni ambienti scolastici non supportano l'innovazione, anche se il singolo educatore è interessato ad apportare cambiamenti. Alcuni educatori si sentono giudicati e hanno paura dell'opinione dei colleghi o dei consigli di amministrazione.
- 🔒 Mancanza di chiarezza: si stanno bilanciando tra 'apprendimento autoguidato' e 'guida con informazioni e suggerimenti'; tra 'lasciare che commettano errori' e 'prevenire gli errori'; tra 'dare libertà' e 'fissare confini'.

Gli educatori sono curiosi di sapere come utilizzare le Escape rooms educative, ma spesso non usano questo strumento perché il passo per agire sembra troppo lungo. Non ne mettono in dubbio il valore e il modo in cui contribuiscono all'innovazione nell'educazione. C'è anche la necessità di creare escape room più inclusive e gli educatori hanno difficoltà a farlo. Per rispondere a queste esigenze, il team del progetto ha deciso di sviluppare uno Starter Kit che supporti gli educatori a implementare Escape adventures inclusive nelle loro pratiche. Come calcio d'inizio, gli educatori possono semplicemente copiare e incollare uno degli 8 moduli speciali di Escape adventures su Inclusione.

Crediamo che creando questo Starter Kit per il nostro personale, i nostri colleghi e professionisti nel campo dell'educazione, li aiutiamo a superare gli ostacoli che devono affrontare per innovare le loro pratiche. Questo Starter Kit supporta la comprensione di concetti rilevanti, abilità e sviluppo di competenze relative alla creazione di giochi escape in 4 parti:

- 🔒 **L'HANDBOOK** contiene i concetti su cui si basano queste Escape adventures: giochi, meccaniche di gioco e ludicizzazione; ambienti di apprendimento creativi; proprietà degli studenti; inclusione; ecc. - per una comprensione più profonda degli ambienti di apprendimento creativi e inclusivi.
- 🔒 **TOOLKIT** è una galleria di 8 Escape adventures inclusive complete, sviluppate e progettate per coloro che non sono (ancora) sicuri di realizzare la propria escape adventure. Questi 8 moduli di inclusione daranno l'opportunità di proporre Escape adventures con un investimento minimo di tempo, in quanto sono sviluppati come moduli copia-incolla completi su argomenti di inclusione. Stampa-configurazione secondo le istruzioni e via!
- 🔒 **TUTORIAL** - fornisce una descrizione passo passo dettagliata di supporto per gli educatori per sviluppare le proprie Escape adventures educative e inclusive.
- 🔒 **GLOSSARIO**

Diamo un'occhiata all'apprendimento!



L'INTRODUZIONE

Il Manuale è la prima parte dello Starter Kit.

Contiene una panoramica dell'origine del progetto e delle Escape adventures e di come il team del progetto si è avvicinato a questa idea di innovare le pratiche scolastiche e di lavoro con i giovani per arrivare alle classi inclusive e agli spazi per i giovani inclusivi.

Il manuale è suddiviso in 6 capitoli:

1. Il progetto Escape Exclusion
2. Giochi in educazione
3. Costruire un ambiente di apprendimento creativo
4. L'avventura del gioco: Escape adventures educative inclusive
5. Area di interesse - elemento educativo: dare proprietà agli studenti
6. Area di interesse - elemento di inclusione: come possiamo renderlo (più) inclusivo

A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear is composed of several curved segments, creating a sense of motion and mechanical precision.

PARTE I:

MANU ALE

**sulla creazione di
Escape adventures
educative inclusive**

“SE GUARDI ALLA STORIA,
L’INNOVAZIONE NON VIENE
SOLO DANDO INCENTIVI ALLE
PERSONE; DERIVA DALLA
CREAZIONE DI AMBIENTI IN
CUI LE LORO IDEE POSSONO
CONNETTERSI.”

STEVEN JOHNSON

(NATO NEL 1968)

AUTORE SCIENTIFICO &
TEORICO DEI MEDIA



CAPITOLO

01

**IL
PROGETTO
ESCAPE
EXCLUSION**

CAPITOLO 1: IL PROGETTO ESCAPE EXCLUSION

INFORMAZIONI GENERALI SUL PROGETTO

Questo Starter Kit è stato sviluppato come parte del progetto Escape Exclusion - Escape adventures educative e inclusive per scuole e per il lavoro giovanile. Si tratta di un progetto di partenariato strategico nell'azione chiave 2, con il sostegno finanziario dell'istruzione scolastica Erasmus+, in particolare dell'Agenzia nazionale lettone - Valsts izglītības attīstības aģentūra (Agenzia statale per lo sviluppo dell'istruzione).

Erasmus+ è uno dei programmi educativi dell'Unione Europea, che sostiene lo sviluppo della qualità dell'educazione formale e non formale. Erasmus+ offre alle organizzazioni e agli istituti che operano nei settori dell'istruzione la possibilità di sviluppare capacità sviluppando progetti di cooperazione internazionale (intersettoriale). Con questi progetti di cooperazione a lungo termine le organizzazioni possono sviluppare e innovare le loro pratiche e l'educazione in Europa e contribuire allo sviluppo qualitativo dell'animazione socio educativa in Europa.



ORIGINE DEL PROGETTO

Il progetto Escape Exclusion si basa su una cooperazione più lunga tra i partner. L'origine di questo progetto è un seminario a Salamanca nel 2014 in cui 4 degli attori chiave si sono incontrati ed hanno espresso il loro interesse a lavorare insieme sul tema degli ambienti di apprendimento creativi. Ciò ha portato a 3 Progetti di partenariato di cooperazione di lungo termine:

- 🔒 **2015 - 2017 Guardando all'apprendimento (L@L)** progetto di partenariato strategico intersettoriale sull'innovazione. In questo progetto di 24 mesi, 6 partner di progetto provenienti dal settore dell'educazione formale e non formale, dalla Lettonia, dai Paesi Bassi e dalla Spagna, hanno sviluppato i primi prodotti utili per l'escape room educativa e la ricerca sugli ambienti di apprendimento creativi. Lo scopo del progetto era fornire spazio e sostegno alla cooperazione intersettoriale di professionisti dell'educazione formale e non formale sull'innovazione dell'educazione al fine di creare ambienti di apprendimento contemporanei e di successo per i giovani. Ciò significa che abbiamo sviluppato ciò che rende un ambiente di apprendimento creativo un ambiente di apprendimento sicuro e di successo per i giovani. Puoi trovare informazioni più dettagliate qui, <https://lookingatlearning.net/looking/>
- 🔒 **2018 - 2019 CLEAR** (Creative Learning Environments- Adapted and Renewed): un progetto di partenariato strategico sulla condivisione di buone pratiche. In questo progetto di 11 mesi, 4 partner di progetto di Italia, Lettonia, Paesi Bassi e Spagna si sono scambiati buone pratiche di ambiente di apprendimento, che altri partner hanno sperimentato, utilizzando altri gruppi target, altro spazio, altri tempi, altri materiali ecc., partner adatti e hanno rinnovato queste buone pratiche e hanno ampliato il loro Toolkit. Nel frattempo i partner hanno sfruttato l'opportunità per discutere anche il concetto di ambienti di apprendimento creativi. Puoi trovare informazioni più dettagliate <https://lookingatlearning.net/clear/net/clear/>
- 🔒 **2020-2023 - Escape Exclusion:** Escape Exclusion è stato sviluppato come un progetto di cooperazione di 24 mesi con 7 partner che si è svolto nel 2020-2022 e a causa del Covid-19, la fine è stata posticipata al 31 maggio 2023.

PARTNER DI PROGETTO:

Avevamo una base per costruire la nostra partnership e abbiamo invitato due scuole che erano molto interessate a questo progetto e competenti in determinati campi, il che significava che potevano dare un prezioso contributo alla cooperazione già esistente tra gli altri 5 partner: la nostra partnership è composta da 7 partner di progetto:

ITALIA:

Stranaidea Cooperativa Sociale è una cooperativa sociale di tipo A (servizi alla persona, servizi sociali, sanitari ed educativi) finalizzata alla promozione del benessere delle persone e alla prevenzione delle situazioni di rischio. Stranaidea lavora con una vasta gamma di individui e gruppi, come disabili, rifugiati, migranti, bambini e famiglie a rischio, senzatetto e altri gruppi con minori opportunità. Gli obiettivi dei vari servizi sono perseguiti attraverso la metodologia dello sviluppo comunitario.

LETTONIA:

Gulbene municipality (GM) è costituito da 13 frazioni e dal territorio amministrativo della città di Gulbene. L'obiettivo principale è fornire alla comunità i servizi necessari e rappresentare gli interessi dei residenti locali. GM avvia diverse attività sociali ed educative che rispondono ai bisogni dei diversi gruppi di popolazione locale, tra cui giovani, disabili e persone svantaggiate per aiutarli a realizzare le loro idee e ambizioni per migliorare la qualità della vita e per facilitare la loro partecipazione civile attiva.

Jaunpils Secondary School è l'unica istituzione educativa nel distretto di Jaunpils che è un'istituzione educativa completa, che offre diversi programmi educativi: programma di istruzione prescolare (per bambini dai 2 ai 6 anni), programma di istruzione di base (1st-9th classe), programma di istruzione secondaria generale (10th-12th classe), Programma educativo di base per bambini con disturbi dell'apprendimento. La scuola offre anche un'ampia varietà di programmi di interesse e doposcuola per alunni di tutte le età.

OLANDA:

VO De Vallei è una scuola per l'educazione democratica e quindi ha un approccio educativo diverso rispetto alle scuole secondarie formali "convenzionali". La scuola offre un'istruzione basata sugli obiettivi di apprendimento e sulle esigenze di apprendimento di ogni studente, non suddivisa per fasce di età nelle classi. La scuola ha insegnanti di materie per la maggior parte delle materie convenzionali e gli studenti possono scegliere di frequentare le lezioni organizzate da questi insegnanti. Il principale modello di governance utilizzato è la sociocrazia e le decisioni vengono prese attraverso il modello decisionale sociocratico.

Youth Exchange Service (YES!) offre ai giovani l'opportunità di esplorare il mondo e le possibilità che il mondo ha per loro. Danno potere alle persone dando loro spazio per svilupparsi a livello personale e professionale. I gruppi target sono i giovani di età compresa tra i 14 ei 30 anni, in gruppi misti di giovani con vari livelli socio-economici, livello di istruzione, religione e background culturale. Lavorano principalmente a livello europeo e hanno sviluppato diversi progetti Erasmus+.

SPAGNA:





Asociación Promesas è un Promotore di Metodologie nell'Educazione per una Società più Sostenibile e Alternativa ed è stata costituita per trovare soluzioni alternative all'attuale situazione della nostra società europea per quanto riguarda le questioni giovanili e l'educazione. Promesas agisce sulla mancanza di individualizzazione dei processi di apprendimento per gli studenti e su altri problemi derivanti dalle attuali forme di istruzione. Promesas è una piattaforma per lavorare per e con i cittadini, attraverso l'implementazione di diverse attività e progetti educativi per contribuire al loro sviluppo personale, al fine di creare una società alternativa e migliore.

La scuola Milagrosa y Santa Florentina è una scuola bilingue che utilizza l'inglese come seconda lingua sia nell'istruzione primaria che in quella secondaria. È un centro educativo basato sul cristianesimo che viene avvicinato non solo accademicamente, ma orienta incessantemente gli approcci educativi verso la definizione e lo sviluppo di cittadini responsabili, critici, solidali e cristiani nella nostra società. La scuola si rivolge a bambini e ragazzi in un ampio raggio: primo e secondo anno di scuola dell'infanzia, istruzione primaria e secondaria, formazione professionale media verso l'assistenza alle persone in situazioni di dipendenza, alta formazione professionale verso l'inclusione sociale. A diversi livelli la loro metodologia si basa sull'apprendimento basato su progetti.

SCOPO E IMPATTO PREVISTO

L'obiettivo principale del progetto intersettoriale è che le scuole partecipanti e le organizzazioni giovanili insieme sviluppino, creino e implementino aule/spazi di apprendimento inclusivo, in cui gli educatori innovino le loro pratiche educative e sviluppino le loro competenze attraverso l'uso di Escape adventures inclusive.

Seguendo gli obiettivi il progetto ha avuto le seguenti attività:

-  **3 riunioni di partner transnazionali dal vivo**, vari incontri di cooperazione online;
-  **2 mobilità di apprendimento per professionisti**: condivisione e sviluppo di formati di Escape adventures educative ed inclusive, sviluppo di competenze pertinenti;
-  **3 Output intellettuali**: 3 prodotti specifici, spiegati più dettagliatamente di seguito;
-  **4 eventi moltiplicatori**: diffusione dei prodotti e dei risultati di questo progetto.



Per chi vuole saperne di più: <https://lookingatlearning.net/escape/>

Attraverso la fase di test con intervistati, educatori e giovani coinvolti nelle prove, siamo stati in grado di identificare quali formati avevano il maggior potenziale per risultati di apprendimento rilevanti ed erano più facilmente adattabili a diversi ambienti. Dai 9 formati che abbiamo identificato in IO1: Trova la tua strada, abbiamo sviluppato altri 8 moduli di Escape adventures inclusive completamente sviluppate e progettate per il Toolkit in questo Starter Kit.

I PRODOTTI CONCRETI DEL NOSTRO PROGETTO. RISULTATI INTELLETTUALI:

🔒 IO1: TROVA LA TUA STRADA:

Sviluppo di 9 Formati di Escape adventures per contesti educativi. I risultati sono stati descritti in dettaglio nel documento [Find your Way document](#) e i formati sono stati utilizzati per costruire 9 avventure educative inclusive completamente sviluppate e pronte per il copia-incolla, che possono essere trovate in The Toolkit: Parte 3 di questo Starter Kit.

🔒 IO2: INS & OUTS:

Starter Kit per educatori sull'uso e lo sviluppo di Escape adventures educative inclusive. Lo Starter Kit contiene 4 parti:






- 🔒 **Part 1: Manuale** - descrizione dello sviluppo di Escape adventures innovative, del progetto e dei concetti legati alle Escape adventures educative inclusive;
- 🔒 **Part 2: Toolkit** - 8 esempi di Escape adventures educative inclusive completamente sviluppate e descritte, incluso materiale scaricabile completamente sviluppato e progettato. Pronto per essere utilizzato (copia-incolla).
- 🔒 **Part 3: Tutorial** - per una descrizione dettagliata di tutti gli aspetti su come realizzare Escape adventures inclusive per contesti educativi;
- 🔒 **Glossary**

IO3: CLASSI INCLUSIVE:





Ricerca globale su vari aspetti degli ambienti di apprendimento creativo, proprietà degli studenti e inclusività. Durante l'intero progetto, i partner hanno raccolto dati e feedback da utenti e parti interessate al fine di comprendere e apprendere aspetti ed effetti importanti sugli studenti e sugli educatori delle Escape adventures e dell'ambiente di apprendimento creativo in generale.

IMPATTO PREVISTO:

I partner hanno:

-  rafforzato la loro capacità di partner di cooperazione europea a lungo termine;
-  sviluppato le proprie capacità di project management;
-  accresciuto la loro conoscenza di Erasmus+ e delle politiche europee;
-  costruito la loro rete di parti interessate;
-  esteso le loro attività a livello locale, regionale e internazionale.

Gli educatori partecipanti hanno sviluppato competenze professionali su:

-  utilizzare i giochi e la ludicizzazione come base della pratica;
-  essere più incentrati sul discente, lasciar andare, dare responsabilità ai giovani e creare le condizioni per una migliore partecipazione dei giovani. Uso del processo decisionale democratico o sociocratico;
-  conoscere e utilizzare metodi e strumenti inclusivi e implementare l'inclusività nelle loro pratiche educative, in particolare sull'apprendimento inclusivo;
-  lavorare in un contesto internazionale e condividere pratiche.

Come risultato di questo rafforzamento delle capacità, i giovani direttamente e indirettamente coinvolti in questo progetto potranno partecipare a un ambiente di apprendimento più giocoso e inclusivo e avranno maggiori possibilità di sviluppare le competenze del 21° secolo.

L'esperienza dei risultati intellettuali saranno condivisi tra centinaia di educatori e scuole e diffusi nel campo del lavoro giovanile nazionale ed europeo e nel campo dell'istruzione scolastica. La lettura di questo Starter Kit dimostra che abbiamo avuto successo.



“QUANDO GIOCHI, IMPARI
COSE, QUANDO SMETTI DI
SCOPRIRE E IMPARARE COSE
NUOVE, INIZI AD ANNOIARTI”.

RAPH KOSTER
GAME DESIGNER E TEORICO



CAPITOLO

02

**GIOCHI
NELL'
EDUCAZIONE**

CAPITULO 2: GIOCHI NELL'EDUCAZIONE

L'educazione sta cambiando e l'innovazione è visibile. I giochi hanno un ruolo importante nell'innovazione dell'educazione. Nonostante il fatto che i giochi fossero spesso visti come intrattenimento leggero, è stato più volte dimostrato che i giochi sono affari seri. Inoltre, i giochi sono stati collegati in modo più consapevole all'apprendimento, ma sono stati utilizzati anche nella definizione delle politiche, nelle strategie commerciali e nello sviluppo del prodotto.

Ovviamente dobbiamo essere onesti. Non siamo neutrali in questo. Adoriamo i giochi! Alcuni di noi potrebbero essere definiti fanatici del gioco. Gabi (YES) dice sempre che puoi svegliarmi in qualsiasi momento per giocare. A casa ha un armadietto dal pavimento al soffitto pieno di giochi (da tavolo) e puzzle. Javi (Promesas) ritiene che i giochi siano un'opportunità per mettere alla prova le tue competenze e creatività in un ambiente divertente e sicuro. Jurgis (Jaunpils) si avvicina ai giochi dal lato artistico, poiché spiega che per lui i giochi sono una forma di arte umana per giocare con il tempo e lo spazio. E quindi tutti noi abbiamo un legame speciale con i giochi. Quello che abbiamo in comune è che per noi i giochi nell'educazione stanno mettendo insieme due delle nostre passioni: i giochi e l'educazione. Ora impariamo di più sui giochi.

Secondo la teoria di Raph Koster : il divertimento e l'apprendimento sono essenzialmente la stessa attività nel cervello. Nella storia, le scuole non erano affatto associate al divertimento e al gioco. Nel lavoro con i giovani, il gioco, il divertimento e l'apprendimento fanno parte del modo di lavorare con i giovani da un po' di tempo. Negli ultimi decenni anche le scuole e gli insegnanti hanno incorporato la tecnica del gioco nelle loro classi, al fine di coinvolgere maggiormente gli studenti nel loro curriculum. I giochi possono servire come un modo perfetto per rendere l'educazione più divertente e motivante per i giovani. Ma prima di approfondire i giochi nell'educazione, dobbiamo spiegare alcuni elementi di base dei giochi per comprendere i passaggi successivi.

"I giochi sono una o più serie di sfide collegate casualmente in un ambiente simulato"

E. Adams & A. Rollings - Progettisti di giochi

MECCANICHE DI GIOCO

La meccanica di un gioco è "come funziona", cosa devi fare e come devi farlo per giocare. Le meccaniche di gioco sono l'asse centrale attorno al quale ruota l'esperienza. Collega gli elementi con i giocatori e rende possibile la dinamica. Alcuni esempi di meccaniche di gioco sono:

- 🔒 Movimento come negli scacchi, dove muovi il tuo pezzo secondo le regole, il Re può muovere solo
- 🔒 Pianificazione dell'azione come in Risiko: crea una strategia per attaccare gli altri (di solito in giochi più complessi).
- 🔒 Compra/Vendi come in Monopoli: compra e commercia le tue strade e case.
- 🔒 Storytelling, Story cubes: crei una storia con quella che esce dai cubi.
- 🔒 Lancia i dadi: avanzi con la tua figura il numero di passi sui dadi.
- 🔒 Giochi di ruolo come Dungeons and Dragons in cui il tuo personaggio influenza il tuo modo di giocare.

Puoi trovare altre meccaniche di gioco nella parte Tutorial di questo Starter kit.

Le meccaniche di gioco sono sempre presenti in un gioco. Un game designer combina quindi queste meccaniche di gioco in modo creativo. Questo conferisce al gioco la sua unicità. Quando decidiamo di progettare la nostra Escape adventure o gioco escape, e siamo i progettisti di un' Escape adventure, dobbiamo progettare le meccaniche di gioco specifiche per questo. Nelle Escape adventures, usiamo sicuramente la narrazione, perché ogni gioco escape ha una narrazione e questo influenza ciò che le persone fanno nel gioco. Quindi abbiamo molte opzioni per le meccaniche di gioco. A volte i giocatori devono raccogliere parti di un puzzle, a volte devono tradurre immagini in numeri o numeri in lettere. Nascondere e trovare è spesso presente anche nei giochi escape. Quali altre meccaniche di gioco usiamo, dipende da noi, come nostri game designer.

"I giochi sono una serie di scelte significative"

Sid Meier - Disegnatore di "Civiltà"

Se progettiamo giochi, vogliamo che i (giovani) partecipino e siano coinvolti nei nostri giochi. Pertanto, è importante che siano motivati a farlo. Se guardiamo ai 3 motivatori di base dei giochi che stiamo ottenendo nell'educazione sono:

- 🔒 **AUTONOMIA** - la capacità di scegliere e divertirsi, nel rispetto delle regole;
- 🔒 **RICONOSCIMENTO** - la ricompensa e la necessità di andare avanti;
- 🔒 **PROGRESSIONE** - aumentare i livelli del livello delle competenze e del progresso.

Steven Reiss, psicologo specializzato in motivazione, va ancora più nel dettaglio con il suo elenco di "16 motivatori umani di base". Se sei interessato e vuoi capire più in dettaglio come questi motivatori influenzano il pensiero e il comportamento dei nostri studenti e come noi come game designer possiamo usarli, dai un'occhiata al libro: "[Chi sono io?: I 16 desideri fondamentali che motivano il nostro comportamento e definiscono la nostra personalità](#)", Steven Reiss

Quando progettiamo giochi, approfittiamo di questi motivatori e stimoliamo i nostri studenti a sviluppare una motivazione intrinseca o una disponibilità interiore a impegnarsi. È allora che avviene la vera magia dell'apprendimento!

GAMIFICATION

Un altro concetto che dobbiamo capire sui giochi è la Gamification, che si riferisce all'applicazione delle meccaniche di gioco in un contesto che non è un gioco. Autorità, aziende, scuole e molti ambienti sociali hanno gamificato i loro processi per coinvolgere gli utenti, aumentare la partecipazione, ottenere prestazioni migliori e ottenere risultati migliori e rendere i contenuti più piacevoli e coinvolgenti.

Nell'educazione, la ludicizzazione si riferisce principalmente all'uso di giochi o elementi simili al gioco nel processo di apprendimento. Ciò può includere l'uso di punti, premi, sfide e monitoraggio dei progressi per rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente. Ad esempio, gli studenti possono guadagnare punti per il completamento dei compiti o essere ricompensati per aver raggiunto determinati traguardi nel loro percorso di apprendimento, ma dobbiamo cercare di evitare di affrontare questo come semplicemente "motivatori esterni" e creare un processo più naturale e coinvolgente su cui saltare naturalmente.

Dopo alcuni anni di processi di Gamification, possiamo trovare tutti i tipi di materiali, storie di successo e ispirazione che possiamo applicare al nostro gruppo target e agli ambienti di lavoro.

Ad esempio: ci sono stati comuni che hanno applicato la ludicizzazione alla regolazione del traffico per incoraggiare i conducenti a rispettare le regole (nei Paesi Bassi è possibile vedere pannelli a led che mostrano una faccia felice quando i conducenti sono al di sotto del limite di velocità) e la maggior parte delle app e dei programmi per il fitness e l'allenamento si basano sul principio gamification.

L'impatto è semplice: aiuta a motivarli, li stimola e li incoraggia a raggiungere i loro obiettivi e ad apportare i cambiamenti che desiderano o necessitano e lo fanno perché è divertente!

GIOCHI NELL'EDUCAZIONE:

Gli insegnanti utilizzano i giochi nell'educazione formale perché forniscono un modo divertente e coinvolgente per imparare. Lo stesso vale per gli animatori giovanili e altre persone coinvolte nell'educazione non formale.

L'apprendimento basato sul gioco [GBL] è un termine che si riferisce all'uso di giochi tradizionali o commerciali nell'educazione. Questi giochi non sono stati creati con l'intenzione di educare, ma vengono utilizzati come strumento educativo in modo autonomo o come combinazione di diversi giochi. Ad esempio: molti insegnanti utilizzano il gioco "ora di punta" per aiutare gli studenti a migliorare il loro pensiero spaziale e risolvere i problemi logici più velocemente.

"Siamo nati con la capacità di giocare ed è attraverso il gioco che riusciamo a conoscere il mondo, a stupirci e a sopravvivere!"

Javi Quilez (@javiquil), educatore non formale





I giochi possono anche essere progettati per essere educativi e stimolanti, offrendo agli studenti l'opportunità di imparare e crescere divertendosi. Possono anche essere personalizzati per soddisfare le esigenze di apprendimento specifiche degli studenti, rendendo più facile per gli educatori adattare le loro lezioni per soddisfare le esigenze dei loro studenti.

Giocando, gli studenti possono sviluppare una varietà di abilità, tra cui la risoluzione dei problemi, il pensiero critico, il processo decisionale, la collaborazione e la comunicazione. Inoltre, i giochi possono anche essere utilizzati per insegnare contenuti e concetti specifici, come lingua, storia, scienze e matematica, in un modo più interattivo e memorabile.

Inoltre, giocare è anche un'attività sociale che aiuta gli studenti a sviluppare abilità sociali e costruire relazioni con i loro coetanei. Ciò può portare a un ambiente di apprendimento più positivo e di supporto, in cui gli studenti sono più motivati a partecipare e ad apprendere.

Per riassumere: i giochi sono usati nell'educazione come un modo per rendere l'apprendimento più piacevole ed efficace. Supporta gli studenti a sviluppare una varietà di competenze, abilità e conoscenze. In questo modo i giochi possono dare un valore aggiunto all'educazione formale.

COME COMPRENDIAMO E AFFRONTIAMO I GIOCHI NELL'EDUCAZIONE ALL'INTERNO DI QUESTO PROGETTO.

In un' Escape adventure educativa i meccanismi sono incorporati in ogni flusso di puzzle e guidano i giocatori attraverso una serie di interazioni che creeranno alcune situazioni e scateneranno alcune emozioni (questo si chiama Game Dynamics). Il nostro approccio è stato quello di provare ed esplorare il potenziale di ciascuno dei nostri contesti educativi. Le nostre conclusioni sono spiegate nel capitolo 5.

In questo progetto abbiamo sperimentato diversi formati educativi di escape adventures prendendo il meglio da ciascuna delle meccaniche di gioco, i processi di ludicizzazione e l'apprendimento basato sul gioco per progettare un processo di apprendimento specifico che metta alla prova le competenze degli studenti mentre ne acquisisce di nuove all'interno di una storia, una narrazione e assumendo tutte le forme di inclusione come elemento centrale.

Prima di entrare nello specifico della progettazione di queste Escape adventures, ti invitiamo a considerarle come una forma di ambiente di apprendimento creativo. Nel prossimo capitolo spieghiamo cos'è un ambiente di apprendimento creativo e gli elementi importanti che dobbiamo tenere in considerazione quando progettiamo questi metodi educativi.



“LA MIGLIORE PROVA DELLA
CREATIVITÀ UMANA È LA
NOSTRA TRAIETTORIA
ATTRAVERSO LA VITA.
CREIAMO LE NOSTRE VITE.
E QUESTI POTERI DI
CREATIVITÀ, MANIFESTATI
IN TUTTI I MODI IN CUI
OPERANO GLI ESSERI UMANI,
SONO AL CENTRO STESSO DI
CIÒ CHE SIGNIFICA ESSERE
UN ESSERE UMANO.

SIR KEN ROBINSON

(1950-2020)

PROFESSORE ED ESPERTO DI EDUCAZIONE



CAPITOLO

03

**COSTRUIRE
UN AMBIENTE
DI APPREN-
DIMENTO
CREATIVO**

CAPITOLO 3: COSTRUIRE UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO CREATIVO

In molte ricerche, discorsi e articoli TED, esperti di educazione esprimono la loro preoccupazione per gli ambienti educativi obsoleti. Le principali conclusioni sono che:

- 🔒 il concetto di apprendimento si sta evolvendo e sono necessari diversi approcci educativi;
- 🔒 le esigenze di apprendimento dei giovani non sono più le stesse, poiché le possibilità e le risorse sono cambiate in modo significativo;
- 🔒 il ruolo degli educatori dovrebbe cambiare dall'essere i principali fornitori di conoscenze a diventare sostenitori dell'apprendimento o coach dell'apprendimento.

Sulla base di queste conclusioni, nel 2014 abbiamo deciso di immergerci nel concetto di ambienti di apprendimento creativi per innovare le nostre pratiche e trovare modi per affrontare queste esigenze e apportare cambiamenti radicali nel nostro lavoro con i giovani. Da allora abbiamo lavorato su questo argomento.

In questo progetto, lavoriamo con l' Escape adventure come strumento per un ambiente di apprendimento creativo. Pertanto sentiamo il bisogno di chiarire qual è la nostra comprensione di un ambiente di apprendimento creativo. Crediamo che abbia radici nell'apprendimento olistico e organico e crei le condizioni per la curiosità e la creatività, ma sia anche legato alla sensazione di sicurezza fisica ed emotiva.

APPRENDIMENTO OLISTICO E ORGANICO

Nella nostra visione, l'apprendimento olistico e organico è essenziale per creare ambienti di apprendimento. Non coinvolge solo il cervello, ma anche il corpo. Seguendo il modello delle intelligenze multiple di Howard Garners , in un ambiente di apprendimento creativo diamo spazio a varie e diverse intelligenze:

- 🔒 **visivo-spaziale;**
- 🔒 **verbale-linguistico;**
- 🔒 **logico-matematico;**
- 🔒 **corporeo-cinestetica;**
- 🔒 **interpersonale;**
- 🔒 **intrapersonale;**
- 🔒 **musicale-ritmico;**
- 🔒 **naturalistico.**

L'apprendimento organico si riferisce alla non linearità dell'apprendimento. In generale, l'apprendimento è visto come un processo lineare graduale. In realtà non è quasi mai un processo strutturato. A volte è un passo indietro, o tre passi di lato, prima di poter avanzare di nuovo. L'apprendimento è più paragonabile a una danza che a un'escursione, perché ci muoviamo in base al nostro interesse, ai risultati o meno, al nostro ambiente, al nostro umore e tanti altri aspetti che influenzano il nostro apprendimento in ogni momento. Riconoscere la non linearità dell'apprendimento e vedere l'apprendimento come un apprendimento naturale e organico che avviene in vari modi e momenti, era un aspetto importante nel (proprio) processo di apprendimento.

Di conseguenza, nei nostri progetti, l'ambiente di apprendimento creativo è stato identificato come un concetto organico e olistico: un ecosistema che include l'attività e i risultati dell'apprendimento. Ciò significa che vediamo l'apprendimento come un processo naturale e organico, che consente diversi ritmi e stili di apprendimento, è olistico, utilizza tutti i sensi, il corpo, la mente e l'anima. È incentrato sullo studente e basato sulla creatività e la curiosità, sulla sperimentazione e sulla scoperta, piuttosto che sul copia-incolla delle risposte preselezionate.

Nel progetto "Guardando l'apprendimento" (L@L), uno degli Intellectual Outputs è stata una ricerca sul tema del CLE "Gli elementi chiave degli ambienti di apprendimento creativi: un caso di studio da Lettonia, Spagna e Paesi Bassi": <https://drive.google.com/file/d/0B23HzLyhtRAMVlc3REYwWHNRa3M/view?resourcekey=0-XJFonMaBj1Ji73Lbd7x3xw>

Il risultato principale del documento di ricerca L@L sono i 5 elementi chiave degli ambienti di apprendimento creativi:

- 🔒 **il ruolo dell'educatore;**
- 🔒 **(divisione di) responsabilità;**
- 🔒 **interazione e sinergia;**
- 🔒 **spazio e materiali per l'apprendimento;**
- 🔒 **limite di tempo.**



SPAZIO ALLA CURIOSITÀ

“La curiosità è un aspetto naturale dell’umanità ed è il motore del successo”, come Ken Robinson , il nostro principale ispiratore, ha detto. Nasciamo curiosi, cosa che possiamo testimoniare chiaramente quando vediamo i bambini scoprire il mondo fin dai primi giorni della loro vita. Essere curiosi è un catalizzatore per l’apprendimento, crea la condizione per esplorare e scoprire l’ignoto, per quanto spaventoso possa sembrare a volte. La realtà è che durante il periodo della crescita molti di noi perdono la capacità di essere curiosi, poiché i sistemi scolastici piuttosto rigidi non apprezzano troppo la curiosità.

La curiosità aiuta a mantenerci motivati, se le cose non funzionano la prima volta e ci fa desiderare di capire, risolvere il problema o raggiungere il nostro obiettivo. La curiosità contribuisce quindi a fallire o continuare a provare. Gli ambienti di apprendimento creativi che suscitano curiosità probabilmente coinvolgeranno gli studenti nella loro esplorazione e nel loro apprendimento in modo giocoso. Il concetto di “giochi escape” si basa sulla curiosità e sulla giocosità, quindi crediamo che le Escape adventures abbiano un buon potenziale per diventare un buon ambiente di apprendimento creativo.

SPAZIO ALLA CREATIVITÀ

La creatività è un fenomeno dove l’uso dell’immaginazione o di idee originali forma qualcosa di nuovo e prezioso. Esso ci permette di affrontare il non sapere e di trovare vari modi per scoprire cose e imparare cose nuove. La creatività è anche la capacità di usare non solo il cervello, ma di usare tutte le intelligenze (**Tutorial, pagina 107**), e usa tutti i sensi per esprimere pensieri e sentimenti. Combinare liberamente pensieri, esperienze, ricordi e sentimenti fa emergere la creatività. L’educazione potrebbe e forse dovrebbe essere il luogo in cui la creatività viene abbracciata e utilizzata per stimolare l’apprendimento. In un’ Escape adventure dobbiamo dare abbastanza spazio alla creatività per stimolare l’apprendimento.

“La migliore prova della creatività umana è la nostra traiettoria attraverso la vita. Creiamo le nostre stesse vite. E questi poteri di creatività, manifestati in tutti i modi in cui operano gli esseri umani, sono al centro di ciò che significa essere un essere umano .”

Sir Ken Robinson, esperto di educazione

SPAZIO SICURO

Dalla nostra ricerca abbiamo concluso che gli studenti che si sentono liberi di provare e scoprire, attraversano un processo di apprendimento più profondo. Pertanto, la creazione di un ambiente sicuro, sia fisico che emotivo, supporta l'apprendimento e non ha grosse conseguenze negative. Affinché gli studenti si sentano liberi, gli educatori devono lasciarli liberi e farli provare. Sir Ken Robinson ha detto:

“Se non sei disposto a sbagliare, non ti verrà mai in mente niente di originale”.

Se noi educatori vogliamo preparare i nostri studenti a trovare idee e soluzioni originali e imparare a pensare da soli, dobbiamo incoraggiarli a sentirsi bene sbagliando e non creare la paura di non essere abbastanza bravi. Essere preparati a sbagliare è essenziale per sentirsi al sicuro in un ambiente di apprendimento. Anche un ambiente di apprendimento non giudicante e diversificato contribuisce all'inclusione.

Maggiori dettagli su questi 3 aspetti si possono trovare nel [capitolo 6: dare la proprietà agli studenti](#).







CAPITOLO

04

**L'AVVENTURA
DI GIOCO:
ESCAPE
ADVENTURES
EDUCATIVE
INCLUSIVE**

CAPITOLO 4: L'AVVENTURA DI GIOCO: ESCAPE ADVENTURES EDUCATIVE INCLUSIVE

Parliamo quindi di Escape adventures, ma vi abbiamo fornito solo una descrizione molto generale nell'intro dello Starter Kit. Ora che conosci il contesto - il progetto, il ruolo dei giochi nell'educazione e negli ambienti di apprendimento creativo, è tempo di ingrandire ciò che è realmente l'Escape adventure e qual è il suo potenziale nel campo educativo.

Solo per controllare con te: hai già sentito parlare di Escape rooms?

Le Escape rooms si trovano in tutto il mondo e sono giochi per il tempo libero in presenza dal vivo, in cui un gruppo di persone ha bisogno di uscire da una stanza/spazio in un certo limite di tempo. Di solito la storia è legata al mondo che viene attaccato o forse distrutto, spie e criminali, ecc. e il gruppo deve impedire che accadano cose brutte e salvare una persona o "salvare il mondo".

Le escape room sono molto popolari tra i giovani e alcuni di noi educatori hanno visto una grande opportunità per esplorare il concetto delle escape room per i campi dell'educazione. Così abbiamo fatto e abbiamo iniziato con l'idea nel 2014. Il progetto L@L è stato (uno dei) primi progetti in Europa a collegare un popolare gioco per il tempo libero "Escape room" con contenuti educativi.

Ha sviluppato il concetto di Eduesc@peroom - uno strumento di apprendimento pratico per favorire un processo di apprendimento creativo. Una delle principali differenze tra i normali giochi escape e le Educational Escape Adventures risiede nell'analisi dell'intero processo che l'educatore è in grado di compiere durante e dopo il gioco al fine di creare, insieme ai giocatori, un impatto di apprendimento maggiore dopo l'esperienza.

L'Eduesc@peroom è stato presentato in varie conferenze, l'Accademia europea dell'animazione socioeducativa, la conferenza sull'innovazione nell'animazione socio educativa, Toolfair sugli strumenti educativi, ecc. È diventato un simbolo di innovazione nell'educazione. Vari centri giovanili e scuole stanno utilizzando con successo escape room educative nelle loro pratiche.

Quindi dall'escape room, dovevamo passare ad altri modi del gioco escape, che davano l'opportunità di:

- 🔒 Lavorare anche con gruppi più grandi (più di 20 studenti/giovani);
- 🔒 utilizzare altri tempi;
- 🔒 avere preparazioni meno dispendiose in termini di tempo;
- 🔒 avere una soglia più bassa per gli insegnanti: era più semplice, facile da capire e meno pauroso da provare;
- 🔒 più specifico su inclusione e inclusività.

Il nostro punto di partenza era “fare un gioco educativo che i giovani vorrebbero giocare”, proprio come lo era l’escape room. Di conseguenza, abbiamo creato i formati educativi inclusivi di Escape adventures. Il termine ‘Escape adventures’ è stato scelto dal team del progetto come nome collettivo per l’Escape adventures format di educazione alternativa.

Cosa intendiamo per un’ Escape adventure educativa inclusiva e cosa la rende una “Escape adventure”? Diamo un’occhiata agli elementi principali di queste Escape adventures che sono inclusive ed educative:

- 🔒 elemento di fuga (escape);
- 🔒 elemento avventura;
- 🔒 elemento educativo;
- 🔒 elemento di inclusività.

ELEMENTO ESCAPE:

Nelle Escape adventures, si tratta di sfuggire alla situazione: di solito ci sono circostanze spiacevoli o pericolose o qualcosa che ha conseguenze negative. Nelle escape room la parola fuga è molto letterale, nelle Escape adventures è più metaforica. Scappare non significa solo uscire da qualche parte, ma sbarazzarsi di minacce o rischi, salvare qualcuno o qualcosa, o talvolta anche salvare il mondo intero e sfuggire a un disastro globale.

Potrebbe andare anche oltre e l’aspetto della fuga potrebbe essere correlato a qualcosa di più astratto come: sfuggire all’ordinario; o sfuggire ai voti (a scuola); o fuggire dall’oscurità; o sfuggire dalla noia ecc. Almeno, completare l’avventura di fuga contribuisce a un mondo migliore o un mondo più sociale, più sano, uguale o semplicemente più bello risolvendo compiti ed enigmi. Avere una situazione inizialmente poco chiara, ambigua e complessa rafforza anche questa sensazione di fuga dall’ignoto (o perché no anche sfuggire dal conosciuto), una vita senza autonomia o senza indicazioni chiare.

ELEMENTO AVVENTURA:

L'Escape adventure deve avere una certa eccitazione e un possibile eroismo. Avventura significa un'esperienza o un'azione eccitante, rischiosa e insolita che include eccitazione. Non qualcosa che la maggior parte degli studenti collegherebbe all'istruzione formale. Ma nelle avventure educative escape i giocatori vivono un'esperienza entusiasmante e saranno celebrati per la loro saggezza, il loro coraggio e le capacità di risoluzione dei problemi.

Il compito e il rischio sono anche creare questo ambiente avventuroso avendo la ricerca per trovare la password o i segreti, trovare collegamenti, indizi, messaggi nascosti e tutte le chiavi per uscire dalla porta, mettere insieme un puzzle ecc. L'aspetto dell'avventura è supportato anche da una narrazione che attraversa l'intera avventura e collega i suoi diversi elementi, dando un senso e ispirando a continuare fino alla fine.

L'ELEMENTO EDUCATIVO O DI APPRENDIMENTO

L'Escape adventure educativa è incentrata sullo studente; si basa sui bisogni degli studenti e sull'attribuzione di responsabilità allo studente. Incoraggia gli studenti a esplorare e permette loro di fallire, usando la loro curiosità e creatività. Dà spazio a diversi stili di apprendimento e incoraggia gli studenti ad essere attivi e a cercare le proprie risposte, utilizzando le proprie competenze e stili di apprendimento. In quell'ambiente l'educatore non è tanto un fornitore di conoscenza, ma piuttosto un sostenitore dell'apprendimento monitorando e interagendo, ma solo quando gli studenti lo richiedono.

L'aspetto dell'apprendimento può essere intrecciato all'interno dei giochi e degli indovinelli, o la narrazione, quindi in questo senso l'educatore sta anche allestendo l'ambiente, progettandolo in modo che la conoscenza sia nascosta in esso e gli studenti lo scoprono e quindi apprendano loro stessi. Quello che aggiungiamo è che per riflesso questa conoscenza viene coltivata e resa cosciente, così anche loro diventano consapevoli del proprio processo di apprendimento. Un' Escape adventure può anche essere usata come una scintilla o un innesco per un ulteriore apprendimento su un argomento o una materia specifica a scuola.

Una parte importante di ciò che rende educative le Escape adventures è lo spazio creato per la riflessione sull'esperienza di apprendimento e la raccolta dei risultati dell'apprendimento. Questo è un elemento che non esiste nelle normali Escape rooms ed è stato introdotto come elemento importante nelle Escape adventures educative. Dà la possibilità ai partecipanti di riflettere sull'esperienza, mettere in discussione ciò che è accaduto, dare e/o ricevere feedback e prendere coscienza del proprio apprendimento.

Approfondiamo questo elemento nel **capitolo 5: Area di interesse: elemento educativo che conferisce proprietà agli studenti.**

L'ELEMENTO DI INCLUSIVITÀ:

Nelle Escape adventures che sono state sviluppate in questo progetto, l'inclusione e l'inclusività hanno un ruolo importante. Si concentra sulla diversità nel gruppo e sull'utilizzo del potenziale di tutti i membri del gruppo, utilizzando varie intelligenze e approcci di apprendimento; utilizza diversi materiali (creativi) e supporta la creatività per consentire vari modi di coinvolgimento ed espressioni di apprendimento. La maggior parte delle Escape adventures sono pianificate per essere un'attività cooperativa con enfasi sull'apprendimento reciproco. Approfondiamo questo elemento nel **capitolo 6; Area di interesse: elemento di inclusione: come possiamo renderlo (più) inclusivo**

ESCAPE FORMATI

Il passaggio successivo è stato quello di mappare le possibilità di utilizzare diversi formati di Escape adventures che potrebbero essere utilizzati sia nell'educazione formale che in quella non formale. Ecco una panoramica generale di questi formati:

1. GIOCO DA TAVOLO ESCAPE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Dimensioni compatte
- 🔒 Facile da portare
- 🔒 Il concetto è riconoscibile per le persone come un gioco da tavolo
- 🔒 Se hai più copie, più piccoli gruppi possono giocare contemporaneamente

TEMPO PER CREARE / TEMPO DI GIOCO:

- 🔒 Per crearlo da zero può volerci molto tempo, in particolare la progettazione delle meccaniche di gioco e del design grafico dell'avventura può richiedere molto tempo.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente compreso tra 30 minuti e qualche ora, a seconda di quanto complicato si rende il gioco da tavolo Escape.

SPAZIO PER GIOCARE:

Per giocare serve solo uno spazio con uno o più tavoli e sedie. Se più gruppi giocano contemporaneamente è bello avere un grande spazio in modo che non interferiscono tra loro.

2. ESCAPE BOOK

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Principalmente pensato per uso individuale, facoltativamente con alcuni inviti a collaborare con altri in momenti con un gruppo di persone che può lavorare simultaneamente su Escape Book.
- 🔒 Facile da portare e da usare ovunque
- 🔒 Pensato per essere utilizzato per un (più) lungo periodo di tempo, possibile metterlo via per un po' e tornarci più tardi.
- 🔒 Soprattutto se stampato in alta qualità può essere costoso da produrre.

SPAZIO PER GIOCARE:

Non c'è bisogno di un posto specifico per giocare.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 Per crearlo da zero ci vuole molto tempo, perché è necessario creare la trama completa del libro, le meccaniche del puzzle e il design grafico. Questo vale l'investimento di tempo quando si desidera utilizzarlo per grandi gruppi di persone.
- 🔒 Il tempo di riproduzione andrà da giorni a settimane, forse mesi a seconda della durata del libro.
- 🔒 Può essere utile organizzare un briefing comune prima di distribuire il libro ai giocatori e organizzare una valutazione dopo, in modo che i giocatori possano condividere tra loro le proprie esperienze personali e l'apprendimento.

3. SCATOLA ESCAPE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Dimensioni compatte
- 🔒 Facile da portare
- 🔒 Se ci sono più copie, più piccoli gruppi possono giocare contemporaneamente
- 🔒 Facile da creare

SPAZIO PER GIOCARE:

Per giocare c'è solo bisogno di un piccolo spazio (interno) con uno o più tavoli e sedie. Se più gruppi giocano contemporaneamente è bello avere un grande spazio in modo che non interferiscono tra loro.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 La scatola può essere creata in breve tempo, soprattutto quando gli elementi sono semplici
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente compreso tra 30 e 60 minuti e potrebbe esserci del tempo extra per il debriefing e la valutazione.

4. GIOCO DI CARTE ESCAPE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Piccolo e facile da portare, anche una grande quantità di copie
- 🔒 Se ci sono più copie, più piccoli gruppi possono giocare contemporaneamente
- 🔒 Può essere facilmente portato all'aperto o in un campo scolastico, ecc.

SPAZIO PER GIOCARE:

C'è solo bisogno di un piccolo posto dove giocare. Può essere un tavolo o anche una coperta a terra. È bello avere uno spazio più grande se più gruppi ci giocano contemporaneamente, in modo che non interferiscono tra loro.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 Fondamentalmente, non ci vuole molto tempo per progettare il gioco di carte se non ci sono meccanismi di gioco molto complicati e se è principalmente testuale. Un intricato design grafico richiede più tempo per essere creato.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente compreso tra 30 e 60 minuti, con un po' di tempo aggiuntivo per il debriefing e la riflessione.

5. ESCAPE FOLDER

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Offre ai giocatori la possibilità di mescolare il gioco di gruppo e anche di dividere attività o sottocartelle ai giocatori
- 🔒 Piccolo e facile da portare, anche una quantità maggiore di copie
- 🔒 Se ci sono più copie, più piccoli gruppi possono giocare contemporaneamente
- 🔒 Può essere facilmente reso visivamente attraente e complesso e si adatta a diversi gruppi target.

SPAZIO PER GIOCARE:

C'è solo bisogno di un piccolo posto per giocare. Può essere un tavolo o anche una coperta a terra. È bello avere uno spazio più grande se più gruppi ci giocano contemporaneamente, in modo che non interferiscono tra loro.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 Fondamentalmente, non ci vuole molto tempo per progettare l'Escape Folder se non ci sono meccanismi di gioco molto complicati e se è principalmente testuale. Un intricato design grafico richiede più tempo per essere creato.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente compreso tra 30 e 60 minuti, con un po' di tempo aggiuntivo per il debriefing e la riflessione.

6. DIVISORE ESCAPE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 È un modo molto carino per utilizzare uno spazio comune come un'aula in un modo nuovo e diverso da quello a cui sono abituati gli studenti.
- 🔒 Potrebbe essere progettato per uno spazio specifico oppure in modo che possa essere adattato in più spazi.

SPAZIO PER GIOCARE:

Uno spazio più grande che può essere diviso e utilizzato in modo nuovo. Particolarmente adatto per aule o aule di formazione.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 In linea di principio non ci vuole molto tempo per progettare il divisore escape, tuttavia può essere molto specifico per lo spazio previsto che quindi può richiedere più tempo per la creazione.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente compreso tra 60 e 90 minuti, con un po' di tempo aggiuntivo per il debriefing e la riflessione.

7. MAPPA ESCAPE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Si usa un quartiere e l'ambiente circostante
- 🔒 I giocatori vengono invitati a muoversi fisicamente ed esplorare l'ambiente circostante
- 🔒 Deve sempre essere adattato alla situazione / geografia locale, ma questo lo rende un'esperienza unica.

SPAZIO PER GIOCARE:

Quartiere, città, paese o villaggio. Potrebbe anche essere adattato per essere giocato in natura, ma una delle caratteristiche è che offre ai giocatori la possibilità di "riscoprire" il proprio ambiente familiare.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 In generale non è necessario molto tempo per creare la mappa escape, ma se l'ambiente circostante è completamente nuovo può richiedere un po' di tempo per conoscere l'area prima di poter decidere i luoghi di interesse.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente tra 60-120 minuti. Il tempo e le distanze coperte nella mappa escape possono e devono essere adattati alle capacità del gruppo target.

8. ESCAPE PUZZLE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Combina l'idea di completare un puzzle e risolvere enigmi e indovinelli.
- 🔒 Si può giocare individualmente o in gruppo
- 🔒 Facile da giocare su un tavolo, più gruppi possono facilmente giocare nella stessa stanza sui tavoli

SPAZIO PER GIOCARE:

Può essere giocato su un tavolo praticamente in qualsiasi spazio.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 In generale non ci vuole molto tempo per creare l'Escape Puzzle, ma dipende anche da quanti puzzle e indovinelli si intendono includere o da quanta progettazione grafica è inclusa.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà generalmente compreso tra 30 e 60 minuti.

9. VALIGIA ESCAPE

CARATTERISTICHE:

- 🔒 Simile alla scatola escape, ma utilizza una valigia già esistente. Ciò significa che non si deve progettare o creare quella parte.
- 🔒 È molto facile da portare.

SPAZIO PER GIOCARE:

Si può giocare ovunque uno possa portare la valigia. Un tavolo su cui appoggiare la valigia, potrebbe essere comodo.

TEMPO PER CREARE / DI GIOCO:

- 🔒 Progettare la valigia Escape non richiede molto tempo. Si può usare una vecchia valigia come base dell'Escape adventure. La maggior parte del tempo è dedicata alla progettazione della storia, degli enigmi e degli indovinelli.
- 🔒 Il tempo di gioco sarà in generale di circa 60 minuti.

Da qui, potresti iniziare a implementare Escape adventures nelle tue pratiche. Per questo puoi andare al Toolkit, dove puoi provare alcune Escape adventures completamente sviluppate, o se ti piace una sfida o un'avventura più grande per te stesso, andare al Tutorial, per provare a progettare e sviluppare un'Escape adventure per fare pratica tu stesso.

Ma, prima di ciò, ti consigliamo di leggere i due capitoli specifici su come progettare e integrare - a nostro avviso - due elementi importanti delle Escape adventures: l'ownership e l'inclusione, al fine di aumentare la qualità dell'ambiente di apprendimento che progetti .



CAPITOLO

05

FOCUS:

ELEMENTO

EDUCATIVO:

DARE

L'“OWNERSHIP”

AGLI STUDENTI

CAPITOLLO 5: FOCUS: ELEMENTO EDUCATIVO: DARE L' "OWNERSHIP" AGLI STUDENTI

Per educare gli studenti e prepararli per la società moderna, educatori e animatori giovanili hanno cercato modi diversi per innovare i loro approcci educativi. I bisogni che la società pone ai giovani cambiano continuamente, così come i bisogni dei giovani. Come prepariamo la prossima generazione per un futuro che è relativamente sconosciuto?

Negli ultimi anni l'educazione si è concentrata sulla proprietà e sull'apprendimento guidato da sé, chiamato anche "agency":

Negli ultimi anni l'educazione si è concentrata sulla proprietà e sull'apprendimento guidato da sé, chiamato anche "agency": "L'agency è un concetto nuovo nell'educazione, quindi è importante concettualizzarlo. È il termine usato in lingua inglese quando si parla di ciò che si chiama "ownership". Si tratta di coinvolgimento, avviato dallo studente e partecipazione attiva in cui lo studente esprime le proprie preferenze, pone domande, dice all'insegnante cosa gli piace, di che cosa ha bisogno, non solo in classe, ma anche al di fuori di essa nelle conversazioni e, per esempio, via e-mail. Attraverso la cooperazione e la mediazione, lo studente è più vicino all'insegnante. Il concetto di agency non è lo stesso con quello dell'autogestione.

Dare una propria direzione all'apprendimento significa che gli studenti imparano a fissare obiettivi, selezionare e adottare determinate strategie di apprendimento e valutare la propria efficacia per funzionare in modo sempre più indipendente. L'autogestione passa dal controllo sociale all'indipendenza. Agency significa che gli studenti collaborano con l'insegnante per creare ambienti di apprendimento che stimolino la loro motivazione latente. Lo studente è quindi dipendente dall'insegnante. Ciò dovrebbe offrire scelte per affrontare l'autonomia latente dello studente, creare sfide per affrontare la competenza latente dello studente e fornire opportunità di interazione sociale per affrontare la connessione latente. (Reeve, 2013)

Giocando, i bambini sperimentano. Possono solo dare libero sfogo alla loro creatività in un ambiente sicuro con conseguenze minime. Il gioco offre l'opportunità di interagire con gli altri e fare scoperte attraverso il gioco può costituire una base per l'innovazione successiva, la creatività genuina e la curiosità intellettuale. Il gioco è fondamentale per lo sviluppo dei bambini e le forme di interazione più istruttive sono quelle con i coetanei. Psicologi come Maslow e Rogers dicono che i bambini sono naturalmente curiosi e vogliono scoprire, conoscere e sperimentare.

Il sentimento è importante tanto quanto la conoscenza nel processo di apprendimento e quando ai bambini viene data la libertà di soddisfare i propri bisogni, si autoregolano naturalmente e valutano i propri bisogni rispetto a quelli degli altri. L'apprendimento spontaneo e significativo offre la migliore efficienza di apprendimento. L'educazione dovrebbe portare all'intuizione e alla comprensione; la curiosità e la voglia di esplorare sono i migliori driver per l'apprendimento. L'autoregolamentazione e la cooperazione sono entrambi motori della motivazione.

Un altro aspetto dell'apprendimento da tenere a mente è l'educazione orientata al processo rispetto a quella orientata ai risultati. La domanda che si apre è: cosa vogliamo? - Giovani, che hanno la risposta perfetta, ma che potrebbero non capire (completamente) di cosa si tratta veramente, o vogliamo che i giovani siano coinvolti nel processo di piena comprensione, ma forse non hanno ancora trovato la loro risposta?

La realtà è che le scuole devono ovviamente fare i conti con un programma di studi predeterminato e lavorare con i risultati attesi da studenti, genitori, istruzione superiore e società in generale. Il rischio di questo approccio orientato al risultato è che gli studenti apprendano solo ciò che gli altri si aspettano da loro, invece di ciò a cui sono veramente interessati. Alcune scuole, come le scuole democratiche, hanno trovato il modo di non mettere il risultato come obiettivo, ma il processo di apprendimento stesso.

Nell'educazione non formale, poiché non ci sono questi requisiti ufficiali e rigorosamente regolamentati, l'approccio è spesso più orientato al processo di apprendimento stesso. Questo processo orientato rischia di non conoscere e di non garantire gli esatti risultati di apprendimento. L'approccio è più complesso, necessita di maggiore supporto, potrebbe avere risultati di apprendimento diversi per ogni studente, che possono essere controllati solo in parte dagli educatori e ha un impatto più a lungo termine che a breve termine. Ma rende anche possibile l'apprendimento a lungo termine. Se vogliamo lavorare con una comprensione e un apprendimento più profondo, dobbiamo creare più spazio per l'apprendimento orientato al processo. L'Escape adventure educativa ci sta dando questa opportunità, perché si basa sulla curiosità e l'esplorazione da parte degli stessi studenti e dà spazio a tentativi ed errori. Il vero valore sta nel processo di risoluzione degli enigmi e dei codici, non tanto nel risultato della fuga.



La teoria dell'autodeterminazione (SDT) riguarda la motivazione. Presuppone che le persone abbiano una tendenza naturale a crescere quando si trovano nell'ambiente giusto e di supporto. Noi esseri umani abbiamo alcuni bisogni fondamentali che devono essere soddisfatti per consentire la crescita naturale delle persone. Questi bisogni sono, per così dire, le condizioni minime di apprendimento:

AUTONOMIA:

l'esperienza della forza di volontà e che si è responsabili delle proprie azioni. L'autonomia non è la stessa cosa dell'indipendenza: si tratta di volere, volontà e impegno per l'attività piuttosto che agire in modo indipendente e da soli. Di fronte all'autonomia c'è l'eteronomia, che agisce a causa di una pressione o di un controllo imposto dall'esterno.

COMPETENZA:

il senso di efficacia mentre si interagisce con l'ambiente. Per esempio: la sensazione di poter gestire un compito può far assumere un compito. L'esperienza di eseguire con successo un compito conferma la sensazione di competenza.

CORRELAZIONE:

l'esperienza dell'amore e della cura da parte di altri significativi. Ogni essere umano ha bisogno del contatto con gli altri, siamo esseri sociali con bisogno di appartenenza. La sicurezza e la fiducia creano relazioni rispettose che possono promuovere la motivazione all'apprendimento.

"Essere motivati significa essere spinti a fare qualcosa"

Richard Ryan & Edward Deci - psychologist

L'ambiente di apprendimento ideale promuove l'autonomia, la competenza e la connessione: secondo Ryan e La Guardia (1999), gli studenti autonomi hanno la propria voce e volontà che possono usare, determinano i propri percorsi di apprendimento, ricevono responsabilità, si sentono visti, ascoltati e accettati dai loro insegnanti in modo che non abbiano paura di chiedere aiuto, ricevono incarichi di natura stimolante ed esplorativa, ricevono scelte all'interno di un quadro, spesso collaborano con i compagni di classe, ricevono feedback invece di voti, non vengono confrontati l'uno con l'altro.

Gli insegnanti sono lì per facilitare, non per dettare e controllare. Quindi devono lasciare che gli studenti provino, commettano errori, si aiutino a vicenda e riprovino. In un' Escape adventure, ad esempio: bisogna lasciare che lo capiscano! Gli insegnanti/facilitatori dovrebbero stare indietro, osservare (così hanno la possibilità di fare un grande debriefing e parlare del processo), non interferire troppo velocemente. Quando i giocatori perdono interesse perché è difficile, potrebbero trovare modi per aiutare ma non dare risposte. Bisognerebbe pensare a quali suggerimenti si possono dare per far fare un ulteriore passo avanti; non direttamente la soluzione.

Questo approccio ha bisogno che gli educatori offrano agli studenti più scelte, per creare uno spazio sicuro per sperimentare e dove si possono commettere errori (senza punizione). C'è bisogno di educatori, che pensino alla prospettiva degli studenti; lavorare con lo studente per trovare soluzioni invece di imporre dall'alto. Cercare di dare ai giovani più responsabilità in modo che possano imparare a prendersela! Creare uno spazio per la meraviglia, la curiosità e l'esplorazione.

Più sosteniamo l'autonomia, la competenza e la relazionalità, più facilitiamo la motivazione (intrinseca).

Attraverso il suo approccio basato sui bisogni, SDT fornisce linee guida concrete basate su prove per gli educatori su come creare un clima di apprendimento motivante. Il sito web: <https://selfdeterminationtheory.org/> offre molte informazioni sulla teoria e le applicazioni per l'educazione e molti altri argomenti. and many other topics.





CAPITOLO

06

**FOCUS:
ELEMENTO DI
INCLUSIONE:
COME POSSIAMO
RENDERE
L'APPRENDIMENTO
INCLUSIVO**

CAPITOLO 6: FOCUS: ELEMENTO DI INCLUSIONE: COME POSSIAMO RENDERE L'APPRENDIMENTO INCLUSIVO

“Le persone sono animali sociali, con un forte bisogno di appartenere a gruppi. Questa necessità di essere inclusi in gruppi e interagire con gli altri è considerata fondamentale per ciò che significa essere umani. È stato dimostrato che l’inclusione ha molti vantaggi, per il benessere e l’impegno degli individui, nonché per i loro contesti (come il posto di lavoro), sia per le minoranze che per le maggioranze. L’inclusione nei gruppi ha due dimensioni: appartenenza e autenticità. Le persone hanno bisogno di sentirsi parte del gruppo e di poter essere se stesse al suo interno.

Per le persone che si discostano dalle norme del gruppo, ad esempio perché sembrano, pensano o agiscono in modo diverso in qualche modo, un senso di inclusione può essere più difficile da raggiungere. Ciò può essere dovuto al fatto che altri membri del gruppo li escludono volontariamente o meno o perché escludono se stessi. Quando le persone sono escluse, si sentono ferite e provano emozioni negative e angoscia. Questa avversione all’esclusione è così forte che le persone in genere rispondono in modo abbastanza intenso anche a sottili segni di esclusione da parte degli altri”.

Ecco come vengono spiegate inclusione ed esclusione in un progetto di ricerca dell’università di Leiden: <https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/social-and-behavioural-sciences/inclusion-and-exclusion>

L’esclusione è qualcosa che tutti noi affrontiamo ogni giorno nella nostra vita. La sentiamo quando le persone in sedia a rotelle non possono muoversi liberamente, quando le donne prendono meno stipendio degli uomini, la sentiamo quando i poveri non possono cenare fuori, la sentiamo quando ai profughi non è permesso lavorare, la sentiamo quando le persone protestano per le strade contro gli immigrati, o quando alcuni gruppi gridano discorsi di odio contro i queer, e molti molti altri casi. Ferisce tante persone nella loro vita quotidiana. Sulla base della missione e della visione del partenariato, dobbiamo apportare cambiamenti radicali alle nostre pratiche per avere un impatto maggiore sulla vita dei giovani quando si tratta di esclusione e inclusione. Possiamo creare consapevolezza sull’esclusione, possiamo creare strumenti per entrare in empatia o modi per sostenere e agire. Prima di spiegare come questo progetto implementa gli aspetti dell’inclusione sia a livello concettuale che pratico, dobbiamo prima chiarire cosa sono l’esclusione e l’inclusione e quali sono i passaggi per passare dall’esclusione all’inclusione.

| Esclusione | Segregazione | Integrazione | Inclusione |
|--|---|--|---|
| Il senso di non appartenenza e l'attitudine a non permettere l'appartenenza agli altri, che fa (un gruppo di persone) vivere al di fuori del gruppo, della comunità o del sistema. | L'azione e l'effetto di separare, emarginare o alienare qualcuno da altre cose o persone, solitamente motivato da ragioni sociali, culturali o politiche. | Il processo attraverso il quale un particolare elemento è incorporato nella maggioranza. | La politica o l'atteggiamento di accettazione delle persone all'interno della società. Contribuiscono con le loro competenze e sono ricompensati con i benefici che la società può offrire. |

Se vogliamo una società in cui tutti possano prendere parte come cittadini attivi, se vogliamo lavorare sull'uguaglianza degli esseri umani e sulla coesione delle comunità, dobbiamo dare priorità all'inclusione nel nostro lavoro con i giovani. L'inclusione è un'area di interesse essenziale per questo progetto Escape Exclusion. L'inclusione ha la massima priorità nell'elaborazione delle politiche europee, anche nel programma educativo europeo di Erasmus+ e nel Corpo Europeo di solidarietà (ESC). Questa partnership sta mettendo in pratica questa politica attraverso questo progetto.

Sta a noi mettere l'inclusione in atto! Quindi, quando guardiamo agli ambienti educativi inclusivi, dovremmo fornire pari accesso alle opportunità e alle risorse per le persone che potrebbero altrimenti essere escluse o emarginate, come coloro che hanno disabilità fisiche o intellettive e membri di altri gruppi minoritari, in base al loro aspetto, genere, sessualità, background religioso o politico. Dovremmo creare ambienti che impediscano alle persone di escludersi e di escludere gli altri.

Diversità significa sostanzialmente "essere composti da elementi diversi". Se guardiamo a gruppi di persone in un termine più ampio, diversità è qualsiasi dimensione che può essere utilizzata per differenziare gruppi e persone gli uni dagli altri.

Ciò significa che quando progettiamo ambienti di apprendimento inclusivi dobbiamo avvicinarci alla diversità del gruppo e proporre un'ampia varietà di esperienze di apprendimento nell'ambiente. In caso di Escape adventures, possiamo preparare gli studenti a utilizzare altri studenti come risorsa e comprendere la diversità come una ricchezza dell'intero gruppo. Quindi l'attenzione non è sulla competizione, ma piuttosto sulla forza del gruppo nel suo insieme, come insieme di capacità complementari. Nelle Escape adventures possiamo provocare l'inclusione svolgendo un'ampia varietà di compiti che possono essere risolti con diversi tipi di intelligenza. I pensatori veloci probabilmente non hanno la pazienza di fare un puzzle o di leggere un testo più grande. La persona fisicamente intelligente non sarà attratta dai compiti matematici, e lo studente con intelligenza visiva, non dai compiti musicali. Per includere tutti, possiamo progettare compiti per ognuno di loro. La grande domanda è se tutte le attività dovrebbero essere accessibili a tutte le persone. A volte i compiti sono impegnativi. Bisogna assicurarsi che tutte le persone siano in grado di svolgere alcuni compiti e pensare a compiti che potrebbero essere svolti meglio con la disabilità o la menomazione.

Come aumentare la cooperazione e la responsabilità collettiva?

Un altro modo per rendere l'apprendimento inclusivo è creare attività di cooperazione, che avranno successo solo quando lo faranno insieme a un gruppo più grande o con tutti gli studenti insieme. Ciò aumenta la coesione del gruppo e tutti sono essenziali per il successo. Preparare il gruppo per questo tipo di compiti e porre l'accento sull'unione e sulla responsabilità collettiva potrebbe aumentare l'inclusione durante il processo. Nel caso in cui il gruppo sia veramente eterogeneo e abbia a che fare con persone che hanno problemi educativi, sociali, fisici o cognitivi, la preparazione degli studenti nel sostenersi a vicenda dovrebbe avere la massima attenzione.



Il gruppo ha formato il titolo "Escape Exclusion Project". Questo compito poteva essere svolto solo se tutte le persone ne facevano parte, poiché aveva il numero esatto di lettere quanti erano i partecipanti.




ASPETTI DELL'INCLUSIONE NEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DA TENERE IN CONSIDERAZIONE:

Adattare lo spazio per essere più inclusivo è complesso e in realtà dipende molto dal gruppo e dagli individui del gruppo. La nostra proposta è scoprire di quale supporto ha bisogno lo studente specifico. Ma vorremmo comunque condividere con voi alcuni suggerimenti generali di base che abbiamo usato in passato o che abbiamo inventato:



🔒 SUPPORTO VISIVO:

- 🔒 uso di pittogrammi e immagini per persone con difficoltà linguistiche;
- 🔒 leggibilità - usa il carattere Verdana 11 per il testo generale. Usa contrasto elevato;
- 🔒 colori a contrasto - Ci sono persone daltoniche nel gruppo? Usa contrasti più grandi;
- 🔒 colori accesi - Alcune persone si attivano/si innervosiscono quando vedono colori forti "urlanti". I colori giallo, rosso e fluorescente (soprattutto in combinazione con il nero) hanno maggiori probabilità di creare ansia o irritazione. I colori pastello verde, marrone e crema creano più calma.;
- 🔒 creare un angolo/spazio con nessuno/pochi fattori scatenanti per le persone neurodiverse;
- 🔒 per le persone con problemi di udito - preparare tutto ciò che è scritto o organizzare un interprete della lingua dei segni;
- 🔒 potresti fornire una lente d'ingrandimento per le persone con disabilità visive.





SUPPORTO Uditivo:

-  file audio - per persone non vedenti, con difficoltà di lettura o dislessiche;
-  per creare calma - usa musica lenta e morbida;
-  creare uno spazio/angolo silenzioso per le persone neurodiverse.

SUPPORTO Sensoriale:




-  per i non vedenti ipovedenti - utilizzare il braille o il testo con lettere molto grandi;
-  per i non vedenti - creare guide sensoriali per trovare la strada (in caso di un' Escape adventure spaziale).

SUPPORTO Spaziale:



-  per le persone su sedia a rotelle - assicurarsi che ci sia spazio sufficiente per spostarsi ovunque, sia sul pavimento che tra muri, alberi, ecc. Assicurarsi che non vi siano ostacoli, scale ecc.
-  rendere l'altezza dei tavoli (di lavoro) adatta alle persone su sedia a rotelle;
-  verificare se i compiti sono leggibili o fattibili per persone su sedia a rotelle (non è troppo alto o irraggiungibile);
-  per le persone che hanno difficoltà fisiche a stare in piedi e a camminare, assicurarsi che ci siano abbastanza maniglie, oggetti o mobili a cui aggrapparsi. Assicurati che ci siano abbastanza sedie per loro in determinati spazi.

In un ambiente di apprendimento inclusivo, l'obiettivo dovrebbe essere il coinvolgimento di tutti i discenti. Ecco alcuni suggerimenti da prendere in considerazione durante la costruzione o l'implementazione di un' Escape adventure:








UTILIZZARE UN'AMPIA VARIETÀ E UN DIVERSO LIVELLO DI COMPITI/CODICI:

-  pensatori veloci/persona irrequiete, persone che "fanno" ADHD(D): compiti logici, con risultati rapidi o compiti complessi;
-  pensatori lenti (persone che si prendono il tempo per pensare), osservatori, riflettori): compiti che richiedono tempo, che richiedono pazienza per essere svolti (puzzle, lavoretti manuali, ecc.), testi più lunghi da leggere o articoli come base per un indovinello (magari fai più copie, così se le persone hanno bisogno possono leggere le cose nel loro ritmo proprio);
-  creare una narrazione con diversi personaggi che hanno tutti la propria abilità/capacità speciale, secondo le reali capacità degli studenti. Questi personaggi potrebbero avere compiti specifici. In questo modo si assicura che tutti gli studenti siano coinvolti.

LINGUA:





-  usa un linguaggio semplice (non usare parole e frasi troppo difficili);
-  in caso di immigrati, o persone che non parlano la lingua, assicurati di avere traduzioni nella loro lingua o in inglese.

GRUPPO NEL SUO COMPLESSO:

-  quanto è grande il gruppo e che tipo di impatto può avere sugli studenti. Forse una divisione
-  rende più facile lavorare (in gruppi più piccoli);
-  spazi e possibilità di aggregazione (strutturati o su richiesta del gruppo);
-  possibilità per le persone di chiedere un "Time out" o una "Richiesta di inclusione" - solo per informare su cosa è stato fatto e cosa deve essere fatto, ad es. In caso di utilizzo di un timer per mostrare il limite di tempo, possono chiedere di interrompere il timer;
-  spazio/tavolo per mettere insieme le cose, per raccogliere le cose in modo che tutti possano sapere cosa succede e qual è lo stato dell'arte;
-  potresti identificare 1-2 persone che hanno il ruolo di "facilitare l'inclusione";
-  potresti identificare 1-2 persone che traducono in lingue semplici o in altre lingue.

SPAZIO/TEMPO PER UN MOMENTO DI DEBRIEFING:

Potrebbe essere alla fine del gioco o con la presenza di un facilitatore/educatore/insegnante o tra i partecipanti. Un momento come questo può essere utile non solo per monitorare gli apprendimenti ma anche per monitorare il livello di inclusione. Ecco alcune domande che possono facilitare una riflessione costruttiva tra i partecipanti verso temi inclusivi:

-  Ti sei sentito parte del gruppo mentre suonavi?;
-  In quali momenti del gioco ti sei sentito "outsider"? Perché è successo?;
-  In quale momento del gioco ti sei sentito "insider"? Perché?;
-  In quale momento del gioco pensi che il gruppo abbia davvero collaborato? Perché? Potresti esportare questi elementi che hanno facilitato la cooperazione durante il gioco, in situazioni di vita reale?

Se c'è un facilitatore o un educatore/insegnante che propone l'Escape adventure, è importante che prenda in considerazione alcuni aspetti che riguardano il suo atteggiamento. Ad esempio, il facilitatore dovrebbe fidarsi delle (diverse) capacità del gruppo ed essere paziente con i diversi ritmi di ciascun giocatore, non anticipando soluzioni o rivelando suggerimenti, senza una chiara richiesta da parte del gruppo. Prima di iniziare il gioco, sarebbe anche importante definire chiaramente e condividere il proprio ruolo con i partecipanti (sono osservatori del processo? Interferiranno durante il gioco e in che modo ecc.).

Ovviamente sembra impossibile riuscire a realizzare tutto questo in una sola e unica Escape adventure. Sappiamo che potrebbe essere una sfida. Che cosa è importante per te conoscere delle esigenze degli studenti e di quale supporto di inclusione hanno bisogno. Inoltre, se hai una mentalità consapevole delle sfide dell'inclusione/esclusione e conosci alcuni strumenti per aumentare l'inclusione, sei sulla buona strada.

Buona fortuna con le tue avventure per un'aula più inclusiva o spazio giovani!





The background features a large, stylized teal graphic that resembles a gear or a series of interlocking curved segments. The segments are thick and have a slight shadow, giving them a three-dimensional appearance. They are arranged in a circular pattern, with some segments overlapping others, creating a sense of depth and movement. The overall color palette is a mix of teal and orange.

PARTE II:

TOOL KIT

**una galleria di
8 Escape adventures
complete
sviluppate
e progettate**

L'INTRODUZIONE

“Metti in pratica ciò che predichi” è un approccio efficace nell’educazione. Per essere noi stessi inclusivi, noi professionisti abbiamo deciso di sviluppare questo Toolkit specialmente per quegli educatori, che non hanno molta familiarità con il concetto di escape room o escape adventure e non sono molto sicuri di svilupparne uno da soli.

In realtà questi moduli sono stati realizzati per la partnership da condividere tra i nostri colleghi educatori meno esperti, ma questi esempi di Escape adventures a bassa soglia saranno disponibili anche al di fuori della partnership e potranno essere utilizzati da qualsiasi educatore come un’ Escape adventure semplice ma completa che può essere copiata e incollata. Sono testati, sono progettati per contesti educativi sia formali che non formali e sono descritti in dettaglio.

Inoltre, tutti gli aspetti sono completamente sviluppati; la trama, lo svolgimento del gioco, gli indovinelli, i materiali visivi, le eventuali domande di debriefing e l’elenco dei materiali necessari saranno disponibili e scaricabili gratuitamente per uso didattico/non profit. Ovviamente il contenuto o il design dei risultati intellettuali di questo progetto non possono essere venduti o scambiati con alcun vantaggio finanziario da parte di soggetti diversi dalla partnership.

Ci auguriamo che li utilizzerai e ti divertirai nella tua scuola o centro giovanile, club giovanile ecc.

COME UTILIZZARE I MODULI ESCAPE ADVENTURES

In questa galleria troverai 8 descrizioni di Escape adventures sui temi dell'inclusione in diversi formati.

La panoramica generale della Galleria dei Moduli di escape adventures Inclusive:

- 🔒 Escape adventure nello zaino: **UN REGALO A FRANCESCA**- **SU Autoaccettazione**
- 🔒 Escape adventure in gioco da tavolo: **HOME ALONE!** **SU Autonomia**
- 🔒 Escape adventure Box: **ALL INCLUSIVE!** **SU Inclusione in generale**
- 🔒 Escape adventure Folder: **GIOCO MONOMAZI** **SU Solitudine**
- 🔒 Escape adventure sulla mappa: **5 ELEMENTI** **SU Inclusione ambientale**
- 🔒 Escape adventure Puzzle: **DALL'ALBA AL TRAMONTO** **SU Divario generazionale**
- 🔒 Escape Divisore spaziale: **PROCESSORE UMANO**- **SU Autoesclusione**
- 🔒 Escape Divisore spaziale: **PERSO NEL BOSCO'** - **SU Responsabilità comune per l'inclusione**

COME FUNZIONA?

1. DESTINATARI: CHI E QUANTI?

Per prima cosa definisci tu stesso chi è il tuo gruppo target e per quante persone vuoi creare l'avventura di fuga: controlla se puoi adattare il numero di giocatori al numero di studenti che hai schierato. In caso di un numero basso di persone nella descrizione, come ad esempio 5 persone, puoi fare diverse cose identiche che piccoli gruppi possono giocare contemporaneamente e fai 4 volte la stessa avventura (con tutto il suo materiale).

Nota: In caso di sessioni parallele, assicurati che non diventi una competizione tra le squadre, poiché non è questo lo scopo di questa avventura. Maggiori informazioni su questo aspetto le puoi trovare nel Manuale, sugli ambienti di apprendimento creativi.

2. SCEGLI L'ESCAPE ADVENTURE:

Questo dovrebbe darti la possibilità di scegliere una o più avventure da giocare nel tuo ambiente educativo. Seleziona uno dei moduli dall'elenco Galleria (capitolo successivo) e leggi la descrizione. Puoi fare una scelta in base all'argomento o al formato, se vuoi provarlo. Ovviamente, la parte importante è verificare se si adatta al tuo gruppo target e se si adatta al numero di studenti che vuoi coinvolgere. Leggi la descrizione di base qui in questo Toolkit. Potrebbe funzionare per te? Se è così, allora hai fatto la tua scelta!

3. VAI AL LINK DEL MATERIALE SUL SITO, [here](#)

Vai al link nella descrizione. Sul sito troverai una cartella con tutto il materiale di cui hai bisogno. Il materiale è completo e realizzato per un' Escape adventure. Puoi scaricare tutto il materiale visivo e di sfondo che è stato progettato per te. Nel caso in cui desideri realizzare avventure parallele, devi assicurarti di stampare e disporre la giusta quantità di materiali. Include anche un elenco materiale di cose che devi organizzare o acquistare, ad es. serrature, nastro adesivo, forse luci, ecc. Devi acquistare o organizzare quei materiali per te stesso. È bene che tu sappia che i moduli sono progettati per i budget limitati delle scuole, dei centri e dei club giovanili.

NB! Tieni presente che l'acquisto di serrature economiche online potrebbe richiedere alcune settimane, in altri casi potrebbe essere preso in prestito o acquistato in pochissimo tempo.

4. PREPARARE IL MATERIALE E LO SPAZIO:

Leggi l'ampia descrizione, in modo da comprendere in dettaglio il flusso del gioco. Segui le istruzioni per assemblare il modulo nel tuo spazio. Prepara i lucchetti, impostali sul codice giusto e imposta tutti gli indovinelli, i codici e le attività. Disponi l'attrezzatura tecnica se necessario (schermo per video o altoparlanti per musica/suono).

5. PREPARA LO SPAZIO E L'AMBIENTE

Assicurati che l'atmosfera sia convincente. Scopri le luci, l'atmosfera, gli attributi che invitano gli studenti in una storia immaginaria o in un'avventura. Forse puoi aggiungere alcune cose?

6. CAPISCILO

Il ruolo dell'educatore è già spiegato nel manuale, ma un passo fondamentale da compiere è capire davvero l'intero processo della tua Escape adventure. I partecipanti potrebbero chiedere il tuo aiuto e dovrai sapere come funziona tutto per fornire l'aiuto appropriato.

7. PROVALO! (TESTALO)

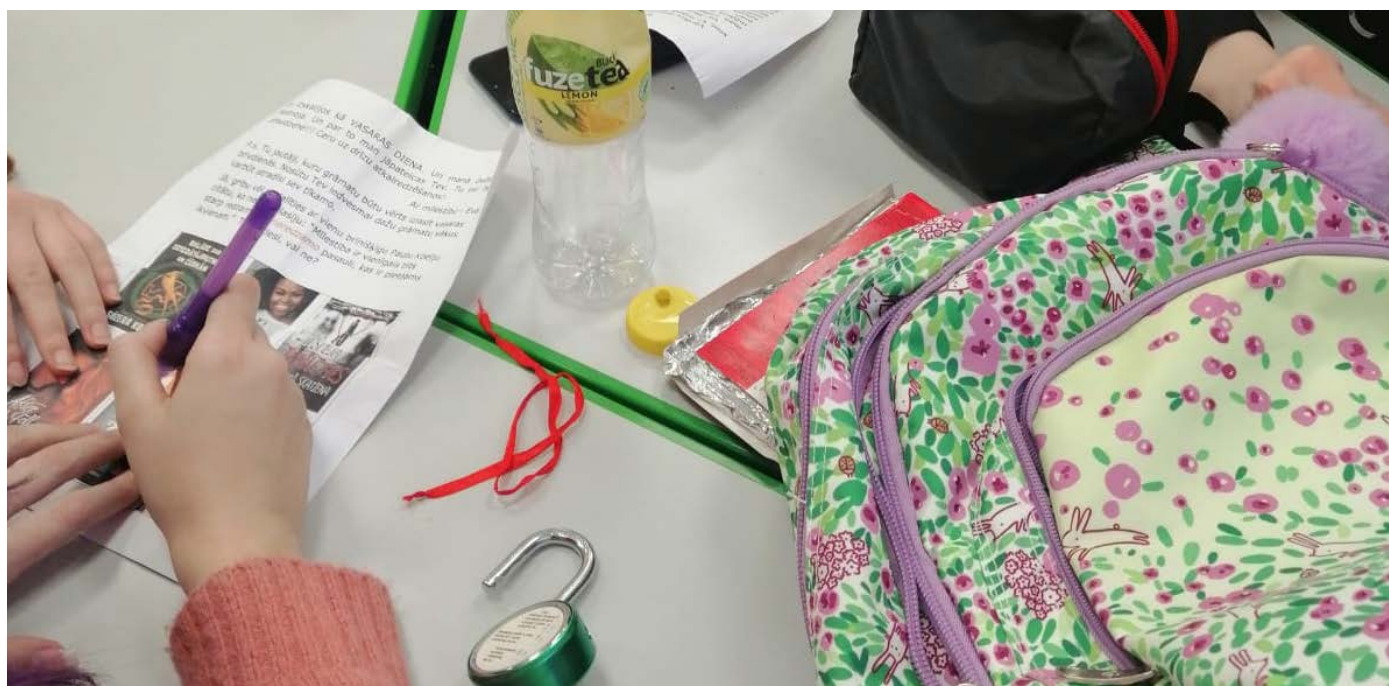
Ti consigliamo di provarlo, magari con qualche collega o qualche stagista. In questo modo sai e senti cosa è difficile, cosa potrebbe andare storto o dove è probabile che le persone rimangano bloccate e quanto tempo ci vuole davvero.

8. CHE L'AVVENTURA ABBIAM INIZIO!

Preparate voi i partecipanti (Alcuni consigli su questo nel Tutorial) e che l'avventura abbia inizio! Auguriamo a tutti gli studenti e gli educatori un tempo di apprendimento gioioso e giocoso!

LA GALLERIA DEI MODULI :

A GIFT TO FRANCISCA (ESCAPE ZAINO)



| | | |
|--|--|--|
| Titolo del modulo | "A GIFT TO FRANCISCA" | |
| Sviluppato da | Vita Medniece e Zita Grinberga Scuola secondaria superiore del Comune di Gulbene, Lettonia | |
| Argomento dell'inclusione | Autoaccettazione (temi secondari: violenza fisica ed emotiva in famiglia, tra adolescenti; bassa autostima) | |
| Formato di Escape | Escape zaino | |
| Gruppo target | Età: 14-18 | |
| Numero di giocatori | 4-5, Puoi dividere la classe/gruppo in diversi gruppi più piccoli e giocare contemporaneamente. In questo caso avresti bisogno di uno zaino separato per ogni gruppo. Sarà necessario ulteriore aiuto per l'osservazione del processo, una persona potrebbe osservare 2-3 gruppi alla volta. | |
| Preparazione dei materiali: | 3 ore | |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 2 minuti | |
| Tempo di introduzione: | 3 min | |
| Tempo di gioco: | 40 min | |
| Resoconto/valutazione: | Minimo 15 minuti | |

“Provando lo zaino di fuga, siamo rimasti sorpresi che i giovani abbiano potuto credere nella leggenda del gioco e abbiano partecipato attivamente alla ricerca di informazioni e discussioni. I giovani stessi, fornendo feedback, hanno ammesso che il gioco era legato alla vita reale e che la situazione rappresentata in essa ha suscitato empatia”

Vita e Zita

Scopo dell'avventura

Incoraggiare i partecipanti a riflettere sull'argomento inclusivo "Autoaccettazione", per discutere il ruolo della famiglia, degli amici e della società nella formazione dell'autostima degli adolescenti.

Obiettivi formativi

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

Panoramica generale dell'avventura

C'è stata una tragedia con un adolescente che è stato trovato privo di sensi nel parco cittadino. Attualmente, la ragazza è in coma e i medici stanno lottando 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 devono esaminare attentamente sia le informazioni sulla borsa che il contenuto di ogni scomparto della borsa, leggere e analizzare i dati in vari messaggi di testo, lettere, diario e note adesive ed essere in grado di ascoltare l'audio necessario coi dettagli e trarre conclusioni dopo aver visto il video, eseguire altri compiti relativi all'attenzione, al pensiero logico e alle abilità digitali. Il gioco è progettato per essere fatto passo dopo passo (lineare). Durante l'esecuzione dell'attività 1, i giocatori apriranno lo scomparto 1 trovando il codice seguente e apriranno lo scomparto successivo della borsa. Il gioco termina quando i partecipanti hanno trovato il codice QR (metà nel diario, metà nel cartellino 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 disegnato dai motivi del libro di Mirjam Pressler "Bitter Chocolate"

Guidare il processo

Un facilitatore deve istruire brevemente i giocatori prima dell'inizio del gioco e parlare delle cose quando il gioco è finito. Per ridurre la difficoltà si potrebbe dire che il facilitatore ha una conoscenza interna e può guidare in qualche modo i giocatori, dando suggerimenti, ponendo le domande giuste o guidando l'attenzione dei giocatori, può essere presente durante il gioco.

Livello di proprietà

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

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

Livello di inclusione

La leggenda che viene raccontata all'inizio del gioco è concepita in modo tale che i partecipanti siano interessati a lavorare in squadra. Il tema del gioco e i testi utilizzati (sms, lettera, diario) provocano connivenza e fanno discutere i giovani sui problemi rilevanti per la loro età. L'osservatore del gioco incoraggia i partecipanti al gioco 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 varia 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 lezione introduttiva alle scienze sociali, se l'insegnante intende parlare di un ambiente inclusivo o di questioni relative all'accettazione di sé.

Se l'argomento dell'accettazione di sé non è familiare ai partecipanti, dovrebbe esserci una conversazione o una discussione su questo problema prima della partita.

Il gioco è adatto anche a partecipanti con disturbi del movimento, difficoltà di apprendimento e difficoltà di apprendimento. Dovrebbe esserci un ambiente di studio inclusivo (i partecipanti con diverse abilità potrebbero lavorare nel gruppo, incluso un partecipante con bisogni speciali, uno - il più capace negli studi ecc.). Nel gruppo può essere incluso anche un partecipante con disturbi comportamentali, ma il facilitatore deve osservare il lavoro dei partecipanti e, se necessario, guidare il comportamento.

Se un partecipante con problemi di udito o vista partecipa al gioco, il gioco può essere adattato (i sottotitoli video dovrebbero essere inseriti per il partecipante con problemi di udito; per gli ipovedenti - la dimensione del carattere dei testi dovrebbe essere aumentata).

Osservazioni

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.

HOME ALONE

(ESCAPE GIOCO DA TAVOLO)



| | |
|--|---|
| Titolo del modulo | ESCAPE HOME ALONE |
| Sviluppato da | Giulia Agui, Chiara Bechis, Marco Fiorito, Katerina Nastopoulou, Marta Sartorio Stranaidea Impresa Sociale SCS, Italy |
| Argomento dell'inclusione | Autonomia per le persone con disabilità intellettive |
| Formato di Escape | Escape board game adventure |
| Gruppo target | “Escape Home Alone” è pensato principalmente per adulti con disabilità o disturbi mentali (più o meno 10 anni, età funzionale/cognitiva e non cronologica), o per bambini che vorrebbero affrontare questo argomento con i propri genitori. |
| Numero di giocatori | 2-4 |
| Preparazione dei materiali: | 6-7 ore |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 10 minuti |
| Tempo di introduzione: | 5 minuti |
| Tempo di gioco: | Normalmente la partita dura 40-50 minuti, ma se le capacità dei giocatori non permettono di terminare in questo lasso di tempo, la partita può essere suddivisa in 2-3 incontri di un'ora utilizzando 2 scatole per volta. |
| Resoconto/valutazione: | Minimo 15 minuti |

“È incredibile vedere come le diverse abilità dei partecipanti si colleghino in modo sorprendente durante il gioco.”

Katerina

Scopo dell'avventura

Lavorare sulle competenze, relative all'autonomia personale delle persone con disabilità o disturbi mentali, nonché creare un'opportunità di intrattenimento, migliorare la collaborazione e la comunicazione tra i partecipanti.

Obiettivi formativi

- Praticare compiti legati all'autonomia come: amministrare il denaro, gestire il tempo, gestire le attività quotidiane a casa (cucinare, riciclare, usare la lavatrice, ecc.);
- Promuovere la collaborazione tra i partecipanti, creando una situazione in cui ognuno di loro deve utilizzare intelligenze diverse (visivo-spaziale, logico-matematica, cinestetica e intrapersonale ecc.);
- Promuovere la fiducia in se stessi, la creatività e l'espressione di sé.

Panoramica generale dell'avventura

Il gioco potrebbe essere introdotto dalle carte incluse nella scatola, quelle carte introducono i giocatori con la storia. Durante il gioco i giocatori scoprono l'intera storia.

L'intero gioco si svolge su una tavola che rappresenta un piatto.

Prima dell'inizio del gioco, ai partecipanti viene comunicato che hanno organizzato un viaggio per visitare la loro amica Giulia che vive a Torino. Una volta arrivati, trovano sotto lo zerbino una lettera di Giulia in cui dice di aver organizzato per loro una piccola sorpresa: si è nascosta e li invita ad entrare in casa e trovarla.

I giocatori dovranno attraversare ogni parte della casa nel giusto ordine: l'ingresso, la cucina, la camera da letto/bagno e il garage, risolvendo gli enigmi e trovando Giulia. C'è solo un modo per finire il gioco.

La rubrica di Giulia viene consegnata ai partecipanti e sono invitati a "chiamare" qualcuno nel caso non riescano a risolvere un indovinello. Ci sono tre passaggi di supporto: se il primo contatto non aiuta, i partecipanti sono invitati a contattare un'altra persona e poi un'altra. Il primo e il secondo contatto danno ai partecipanti un accenno all'indovinello e l'ultimo contiene la soluzione finale.

L'avventura finisce quando i giocatori hanno aperto le quattro scatole e hanno trovato Giulia e la sua sorpresa. È nascosta in fondo al coperchio dell'ultima scatola (che rappresenta la soffitta dell'appartamento) insieme ad altri amici con i quali ha organizzato una festa di benvenuto!

Guidare il processo

Se nel gruppo è presente almeno una persona con disabilità, l'educatore/facilitatore è necessario per supportare bisogni speciali. Il facilitatore non ha bisogno di una preparazione speciale, ma è bene che conosca in anticipo lo svolgimento del gioco e le soluzioni degli enigmi.

Durante il gioco non è necessario che il facilitatore intervenga se non richiesto, poiché esiste già uno strumento di aiuto (l'elenco telefonico di Giulia) che i giocatori possono utilizzare ogni volta che vogliono arrivare gradualmente alla soluzione degli enigmi. Nel caso in cui il gruppo sia composto esclusivamente da persone con disabilità, forse può essere utile che il facilitatore supporti il gruppo per tenere insieme tutti gli elementi del gioco e ricordare di volta in volta (se necessario) l'obiettivo. Al termine del gioco, il facilitatore può utilizzare la guida al debriefing in modo da strutturare il momento di riflessione secondo le esigenze del gruppo.

Escape Home Alone può essere giocato come un gioco, solo per divertimento o come attività di team building, da un gruppo di bambini e dai loro genitori che vogliono lavorare su questo argomento o da adolescenti e adulti. In questo caso, la presenza del facilitatore non è obbligatoria poiché le istruzioni sono sufficientemente chiare per guidare i giocatori nell'avventura. I giocatori in questo caso possono decidere se seguire la guida al debriefing.

Livello di proprietà

Il livello di proprietà è più garantito se i giocatori possono arrivare alle soluzioni da soli. L'educatore/facilitatore dovrebbe potersi fidare del gruppo e delle capacità dei suoi componenti. Se si tratta di un gruppo composto da persone con disabilità, lui/lei dovrebbe essere consapevole che il "timing" è molto diverso per loro e che la creatività potrebbe avere espressioni inaspettate. È quindi importante che mantenga un atteggiamento paziente e rispetti il tempo necessario al gruppo per arrivare alle soluzioni. Non c'è bisogno che educatori/facilitatori li sottolineino o intervengano continuamente suggerendo soluzioni. Se necessario, il gioco può essere suddiviso in più incontri giocando una/due scatole per volta.

Livello di inclusione

Il modo in cui sono strutturati gli indovinelli incoraggia i giocatori a lavorare insieme e a sfruttare i reciproci punti di forza. Gli enigmi sono diversi, quindi ogni giocatore può esprimersi su qualcosa, in base alle proprie capacità e abilità.

Inoltre, è inserito uno strumento (una campana) che ogni giocatore può utilizzare in qualsiasi momento del gioco, quando si sente escluso dal processo di collaborazione.

Alcuni oggetti vengono distribuiti all'inizio del gioco a ciascun giocatore in modo che ciascuno di loro capisca in quale momento del gioco utilizzarli.

Infine, lo strumento che fornisce i suggerimenti per risolvere gli enigmi ha tre livelli di supporto in modo che i giocatori possano decidere il livello di supporto di cui hanno bisogno.

La natura degli enigmi è abbastanza varia: ce ne sono di visivi, matematici, cinestetici, logici. Il modo in cui sono strutturati incoraggia i giocatori a lavorare insieme e a sfruttare i reciproci punti di forza. Ogni giocatore può esprimersi su qualcosa, secondo le proprie capacità e abilità.

Se è presente un educatore/facilitatore, dovrebbe cercare di non intromettersi nelle dinamiche o nel gioco stesso, ma osservare e dare un feedback durante il momento di debriefing. Solo se i giocatori gli chiedono chiaramente di intervenire o se le cose vanno male (per il gioco o per le dinamiche), lui/lei dovrebbe intervenire.

ALL INCLUSIVE!

(ESCAPE BOX)



| | |
|----------------------------------|---|
| Titolo del modulo | ALL INCLUDED! |
| Sviluppato da | Marina Represa, Yaiza Martínez e Inés Aparicio. Secondary school - La Milagrosa e Santa Florentina, Spagna |
| Argomento dell'inclusione | Inclusione in generale: LGTBQ+; Anziani; Disabilità visive; Disturbi alimentari |
| Formato di Escape | Escape box |
| Gruppo target | <ul style="list-style-type: none"> - Adolescenti dai 13 anni in poi, alcuni dei quali hanno necessità riguardanti questioni sociali, in particolare gruppi sociali a rischio (anziani, omofobia, razzismo, disabilità, ecc.) - Non raccomandato per i bambini sotto i 13 anni poiché contiene alcune parti manipolative, come scatolette, indovinelli di cartone o materiali fragili con cui potrebbero avere problemi. |
| Numero di giocatori | 4 |

“La creazione di questa avventura ci ha permesso di esplorare le infinite possibilità educative dei giochi”

Marina

| | |
|--|---------------|
| Preparazione dei materiali: | 30 - 40 min |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 10 minuti |
| Tempo di introduzione: | 10 minuti |
| Tempo di gioco: | 60 min |
| Resoconto/valutazione: | Minimo 10 min |

Scopo dell' Escape adventure

Coinvolgere i partecipanti in un'attività motivazionale che fornisca loro informazioni sulle persone in diverse situazioni di esclusione e su come si comportano. Questo li aiuterà a essere più consapevoli delle persone escluse.

Obiettivi formativi

- rendersi conto dell'importanza delle azioni degli esseri umani verso l'eliminazione dell'esclusione nel mondo.
- conoscere le situazioni di esclusione nel mondo;
- comprendere le capacità degli altri partecipanti;
- rispettare le situazioni sociali degli altri.

Panoramica generale dell' Escape adventure

I partecipanti saranno organizzati in famiglie e successivamente riceveranno una scatola regalata da un loro vecchio parente. La scatola contiene diversi oggetti che il parente ha collezionato durante i suoi viaggi in giro per il mondo alla ricerca della domanda che lo tormenta giorno dopo giorno: “Qual è il motivo dell'esclusione nel mondo?”, sperando che questi oggetti contengano la risposta.

Poi dovranno risolvere 5 puzzle, che si basano su diversi gruppi sociali a rischio di esclusione, come un portagioie che racconta la storia di un parente omosessuale, un gioco di carte tradizionale spagnolo sulle difficoltà degli anziani nel mondo moderno, vecchi occhiali che raccontano la storia di un parente cieco, un'altra storia di un parente che ha avuto dei disturbi alimentari e l'ultimo è una lettera che dovranno decifrare per ottenere il codice finale con cui scopriranno alla fine che il motivo per l'esclusione sono “le persone stesse”.

Il gioco finisce.

Segue una discussione con domande per parlare della fine del gioco e argomenti di inclusione.

Guidare il processo

Può essere facilitato da chiunque abbia letto in anticipo le istruzioni del gioco. Il facilitatore dovrebbe essere un osservatore durante il gioco e interagire solo se ritiene che sia un'opportunità in qualche modo. Tuttavia, deve cercare di non aiutare molto i partecipanti per non interferire con le dinamiche di gioco. Tuttavia, se i partecipanti sono rimasti bloccati per un po' di tempo, il facilitatore potrebbe risolvere le loro domande.

Prendi in considerazione: potrebbero esserci alcuni partecipanti che si sentono rispecchiati in alcune situazioni rappresentate nei diversi indovinelli. Questo dovrebbe essere detto in anticipo facendo una dichiarazione di non responsabilità ai partecipanti. Se qualcuno vuole smettere va benissimo, questa persona dovrebbe essere autorizzata. Quindi, come educatori sarebbe interessante parlare con questi partecipanti dei loro sentimenti durante il gioco e del motivo per cui hanno smesso.

Livello di proprietà

Prendendo le situazioni che accadono negli enigmi e trasferendole nella vita dei partecipanti, verso le esemplificazioni. Questo li aiuterà anche a indovinare la risposta degli enigmi.

Livello di inclusione

Ci sono carte ruolo in modo che ogni membro abbia un ruolo durante l'intero gioco, evitando che alcuni giocatori offuschino il gioco. I diversi enigmi vengono creati attorno a diverse aree di intelligenza affinché ogni giocatore abbia il suo momento di splendore.

Tuttavia, conoscendo in anticipo le diverse esigenze dei partecipanti, è possibile apportare le modifiche necessarie al gioco, in modo che tutti i partecipanti possano partecipare. Come trasformare alcune parti in braille o utilizzare note vocali per registrare l'introduzione agli indovinelli, in questo modo possono essere adattati a persone con bisogni speciali.

4. GIOCO MONOMAZI!

(ESCAPE FOLDER) ✕



| | |
|----------------------------------|---|
| Titolo del modulo | MONOMAZI GAME |
| Sviluppato da | Chris van Walraven Scuola secondaria democratica VO de Valleij, Paesi Bassi |
| Argomento dell'inclusione | Solitudine |
| Formato di Escape | Escape Folder |
| Gruppo target | Età: 14+, L'argomento è serio e l'avventura è abbastanza realistica. Oltre all'omicidio e alla solitudine, si parla di discriminazione, guerra, droga e cospirazione. L'avventura è spensierata come un tipico programma di misteri e omicidi, ma se ti senti a disagio con uno qualsiasi degli argomenti menzionati, potresti non voler giocare. |
| Numero di giocatori | 2-5 |

| | |
|--|--|
| Preparazione dei materiali: | 30 - 60 min (a seconda della velocità della stampante) |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 5 minuti |
| Tempo di introduzione: | 5 minuti |
| Tempo di gioco: | 120 min |
| Resoconto/valutazione: | Minimo 10 minuti |

Scopo dell' Escape adventure

Può essere interessante per gli educatori che vogliono far riflettere i propri studenti su argomenti come "inclusione", "solitudine" o "ricerca forense". Può essere utilizzata per saperne di più su inclusività, abilità cognitive, abilità sociali o gestione delle informazioni, come accennato in precedenza. Ovviamente può essere giocato anche solo per divertimento.

Obiettivi formativi

- Sviluppare abilità cognitive (deduzione, problem solving, matematica, pensiero logico)
- Acquisire conoscenze biologiche come peli di animali, conoscenze sulla ricerca forense, esercitarsi nella lettura)
- Sviluppare competenze sociali - lavorare in gruppo e abilità comunicative
- Sviluppare abilità per trovare e organizzare le informazioni
- Consapevolezza delle ragioni della solitudine
- Comprensione del comportamento di supporto quando si tratta di solitudine.

Panoramica generale dell' Escape adventure

I giocatori ricevono la cartella e la busta e vengono istruiti dal facilitatore. I giocatori esplorano la cartella e risolvono enigmi.

Cinque persone diverse (Isiah, Kala, Liseli, Meili e Paul) che si sono trovate sole hanno aderito a un programma di auto-aiuto chiamato MonoMazi. Isiah è solo a causa del suo trauma che lo rende scontroso con gli altri. Kala è sola a causa della sua tossicodipendenza che le fa manipolare gli altri. Liseli è sola a causa della sua ansia. Meili è sola perché pensa in modo diverso (QI alto e crede nelle teorie del complotto) che allontana gli altri. Paul è solo perché è un ex carcerato. Il gruppo di cinque gioca insieme a un gioco di mistero sull'omicidio una volta alla settimana, ma una notte Liseli viene effettivamente uccisa. Nessuno sa chi sia stato, ma dev'essere uno degli altri quattro. La CSI si è occupata finora del caso criminale, ma per evitare che la persona sbagliata vada in prigione, il fascicolo è ora nelle mani dei giocatori che devono risolvere questo mistero di omicidio.

“Come insegnante e creatore è incredibile vedere il gioco funzionare, sfidare gli studenti, essere conquistati alla fine. Alcuni studenti non vedevano l’ora di giocare da più di una settimana. È piuttosto divertente seguire il proprio strumento e ampliandolo. È stato interessante immergersi nel mondo della medicina legale e imparare, ad esempio, quanto possono essere diversi i peli degli animali”

Chris

Tutte le informazioni sono nella cartella. Il puzzle generale è trovare le informazioni necessarie nella cartella, organizzarle e quindi dedurre chi è l’assassino (un puzzle zebrato), ma per ottenere tutte le informazioni necessarie ci sono cinque puzzle più piccoli che devono essere risolti.

Il gioco termina quando i giocatori hanno scelto il loro principale sospettato e aprono la busta. Questo contiene la confessione della persona che l’ha fatto. Riflettono sul gioco e sulle loro esperienze. Ora è anche un buon momento per parlare degli argomenti a cui il facilitatore vuole prestare attenzione.

Guidare il processo

Un facilitatore deve istruire brevemente i giocatori prima dell’inizio del gioco e parlare delle cose quando il gioco è finito. Per ridurre la difficoltà, durante il gioco può essere presente un facilitatore con conoscenze privilegiate, che può guidare in qualche modo i giocatori, dando suggerimenti, ponendo le domande giuste o guidando l’attenzione dei giocatori.

Se si vuole essere in grado di aiutare/guidare i giocatori si consiglia di conoscere le risposte (o di averle a portata di mano) e magari di risolvere da soli gli enigmi per comprenderne meglio la risoluzione dei problemi.

Livello di proprietà

Non forzare gli studenti a giocare. Piuttosto chiedi loro se sono interessati a giocare. Cerca di non immischiarti troppo nel gameplay. Lascia fare agli studenti. Aiuta quando serve, ma mai troppo, e ricorda che il gioco è dei giocatori, non dell’educatore.

Livello di inclusione

Il modo in cui gli enigmi si uniscono incoraggia i giocatori a lavorare insieme e a sfruttare i reciproci punti di forza. È quasi impossibile che un giocatore prenda il sopravvento. Gli enigmi sono diversi, quindi ogni giocatore, indipendentemente dal proprio set di abilità, può aggrapparsi a qualcosa. Anche i personaggi della storia sono diversi, quindi i giocatori possono entrare più facilmente nella storia e nella vita delle persone in essa, non importa chi siano.

5. ELEMENTI

(ESCAPE MAPPA)



“Creare un’avventura di Escape è una sfida, che implica lo sviluppo di se stessi attraverso l’esplorazione delle possibilità per aiutare gli altri a imparare e crescere con te.”

Jurgis

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo del modulo | 5. ELEMENTI |
| Sviluppato da | Jurgis Kuksa Jaunpils vidusskola, High School, Lettonia |
| Argomento dell'inclusione | Inclusione ambientale |
| Formato di Escape | Escape Mappa |
| Gruppo target | 13+ |
| Numero di giocatori | 4-12 è il migliore, ma può essere facilmente regolato |

| | |
|---|---|
| Preparazione dei materiali: | 30 - 60 min. |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 30 - 90 min |
| Tempo di introduzione: | 5 min |
| Tempo di gioco: | 60 - 90 min (dipende dalla distanza della parte esterna per la camminata) |
| Resoconto/valutazione: | 20 - 45 min |

Scopo dell' Escape adventure

To think about topics such as the environment, me as a part of nature, How can I positively impact the environment around me

Obiettivi formativi

- Prendere coscienza che ognuno di noi è parte della natura connettendosi con essa;
- Imparare a implementare soluzioni per una vita sostenibile nella loro vita quotidiana;
- Comprendere come adottare semplici misure per avere un impatto positivo sull'ambiente;
- Lavorare in squadra e comprendere i vantaggi di lavorare insieme;
- Ottenere una comprensione più profonda delle minacce ambientali globali e locali;

Panoramica generale dell' Escape adventure

Il facilitatore inizia il gioco ponendo una domanda: a chi piace l'ossigeno?

(Dovrebbero esserci delle mani alzate.)

Grandioso... Sai come le balene ti aiutano a respirare un po' di questo ossigeno?

La cacca di balena fornisce nutrienti/cibo al fitoplancton che produce più della metà dell'ossigeno del pianeta. Al giorno d'oggi uno dei motivi per cui le balene muoiono è perché confondono i sacchetti di plastica per le meduse. Un altro punto è che la microplastica fa male alla nostra salute, quindi dobbiamo lavorare insieme per aiutare noi stessi a essere liberi dall'inquinamento da plastica/oceano e da altre minacce ambientali, in modo da poter prosperare piuttosto che cercare di sopravvivere

I partecipanti ricevono informazioni specifiche, devono prepararsi come squadra per una missione.

"Sei su un pianeta che presto potrebbe diventare inabitabile. Poiché il modo attuale della vita umana ci ha portato tutti a questo punto, è ovvio che non possiamo continuare allo stesso modo. Dobbiamo crescere ed evolverci per vivere in armonia con l'ambiente o dobbiamo creare un nuovo pianeta altrove. Per farlo (creare un nuovo pianeta) dovrai raccogliere 4 diversi elementi (acqua, aria, suolo, fuoco). Puoi raccogliere gli elementi seguendo le istruzioni e mentre lo fai, potresti imparare come potremmo salvare

il pianeta su cui ci troviamo." Il gioco li porta in 4 luoghi dove trovano elementi come acqua, aria, fuoco e suolo. Inoltre ci sono compiti pratici per sviluppare il senso di responsabilità dei partecipanti nei confronti dell'ambiente. Nel frattempo svolgere compiti semplici per coinvolgersi nell'aiutare la natura. Durante il viaggio apprendono che riparare questo pianeta potrebbe essere più facile che creare una nuova vita altrove. Imparano anche che sono il quinto elemento e possono avere un impatto sull'ambiente con le loro azioni quotidiane. Mentre sono in viaggio raccolgono la spazzatura, piantano un seme e imparano un esercizio di respirazione.

Durante l'avventura i partecipanti devono risolvere diversi enigmi e raccogliere informazioni durante il gioco. Le attività comportano: viaggio verso un luogo specifico; risolvere enigmi, magari superare la paura dell'acqua o dell'altezza; cercare indizi e utilizzare strumenti digitali, se necessario.

Una volta raggiunta la destinazione finale, hanno tutti gli elementi per ricominciare da capo su un nuovo pianeta. Ma non c'è ancora modo di arrivarci o di creare un nuovo pianeta anche se hanno tutti gli elementi esistenti trovati su un pianeta vivente. Pertanto discutono delle possibilità di risolvere alcune delle sfide ambientali presentate nel gioco. e discutere quali sono alcune delle cose che possono fare o cambiare nella loro vita quotidiana.

Guidare il processo

I partecipanti devono essere informati del fatto che svolgeranno un'attività all'aperto per circa 30-45 minuti (vestiti e scarpe adeguati, bottiglia d'acqua) e delle misure o regole di sicurezza.

Il facilitatore fornisce l'introduzione, la narrazione e le regole, si assicura che i giochi inizino bene e fornisce supporto ai partecipanti se necessario.

Gli educatori devono decidere se vogliono unirsi al gruppo esterno oppure no. In tal caso, l'educatore potrebbe anche partecipare a distanza (senza interferire direttamente, ma solo osservando - per il debriefing e per sicurezza).

Quando possibile, il gruppo può anche andare da solo e risolvere le cose completamente da solo, senza un facilitatore in giro. Tuttavia, consigliamo di andare avanti per osservare il processo e la collaborazione.

Quindi l'educatore faciliterà il processo di debriefing.

Livello di proprietà

Questa Escape adventure offre ai giovani l'opportunità di vivere un'esperienza di apprendimento abbastanza autonoma. E' incentrata sulla creazione della consapevolezza di essere responsabili del nostro habitat naturale che crea appropriazione della tutela dell'ambiente e trova soluzioni per sconfiggere il cambiamento climatico.

A seconda del gruppo, l'educatore può decidere di fidarsi del gruppo e lasciare il gruppo per fare un'esperienza autonoma all'aria aperta, che consentirà ai giovani di essere e sentirsi padroni della connessione con la natura. Assicurati solo che siano in atto regole o accordi di sicurezza.

Livello di inclusione

I compiti richiedono il coinvolgimento dell'intero gruppo poiché sono progettati per la cooperazione e resi diversificati per aumentare il livello di inclusione.

Il gioco di base è progettato per essere adattabile a partecipanti con diversi tipi di diverse abilità, come difficoltà di apprendimento, menomazioni sensoriali, diverse abilità mentali, cognitive o fisiche.

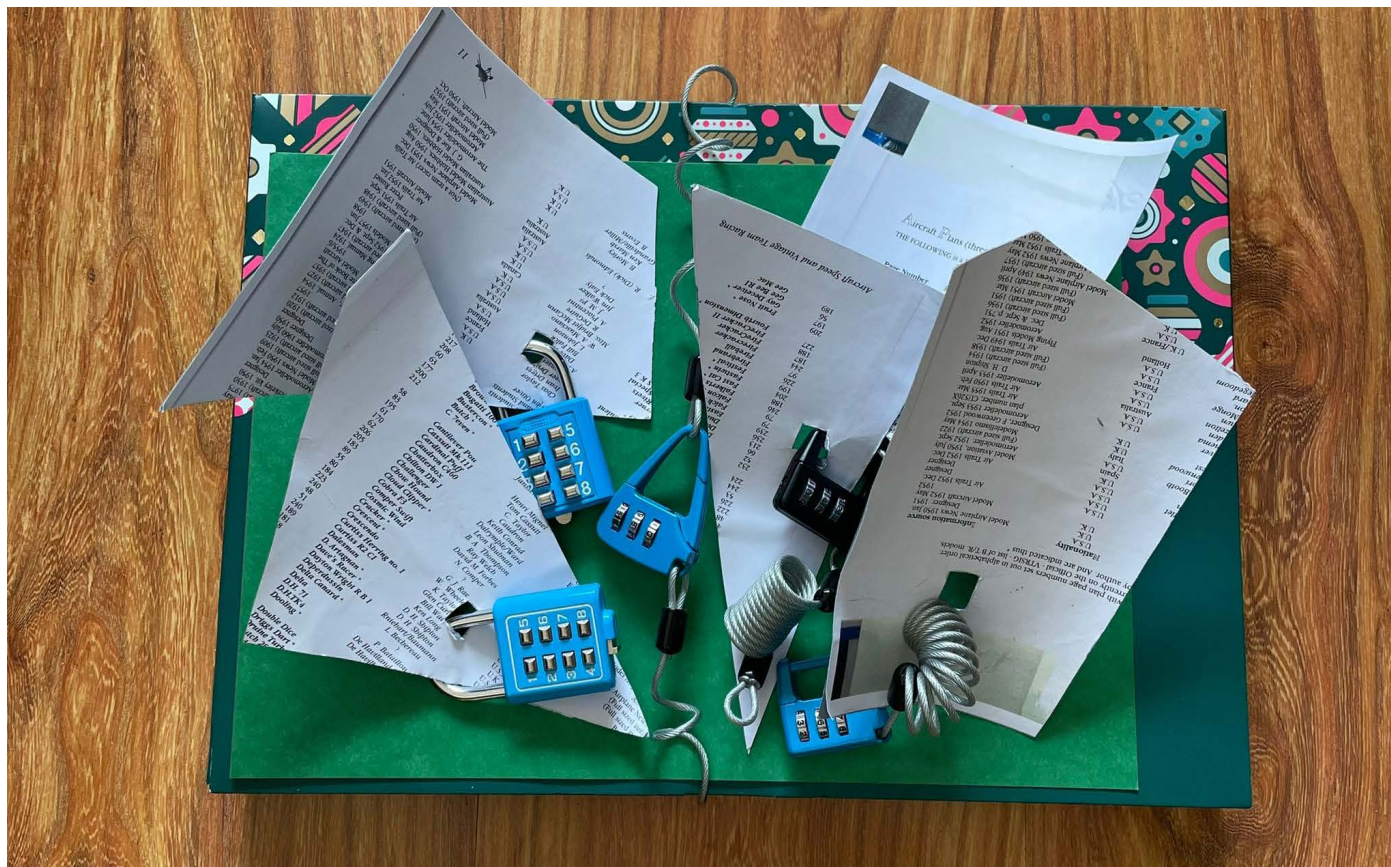
Nel caso in cui tu abbia partecipanti con diverse abilità, puoi adattare il design a questi partecipanti.

Ci sono diversi modi in cui potrebbero essere portati a posizioni sulla mappa. Se alcuni dei tuoi partecipanti hanno disturbi fisici, potresti trovare uno spazio nella natura che sia accessibile per loro.

In caso di disturbi dell'apprendimento e del comportamento, una persona di supporto potrebbe accompagnare. In caso di partecipanti con disabilità uditive o visive, una persona di supporto potrebbe accompagnarli, ma potrebbe anche essere un compito di gruppo coinvolgere la persona e renderla una responsabilità di gruppo.

Naturalmente potrebbero essere messe in atto misure di supporto, come istruzioni audio e braille per i non vedenti, supporto visivo per le persone con problemi di udito.

DALL'ALBA AL TRAMONTO (ESCAPE PUZZLE) ✕



"I was surprised that there are more young people than I expected, who are ready to talk about this topic and share their thoughts, knowledge and experience about the gap between generations."

Inga

| | |
|----------------------------------|---|
| Titolo del modulo | DALL'ALBA AL TRAMONTO |
| Sviluppato da | Inga Ābula Jaunpils vidusskola, High School, Lettonia |
| Argomento dell'inclusione | Divario tra le generazioni |
| Formato di Escape | Escape Puzzle Adventure |
| Gruppo target | Età: 10-18 anni |
| Numero di giocatori | 2-14 |

| | |
|--|--------|
| Preparazione dei materiali: | 2h |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 30 min |
| Tempo di introduzione: | 5 min |
| Tempo di gioco: | 50 min |
| Resoconto/valutazione: | 15min |

Scopo dell' Escape adventure

Per rompere gli stereotipi e chiarire l'incomprensione che si sta creando tra le generazioni incoraggiando la sensibilità, la comprensione e una visione costruttiva delle persone di altre generazioni.

Obiettivi formativi

- Sviluppare abilità per lavorare in gruppo;
- Accettare tutti i membri del gruppo così come sono - con diversi tipi e modalità di capacità di risoluzione dei compiti;
- Sviluppare il pensiero logico;
- Analizzare e discutere il ciclo di vita umano e prendere coscienza di se stessi (membri del gruppo - giocatori) come parte di esso.

Panoramica generale dell' Escape adventure

La storia parla di un uomo sulla novantina, che inizia a dimenticare le cose fatte e quelle che devono essere fatte, quindi ha iniziato a prendere appunti con numeri ed eventi importanti. Questa volta non riesce a ricordare il codice del suo armadietto, in cui è stato messo il suo libro e non ha scritto il codice.

Il compito è trovare un codice con l'aiuto delle altre note che ha preso prima.

Il percorso verso la soluzione stessa è lineare e graduale, ma coinvolge diversi tipi di enigmi. Per arrivare alla soluzione, vengono utilizzate combinazioni numeriche di chiavi di codice, a cui conducono sia compiti numerici che un'attenta lettura del testo e l'approfondimento del contenuto. Un puzzle è "guidato" da una combinazione di lettere che può essere raggiunta quando tutte le combinazioni numeriche sono state risolte e i pezzi del puzzle sono stati liberati. Puoi "scappare" dal puzzle quando la combinazione di lettere si trova nel puzzle stesso. "Escape" dall'immagine del puzzle apre l'ultima chiave del codice, che "protegge" il libro che l'eroe della storia ha messo in un posto sicuro.

La combinazione del puzzle con la 128a pagina del libro sarà la soluzione della combinazione a 3 cifre che può essere utilizzata per sbloccare la valigetta di Gordon.

Il gruppo legge il messaggio di Gordon.

Guidare il processo

Il supporto per il gruppo è necessario da parte del facilitatore nei casi in cui qualcosa fallisce per molto tempo. Questa Escape adventure rivoluzionaria prevede di avere l'educatore al fianco durante il gioco come compagno per guidare i partecipanti attraverso l'avventura. Un educatore è principalmente un narratore all'inizio del gioco e colui che legge il compito per raggiungere l'obiettivo. Dopo che l'obiettivo è stato raggiunto, l'educatore conduce la parte di riflessione e discussione.

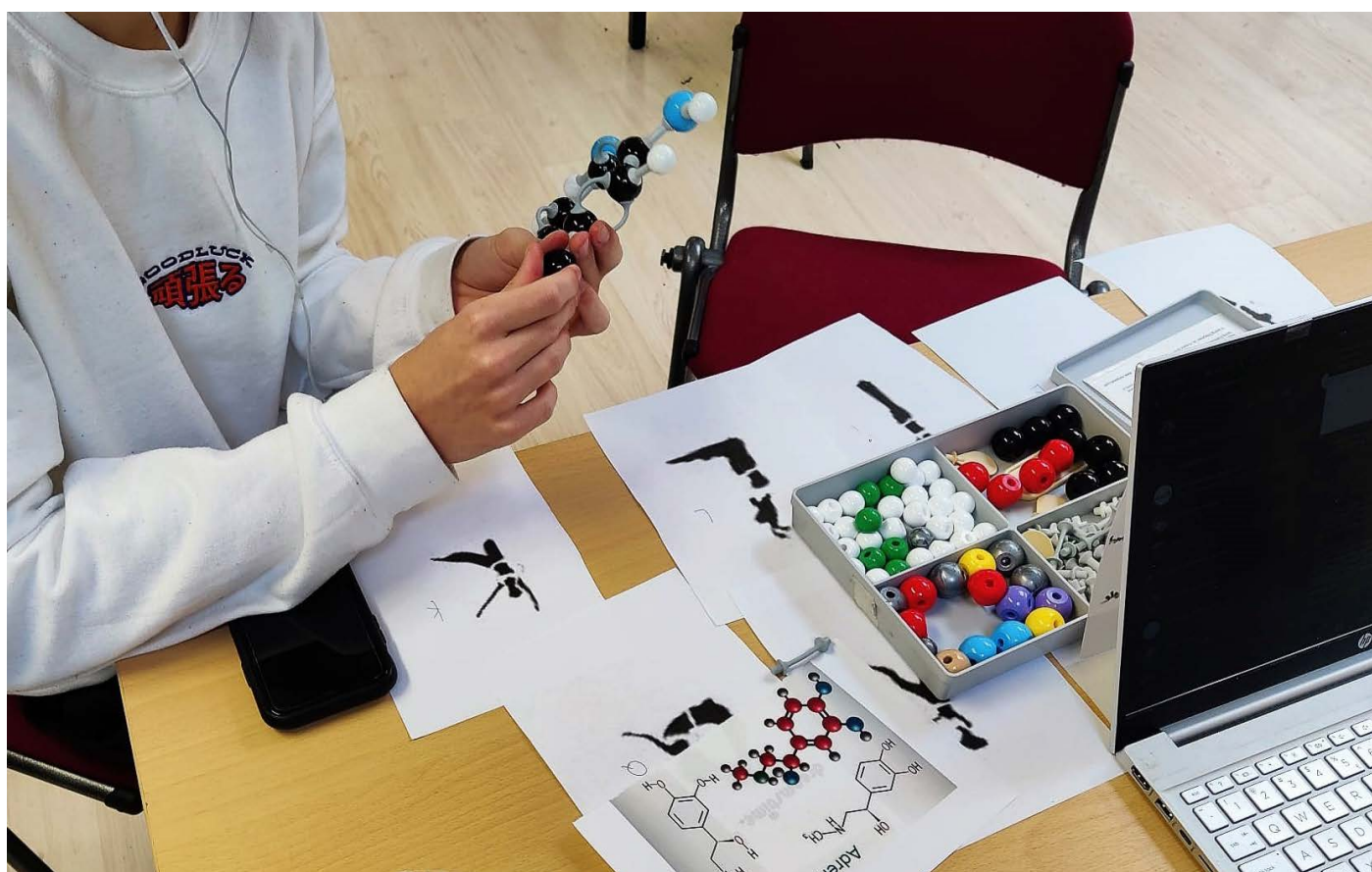
Livello di proprietà

Mentre il gioco è attivo, l'educatore osserva la situazione per dare alcuni suggerimenti se il gruppo rimane più a lungo, ma a parte questo osserva principalmente il processo.

Livello di inclusione

L'attività è inclusiva, poiché il numero di persone può essere facilmente adattato ai compiti, ovvero le carte da gioco possono essere distribuite al numero esistente di persone nel gruppo, in modo che fino alla soluzione provvisoria, i giocatori finiscano in gruppi più piccoli squadre. Fino a 14 persone possono cercare insieme la soluzione principale e anche l'intero gruppo numeroso può partecipare alla parte di discussione.

PROCESSORE UMANO (DIVISORE SPAZIALE)



“Mi è davvero piaciuto vedere i miei studenti imparare giocando all' Escape adventure che ho creato per loro. Mi sono davvero divertito e ho imparato molto, sulla creazione di giochi e anche su me stesso e ho acquisito una visione più profonda della materia in cui insegno”.

Lex

| | |
|---------------------------|---|
| Titolo del modulo | PROCESSORE UMANO |
| Sviluppato da | Lex Eijt Scuola secondaria democratica VO de Vallei, Paesi Bassi |
| Argomento dell'inclusione | Autoesclusione |
| Formato di Escape | Divisore dello spazio escape |
| Gruppo target | Età: 12+ |
| Numero di giocatori | Preferibilmente 9/13, Minimo 5, Massimo 21. |

| | |
|--|---------------|
| Preparazione dei materiali: | Minimo 60 min |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 30 minuti |
| Tempo di introduzione: | 10 minuti |
| Tempo di gioco: | 50 min |
| Resoconto/valutazione: | Minimo 10 min |

Scopo dell' Escape adventure

Questa avventura lascia il posto all'avvio di una conversazione sull'esclusione. Che a volte non importa quanto sia inclusivo ciò che ti circonda, puoi comunque sentirti escluso. Consapevolezza di come l'esclusione possa anche essere parte del proprio comportamento.

Anche per gli insegnanti di biologia, questa avventura consente agli studenti di avere un'idea di come funzionano i processi nel corpo umano e una conoscenza più generale del corpo umano stesso.

Obiettivi formativi

- Aumentare la consapevolezza del ruolo che gli individui e i gruppi svolgono nell'insieme;
- saperne di più sui processi nel corpo umano, ad esempio:
 - Come creare ormoni;
 - Come le emozioni influenzano il corpo;
 - Come ogni processo nel corpo ne influenza un altro;
 - Come le droghe influenzano il corpo.

Panoramica generale dell' Escape adventure

All'inizio devono prendere una decisione su quale parte devono assumere, non sapendo cosa accadrà.

Questo corpo umano è suddiviso in 5 funzioni: Cervello/corpo principale (1p), sensi, emozioni, ossa/muscoli, organi. L'umano che tutti i partecipanti formano, si ritrova dopo essersi svegliato su un pavimento duro e freddo, senza sapere come ci sia arrivato. Spetta a questo corpo scoprire dove si trovano e scappare. Devono scappare da un mattatoio risolvendo enigmi in 3 turni. I puzzle corrispondono alla parte/funzione del corpo. Ciò si traduce in una vasta gamma di diversità nei puzzle. Ad esempio, i sensi devono fare un puzzle di silhouette (vista), un puzzle audio (udito) e un puzzle di labirinto (consapevolezza spaziale).

Dopodiché il gruppo "lascerà" il mattatoio e saranno liberi.

Poi si fa una riflessione su cosa è successo, come si sentono, cosa hanno imparato ecc.

Guidare il processo

Il supporto è in realtà necessario solo quando una parte del corpo / funzione impiega troppo tempo per risolvere il proprio puzzle. Perché poi gli altri gruppi devono aspettare troppo a lungo. Intervieni solo quando gli studenti discutono su come risolvere un enigma.

Livello di proprietà

Questa avventura crea proprietà su più livelli.

I partecipanti sperimenteranno che devono assumersi la responsabilità di se stessi nel loro livello di partecipazione al gruppo. Sono responsabili come gruppo più piccolo per il tutto. Quindi devono chiedersi cosa posso fare?

Gli educatori possono chiedere agli studenti queste cose nel debriefing per aumentare il livello di appartenenza. Non puoi mai garantire la proprietà, perché per sentirti incluso, la proprietà è qualcosa che devi prendere per te stesso.

Livello di inclusione

Considerando che questa Escape adventure richiede una forma di esclusione, il livello di inclusione durante il gioco cambia. Nel debriefing dovrai parlare di quanto gli individui siano importanti per qualsiasi gruppo, ma anche che i gruppi sono importanti per ogni individuo. In modo che tutti conoscano il significato di questa avventura. Gli enigmi per squadrone sono diversi, quindi puoi giocare a questo gioco più volte e avere un'esperienza diversa ogni volta se lasci che le persone occupino squadroni diversi e lasci che persone diverse siano il cervello/corpo principale. I puzzle sono piuttosto diversi e offrono un'inclusione di alto livello per diversi tipi di pensatori e risolutori di problemi.

Verificare in anticipo con quale tipo di enigmi hanno affinità, in modo che l'insegnante possa ordinarli in gruppi in base a ciò potrebbe aumentare il livello di inclusività.

PERSO NEL BOSCO (DIVISORE SPAZIALE)



" A perfect way to learn and forget about time limits"

Jana

| | |
|---------------------------|---|
| Titolo del modulo | PERSO NEL BOSCO |
| Sviluppato da | Gunta Gruniere, Jana Keibeniece Centro Iniziative Giovani "B.u.M.s.", Tirza Primary School, Lettonia |
| Argomento dell'inclusione | Co-responsabilità comune di inclusione e appartenenza. |
| Formato di Escape | Divisore dello spazio escape |
| Gruppo target | Età: 12-17 anni |
| Numero di giocatori | 4 squadre di 5-6 giocatori |

| | |
|--|-----------|
| Preparazione dei materiali: | 120 min |
| Allestimento dello spazio prima dell'avventura: | 15 minuti |
| Tempo di introduzione: | 10 minuti |
| Tempo di gioco: | 25 min |
| Resoconto/valutazione: | 10 minuti |

Scopo dell' Escape adventure

Lo scopo di questo gioco è che gli studenti entrino in un'avventura in cui devono fuggire dalla foresta profonda. Questa Escape adventure mostrerà quanto può essere divertente l'apprendimento e perché gli studenti hanno bisogno di conoscere e apprendere questo argomento, dove questa conoscenza può essere applicata nella loro vita.

Il gioco creerà un focus sul lavorare insieme che motiverà, migliorerà le capacità di comunicazione, svilupperà il pensiero logico e le capacità di cooperazione. Il metodo offre agli studenti l'opportunità di lavorare insieme in un team eterogeneo e provoca la comprensione del valore della diversità. Si assumono la responsabilità e contribuiscono alle soluzioni in modo coinvolgente e inclusivo.

Questo gioco può essere integrato in una lezione di apprendimento (ambiente scolastico) o in un laboratorio (ambiente di lavoro con i giovani).

Obiettivi formativi

- Migliorare la capacità di auto-dirigere il proprio apprendimento e il pensiero critico;
- Migliorare la capacità di collaborare con gli altri
- Valorizzare la diversità del gruppo e comprendere che essere diversi è un fatto positivo
- Migliorare la conoscenza della geografia (coordinate geografiche, orientamento nella natura e abilità di sopravvivenza).

Inoltre mostrerà agli studenti che l'apprendimento può anche essere divertente e creativo.

Panoramica generale dell' Escape adventure

La storia principale è che i giocatori devono aiutare a trovare i loro compagni amici che si sono persi da qualche parte nei boschi. I giocatori riceveranno l'aiuto di un esperto di nome Bear Grylls che aiuta ma anche sfida i giocatori preparando una lettera che potrebbe portare a trovare le persone scomparse il prima possibile.

Il compito più importante della squadra di giocatori è trovare il gruppo perduto di compagni studenti (o amici), che hanno deciso di partire all'avventura, ma non erano preparati per questo. Le loro famiglie sono molto preoccupate perché non riescono a contattarli per oltre 12 ore.

Il gruppo disperso non ha lasciato alcun messaggio a nessuno su dove intendeva andare, l'unica cosa che le loro famiglie sanno è che sono andati da qualche parte nei boschi. Le famiglie hanno contattato l'ufficio di polizia locale, ma la risposta della polizia è stata che agiranno solo dopo che le persone sono scomparse per più di 24 ore.

Uno dei membri della famiglia ha contatti con lo specialista della sopravvivenza di fama mondiale, Bear Grylls. Sfortunatamente non potrà venire a trovarli, ma invia una strategia di compiti, che può aiutare a risolvere questo mistero.

Il gruppo di studenti si divide in 4 squadre e vanno in 4 angoli. In ciascuno di questi angoli gli studenti troveranno una busta con una lettera di BG contenente un puzzle che devono risolvere. La lettera e un puzzle per ogni squadra sono diverse. Il tempo è limitato, poiché i loro compagni sono in pericolo e quindi è importante completare i puzzle entro il tempo limite. Allo scadere del tempo ricevono un'ultima lettera a seconda che siano riusciti o meno a risolvere il puzzle in tempo e a salvare i loro amici.

Guidare il processo

Tutti i processi saranno guidati da un facilitatore che sarà nello stesso spazio, dove si svolgerà il gioco. Il facilitatore dà quanta più responsabilità possibile agli studenti e li supervisiona, lasciandoli passare attraverso il processo di apprendimento.

Il facilitatore fornisce anche alcuni indizi quando gli studenti lo richiedono.

Livello di proprietà

Il gioco è progettato in modo che l'intero gruppo lavori per un obiettivo comune. All'inizio, quando dividi un grande gruppo in 4 gruppi più piccoli e li metti in 4 angoli diversi, creerai la sensazione che siano soli e non così impegnati come una grande squadra, ma questo fornirà una migliore concentrazione sui compiti. Se un gruppo sblocca la scatola nel proprio angolo, può andare ad aiutare altri gruppi d'angolo e lavorare insieme per risolvere i puzzle.

Livello di inclusione

Durante questo metodo, puoi notare che tutti sono coinvolti nel processo di risoluzione dei puzzle. Tutti trovano il modo di far parte di una squadra perché è insolito, qualcosa di diverso da quello che vivono in una normale giornata di scuola. La curiosità è un modo di motivazione.

Il gioco viene creato in una struttura in cui tutti i gruppi di studenti sono divisi in squadre più piccole. Ogni squadra risolve i puzzle in un angolo diverso del divisorio. Questo dà l'opportunità di coinvolgere un gruppo più grande. Ogni squadra ha anche l'opportunità di aiutare l'altro gruppo in un altro angolo divisorio, se ha bisogno di aiuto.

INTRODUZIONE

Cari lettori, cari educatori

Benvenuti nella terza parte del nostro Starter Kit per Escape adventures inclusive in un ambiente educativo.

Dopo il Manuale (dove abbiamo condiviso alcuni concetti sulle Escape adventures, gli ambienti di apprendimento, l'inclusione e vari aspetti essenziali dell'apprendimento) e il Toolkit (con 8 Escape adventures inclusive copia-incolla completamente progettate) siamo arrivati al Tutorial. Qui spieghiamo vari aspetti relativi alla realizzazione di un' Escape adventures utile e utilizzabile per la tua scuola, il tuo centro giovanile, la tua ONG o qualsiasi luogo in cui crei attività educative per i giovani.

Per mantenerlo compatto e leggibile abbiamo raccolto qui le informazioni principali e ti forniremo collegamenti a parti più specifiche o informazioni di base, che potrebbero aumentare la qualità della tua Escape adventure. Vi auguriamo buona lettura, molto divertimento durante il processo e successo con il risultato per gli studenti e il vostro team.

PARTE III:

ESERCITAZIONE

**Spiegazione
passo passo
della creazione
di Escape adventures
educative inclusive**

Questo Tutorial è impostato in quattro principali capitoli:

CAPITOLO 1 - PRIMA DELL' ESCAPE ADVENTURE: PRESUPPOSTI E IMPOSTAZIONE DELL'AVVENTURA

- 🔒 Escape adventures come innovazione della tua pratica
- 🔒 Mappatura del gruppo target e delle sue esigenze
- 🔒 Mappatura delle condizioni e scelta del formato della tua avventura
- 🔒 Preparazione degli studenti

CAPITOLO 2 - L' ESCAPE ADVENTURE STESSA: PROGETTA L'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO DELL' ESCAPE ADVENTURE

- 🔒 Allestimento dell' Escape adventure: sequenza temporale
- 🔒 La storia e l'atmosfera dell'avventura
- 🔒 Progettare il flusso
- 🔒 Progettare i compiti, i puzzle e/o i codici
- 🔒 Utilizzare i materiali giusti
- 🔒 Progettare le immagini
- 🔒 Affrontare problemi tecnici
- 🔒 Creare sicurezza e chiarezza

CAPITOLO 3 - DURANTE L' ESCAPE ADVENTURE - GIOCARE L'AVVENTURA

- 🔒 Monitoraggio
- 🔒 Dinamiche di gruppo e individuali (prontezza e aspetti emotivi)
- 🔒 Sostenere l'apprendimento e il ruolo dell'educatore

CAPITOLO 4 - DOPO L' ESCAPE ADVENTURES - RACCOLTA DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO E FOLLOW-UP

- 🔒 La fine dell' Escape adventure: chiudere l'esperienza
- 🔒 Debriefing e riflessioni + conclusioni/impatto
- 🔒 Valutazione dell'avventura e come migliorare la tua pratica
- 🔒 Follow-up per gli studenti e per il team

Questi quattro capitoli ti guideranno attraverso il processo di creazione della tua Escape adventure inclusiva ed educativa. Il processo non è necessariamente lineare, anche se lo chiamiamo un processo graduale. In questo tutorial descriviamo tutti i passaggi possibili, ma non è assolutamente necessario eseguirli tutti. Ti invitiamo a leggere questo tutorial e decidere tu stesso quali passaggi utilizzerai.

Questo Tutorial fa parte dello Starterkit, pertanto faremo regolarmente riferimento a capitoli o elementi sia del Manuale che del Toolkit (e i moduli Inclusione) per chiarimenti. Nel Manuale puoi leggere informazioni di base sui concetti di ambienti di apprendimento creativo, inclusione e Escape adventures (relativi al design del gioco). Il Toolkit ha 8 moduli sviluppati da insegnanti e animatori giovanili. Il Toolkit non è solo per l'uso di Escape adventures da copiare, ma può anche essere usato come ispirazione ed esempio di sviluppo di Escape adventures. Ti consigliamo di dare un'occhiata a quei moduli per avere una visione o una comprensione migliore del progetto Escape adventures.

E ricorda: stai anche imparando!

Imparare facendo! Il modo migliore per diventare un grande progettista di Escape adventures è progettarle effettivamente, ottenere un feedback dagli studenti e utilizzare il feedback per crescere. Tutti i bravi designer diventano bravi dopo averli progettati, falliti e riprogettati!



CAPITOLO

01

**PRIMA DELL'
ESCAPE ADVENTURE:
CONDIZIONI
PRELIMINARI E
IMPOSTAZIONE
DELL'AVVENTURA**

CHAPTER 1: PRIMA DELL' ESCAPE ADVENTURE: CONDIZIONI PRELIMINARI E IMPOSTAZIONE DELL'AVVENTURA

Prima di iniziare a sviluppare la vera e propria Escape adventure, ci sono alcune cose da considerare. In primo luogo, riguardo al motivo per cui vuoi sviluppare questa Escape adventure: Quali sono le tue esigenze? Quali sono le esigenze dei tuoi studenti? Con cosa devi lavorare? e Chi può essere coinvolto? Analizzare i seguenti aspetti è il primo passo per avere un passaggio CHIARO per voi stessi.

ESCAPE ADVENTURES COME INNOVAZIONE DELLA TUA PRATICA

Probabilmente non hai mai usato Escape adventures educative prima, forse nemmeno Escape rooms (stanze di fuga) nella tua pratica. Ma.... C'è un motivo per cui sei interessato a provare qualcosa di nuovo e innovare la tua pratica. Un' Escape adventure è un bel modo per farlo.

Per iniziare: hai mai giocato a una Escape room o a un gioco di fuga? In caso contrario, sarebbe saggio andare a provarne uno o due tu stesso o con la tua squadra!

Quando vai a giocare a una Escape room o a un gioco, sarebbe bello (a livello personale) sperimentarlo, sentirlo, viverlo davvero e (a livello professionale) analizzare come potrebbe funzionare per il tuo gruppo target, quanto sia inclusivo o esclusivo quell' escape room o quel gioco e come possa supportare l'apprendimento.

Tu (e il tuo team) potreste iniziare ad analizzare le vostre esigenze e riflettere su questo rispondendo alle seguenti domande:

- 🔒 Perché stai cercando un nuovo metodo?
- 🔒 Cosa potrebbe portare, cosa non hai adesso?
- 🔒 Cosa ti risolverebbe? Quale processo potrebbe iniziare utilizzando avventure educative di fuga?
- 🔒 Sei pronto a provare qualcosa di nuovo e incerto? Potrebbe portare incertezza in quanto è qualcosa di nuovo ed è anche un metodo che richiede agli educatori di lasciare andare il controllo. Sei pronto per farlo?

La tua risposta ti darà organicamente le prime indicazioni per la tua Escape adventure.

MAPPATURA DEL GRUPPO TARGET LE LORO ESIGENZE

Una delle domande principali con cui iniziare è: chi è il mio gruppo target e quanti sono? Si conoscono e qual è la dinamica nel gruppo?

Per fare in modo che l' Escape adventure funzioni come un'esperienza di apprendimento, è utile mappare le esigenze del gruppo target. In che modo questa Escape adventure potrebbe contribuire al loro apprendimento e curriculum? In un contesto scolastico, potrebbe trattarsi di conoscenze o abilità rilevanti che desideri che i tuoi studenti abbiano sulla materia che insegni e che seguano il curriculum.

Potresti anche identificare argomenti sociali o comportamentali che sono rilevanti per la tua scuola o ambiente e approccio al lavoro giovanile, come il bullismo, l'autonomia, la disciplina, l'imprenditorialità, ecc. Altre esigenze potrebbero essere le abilità di vita (del 21° secolo), come:

- 🔒 Risoluzione dei problemi;
- 🔒 Lavorare insieme ad altri;
- 🔒 Comunicazione;
- 🔒 Inclusione e diversità;
- 🔒 Affrontare l'incertezza e l'ambiguità;
- 🔒 Senso di iniziativa;
- 🔒 Equilibrio emotivo e definizione dei confini;
- 🔒 Fiducia in se stessi, valore di sé.

Per avere un buon punto di partenza ha senso mappare i bisogni, vedere come l' Escape adventure potrebbe affrontarli e creare opportunità per i tuoi studenti di sviluppare competenze basate su tali bisogni.

È anche utile osservare la composizione del tuo gruppo target. Il numero di persone determinerà le tue scelte, ma anche l'unicità del tuo gruppo target. Con che tipo di studenti stai lavorando? Analizza la composizione specifica del gruppo e vedi se puoi personalizzare l'avventura su di loro (le loro abilità specifiche, le loro intelligenze, le dinamiche di gruppo, la loro storia, ecc.). Avere il tuo gruppo target chiaro per il gioco o l'avventura, renderà tutto più facile per prendere decisioni sulla sua progettazione.

L'IMPATTO PREVISTO DELL' ESCAPE ADVENTURE

IMPATTO SUGLI STUDENTI:

Dopo che hai analizzato il motivo per cui vuoi fare l' Escape adventure, il prossimo passo logico è guardare ai risultati di apprendimento attesi. Quale dovrebbe essere l'impatto del completamento delle Escape adventures per i tuoi studenti? I risultati a livello individuale potrebbero riguardare conoscenze o abilità, ma potrebbero anche riguardare le proprie emozioni, fiducia in se stessi, curiosità, ecc. I risultati a livello di gruppo potrebbero anche essere interessanti, come il rispetto reciproco, la comprensione del vantaggio di diversità e talenti complementari o inclusione.

IMPATTO SULLE ORGANIZZAZIONI E SUGLI EDUCATORI:

Un ulteriore livello potrebbe essere l'impatto sulle scuole e sulle organizzazioni giovanili e sui loro professionisti, come educatori, insegnanti, animatori giovanili, consigli, assistenti sociali coinvolti, ecc. L'impatto è il cambiamento più sistemico e strutturale per cui stai prosperando. Quale sarà la conseguenza per il rapporto tra educatori e studenti, come influenza te e il tuo team? Quali competenze svilupperai lungo il percorso e cosa ti porterà quando si tratta dello scopo dell'educazione, della gioia del lavoro, della sfida a te stesso come professionista, delle discussioni sull'apprendimento e l'educazione. A livello dell'intera scuola o del mondo del lavoro giovanile, quale potrebbe essere l'impatto a livello sistemico? Cosa cambierà nella tua scuola, nel tuo centro giovanile, nel tuo posto di lavoro a causa di questa Escape adventure?

Come puoi vedere, iniziare a sviluppare un' Escape adventure ha un potenziale significativo per contribuire all'innovazione e al cambiamento sistemico nell'educazione.

MAPPATURA DELLE CONDIZIONI E SELEZIONE DEL TUO FORMATO DI ESCAPE

Ora che sai chi, perché e per cosa, è tempo di concentrarsi sulla creazione delle condizioni di base per le Escape adventures. Di cosa hai bisogno per realizzarlo? Diamo un'occhiata a quali sono le condizioni che devi mappare:

RISORSE E INTRAPRENDENZA

Per creare un buon ambiente di apprendimento è importante conoscere il proprio team. Chi è principalmente coinvolto, chi farà parte del team di base? E chi potrebbe aiutarti con alcune abilità o competenze specifiche (come abilità tecniche o digitali o creare l'atmosfera, ecc.)? Guardati intorno e sii intraprendente anche quando si tratta di coinvolgere persone esterne nella tua Escape adventure, come genitori o esperti esterni.

Uno degli aspetti principali sono le risorse finanziarie che hai a disposizione. Di solito le scuole e le organizzazioni giovanili non hanno molti soldi da spendere. Una cosa importante che è bene sapere è che le Escape adventures possono essere realizzate perfettamente con investimenti minori, a seconda del design e dei piani. È vero che avere un budget maggiore significa avere più possibilità, ma non crea automaticamente un' Escape adventure migliore.

La maggior parte delle Escape adventures che abbiamo realizzato sono state realizzate con un budget di soli 20 - 100 euro. Questo è possibile essendo creativi, lavorando con materiale di seconda mano e realizzando la maggior parte delle cose da soli. Alcune cose vale la pena comprarle per te stesso. L'acquisto di serrature e del materiale, come la luce UV e l'inchiostro invisibile, sono un iniziale investimento, ma può essere utilizzato molte volte.

IL TEMA

Poiché questa Escape adventure sarà giocata in un ambiente educativo, è essenziale scegliere un argomento educativo. Quale sarà il tema e perché? L'argomento dovrebbe essere basato sulle esigenze del tuo gruppo target e forse anche le tue esigenze, la tua scuola e il curriculum scolastico.

- 🔒 Basato su materie scolastiche: in alcuni casi potrebbe essere correlato a una materia come parte del curriculum e tutte le materie potrebbero essere affrontate in Escape adventures;
- 🔒 Sulla base di questioni relative alla scuola (cultura, storia, ecc.) e al Comune;
- 🔒 Basato sulla vita più generale o su questioni sociali e civiche: clima (cambiamento), democrazia, educazione civica, ecc.;
- 🔒 Basato su questioni sociali, intrapersonali o interpersonali: bullismo, cooperazione, sostenibilità, futuro, cura di sé, occupabilità, espressione, identità, fiducia in se stessi, gestione dell'incertezza, autonomia e molti altri;
- 🔒 A volte i team lavorano su una serie di argomenti collegati. Oppure progetta una serie di Escape adventures a un livello un po' più avanzato.

L'argomento potrebbe essere più semplice all'inizio e potrebbe essere più complicato man mano che avanzi nella creazione di Escape adventures. Ciò che è esattamente più facile o più avanzato dipende dalla tua esperienza e fiducia in te stesso per affrontare determinati argomenti. Sicuramente ci sono argomenti molto delicati, come l'autoutilizzazione, la depressione, il bullismo, che potrebbero essere di più stimolanti.

È importante ricordare che realizzare un' Escape adventure su una materia scolastica in una scuola non la rende necessariamente educativa. Diventa educativo quando la narrazione e il flusso del gioco offrono l'opportunità di nuove comprensioni, intuizioni, apprendimento insieme e quando c'è una buona riflessione sull'esperienza successiva

SPAZIO:

Definire lo spazio disponibile ha una grande influenza su cosa puoi fare e come. Dove potrebbero giocare? Al coperto o all'aperto? In un'aula scolastica, in una stanza, in soffitta o in cantina, in cucina, nella natura, nel bosco, in città o nel quartiere? Oppure in un luogo esterno specifico, come un bar, un municipio, una palestra, una chiesa, una cantina, una piscina, una stazione ferroviaria? Ci saranno altre persone in giro? La scelta avrà un'influenza importante sull'atmosfera dell'Escape adventure. Perché dovrebbe essere lì?

Ha a che fare con l'argomento che scegli? O vuoi semplicemente portarli in un ambiente "indipendente", nuovo o eccitante? Potresti anche prendere in considerazione più spazi, ad esempio parti dell'avventura al chiuso, altre parti all'aperto. Anche per lo spazio della tua Escape adventure si applica la seguente regola: più esperienza hai, più puoi fare avventure complesse.

Se sei più avanzato, potresti pensare a un'avventura più duratura (ad esempio, se gli studenti devono trovare risposte al di fuori dell'avventura stessa, come in una biblioteca, nei libri di scuola o su Internet e tornare con quella conoscenza a Continua). Si potrebbe anche pensare a un'avventura in evoluzione. Ma ciò richiede esperienza e potrebbe richiedere più spazio o uno spazio disponibile per un tempo più lungo. Un altro elemento relativo allo spazio che dovresti prendere in considerazione è che, se pianifichi un'avventura di lunga durata, ciò significa che deve rimanere per un uso più lungo dello spazio. Rimane o è flessibile e mobile? Tutto sommato, assicurati di sapere quali sono gli aspetti importanti che definiscono lo spazio migliore per la tua Escape adventure e fai la tua scelta di conseguenza.

TEMPO:

Il tempo è un aspetto importante che dobbiamo tenere a mente quando progettiamo la nostra Escape adventure. Prima di iniziare la progettazione o lo sviluppo della tua Escape adventure, ti invitiamo a dare un'occhiata ai seguenti aspetti temporali che potrebbero influenzare il design della tua Escape adventure.

- 🔒 Data in cui giocare: quando vorresti farlo? Non c'è una data specifica o c'è un'occasione speciale (settimana del progetto, esami, disponibilità di educatori, spazio, ecc.) che definisce la data in cui giocare? Nel caso in cui l'avventura di fuga verrà utilizzata per iniziare una conversazione sull'argomento è bene pianificarla all'inizio del periodo del progetto, della formazione, dell'anno scolastico, ecc. Se verrà utilizzata per testare le conoscenze dopo aver lavorato sull'argomento per un certo tempo, poi forse il momento migliore è alla fine di un periodo, del progetto giovanile o di formazione;
- 🔒 Tempo di preparazione: di quanto tempo hai bisogno per prepararti? La data suggerita per giocare all' Escape adventure è realistica? Che aspetto ha la sequenza temporale della preparazione?
- 🔒 Tempo per giocare: quanto tempo c'è per giocare? Deve rientrare in un'ora scolastica? O in un tempo di progetto specifico o sei libero di scegliere quando vuoi o al bisogno? Si adatta alla capacità di attenzione degli studenti? In caso di breve capacità di attenzione, invece di una lunga avventura, potresti anche progettare in poche parti separate al fine di coinvolgere pienamente gli studenti;
- 🔒 Il modo in cui progetti l' Escape adventure avrà un effetto sui tempi. E la sequenza?: Vuoi un'attività una tantum o ripeterla più volte, una per fasi o una serie di argomenti collegati in momenti diversi?

Quando sai quali elementi relativi al tempo devi tenere in considerazione, puoi scegliere l'opzione di tempo e tempistica migliore per la tua Escape adventure.



SCelta DEL FORMATO:

Quando hai tutto chiaro per te stesso, il passo successivo è scegliere il formato più adatto. All'interno di questo progetto abbiamo sviluppato diversi formati di Escape adventures e abbiamo definito tutte le caratteristiche e il potenziale di questi formati per diversi contesti educativi. Per definire quale formato si desidera utilizzare, è possibile dare un'occhiata alla panoramica delle caratteristiche dei formati nella **pagina del Manuale 37**

Oppure puoi leggere la descrizione più dettagliata di ciascuno dei formati di fuga nel nostro altro Intellectual Output di questo progetto Escape Exclusion: **"Trova la tua strada!"**

Una volta che hai deciso le tue risorse, l'argomento, lo spazio, il tempo e il formato da utilizzare, hai individuato la base per la tua Escape adventure e puoi iniziare!

PREPARARE I TUOI STUDENTI

1. LAVORARE CON LO SPIRITO AVVENTUROSO - CONOSCERE I TUOI GIOCATORI

Gli esseri umani sono curiosi per natura e desiderosi di imparare. Puoi approfittare di questa curiosità. I giovani, specialmente in un ambiente scolastico formale (dove spesso l'obiettivo è memorizzare, esibirsi e consegnare) potrebbero sentirsi insicuri riguardo a un ambiente che non è loro familiare. Pertanto, è importante eliminare l'insicurezza che blocca l'apprendimento e concentrarsi sul provare e anche sul possibile fallimento come risultato positivo. Se la curiosità porta a provare, significa che stanno imparando. Puoi preparare i tuoi studenti suscitando la loro curiosità e dando loro la fiducia in se stessi per seguire questa curiosità dentro di sé. È simile a quello che fanno anche gli sviluppatori di giochi. Per questo devi conoscere i tuoi "giocatori". Cosa vorrebbero, cosa susciterebbe il loro interesse o curiosità? Pensa a come puoi rendere questa esperienza di apprendimento un'avventura emozionante, qualcosa in cui vogliono immergersi ed esplorare.

2. PREPARARE GLI STUDENTI A UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO ENTUSIASMANTE

Mentre crei la tua Escape adventure, puoi già pensare a come preparare i tuoi studenti all'esperienza di apprendimento: entrare in una storia a volte significa avere un'introduzione preparatoria o che gli studenti debbano fare dei "compiti a casa". Ma anche preparandoli al fatto che questo modo alternativo di apprendere e sviluppare le competenze richiede una disponibilità a tentativi ed errori. Avere paura di sbagliare non porta gli studenti da nessuna parte. Provare ancora e ancora in modi diversi e non avere successo subito è un elemento essenziale del processo di apprendimento. Al fine di creare la sicurezza per una vera esplorazione, gli educatori invitano gli studenti in anticipo a lavorare insieme. L'obiettivo è vedere come possono usare le reciproche qualità, invece di guardare chi non è così bravo e chi è il migliore. Ogni studente può contribuire a modo suo e questo è l'unico modo in cui un collettivo di studenti può affrontare un'Escape adventure. Gli studenti traggono vantaggio se si sentono motivati e giocosi. Gli educatori possono provocare quella sensazione di divertimento e giocosità durante la fase preparatoria. Se vuoi saperne di più in dettaglio puoi trovare informazioni più specifiche nel **Manuale, capitolo 4. Costruire un ambiente di apprendimento creativo.**



CAPITOLO

02

L'ESCAPE

ADVENTURE STESSA -

PROGETTA L'ESCAPE

ADVENTURE E

L'ESPERIENZA DI

APPRENDIMENTO

CAPITOLO 2: L'ESCAPE ADVENTURE STESSA - PROGETTA L'ESCAPE ADVENTURE E L'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO

ALLESTIMENTO DELL'AVVENTURA: CRONOLOGIA

Con la pratica arriva l'esperienza! I progettisti esperti di Escape adventures possono creare queste avventure in breve tempo. Ma se sei nuovo nel campo, potrebbe essere necessario del tempo. Pertanto, è consigliato avere tempo per pianificare e progettare la tua Escape adventure e creare una linea temporale chiara e realistica per preparare, progettare e impostare l'intera Escape adventure. Questo ti aiuterà a tenere traccia dei diversi elementi che sono collegati alla gestione di queste avventure. Sii realistico e non pianificare troppo!

NARRATIVA E AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Creare la narrazione, in altre parole la trama, darà il contesto e la storia in cui entreranno. L'ambiente è l'atmosfera dell'esperienza, che di solito si riferisce al tempo storico, al luogo, all'atmosfera, al periodo dell'anno, all'ora del giorno, ecc. L'ambiente è molto importante per aiutare gli studenti a entrare nella storia e quindi ha forti legami con la trama. Assicurati che ci siano collegamenti logici tra la narrazione, l'argomento e l'atmosfera.

Per giochi come le Escape adventures, aiuta a uscire dalla realtà ed entrare in una scena immaginaria, dove gli studenti devono risolvere o fare qualcosa insieme per il bene (superiore). Non deve necessariamente trattarsi di omicidi, spie, crimine, morte o catastrofi (come di solito nelle Escape rooms). Può anche essere una storia personale, una comunità che ha bisogno di aiuto, ecc. È importante che tu stesso creda alla storia. Esempi di narrazioni immaginarie sono Il piccolo principe, Harry Potter, Alice nel paese delle meraviglie; tutte storie che ci portano in un mondo speciale di fantasia e interazione umana. Puoi anche creare qualcosa di simile!

La narrazione guiderà gli studenti attraverso il processo, dall'inizio alla fine. Per coinvolgerli pienamente, è utile avere un'introduzione forte che spieghi come possono raggiungere l'obiettivo e come sfuggire alla situazione brutta o difficile può contribuire al benessere di una determinata persona, la loro comunità, l'umanità nel suo insieme, al luogo, Paese o mondo. Per coinvolgere gli studenti nella storia, è necessario creare un'introduzione e può essere fatto in vari modi. Pensa a cosa aiuterebbe i tuoi studenti: un video è qualcosa che susciterebbe il loro interesse o una persona strana che racconta loro una storia o, ad esempio, una misteriosa "vecchia" lettera funzionerebbe meglio? Un gioco di ruolo con persone vestite in modo elegante funzionerebbe o lo renderebbe più eccitante o sarebbe troppo?

Esempi di introduzione li puoi trovare nel nostro **Kit di strumenti**, dove i moduli hanno varie introduzioni sviluppate, che puoi usare come ispirazione.

Amiamo le cose che hanno un senso! Ogni volta che ci guardiamo intorno, le cose devono avere un senso per noi. È così che ci avviciniamo all'ambiente nelle Escape adventures. L'atmosfera sta dando il tono, rafforzando la narrazione e coinvolgendo gli studenti nell'esperienza. Tutto ciò che includiamo nelle nostre Escape adventures dovrebbe essere collegato e aiutare a identificare tutte le parti nel loro insieme. Pertanto, quando creiamo l'ambiente dobbiamo assicurarci che tutti gli elementi siano coerenti e corrispondano alla stessa idea (ad esempio il tempo storico in cui si svolge l'avventura, il design, i colori, le tipografie, le immagini, ecc.). Questi elementi non solo faranno sentire i giocatori parte della storia, ma li motiveranno anche ad andare avanti.

Naturalmente tutte le parti dell'ambiente (il luogo, i materiali, la stanza, le luci, le trame, gli odori, i suoni, la musica, i rumori) dovrebbero essere progettati per coprire tutti i diversi sensi! Tutto può essere regolato per adattarsi al flusso, il che aiuterà i giocatori a immergersi nell'esperienza della grande Escape. Mentre progetti la storia e l'intero flusso di gioco, questi elementi emergeranno naturalmente lungo il percorso e ti porteranno al processo di fuga. Migliore e autoesplicativo il design dell'ambiente, migliore sarà l'esperienza di apprendimento del gioco. Basta controllare se i materiali sembrano far parte di un tutto ed è coerente con la narrazione e le fasi successive.

Alcuni elementi da tenere a mente quando si progetta l'ambiente:

- 🔒 **Invito all'esperienza di gioco:** Hai qualche comunicazione preparatoria con i tuoi studenti? Li informerai o li attiverai in anticipo? Come lo farai? Consegnare alcuni inviti, lasciare alcuni indizi interessanti in giro per la classe? Fare una piccola presentazione?
- 🔒 **L'accoglienza:** può essere una lettera, un volantino, un messaggio su whatsapp, un messaggio video o audio, una persona che chiede il tuo aiuto, una persona con un certo ruolo (programma televisivo con il presidente che annuncia lo stato di emergenza, ecc.). Puoi renderlo eccitante quanto vuoi, assicurati solo che si adatti ai tuoi studenti.
- 🔒 **Spiegazione delle regole.** Cosa si può fare e cosa non si può fare? Cosa può essere toccato o spostato, cosa no? E se le persone hanno bisogno di andare in bagno, o vogliono smettere, o quando gli studenti arrivano alla fine, ecc.? Le regole possono essere scritte o annunciate insieme al messaggio introduttivo. Potrebbe anche essere fatto con un po' di umorismo e drammaticità usando ad esempio "cartelli ufficiali della polizia o del ministero". Ovviamente è bene menzionare agli studenti quali sono le conseguenze se infrangono le regole.
- 🔒 **Possibili costumi o attributi per i giocatori** o gli educatori coinvolti, in modo che gli studenti si sentano più reali nella storia. Queste possono essere cose semplici, come un bastone o una bacchetta, una parrucca, un flauto, un cappello, ma anche costumi completi. Se hai una storia di epoca romana, potrebbe essere carino regalare alle persone corone di alloro o delle grandi camicette bianche con cinture. Non è necessario, ma può davvero arricchire l'esperienza e il livello di coinvolgimento degli studenti!

🔒 **L'Escape:** la fine del gioco, quando i giocatori hanno risolto il problema e sono sfuggiti al rischio o hanno aiutato altri per sfuggire a una grande minaccia. Questo è un importante momento nel flusso di gioco e merita alcune speciali attenzioni. Progettare questo momento di fuga potrebbe essere un po' teatrale, mentre lo si riconosce e si celebra il completamento della sfida. Per questo puoi usare suoni di festa, coriandoli, piccoli dolci o cioccolato, una foto di gruppo o un certificato. Maggiori informazioni su questo argomento sono disponibili nel **CAPITOLO 4**.

Possibili domande riflessive per il tuo design:

- 🔒 La narrazione piace ai giovani? Perché?
- 🔒 La narrazione aiuta gli studenti a impegnarsi nell'argomento principale?
- 🔒 La storia (narrativa) e l'ambientazione corrispondono? Si rafforzano a vicenda?
- 🔒 Ci sono altri attributi, oggetti di scena, oggetti, colori, luci, suoni che potrebbero aggiungere all'atmosfera e rendere l'esperienza emotivamente più forte?

PROGETTARE IL FLUSSO DI GIOCO

Per comprendere il design del flusso di gioco, è bene dare prima un'occhiata alla fase emotiva che vogliamo raggiungere. La natura umana è quella di sentire e sperimentare prima e poi di pensare. Questo è un fatto. Scopriamo il mondo attraverso tutti i nostri sensi ed emozioni e incorporiamo le scoperte alle nostre conoscenze, abilità e attitudini per sopravvivere e crescere. Quando percepiamo cose positive, vogliamo restare, ne vogliamo di più, continuiamo ad andare avanti. Quando percepiamo cose negative, è più probabile che ci arrendiamo e ci sentiamo insicuri, incompetenti e tristi.

Vogliamo che i nostri studenti si sentano coinvolti e vadano avanti. Pertanto, stiamo progettando un flusso emotivo per la nostra avventura che li porti in una sensazione funzionale e coinvolgente. Miriamo a sentimenti positivi, ma a volte anche un'immagine o un film tristi possono avere risultati positivi. Un esempio di forte emozione negativa che è molto potente la puoi trovare nei nostri Moduli: Un regalo a Francesca e MonoMazi.

Vogliamo provocare sentimenti in un modo particolare in momenti specifici, al fine di raggiungere una migliore comprensione o un maggiore impatto di apprendimento. Non dovremmo aspettarci che i nostri studenti rimangano sempre molto positivi. Ciò che può aiutarci sono le sorprese e gli imprevisti per aumentare il ritmo emotivo e mantenere l'attenzione e l'eccitazione nell'avventura.

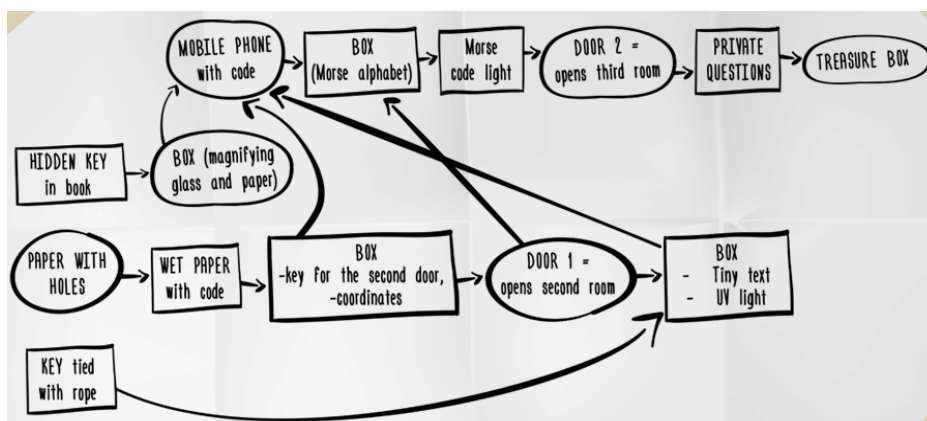
Puoi mappare il flusso emotivo seguendo questi aspetti:

- 🔒 Come vuoi che si sentano all'inizio?
- 🔒 Quali emozioni ti aspetti che provino?
- 🔒 Come gestirai la possibile frustrazione? Come faranno?
- 🔒 La motivazione aumenterà durante l'avventura? Come puoi farlo accadere?
- 🔒 Come ti assicurerai che finiscano il gioco con un senso di realizzazione?
- 🔒 Come farai il debriefing di ciò che è accaduto (nel gioco e nel gruppo)?

Quando hai un'immagine chiara di come dovrebbe essere il flusso emotivo, puoi iniziare a progettare il flusso del gioco o, nel nostro caso, un' Escape adventure. Il design di un gioco di Escape adventure è progettare una sfida per gli studenti. La sfida richiede uno sforzo mentale per risolvere un problema o una situazione problematica con la logica. Come una buona storia, una buona sfida ha qualche forma di conflitto. Nelle Escape adventures il conflitto nasce dal fatto che i giocatori vogliono apportare un cambiamento cruciale, rimuovere o sfuggire a una minaccia o ottenere l'accesso a qualcosa che al momento è ancora bloccato. La sfida può essere trovare una chiave per scappare o trovare la risposta a un indovinello. Senza una chiara sfida, i giocatori non avranno la motivazione per finirla e forse non sapranno quando l'avranno finita. È importante comunicarlo prima che inizino l' Escape adventure.

Una sfida di Escape adventure può essere un'attività unica o una serie di attività che raggiungono una conclusione. Può essere un flusso lineare (un indizio porta a un altro puzzle o compito) o può essere parallelo (diverse cose devono essere fatte o trovate contemporaneamente, e alla fine questi indizi devono essere combinati per il passaggio successivo. Ovviamente può anche essere una combinazione, inizia con un flusso lineare, poi a un certo momento diventa parallelo e alla fine di nuovo lineare. Il lineare di solito funziona bene per gruppi più piccoli, il parallelo potrebbe funzionare bene per gruppi più grandi, perché possono lavorare e trovare gli indizi contemporaneamente.

Il flusso di gioco è la combinazione finale di sfide, che porta i giocatori dall'inizio alla fine. È il viaggio di gioco che si conclude con la grande fuga!






È una sequenza logica delle sfide, dove certi indizi portano a nuove sfide. Come detto, questo può essere un flusso lineare o un flusso parallelo.

Un Escape adventure di solito ha una sfida principale e altre sfide minori che devono essere risolte. La logica degli enigmi è legata al tema dell' Escape adventure o allo spazio: il puzzle di per sé potrebbe sembrare illogico o privo di significato nella trama, ma una volta risolto potrebbe avere un senso con la combinazione con gli altri puzzle o attività.

I partecipanti sono i protagonisti (i personaggi principali) dell' Escape adventure e devono agire come protagonisti fin dall'inizio. Sono loro gli eroi di questa avventura. Di solito, una buona narrazione e un'atmosfera sono più importanti di un fantastico design del puzzle. Se l'atmosfera è buona, ai giocatori non dispiace un semplice design del puzzle (le cose da fare e quanto è complesso farle). A volte l'esperienza di trovarsi all'interno di una storia magica, un sottomarino o un'astronave è già abbastanza bella per molti.

Il flusso dei puzzle del gioco è l'incorporazione di alcuni fattori:

-  **L'approccio e le esigenze degli studenti:** devi conoscerli per creare qualcosa di significativo per loro e orientato ai loro specifici obiettivi di apprendimento. Come abbiamo detto prima, tu conosci meglio i tuoi studenti e cosa li mantiene interessati e desiderosi di continuare a vivere l'avventura. Se sono persone a cui piace fare le cose con le mani, crea un flusso di gioco di attività che richieda azione fisica e utilizzo delle capacità motorie. Se sono più cognitivi, potresti andare di più con compiti intellettuali, logici o astratti. I compiti di cooperazione, in cui diversi o tutti gli studenti devono lavorare insieme, saranno utili per tenerli tutti coinvolti. Le attività collettive ridurranno la sensazione di essere persi o bloccati. Se uno dei bisogni del gruppo è quello di essere più inclusivo e solidale, anche questo potrebbe funzionare.
-  **Il ritmo dell'avventura** si riferisce al tempo pianificato o disponibile, ma anche al tipo di compiti: compiti veloci, come trovare alcuni pezzi di puzzle in luoghi diversi, o più lenti o più complessi che richiedono tempo (come leggere un testo più lungo, capire un elenco di codici e trasformarli in parole, testo o numeri), attività che richiedono di essere comunicate in ordine per avere successo, o collaborazione specifica da parte di ogni membro del gruppo, ecc. A seconda del tempo disponibile e del tipo di studenti, puoi progettare la tua avventura;
-  **Livello di difficoltà:** puoi progettare un semplice flusso lineare con una serie di compiti facili che corrispondono alla loro conoscenza o capacità minima. Puoi anche progettare compiti più difficili e complessi, con collegamenti più impegnativi tra enigmi, indovinelli, ecc. Deve essere adattato al tuo gruppo di studenti e adeguato a mantenere l'interesse. In alcuni casi potresti prendere in considerazione una combinazione, quando il tuo gruppo di studenti è molto vario;

- 🔒 **Logica del contenuto:** in alcune Escape adventures è chiaro cosa bisogna fare: i partecipanti devono solo trovare la chiave o il codice per sbloccare qualcosa alla fine. Ci sono tutti gli indizi per trovare quella chiave o quel codice. In altri casi, il contenuto rivela lentamente la situazione. Tutta l'avventura è un viaggio legato al contenuto educativo. Ogni passo dovrebbe contribuire a raggiungere la comprensione per cui l'hai progettato. Un esempio potrebbe essere una storia con una misteriosa scomparsa di qualcuno, e trovando gli indizi (ad esempio pagine di diario con informazioni personali) i partecipanti capiranno lentamente di più su cosa è successo a questa persona e cosa è necessario per sfuggire alla situazione difficile o rischiosa.

Come abbiamo accennato prima: le sorprese e gli imprevisti possono aiutare ad aumentare il coinvolgimento emotivo. Trovare cose inaspettate è sempre stato uno stimolo alla curiosità e molti giochi lo usano per aumentare la motivazione dei giocatori. Impedisce agli studenti di sentire che "lo sanno già" e il cervello e il cuore ottengono nuova adrenalina per andare avanti. Le sorprese fanno parte di tutto l'intrattenimento, sono alla base dell'umorismo, della strategia e del problem solving. I cervelli sono cablati per godere di sorprese, quindi usiamoli!

Per incorporarli, potresti porti queste domande:

- 🔒 Cosa sorprenderà i giocatori quando giocheranno l' Escape adventure?
- 🔒 La narrazione contiene sorprese? Gli enigmi sono risolti con una soluzione o una reazione inaspettata?
- 🔒 Il design ha sorprese inaspettate che non si notano a prima vista?
- 🔒 I puzzle includono alcune sorprese di inclusività?

PROGETTARE LE SFIDE: MECCANICHE DI GIOCO

Le Escape adventures sono spesso composte da vari compiti, codici, indovinelli, indizi ed enigmi. Usiamo la parola "sfide" come descrizione generale di indovinelli, compiti, codici ed enigmi. Ha senso chiarire prima in breve come usiamo questi termini in questo Tutorial:

- 🔒 L'indizio è qualcosa che deve essere trovato e guida attraverso una procedura di difficoltà; un elemento di prova che conduce verso la soluzione di un problema. L'indizio è il risultato di un puzzle, un indovinello, un compito o un codice. L'indizio è quindi necessario per essere utilizzato per una serratura o per trovare qualcosa nello spazio. L'indizio di un puzzle può essere "sotto la superficie" e quindi troveranno un pezzo di carta che è stato bloccato sotto il tavolo;

- 🔒 Un compito è qualcosa che deve essere fatto o intrapreso. Può essere un compito individuale o di gruppo. Quando un'azione è stata intrapresa, qualcosa cambia o si può trovare qualcosa di nuovo. Esempi: trovare un cacciavite ed estrarre le viti da una porta di legno è un compito per aprire una porta che contiene nuove informazioni. Trovare una penna a luce UV è il compito per poi trovare il codice o l'indovinello scritto con inchiostro invisibile sulla sedia. Costruire una torre umana per raggiungere qualcosa che è attaccato al soffitto è un compito di gruppo;
- 🔒 Un puzzle è un problema difficile da risolvere o una situazione difficile da risolvere, che comporta una sfida mentale o fisica. I puzzle richiedono molta riflessione e implicano il mettere insieme le cose in modo che abbiano un senso. Labirinti, matematica, enigmi scientifici, segni su mappe o oggetti sono tutte forme diverse possibili.
Esempi: ottenere un tappo di sughero, che è attaccato a una chiave, da un vaso stretto versando acqua nel vaso in modo che galleggi. O una mappa sul muro con posizioni contrassegnate da spilli, che devi decifrare per trovare l'indizio di un lucchetto numerico. Un percorso tra luoghi contrassegnati che devono seguire può essere l'indizio per il blocco direzionale. Un puzzle di vari pezzi trovato nella stanza, potrebbe contenere un indovinello nell'immagine, o anche un'immagine nascosta sul retro;
- 🔒 Un indovinello racconta più di una storia che devi pensare per risolvere, e la maggior parte di essi sono logici. Di solito gli indovinelli sono testi scritti o audio che contengono un indizio. Anagrammi, crittogrammi, cruciverba, o veri e propri indovinelli, come "Ho sempre fame, devo sempre essere nutrito. Il dito che tocco diventerà presto caldo e rosso. Cosa sono? La risposta sarebbe Fuoco! E può portare gli studenti all'indizio successivo vicino a una candela o a un caminetto;
- 🔒 Un codice è da mettere dentro o nella forma o nei simboli di un codice. Questo di solito funziona con i pattern. Trasformare il codice morse in lettere, ti porterà nuove informazioni su dove trovare qualcosa o dove andare. Collezionare matite di colore diverso, secondo un codice colore o secondo la lunghezza di ciascuna matita, potrebbe dare una nuova combinazione di numeri (che trovano da qualche parte su un pezzo di carta). Decifrare una melodia musicale potrebbe portare un codice numerico, o viceversa, i numeri potrebbero creare una melodia musicale.

Ti abbiamo fornito alcuni esempi di sfide, ma puoi trovarne centinaia su Internet. Durante la progettazione e la scelta dei tipi di sfide, i partecipanti dovranno risolvere o completare la tua Escape adventures, devi tenere a mente i loro diversi stili di apprendimento, esigenze e preferenze, al fine di rendere l'esperienza accessibile a tutti.

Nel Manuale puoi trovare una descrizione completa di come progettare la combinazione di sfide, che noi chiamiamo meccaniche di gioco.

Per essere inclusivi e coinvolgere tutti gli studenti, ti consigliamo di progettare una combinazione di sfide che facciano riferimento a tutte le intelligenze, come abbiamo spiegato nel Manuale. Ecco una panoramica del tipo di sfide che si adattano al tipo di intelligenza:

| Tipo di intelligenza | Bravo a | Tipo di sfida adatto a loro: |
|-----------------------------|--|--|
| Logico-matematico | Numeri e logica, riconoscere schemi | Codici, logica e numeri, collegare i numeri con altre cose, concetti, riconoscere schemi, trovare sequenze. |
| Linguistico | Lingua, esprimere pensieri | Lettura di testi, indovinelli di parole, parole incrociate, memorizzazione di testi. |
| Spaziale | Visualizzare, orientare | Mappe, orientamenti e indicazioni, grafici, video e immagini, puzzle. |
| Musicale | Pensare in schemi, ritmi e suoni | Schemi musicali, riconoscimento di suoni e schemi sonori, riproduzione di schemi musicali, riconoscimento di melodie, canzoni, ecc. |
| Corporeo-cinestetica | Movimento del corpo e controllo fisico | Compiti con coordinazione occhio-mano e destrezza, artigianato, attività motorie fini e forti, arrampicata, sport, compiti tattili. |
| Intrapersonale | Consapevolezza emotiva sentimenti, motivazioni | Questa intelligenza è molto focalizzata sul sé e viene utilizzata per la riflessione e il debriefing. Non abbiamo esempi per questo. |
| Interpersonale | Comprendere e interagire con altre persone. | Compiti di lavoro di squadra, sfide di inclusione, collegamento di persone e indizi. |
| Naturalistico | In sintonia con la natura che nutre, esplorando l'ambiente | Sfide che coinvolgono natura, piante e animali, biologia, sottili cambiamenti nei loro ambienti. |

Trovare il modo giusto di progettare è una sfida e richiede la conoscenza dei propri studenti, buone capacità di pensiero, creatività e sviluppo dell'esperienza. Ma puoi iniziare con uno facile, oppure puoi iniziare progettando un' Escape adventure per i tuoi colleghi per prova e feedback. Ti consigliamo di andare a giocare alle Escape rooms esistenti con i tuoi colleghi e utilizzare l'esperienza per comprendere il flusso di gioco e le meccaniche di gioco che vengono utilizzate e analizzare come potrebbero funzionare per te nella tua Escape adventure educativa. La sfida è ovviamente creare un equilibrio tra l'essere stimolante e risolvibile, creativo ma logico e coinvolgente, ma non frustrante.

Alcune domande che potrebbero essere utili:

- 🔒 **Livello:** i compiti, gli indovinelli, i codici e gli enigmi sono adattati al loro livello? (In termini di conoscenza, capacità cognitiva, capacità di attenzione, abilità);
- 🔒 **Varietà:** come abbiamo spiegato nel Manuale, una buona Escape adventure educativa risponde a tutte le intelligenze umane (capitolo 4: Ambienti di apprendimento creativi) per coinvolgere tutti gli studenti, non solo i veloci pensatori matematici. Hai avuto abbastanza varietà e riesci a immaginare che tutti i tuoi studenti contribuiscano con successo alla fuga finale? Puoi farlo richiedendo diversi tipi di abilità, approcci come sfide logiche, sfide fisiche, ricerche musicali, indovinelli di parole, sfide tattili, compiti di pazienza, ecc.;
- 🔒 **Inclusività:** le sfide che stiamo usando sono inclusive? Assicurati che le sfide siano accessibili a tutti i giocatori, indipendentemente dalle loro abilità, capacità o limitazioni;
- 🔒 **Tempismo:** considera la quantità di tempo necessaria per risolvere o completare ogni sfida e provala in modo che i giocatori possano completare l'intera Escape adventure;
- 🔒 **Originalità:** quando sei un game designer principiante, potresti utilizzare le sfide esistenti che hai fatto tu stesso, o che trovi nei libri, nei nostri moduli Toolkit puoi trovare sfide inclusive appositamente progettate per il nostro progetto o su Internet. Assicurati che gli indizi per i tuoi lucchetti (ad es. il numero e il tipo di lettere in un lucchetto a lettere o in un cryptex o i limiti dei lucchetti direzionali) si adattino alla sfida. Sono logici e si adattano alla narrazione e all'atmosfera? Per coloro che hanno una notevole esperienza nello sviluppo di giochi, puoi accettare la sfida di provare a creare puzzle originali in modo che non siano così comunemente usati nei popolari giochi di fuga, che non faranno mai dimenticare questa avventura e l'apprendimento!!

USARE I GIUSTI MATERIALI

Contrariamente alle comuni Escape rooms per il tempo libero, le nostre Escape adventure non hanno bisogno di materiali fantasiosi e costosi. Tuttavia, è importante utilizzare il materiale giusto e prestare attenzione a queste risorse, poiché creano o distruggono la tua avventura.

Quando progetti il tuo flusso di gioco e le tue meccaniche di gioco, dovrai raccogliere le tue risorse: tutto il materiale e le attrezzature di cui hai bisogno. Dovrai progettare la tua avventura con i materiali appropriati e usare la tua immaginazione e creatività per trovare cose utili a basso costo che puoi usare.

SERRATURE

Le serrature sono fondamentalmente un dispositivo di sicurezza che impedisce alle persone di aprire o dare accesso a un oggetto a meno che non hanno la "chiave". Questo aspetto delle serrature è ciò che le rende un elemento essenziale nelle Escape adventures: si assicurano che non tutto all'interno dell'avventura sia immediatamente accessibile e crea pietre miliari e risultati secondari nell'avventura. La chiave di un lucchetto può essere: una chiave fisica (di metallo), oppure un indizio per poter aprire il lucchetto: un numero per un tastierino numerico, una lettera o una parola. Ci sono molti lucchetti disponibili: un tastierino alfabetico, direzionale, a rotazione numerica, riconoscimento facciale, magnetico, elettrico, lucchetto/catena per bicicletta o scooter, impronte digitali, suono, lettore di schede, chip nfc, magneti, disegno di forme, fotocamera, bilancia...e molti altri. Qui spieghiamo l'uso di alcune delle serrature di base;



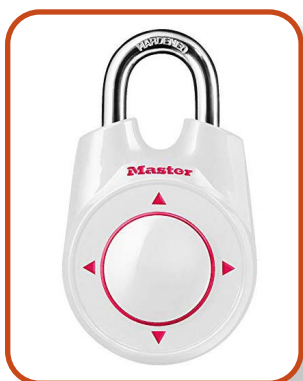
UNA NORMALE SERRATURA A CHIAVE CON CHIAVE:

La chiave può essere nascosta da qualche parte. La serratura si apre girando la chiave fisica. La serratura può essere da molto piccola a molto grande e avere varie forme. Alcune di queste serrature hanno staffe metalliche extra lunghe.



BLOCCO NUMERICO O LETTERALE:

Il lucchetto si apre con la giusta combinazione di 3, 4 o 5 numeri (blocco numerico) o lettere (blocco lettere). Ci sono molti tipi di queste serrature. Hanno un piccolo segno sulla serratura, del posto giusto di questi numeri o lettere. Puoi impostare il blocco sulla combinazione che desideri (nel caso di un blocco lettera potrebbe essere una parola). Assicurati che la combinazione sia impostata su quel segno.



BLOCCO DIREZIONALE:

Questa serratura si apre tirando la manopola centrale in una serie di direzioni. Si aprirà la giusta combinazione, ad esempio: Es: Sinistra, Sinistra, Su, Su, Su, Giù, Destra. Questo blocco è principalmente legato a quando si tratta di direzionale comunemente utilizzato all'interno di una trama, diversi movimenti nelle direzioni li aprono e puoi programmarli in base alle tue esigenze.



LUCCHETTO A COMBINAZIONE:

Lucchetto molto comune che necessita di una serie di numeri inseriti nel giusto ordine per aprirlo.

Ne esistono di diversi tipi con ruote, pulsanti e in diverse forme e dimensioni.



SERRATURE MAGNETICHE

Queste serrature utilizzano un meccanismo magnetico per mantenere chiusa una porta o un contenitore. Sono spesso utilizzati in combinazione con una tastiera elettronica o un sensore di prossimità.



SERRATURE A PUZZLE

Questi lucchetti richiedono al giocatore di risolvere un puzzle per aprirli. Il puzzle può comportare la disposizione di oggetti, l'abbinamento di forme o la decifrazione di un codice.

In internet e in molti negozi online puoi trovare centinaia di lucchetti. Alcuni siti: www.amazon.com (acquista serrature economiche) www.exittheroom.co.uk/blog/types-of-escape-room-locks



SERRATURE ELETTRONICHE

Per aprire questa serratura puoi utilizzare un Chip NFC, molto economico da ottenere, e programmarla in anticipo con qualsiasi smartphone (e l'app NFC Tools). Puoi trovare questo chip anche all'interno di una carta, o qualsiasi altro materiale, e puoi anche installare questo tipo di serratura all'interno di cassetti e maniglie delle porte. Si apriranno semplicemente avvicinandosi al chip.



CRIPTEX:

La parola Kryptex è stata inventata dall'autore Dan Brown per il suo romanzo del 2003 Il codice da Vinci, che denota una volta utilizzato per nascondere messaggi segreti. È una parola formata dal greco criptico cripto, "nascosto, segreto" e latino codice; "un titolo appropriato per questo dispositivo" poiché utilizza "la scienza di crittografia per proteggere informazioni scritte sul rotolo contenuto o codice". Quando viene trovato il codice giusto, che spesso è una parola, il contenitore si aprirà e gli studenti potranno trovare il codice nascosto.



LUCCHETTO A CATENA PER BICICLETTA O SCOOTER:

Il lucchetto a catena della bicicletta o dello scooter di solito funziona con chiavi di metallo e talvolta con un lucchetto numerico. La catena o il filo d'acciaio è lungo e può essere utilizzato per avvolgere un oggetto o un mobile, tenere insieme oggetti più grandi o appendere cose al soffitto, poiché può sostenere un certo peso.



SERRATURE INTEGRATE

Alcuni lucchetti sono integrati in un oggetto o contenitore. Esempi di ciò sono: valigia, diario, baule, salvadanaio, cassetto, armadio, cassaforte, ecc. A volte è interessante aggiungere un oggetto del genere alla tua Escape adventure.






IL FLUSSO DEL GIOCO - CONTENITORI:

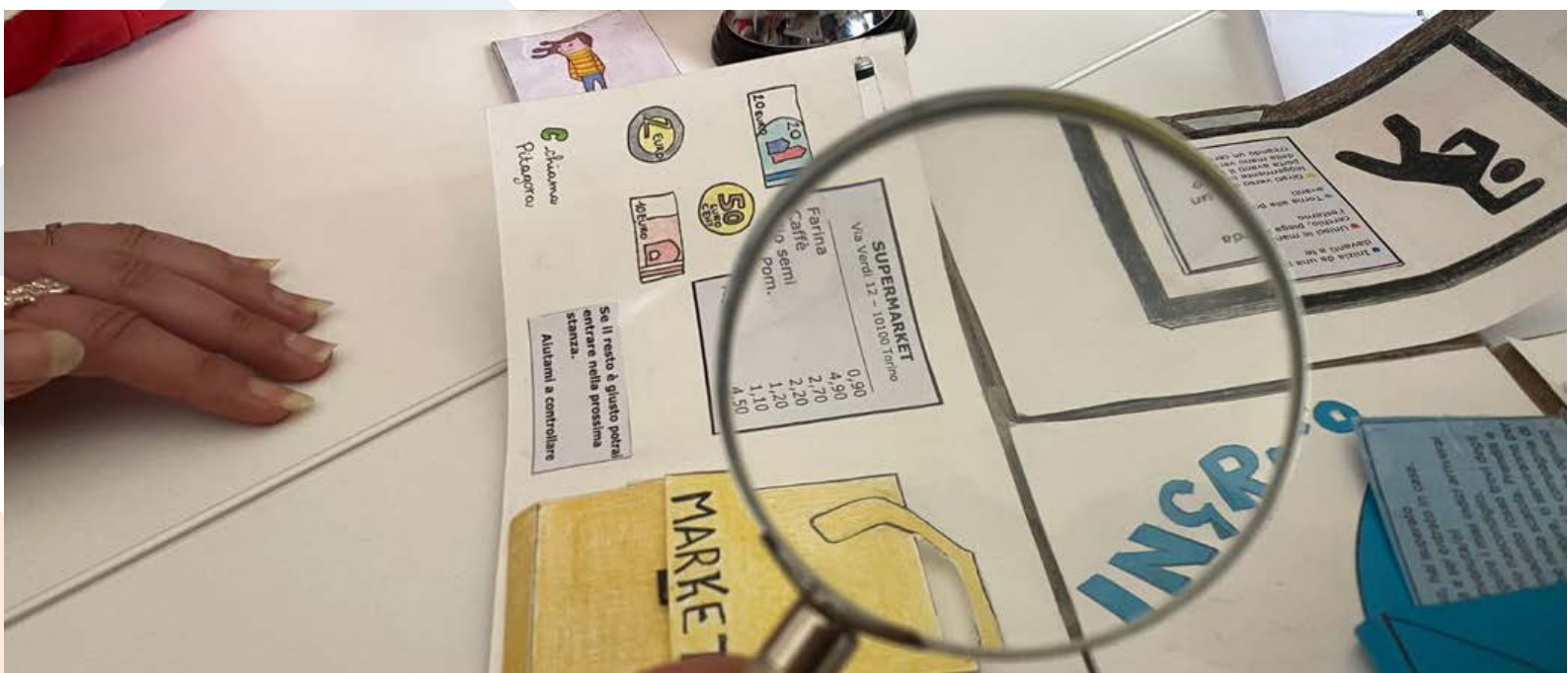
I contenitori vengono utilizzati nelle Escape adventures come un modo per archiviare o nascondere informazioni, messaggi o oggetti. Un' Escape adventure educativa dovrebbe fornire informazioni all'interno del gioco stesso e queste informazioni possono essere contenute in scatole, cassette, diari, armadi, quaderni e documenti, dispositivi digitali (computer, smartphone, tablet, tv...). Assicurati che ci sia una buona varietà di contenitori, per mantenere l'avventura interessante.

Ricorda che la chiave per fornire informazioni in modo efficace è assicurarsi che i giocatori possano trovarle senza troppe difficoltà, ma non troppo facilmente da risolvere gli enigmi senza sforzo o senza dover applicare le proprie conoscenze. Le informazioni dovrebbero essere ben nascoste, ma non impossibili da trovare, quindi i giocatori si sentono sfidati ma non frustrati.

Nascondere i messaggi nella tua Escape adventure aggiungerà un ulteriore livello di sfida e intrighi. Sii creativo! Una volta che hai l'idea della tua Escape adventure, puoi trovare posti illimitati per nascondere il tuo messaggio, sorprenditi per sorprenderli!

Idee per nascondere messaggi, oggetti o informazioni potrebbero essere:

-  **I luoghi insoliti:** puoi lasciare messaggi dove le persone non se lo aspettano. Sotto le sedie, sotto i tavoli, dietro gli specchi, poster, opere d'arte, sul soffitto o sul pavimento.
-  **Scomparti nascosti:** puoi nascondere i messaggi in scomparti segreti camuffati o nascosti a prima vista. Ciò potrebbe includere un cassetto che si apre solo se un determinato oggetto viene spostato attorno ad essi (utilizzando le serrature elettroniche spiegate in precedenza) o una semplice carta nascosta che appare quando viene estratta da un oggetto.
-  **Libri e documenti:** puoi nascondere messaggi in libri, documenti o giornali nel tuo gioco di Escape adventure.
-  **Il contenitore:** se la tua Escape adventure è una scatola, un puzzle o un mazzo di carte, puoi includere alcuni messaggi nascosti sul contenitore stesso, nelle pareti della scatola, o sotto di essa, o tra le carte. Anche un ombrello appeso può fungere da contenitore, oppure un cappotto che viene appeso ad un attaccapanni.
-  **Video e audio:** puoi nascondere gli indizi in un video o in un audio, quindi i giocatori devono prestare attenzione per progredire e risolvere un puzzle. Ciò potrebbe includere alcuni simboli in un video (come su un prototipo in formato e-pocket nelle linee guida IO1) o un clip audio che contiene un messaggio riprodotto al contrario.



IL FLUSSO DEL GIOCO - LA SCIENZA:

Le sfide scientifiche sono interessanti da implementare, specialmente quando fai un' Escape adventure legata alla scienza, come la biologia, la fisica o la chimica. Per questo spesso puoi usare materiali comuni, come specchi, forbici, compasso, righello, sughero o gomma (per galleggiare), magneti (per spostare piccoli oggetti) che altrimenti non potresti muovere. Per materiali, sostanze o attrezzature, più specifiche puoi contattare al meglio gli insegnanti di scienze della tua scuola locale per chiedere loro supporto. Sanno meglio come affrontare i problemi di sicurezza quando si tratta di compiti scientifici.

IL FLUSSO DEL GIOCO - SUONO E MUSICA:

Il suono e la musica possono dare un valore aggiunto alla tua Escape adventure. Può aggiungere all'esperienza stessa, come supportare l'atmosfera. Potresti conoscere le urla e i suoni alti nei film dell'orrore, la musica pesante in caso di momenti pericolosi e le rapide armonie alte nei film per creare leggerezza e felicità. Il ticchettio di un timer, dà una sensazione di urgenza e stress.

Ma i suoni e la musica possono anche essere usati per coinvolgere gli studenti che hanno un'intelligenza di apprendimento uditiva. Per questo possiamo utilizzare strumenti musicali, registrazioni e melodie collegate a codici e messaggi nascosti.

Sembra complicato? Non deve esserlo! Ecco qualche esempio per ispirarti:

- 🔒 **Melodia:** È possibile registrare una melodia di 4 note che porta a 4 numeri collegati alle note musicali su uno strumento utilizzando un registratore telefonico o qualsiasi dispositivo per registrare il suono. Lo suoni e gli studenti devono trovare l'indizio (ad esempio i tasti di un pianoforte sono stati numerati o per altri strumenti usano solo le lettere del tono musicale (c, d, e, f, g, ecc.))

- 🔒 **Suono e testi.** Alcune canzoni possono anche essere utilizzate per inviare un messaggio correlato al testo di una canzone. Potresti per esempio dire che la parola di cui hanno bisogno è la diciottesima parola del testo. Devono ascoltare la musica e contare le parole.
- 🔒 **Registrazioni:** puoi anche includere piccoli altoparlanti e mini schede SD (meno di 5 €) per arricchire l'esperienza. In questo progetto abbiamo incluso alcuni file audio in un sito Web a cui dovevano accedere tramite un codice QR. (https://www.asociacionpromesas.com/escape/josue_escape.html)
- 🔒 **Indovina il suono:** dall'indovinare il suono di animali o suoni di certe cose (mezzi di trasporto, macchine, uccelli, paesaggi, ecc.). Ascoltando una serie di suoni, possono comporre una parola o un numero che sia la chiave per la prossima sfida.

COMUNICAZIONE E MONITORAGGIO:

Sebbene le Escape adventures siano progettate per consentire agli studenti di terminarle nel modo più autonomo possibile, la comunicazione tra te, l'educatore e il sostenitore dell'apprendimento e gli studenti è fondamentale. Prima di pensare a quali dispositivi di comunicazione hai bisogno, è bene pensare a come vuoi o hai bisogno di comunicare con i tuoi studenti. È chiaro che ci deve essere una comunicazione da parte dell'educatore agli studenti per introdurre l' Escape adventure e invitarli all'avventura.

Ma potresti anche voler comunicare durante l'avventura.

Sarai nella stessa stanza? Gli studenti saranno vicini a te o saranno lontani (ad esempio in un' Escape adventures all'aperto)? Sii creatore e utilizza dispositivi di comunicazione in grado di fornire i contenuti di apprendimento e i messaggi in un modo che siano connessi alla narrazione e all'intera esperienza.

Alcuni di questi dispositivi potrebbero essere: uno schermo, un vecchio telefono, appunti su carta che scivolano sotto la porta, messaggi in una finestra, piume di uccelli, inchiostro invisibile scritto sui muri, walkie talkie, strumenti, registrazioni audio, indizi visivi, arte, luci nere, ecc. Prova ciò che funziona per lo spazio e per te!

PROGETTAZIONE DEGLI ELEMENTI VISIVI (DESIGN INCLUSIVO)

L'aspetto e l'atmosfera di un gioco sono definiti dall'Estetica, che costituisce gli elementi responsabili dell'esperienza sensoriale di percepire e valutare la bellezza degli oggetti, la composizione, la tavolozza dei colori, i ritmi, gli ambienti e altri fenomeni.

Alcuni game designer li hanno considerati semplici "dettagli di superficie", ma devi tenere presente che non stai solo progettando una meccanica di gioco, ma un'esperienza di apprendimento completamente inclusiva. Pertanto, l'estetica fa parte del rendere qualsiasi esperienza più piacevole e avrà un impatto sugli studenti. Se il tuo gioco è pieno di bellissime opere d'arte, materiali fatti a mano e realizzati con passione, allora ogni cosa nuova che il giocatore vede è di per sé una ricompensa.

Le nostre menti amano le immagini in quanto supportano fortemente la comprensione dello spazio e dell'argomento. Tutti percepiamo la realtà in modi diversi, quindi una volta che il tuo design è pronto, devi verificare se i giocatori vedono ciò che vuoi veramente che vedano e capiscano dalle immagini.

Le tue immagini dovrebbero supportarti a:

- 🔒 **Rendere chiara l'idea a tutti;**
- 🔒 **Lasciare che le persone entrino nella storia e rimangano nella storia;**
- 🔒 **Entusiasmare e coinvolgere i giocatori affinché giochino al tuo gioco;**
- 🔒 **Emozionare e coinvolgere i giocatori per risolvere le tue sfide;**
- 🔒 **Aiutare gli studenti a ricordare i risultati dell'apprendimento;**
- 🔒 **Attirare nuovi giocatori per giocare.**

Quando guardiamo all'aspetto dell'inclusività, anche le immagini sono un ottimo strumento per includere i partecipanti all'avventura. Soprattutto coloro che non sono sviluppati a livello linguistico, immagini e visual possono aiutarli a essere coinvolti e a comprendere. Ecco perché utilizziamo pittogrammi, segnali e molti elementi visivi per strada, negli aeroporti o nelle stazioni, ecc. L'inclusione è un buon motivo in più per utilizzare materiale visivo.

AFFRONTARE PROBLEMI TECNICI

Le Escape adventures consentono agli educatori di mettere in pratica alcune delle loro passioni. Le Escape adventures possono affrontare il loro amore per arte, letteratura o tecnologia. Ciò significa che anche gli educatori possono rendere lo sviluppo di questo strumento una bella avventura per se stessi. Nel nostro progetto Escape Exclusion, questo aspetto è stato molto apprezzato dagli educatori.

Alcuni elementi potrebbero sembrare impegnativi, ma sono realizzati sulla base dell'esperienza del designer e per questo motivo potrebbero sorgere alcuni aspetti tecnici.

Mentre le Escape Rooms tradizionali hanno spesso alcuni elementi tecnici, la maggior parte delle Escape adventures no. Possibili elementi tecnici sono:

- 🔒 Monitoraggio - nel caso in cui non desideri rimanere nella stanza (che spesso è meglio per il processo e l'esperienza degli studenti), ma osserva o monitora dall'esterno, avrai bisogno di una videocamera e di una connessione audio alla stanza o allo spazio. A volte la connessione è con bluetooth o internet. Assicurati che siano stabili.
- 🔒 Usare un computer è una buona opzione, perché può essere interessante per un'attività e funzionare come un "lucchetto". Con una password i partecipanti possono accedere a informazioni importanti o persino accedere a Internet per trovare alcune informazioni specifiche (come in un' Escape adventure sulla storia, potrebbe essere necessario trovare la risposta su wikipedia o qualche altro sito web). Un' Escape adventure sull'alfabetizzazione mediatica potrebbe anche essere più interessante utilizzando tablet e computer, dove gli studenti potrebbero sperimentare rischi diversi nei media.
- 🔒 Attrezzature tecniche aggiuntive: audio, suoni, timer, luci, attrezzature scientifiche, ecc.

A volte vediamo Escape adventures, come abbiamo spiegato nel capitolo precedente, dove vengono utilizzati compiti o codici scientifici o tecnici, come la luce nera (che rende visibile un determinato testo), i magneti per far muovere le cose, aggiungere cose al liquido, per far fluttuare le cose, usare le onde radio per ascoltare un messaggio audio, ecc. Pensa a tutte le cose che potresti usare, perché potrebbe avere un grande valore aggiunto alla tua avventura.

Possibili misure per far fronte a problemi tecnici:

- 🔒 Assicurati di avere persone nel tuo team che sappiano come affrontare i problemi tecnici;
- 🔒 Meno è meglio! Se hai difficoltà con la tecnologia o alcuni dispositivi e non riesci a trovare qualcuno che ti aiuti, puoi sempre provare a sostituire quel passaggio con un altro o rimuoverlo completamente. È più importante assicurarsi del successo dell'esperienza di apprendimento piuttosto che concentrarsi su aspetti che si teme possano fallire;

- 🔒 Potresti anche pensare di coinvolgere effettivamente alcuni dei tuoi giovani per affrontare le questioni tecniche. Inoltre, creando Escape adventures, i giovani possono imparare molto sull'argomento o sul contenuto dell'avventura;
- 🔒 Prepara un piano B: assicurati di sapere cosa fare se non funziona. Scopri chi può creare hotspot personali se Internet non funziona;

In generale, uno dei rischi del design dell' Escape adventures è l'eccessiva complicazione, perché vogliamo renderlo davvero eccitante e riempirlo con tutti i tipi di informazioni e cose interessanti che accadono. Tieni solo presente che più cose complesse aggiungi dove qualcosa può andare storto, più spesso andrà storto. È meglio aggiungere una buona cosa tecnica funzionante invece di più cose che potrebbero fallire.

CREARE SICUREZZA E CHIAREZZA:

Soprattutto perché una tale avventura non è un normale ambiente di apprendimento in cui si trovano i giovani, il problema della sicurezza richiede la tua attenzione. Qui si parla di sicurezza sia fisica che emotiva. La sicurezza fisica si riferisce allo spazio e ai materiali che utilizziamo. La sicurezza emotiva si riferisce al sentirsi a proprio agio durante l'avventura. Creare sicurezza è un elemento essenziale per poter apprendere, in quanto l'apprendimento di per sé è incerto e complesso. Per questo è necessario creare un ambiente di apprendimento sicuro in cui vengano spiegate le regole e il comportamento. Per questo è necessario un piano e dedicare tempo per una corretta introduzione, comprese le regole di sicurezza e l'accordo sui comportamenti relativi a questioni di sicurezza.

Aspetto da tenere in considerazione:

- 🔒 Come funziona? Spiegare la struttura e la sequenza temporale.
- 🔒 Quando finisce l'avventura?
- 🔒 Cosa possono fare e cosa non possono fare? Uso di telefoni, toccare o spostare cose, comportamenti reciproci, attenzione a un clima inclusivo e solidale, ecc.)?
- 🔒 Cosa fare quando le emozioni diventano (troppo) forti?
- 🔒 **Cosa fare se qualcuno:**
 - 🔒 ..deve andare in bagno?
 - 🔒 ..vuole smettere, non è interessato?
 - 🔒 ..è bloccato, non sa come andare avanti (singolo o gruppo intero)?
 - 🔒 ..si sente escluso o non utile?



The background is a solid teal color with a white maze pattern. The maze consists of thick white lines that form a complex, winding path. The path starts from the top left and moves towards the bottom right, with several turns and dead ends. The overall effect is a sense of mystery and challenge.

CAPITOLO

03

**DURANTE
L'ESCAPE
ADVENTURE:
GIOCARÉ
L'AVVENTURA**

CHAPTER 3: DURANTE L'ESCAPE ADVENTURE - GIOCARE L'AVVENTURA

MONITORAGGIO

L'Escape adventure si configura come un'esperienza di apprendimento, dove oltre al raggiungimento del risultato (comprensione dell'argomento), vale la pena assistere anche al processo. Quando le persone sono davvero impegnate in un gioco (educativo), si comportano nel modo più naturale e probabilmente in una versione più estrema

Qui possiamo vedere come potrebbero comportarsi i 4 tipi di giocatore di Bartle (per maggiori informazioni vedi: https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types) in un'avventura di fuga e quale sarebbe il rischio per questo:

- 🔒 I tipi "killer" potrebbero diventare fastidiosamente fanatici e non avranno un atteggiamento inclusivo;
- 🔒 il tipo "socializzatore" potrebbe perdersi completamente nella dinamica di gruppo, essere invisibile nel gioco stesso e mancare di contribuire alla soluzione delle sfide e al successo per fuggire;
- 🔒 gli "esploratori" (che sono interessati alla novità) potrebbero concentrarsi solo su qualcosa di nuovo ed eccitante e poi dimenticare tutto il resto;
- 🔒 i "realizzatori" potrebbero sentirsi frustrati quando le cose non funzionano e si comportano negativamente.

Alcuni gruppi fanno miracoli quando si tratta di collaborazione, altri gruppi si stanno sgretolando in singoli giocatori, che vogliono fare le cose a modo loro. Ad ogni modo, è un processo interessante da guardare e osservare. Questa osservazione è ciò che chiamiamo monitoraggio e può essere essenziale per il debriefing o la successiva riflessione.

Per catturare tutto ciò che accade, ti consigliamo di avere più di un osservatore, se possibile. Si consiglia di prendere appunti, o anche video/immagini (se il regolamento lo consente, ma magari accordarsi con i partecipanti sull'uso di immagini o video, perché può anche limitare la loro partecipazione attiva):

Alcune cose da osservare e tenere a mente per il debriefing:

- 🔒 Come stanno collaborando? Quali sono i ruoli in questa squadra? Sono efficaci come una squadra? Usano le abilità di ogni membro di questa squadra? Il finale è il risultato di loro come gruppo o solo di pochi individui? Cosa potrebbero migliorare?
- 🔒 Ci sono commenti interessanti che fanno? Cosa racconta di loro, del soggetto, dell'argomento o dell'avventura stessa?

- 🔒 Riesci a riconoscere i loro “momenti aha”? Quali sono stati i punti di svolta cruciali nel processo? Quello che è successo?
- 🔒 Si stanno bloccando? Perché, qual è la situazione? Hanno coinvolto tutti per cercare di risolverlo? Ad un certo punto si sono arresi?
- 🔒 Tutte le idee vengono ascoltate o richieste? Ci sono state idee che sono state menzionate, ma nessuno ha ascoltato? Come potrebbe funzionare meglio in futuro?
- 🔒 Trovano barriere (psicologiche, fisiche, ecc.)?
- 🔒 Cosa stava scatenando le loro emozioni? Ci sono stati conflitti durante l’esperienza? Cosa è successo e come l’hanno affrontato? È stata una buona soluzione per tutti?
- 🔒 L’Escape adventure ha fornito abbastanza spazio per pensare o interrogarsi sull’argomento? Hanno imparato cosa hai pianificato per loro? Come fai a saperlo?

DINAMICHE DI GRUPPO E INDIVIDUALI (PRONTEZZA E ASPETTI EMOTIVI)

Le Escape adventures di solito sono progettate per essere giocate in gruppo e, come tali, offrono l'opportunità di osservare e studiare varie dinamiche di gruppo. Alcune delle dinamiche di gruppo che possono essere osservate in un' Escape adventure includono:

- Comunicazione:** la comunicazione è fondamentale in un' Escape adventure e i giocatori devono lavorare insieme per condividere informazioni, idee e strategie per risolvere enigmi e progredire nel gioco. Osservare come i giocatori comunicano tra loro può rivelare stili di comunicazione individuali e come funziona il gruppo nel suo insieme.
- Leadership:** in un' Escape adventure, alcuni giocatori assumono ruoli di leadership in modo naturale, assumendosi la responsabilità di determinati compiti o enigmi. Osservare come i giocatori guidano, delegano compiti e motivano gli altri può rivelare stili e dinamiche di leadership all'interno del gruppo. Nel caso qualcuno lo faccia regolarmente o con forza, l'educatore può discutere questo tema della leadership nella preparazione, e chiedere loro di dare spazio anche agli altri.
- Risoluzione dei problemi:** l'obiettivo principale di un' Escape adventure è risolvere enigmi, codici e la situazione in generale. Osservare come il gruppo si avvicina alla risoluzione dei problemi, divide i compiti e collabora può rivelare come lavorano insieme per raggiungere i loro obiettivi. Riflettere su questo potrebbe supportare lo sviluppo delle loro competenze in generale.
- Risoluzione dei conflitti:** come con qualsiasi altra attività di gruppo umano, i conflitti possono sorgere in un' Escape adventure. Osservare come il gruppo gestisce i conflitti, risolve i disaccordi e raggiunge il consenso può rivelare stili di risoluzione dei conflitti individuali e come il gruppo affronta situazioni difficili.
- Fiducia:** la fiducia è un fattore importante in qualsiasi attività di gruppo, ed è particolarmente importante in una stanza di fuga in cui i giocatori devono fare affidamento l'uno sull'altro per avere successo. Osservare come il gruppo si fida l'uno dell'altro, delega compiti e comunica può rivelare i livelli di fiducia e come influisce sulle dinamiche di gruppo.

Tutte queste dinamiche di gruppo possono essere e saranno fortemente influenzate dal flusso emotivo che hai progettato per la tua Escape adventure. Gli educatori possono lavorare con quello.

Domanda: come vuoi che si sentano all'inizio, durante e dopo l'avventura? Includere compiti specifici aumenterà la loro motivazione se li conosci bene e hai incluso spazio affinché tutti siano i protagonisti anche solo per pochi istanti.

SOSTENERE L'APPRENDIMENTO E IL RUOLO DELL'EDUCATORE

Guidare il processo di apprendimento è un aspetto cruciale dell' Escape adventure educativa. Nel Manuale dedichiamo vari capitoli a questo, poiché sostenere il processo di apprendimento fa la differenza tra i soliti giochi di fuga e i nostri giochi di fuga educativi.

Fatta eccezione per il modo in cui gli educatori possono supportare il processo durante il gioco, puoi anche supportare gli studenti attraverso il gioco stesso. Il vantaggio di non interagire come facilitatore è che è più probabile che rimangano nel loro gioco e non essere portato fuori dall'atmosfera dell'avventura. Tieni presente che ogni volta che interagisci con i partecipanti interrompi il loro processo di apprendimento, quindi questi interventi dovrebbero essere ridotti al minimo possibile. Sembra poco attraente, ma il tuo obiettivo è rendere gli studenti indipendenti da te. Se non hanno bisogno di te, hai fatto un buon lavoro!

Ma potrebbero comunque aver bisogno di supporto e puoi fornirlo in un altro modo creando un sistema di supporto. Quindi, come realizzare quel sistema di supporto? Potresti già pensare di implementare strumenti di auto-aiuto, per dare autonomia ai tuoi studenti e auto-dirigere il loro apprendimento, come linee guida o materiale di supporto (scritto, audio, piccolo video, un oggetto, ecc.). Come un libretto di suggerimenti o schede di suggerimenti, che possono aprire quando sentono il bisogno di supporto. I suggerimenti possono essere suggerimenti semplici o suggerimenti su più livelli (primo piccolo suggerimento, se necessario successivo suggerimento più grande, se necessario successivo: la soluzione). In questo modo sentono ancora che stanno avanzando da soli, non perché l'educatore sta dicendo la soluzione. La proprietà è un elemento importante delle Escape adventures educative.

Come hanno scritto a proposito dell'avventura gli educatori della scuola democratica dei Vallei:

“Non forzare gli studenti a giocare. Piuttosto chiedi loro se sono interessati a giocare. Cerca di non immischiarti troppo nel gameplay. Lascia fare agli studenti. Aiuta quando serve, ma mai troppo, e ricorda che è il gioco dei giocatori, non il gioco dell'educatore” e “Non puoi mai garantire la proprietà, perché come sentirsi inclusi, la proprietà è qualcosa che devono prendersi per se stessi.”

Ora che hai finalizzato il design della tua Escape adventure completa, questo potrebbe essere un buon momento per fare un controllo incrociato della tua configurazione. Potresti verificare se questa Escape adventure soddisfa ancora le esigenze dei tuoi studenti, te e il tuo luogo (centro scolastico, club, ecc.). È educativo, è inclusivo, è adatto a tutti i tuoi studenti? In caso contrario, potrebbe essere necessario modificare alcune cose. Questo è il momento giusto per cambiare.



ל

ל

ל

ל

The background is a solid teal color with a white maze pattern. The maze consists of thick white lines that form a complex, winding path. The path starts from the top left and moves towards the bottom right, with several turns and dead ends. The overall effect is a sense of depth and complexity.

CAPITOLO

04

**DOPO L'ESCAPE
ADVENTURE:
RISULTATI
DI APPREN-
DIMENTO
E FOLLOW-UP**

CHAPTER 4: DOPO L' ESCAPE ADVENTURE - RISULTATI DI APPRENDIMENTO E FOLLOW-UP

LA FINE DELL' ESCAPE ADVENTURE - CHIUSURA DELL'ESPERIENZA:

E poi c'è la fine! Il gioco è finito, il problema è risolto e loro sono scappati.

Sembra meraviglioso, ma dopo essere stati nell' Escape adventure, gli studenti escono con emozioni molto diverse che devono essere riconosciute. Di solito sono felici quando sentono dall'educatore che hanno fatto un buon lavoro e quali sono stati i risultati positivi della loro realizzazione secondo la trama (hanno salvato il mondo, hanno bandito l'esclusione, sono riusciti a scoprire cosa è successo al loro amico, ecc.).

Feedback: tu come educatore dovresti fornire un feedback sulla performance, in modo che sia chiaro per loro cosa sono riusciti a fare. Questo potrebbe essere un messaggio che appare sul telefono, ricevere un'e-mail o anche l'educatore vestito in un modo specifico ed entrare nella stanza per congratularsi con i giocatori. Rendilo divertente!

Celebrazione: è importante creare un sentimento di celebrazione e realizzazione alla fine del gioco. Ciò potrebbe comportare la riproduzione di una canzone di vittoria, scattare una foto di gruppo o dare loro un piccolo premio o souvenir e sfidare la partecipazione di altri. Va tutto bene prima della riflessione ufficiale o del debriefing.

Dopodiché: è ora di sfogarsi! Concedi loro 5 minuti per raccontare a te o ad altri cosa è successo loro, lasciali andare in bagno e fai una piccola pausa.

DEBRIEFING E RIFLESSIONI + CONCLUSIONI/ IMPATTO:





Per fare un' Escape adventure educativa è essenziale riflettere sull'esperienza. Combiniamo l'esperienza con l'acquisizione di nuove comprensioni.

"L'apprendimento è il processo in cui la conoscenza viene creata dalla trasformazione dell'esperienza"

David Kolb

Una delle principali differenze tra i normali giochi di fuga e le Escape adventures educative è che l'educatore analizza l'intero processo durante il gioco. Il ruolo dell'educatore si manifesta in questo punto cogliendo il meglio della loro esperienza ponendo le domande giuste agli studenti, in modo che i risultati dell'apprendimento provengano da loro.

Puoi fare la riflessione o il debriefing come fai di solito, se hai esperienza in questo. In caso contrario, puoi seguire il processo di debriefing delle 4 F che prevede:

-  **Sentimenti:** Dopo aver attraversato un'esperienza di apprendimento come questa, i partecipanti sperimentano una serie di emozioni ed è importante dedicare del tempo per analizzarle. Come primo passo, devi lasciare che le persone si sfoghino e ottenere il controllo sulle loro emozioni. Ma è anche bello esprimere queste emozioni e condividerle all'interno del gruppo. Ben guidato, questo è un processo molto prezioso dell' Escape adventure (e di qualsiasi esperienza di apprendimento). Nel primo round di: Come ti senti in una parola, di solito aiuta a sentire tutti gli studenti esprimerlo ed è anche un modo abbastanza inclusivo. Come si sono sentiti durante l'esperienza? Prova a chiedere più a fondo cosa ha causato queste emozioni. Chiedi loro e prendi appunti sulle diverse emozioni in modo da poter analizzare in seguito perché passare attraverso le stesse emozioni ha provocato in loro emozioni così diverse.
-  **Fatti:** Quando si sono un po' più calmati, sono pronti per il secondo passo: un'analisi razionale del viaggio o dell'esperienza. È il momento di tornare ai vari elementi dell'esperienza e chiedere loro cosa è successo, cosa hanno fatto, quali erano i loro enigmi o sfide preferiti e cosa si sono divertiti di più a fare. È importante che rimangano reali e se qualcuno ha un'interpretazione forte, la smetti. Cosa hai visto, cosa hai sentito, ecc. Per loro è bello ascoltare le esperienze degli altri studenti, cose che potrebbero non aver visto o sentito. Oltre a questo è prezioso per gli studenti, fornisce anche informazioni molto preziose per adattare la tua Escape adventures e migliorarla.
-  **Risultati:** Cosa hanno imparato dall'esperienza? Cosa capiscono ora sull'argomento, sulla cooperazione, sull'inclusione? Ecc. Cosa fanno ora, cosa è cambiato in loro e cosa ricorderanno? Incoraggiali a creare situazioni di vita quotidiana in cui applicare ciò che hanno appreso. Come possono utilizzare queste nuove intuizioni?
-  **Futuro:** In quest'ultima fase possiamo fare un brainstorming su cosa accadrà dopo, racconteranno agli altri questa esperienza? Integreranno quel nuovo apprendimento nelle loro vite? Come possiamo fare in modo che questo abbia un impatto maggiore?

Per facilitare un buon debriefing o riflessione, dovresti preparare alcune domande scritte per te stesso e avere anche qualcuno che prenda appunti. Nel Toolkit puoi trovare esempi per domande di debriefing.

Conosci meglio i tuoi studenti. Pensa a come puoi fare questa riflessione. In certi casi potrebbe essere meglio avere questa riflessione in 2 o 3 parti separate. È bello avere i sentimenti e i fatti subito dopo l'esperienza. Ovviamente sarebbe meglio se potessi continuare, ma se il tuo gruppo target non ha una tale capacità di attenzione, puoi suddividerlo in sessioni separate.

VALUTAZIONE DELL'AVVENTURA E COME MIGLIORARE LA TUA PRATICA:

La valutazione è guardare indietro all'esperienza e renderla la tua esperienza di apprendimento. Per questo puoi utilizzare diversi feedback o valutazioni:

FEEDBACK DEGLI STUDENTI:

Per ottenere un feedback sulla tua Escape adventure, forse vuoi un riscontro. Puoi farlo durante la riflessione, ma potresti anche chiedere ai tuoi studenti di compilare un piccolo questionario. Questo potrebbe darti una buona visione per il tuo lavoro di educatore e potenzialmente nuove Escape adventures. I tuoi giocatori potrebbero darti cose interessanti con cui lavorare. Nel caso in cui abbiano ottime idee su come farlo meglio o cosa cambiare, potresti anche pensare a come potresti coinvolgerli nell'ulteriore sviluppo di questa Escape adventure, o per supportarti con nuovi. Questo è anche un modo per dare più titolarità ai giovani.

VALUTAZIONE EDUCATORI O (AUTO)VALUTAZIONE:

Tu e il tuo team potete sedervi insieme e riflettere sull'esperienza. Prenditi il tempo necessario per questo.

ASPETTI PER LA VALUTAZIONE:

- 🔒 L' Escape adventure ha funzionato? Ha funzionato come avevi programmato? Perché?
- 🔒 Gli studenti sono stati coinvolti dalla storia e dall'introduzione alla storia? Perché?
- 🔒 L'avventura è stata interessante per i tuoi studenti? Perché? Cosa cambieresti, cosa manterrai?
- 🔒 Come valuti i risultati di apprendimento degli studenti?
- 🔒 Come valuti il tuo ruolo di sostenitore dell'apprendimento? Hai interferito quando ce n'era bisogno? Di chi era il bisogno, tuo o loro?
- 🔒 Saresti disposto e pronto a sviluppare una nuova Escape adventure? Di cosa dovresti tenere conto per questo?
- 🔒 In caso di lavoro di squadra, come avete lavorato insieme come squadra per realizzare questa Escape adventure? Forse è il momento di scambiarsi feedback;
- 🔒 Quali competenze hai mostrato o sviluppato durante questo processo?
- 🔒 Quali nuove intuizioni trai personalmente e professionalmente da questa esperienza?

FOLLOW-UP PER GLI STUDENTI E PER IL TEAM:

Dopo l'esperienza, torniamo tutti alla vita normale. La vita va avanti, sia per te che per i tuoi studenti. È interessante vedere come l'Escape adventure stia influenzando il comportamento o il pensiero di alcuni studenti. Fai spazio per tornare all'esperienza in una fase successiva, dai spazio per ulteriori riflessioni se necessario. E se chiedono una nuova avventura, crea una nuova Escape adventure.

A seconda del tipo di Escape adventure, potrebbe essere necessario elaborare una strategia su come procedere. Se hai un'avventura con un argomento delicato, come il bullismo, l'omosessualità, l'autoutilizzazione, la solitudine, ecc. potresti aver bisogno di tornarci sopra con il tuo gruppo di studenti. Altri studenti dicono solo un noioso "qualunque cosa!" e altri sono molto entusiasti di "giocare a un gioco emozionante" in classe o nel centro giovanile. Come detto prima, quando i giovani ottengono la motivazione intrinseca per fare qualcosa con l'esperienza, potresti aver trovato un buon compagno/i. Abbiamo visto alcuni esempi di giovani che volevano essere coinvolti nella progettazione e costruzione di Escape adventures, e hanno imparato ancora di più realizzandole, piuttosto che partecipando a una di esse.

BUONA FORTUNA E GODITI IL PROCESSO E I RISULTATI!







CHAPTER

05

**FILE DI ESCAPE:
UNO STRUMENTO
PRATICO PER
GENERARE
CARTELLE
DI ESCAPE**

CAPITOLO 5: FILE DI ESCAPE: UNO STRUMENTO PRATICO PER GENERARE CARTELLE DI ESCAPE

QUAL È IL FILE DI ESCAPE ?

I file di escape è una guida pratica e completa per costruire giochi di fuga personalizzabili ed educativi in formato cartella. Tu, l'educatore/costruttore, puoi creare i tuoi giochi di fuga educativi per far divertire i tuoi studenti/giocatori, seguendo una serie di semplici passaggi e selezionando e scegliendo i tuoi puzzle. Tutto ciò di cui hai bisogno sono alcune competenze informatiche di base, una stampante, una normale cartellina e una busta.

La guida viene fornita completa di tutti gli altri materiali per creare infinite possibilità. Costruire e preparare il gioco può essere fatto in un pomeriggio. Il gioco può essere giocato con un massimo di cinque giocatori o con l'intera classe dividendo la classe in gruppi più piccoli. I giocatori affineranno le loro abilità del 21° secolo svelando misteri, risolvendo enigmi e lavorando insieme. I puzzle sono vari e divertenti per tutti gli stili di apprendimento e le età (a partire da 11). Tutti possono giocare!

Gli Escape Files sono stati realizzati dall'organizzazione partner VO De Vallei come output aggiuntivo e questo è il motivo per cui ha ricevuto il suo posto separato all'interno del nostro tutorial.

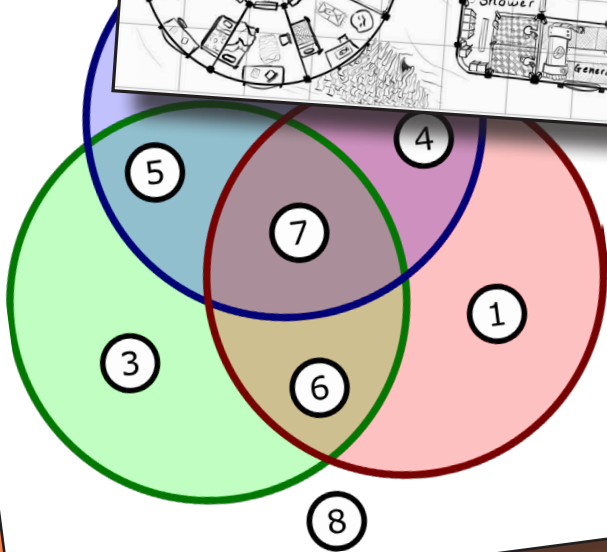
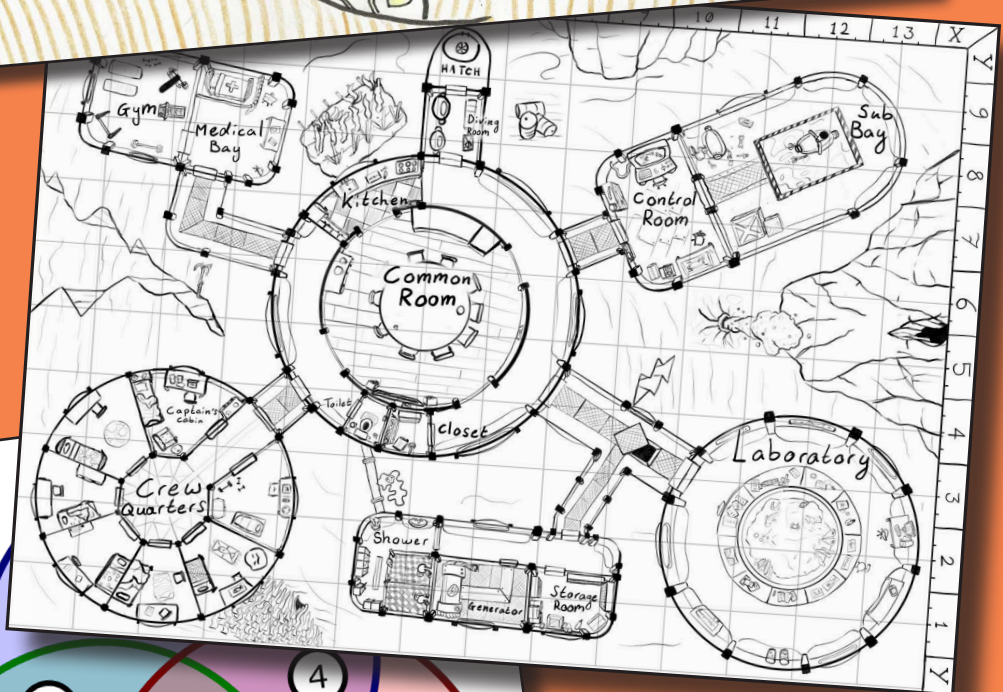
COME COSTRUIRE

Costruire è facile e relativamente veloce. Seguendo sei passaggi sarai guidato attraverso il processo, facendo tutti i tipi di scelte lungo il percorso. Non dovrai inventare storie fantasiose, enigmi intriganti o strutture generali: questo è già stato risolto. L'unica cosa che devi davvero considerare è ciò che i giocatori che hai in mente apprezzeranno di più giocando e cosa ti piacerebbe costruire. Se sei un creatore di puzzle più esperto, puoi ovviamente modificare o imbullonare qualsiasi elemento a tuo piacimento, ma ti consigliamo di non sforzarti troppo dai sei passaggi.

Ecco una panoramica dei passaggi:

1. scegliere il tema
2. decidere sulla questione
3. scegliere i puzzle
4. decidere sulla conclusione
5. costruire i puzzle
6. finire

Quindi, se ti sei interessato a questo strumento di generazione di "avventura di fuga", fai clic qui e provalo tu stesso!







GLOSSARIO

IL PARTNERSHIP

PAROLE DI CHIUSURA

COLOFONE

GLOSSARIO

Glossario: Termini che utilizziamo in questo kit iniziale:

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO CREATIVO

Esistono diverse definizioni di ambienti di apprendimento. Nella ricerca sullo stato dell'arte "The First Looking at Learning", un ambiente di apprendimento è stato definito come un ambiente di un particolare istituto scolastico caratterizzato da componenti sociali, oggetti e questioni speciali nonché relazioni interpersonali. Questi fattori si influenzano e si completano a vicenda e influenzano ogni persona coinvolta. Un ambiente di apprendimento specifica inoltre un ambiente educativo; implica sempre un processo organizzativo. Assicura la correlazione delle condizioni materiali, comunicative e sociali nel processo di apprendimento e le circostanze favorevoli allo sviluppo del potenziale creativo degli studenti. Utilizzando diverse fonti di conoscenza e vari metodi di apprendimento, lo studente costruisce da solo le proprie conoscenze, abilità e disposizioni.

L'organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE) definisce "ambiente di apprendimento" **come un concetto organico e olistico - un ecosistema che include l'attività e i risultati dell'apprendimento**. L'aspetto della creatività è nascosto nell' 'organico' e 'olistico'. L'ambiente creativo consente di esprimere l'apprendimento in molti modi (creativi) e utilizza tutti i sensi e tutte le intelligenze. Per comprendere l' "ambiente di apprendimento creativo", è fondamentale concentrarsi sulle dinamiche e sulle interazioni tra quattro dimensioni: lo studente (chi?), gli educatori (con chi?), i contenuti (imparare cosa?) e le strutture e le tecnologie (dove? con cosa?). Per creare un ambiente di apprendimento creativo, è fondamentale ripensare e guardare in modo diverso a ciascuno di questi 4 elementi sopra menzionati.

COMPETENZE: ABILITA', CONOSCENZE E ATTITUDINI

Competenze sono le "capacità di fare qualcosa con successo o in modo efficiente". Il termine è spesso usato in modo intercambiabile con il termine "abilità", sebbene non siano la stessa cosa. Due elementi differenziano la competenza dall'abilità e rendono la competenza più dell'abilità. Quando una persona è competente, può applicare ciò che sa per svolgere un compito specifico o risolvere un problema ed è in grado di trasferire questa capacità tra diverse situazioni. Nell'animazione socioeducativa, la competenza è intesa come dotata di tre dimensioni interconnesse:

Abilità (skill): Questa dimensione si riferisce a ciò che sei in grado di fare o a ciò che devi essere in grado di fare per svolgere il tuo lavoro con i giovani. Questa è la dimensione "pratica" o abilità della competenza. È comunemente associato alle "mani".

Conoscenza: Questa dimensione si riferisce a tutti i temi e le questioni che conosci o che devi conoscere per svolgere il tuo lavoro. Questa è la dimensione "cognitiva" della competenza. È comunemente associato alla "testa".

Attitudini e valori: Questa dimensione di competenza si riferisce agli atteggiamenti e ai valori che devi sposare per svolgere il tuo lavoro in modo efficace. Questa dimensione della competenza è comunemente associata al “cuore”.

DIVERSITÀ

Diversità è la gamma delle differenze umane, inclusi ma non limitati a razza, etnia, genere, identità di genere, orientamento sessuale, età, classe sociale, capacità o attributi fisici, sistema di valori religiosi o etici, origine nazionale e convinzioni politiche. Diversità significa sostanzialmente “essere composti da elementi diversi”. Se guardiamo a gruppi di persone in un termine più ampio, diversità è qualsiasi dimensione che può essere utilizzata per differenziare gruppi e persone gli uni dagli altri.

EDUCATORI: INSEGNANTI E OPERATORI GIOVANILI

Un **educatore** è ampiamente definito come chiunque in un ruolo educativo. Nel contesto di Erasmus+ è chiunque sostenga intenzionalmente l'apprendimento e offra opportunità di apprendimento o crei ambienti di apprendimento per gli studenti. Questo può avvenire in un contesto formale, ma anche al di fuori di esso. È un concetto più ampio rispetto alle sole persone che hanno una funzione retribuita o ufficiale. Puoi essere un educatore volontario e anche un pari può essere un educatore quando assume intenzionalmente quel ruolo.

Un **insegnante**, chiamato anche docente (o formalmente chiamato educatore), è una persona che aiuta studenti ad acquisire conoscenza, competenza, o virtù, attraverso la pratica di insegnamento. Nel contesto di questo progetto ci riferiamo agli insegnanti come agli educatori che forniscono servizi educativi all'interno di un ambiente scolastico.

Un **operatore giovanile** è una persona che lavora con giovani per facilitare il loro sviluppo personale, sociale ed educativo attraverso educazione informale, cura (ad es. prevenzione) o approcci per il tempo libero. I principi di base del lavoro giovanile sono il rispetto dei giovani, la fornitura di opportunità accessibili e orientate al valore (genuinamente utili) per la partecipazione volontaria, la responsabilità, l'essere anti-oppressivi (ad es. modello sociale di disabilità, addestramento al pregiudizio inconscio) nei processi, la riservatezza, l'affidabilità, l'affidabilità e l'etica nel mantenere i confini. Nel contesto di questo progetto ci riferiamo sia agli animatori giovanili che hanno un titolo ufficiale o una formazione come animatori giovanili sia a persone che forniscono attività (educative) per i giovani al di fuori dell'ambiente scolastico.

PROGRAMMA ERASMUS+ E CORPO EUROPEO DI SOLIDARIETÀ

Il **programma Erasmus+** è il programma dell'UE nei settori dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport. È un follow-up dei programmi Gioventù per l'Europa, Gioventù e Gioventù in azione ed è progettato per il periodo 2021-2027. L'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport sono

settori chiave che sostengono i cittadini nel loro sviluppo personale e professionale. Un'educazione e una formazione inclusiva e di alta qualità, così come l'apprendimento informale e non formale, in definitiva forniscono ai giovani e ai partecipanti di tutte le età le qualifiche e le competenze necessarie per la loro partecipazione significativa alla società democratica, la comprensione interculturale e una transizione di successo nel mercato del lavoro. Questo progetto è realizzato e cofinanziato dal programma Erasmus+.

Il Corpo europeo di solidarietà (ESC), noto fino al 2018 come **Servizio Volontario Europeo (SVE)**, è un programma di volontariato internazionale della Commissione europea con cui i giovani possono andare individualmente o in gruppo in un altro Paese, di solito da un Paese europeo all'altro, per lavorare per una causa senza scopo di lucro. Dal 2018, il programma offre anche opportunità ai giovani europei di impegnarsi come volontari nelle proprie comunità.

ESCAPE ADVENTURE, FORMATO ESCAPE E MODULO ESCAPE

All'interno di questo progetto abbiamo preso il concetto di Escape Room e abbiamo cercato in che modo avremmo potuto implementare alcune delle sue caratteristiche in altre forme di gioco oltre alla sola "stanza" di fuga.

Un' Escape adventure copre ogni forma di gioco che utilizza alcuni elementi del concetto di Escape Room. Usa elementi come 'fuggire da qualche parte o qualcosa (nel senso più ampio del termine; può anche risolvere una grande sfida o entrare da qualche parte), una varietà di diversi tipi di enigmi e indovinelli da risolvere e qualche forma di flusso o ordine in cui l'avventura deve essere risolta. Utilizza un formato di fuga specifico (vedi sotto), ma ha anche una narrazione completa e puzzle e indovinelli.

Quando si parla di un **Formato Escape** intendiamo la forma del gioco in cui viene presentata l' Escape Adventure. In questo progetto abbiamo esaminato i seguenti formati escape: la valigia escape, la scatola escape, il libro escape, il gioco da tavolo escape, il gioco di carte escape, il divisore spaziale escape, la cartella escape, il puzzle escape, la mappa escape. Per testare l'usabilità di questi formati abbiamo dovuto realizzare Escape adventures complete (incluse narrazioni ed enigmi) per poter verificare fino a che punto i formati in sé sono inclusivi per gli studenti.

I **moduli escape** sono complete Escape Adventures sul tema dell'inclusione, realizzate utilizzando diversi Escape Format e creando una narrazione e puzzle collegati a diversi temi che trattano tutti il tema dell'inclusione. Sono completi e completamente descritti, in modo che le persone interessate possano semplicemente prendere un modulo escape, stampare e raccogliere tutto il materiale necessario e provarlo da soli.

FORMALE, NON FORMALE E INFORMALE, FORMAZIONE SCOLASTICA

L'educazione formale, non formale e informale sono elementi complementari e si rafforzano a vicenda di un processo di apprendimento permanente:

Educazione formale si riferisce al sistema educativo strutturato che va dalla scuola primaria (e in alcuni Paesi dalla scuola materna) all'università, e comprende programmi specializzati per la formazione professionale, tecnica e professionale. L'istruzione formale comprende spesso una valutazione dell'apprendimento o delle competenze acquisite dagli studenti e si basa su un programma o curriculum che può essere più o meno chiuso all'adattamento ai bisogni e alle preferenze individuali. L'istruzione formale di solito porta al riconoscimento e alla certificazione.

Educazione non formale si riferisce a programmi e processi pianificati e strutturati di educazione personale e sociale per i giovani progettati per migliorare una gamma di abilità e competenze, al di fuori del curriculum educativo formale. L'educazione non formale è ciò che accade in luoghi come le organizzazioni giovanili, i club sportivi, i gruppi artistici e i gruppi della comunità in cui i giovani si incontrano, ad esempio, per intraprendere progetti insieme, giocare, discutere, andare in campeggio o fare musica e teatro. I risultati dell'educazione non formale sono generalmente difficili da certificare, anche se il loro riconoscimento sociale è in aumento.

L'educazione non formale dovrebbe anche essere:

- 🔒 volontaria
- 🔒 accessibile a tutti (idealmente)
- 🔒 un processo organizzato con obiettivi educativi
- 🔒 partecipativa
- 🔒 centrata sul discente
- 🔒 sull'apprendimento delle competenze per la vita e sulla preparazione alla cittadinanza attiva
- 🔒 basata sul coinvolgimento dell'apprendimento individuale e di gruppo con un approccio collettivo
- 🔒 olistico e orientato al processo
- 🔒 in base all'esperienza e all'azione
- 🔒 organizzata in base alle esigenze dei partecipanti.

Educazione informale si riferisce a un processo di apprendimento permanente, in base al quale ogni individuo acquisisce atteggiamenti, valori, abilità e conoscenze dalle influenze e dalle risorse educative nel proprio ambiente e dall'esperienza quotidiana. Le persone imparano dalla famiglia e dai vicini, al mercato, in biblioteca, alle mostre d'arte, al lavoro e attraverso il gioco, la lettura e le attività sportive. I mass media sono un mezzo molto importante per l'educazione informale, ad esempio attraverso opere teatrali e film, musica e canzoni, dibattiti televisivi e documentari. L'apprendimento in questo modo è spesso non pianificato e non strutturato.

GAMIFICATION E MECCANICHE DI GIOCO

La Gamification si riferisce all'applicazione delle meccaniche di gioco in un contesto che non è un gioco. Autorità, aziende, scuole e molti ambienti sociali hanno gamificato i loro processi per coinvolgere gli utenti, aumentare la partecipazione, ottenere prestazioni migliori e ottenere risultati migliori e rendere

i contenuti più piacevoli e coinvolgenti.

Nell'educazione, la ludicizzazione si riferisce principalmente all'uso di giochi o elementi simili al gioco nel processo di apprendimento. Ciò può includere l'uso di punti, premi, sfide e monitoraggio dei progressi per rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente.

La Meccanica di gioco è "come funziona un gioco", cosa devi fare e come devi farlo per giocare. Le meccaniche di gioco sono l'asse centrale attorno al quale ruota l'esperienza. Collega gli elementi con i giocatori e rende possibile la dinamica. In giochi da tavolo e videogiochi, le meccaniche di gioco sono le regole che governano e guidano le azioni del giocatore, così come la risposta del gioco ad esse. Una regola è un'istruzione su come giocare, è un elemento di gioco come la mossa a forma di L del cavaliere negli scacchi. Le meccaniche di un gioco specificano quindi in modo efficace come il gioco funzionerà per le persone che lo giocano.

INCLUSIONE ED ESCLUSIONE

Inclusione, l'atto di includere tutti, è un cambiamento più profondo verso l'accoglienza e la valorizzazione delle persone esattamente come sono. Significa abbracciare e celebrare la diversità di esperienze e capacità delle persone. Significa incoraggiare le persone a portare "tutte se stesse" nelle loro comunità e luoghi di lavoro, accettate e accolte per la loro profondità e ampiezza di conoscenza. In breve, il significato di inclusivo è che tutti, indipendentemente dalle loro capacità mentali o fisiche, sono compresi, apprezzati e in grado di partecipare e contribuire in modo significativo.

Esclusione è l'opposto di Inclusione. Nel contesto di questo progetto significa che l'attività, la metodologia, l'avventura, gli argomenti o il contenuto non sono accessibili o non tutti sono in grado di partecipare. Ovviamente questo non deve essere portato all'estremo, alcune attività o metodi per natura si concentrano su un certo aspetto (ad esempio attività visive o fisiche). Non devi creare qualcosa che sia sempre accessibile e utile per tutti. L'importante è che tutti all'interno del tuo gruppo target possano parteciparvi pienamente.

INNOVAZIONE NELL'EDUCAZIONE

Innovare significa apportare modifiche o fare qualcosa in un modo nuovo. Innovare non richiede di inventare. La creatività e l'adattabilità sono incorporate nell'innovazione.

Innovazione nell'educazione non è un termine specifico con definizioni fisse. Lo spirito dell'educazione all'innovazione è un'apertura a guardare con occhi nuovi alle situazioni e ad affrontarle in modi diversi e nuovi. È un riconoscimento che non abbiamo tutte le risposte e siamo aperti a nuovi approcci per migliorare come metodi di trasferimento delle conoscenze con strategie di insegnamento innovative.

L'innovazione nell'educazione può essere:

- 🔒 Riconoscendo che gli studenti sono meglio serviti dall' aula ribaltata dove guardano le lezioni a casa e completano i compiti in classe.
- 🔒 Introdurre più tecnologia in classe per creare un'aula mista dove gli studenti sperimentano la tecnologia come farebbero nel mondo reale.
- 🔒 Fornire maggiori modi per facilitare una più chiara e migliore comunicazione tra i genitori dei distretti scolastici con potenti strumenti video.

L'innovazione nell'educazione deriva dall'identificazione di sfide e problemi, guardando e imparando dagli altri, sviluppando nuovi metodi per affrontare questi problemi e ripetendoli quando questi esperimenti non danno necessariamente i risultati di cui hai bisogno.

INTERPERSONALE E INTRAPERSONALE

Poiché il termine "intra" significa "dentro", la comunicazione che avviene all'interno di una persona è chiamata comunicazione intrapersonale. D'altra parte, il termine "inter" significa "tra", quindi quando la comunicazione avviene tra due o più persone, si dice che sia comunicazione interpersonale.

Le competenze **interpersonali** includono la comunicazione verbale e non verbale, la capacità di gestire i conflitti, il lavoro di squadra, l'empatia, l'ascolto, un atteggiamento positivo, l'essere flessibili e positivi, la capacità di ascoltare e comunicare bene.

Le competenze **intrapersonali** si riferiscono alla consapevolezza di sé dei nostri punti di forza e di debolezza. Le abilità intrapersonali sono una forma di auto-comunicazione perché si riferiscono a ciò che accade all'interno del proprio io interiore.

Le abilità intrapersonali sono ciò che ti aiuta a gestire le emozioni e ad affrontare le sfide che potresti incontrare in diversi momenti della tua vita. Simile all'intelligenza emotiva, le abilità intrapersonali includono: consapevolezza di sé, fiducia in se stessi, perseveranza, apertura al cambiamento e nuove idee, capacità di superare le distrazioni, gestione del tempo, resilienza, autodisciplina, ecc.

APPRENDIMENTO, APPRENDISTA E APPRENDIMENTO CENTRATO SULLO STUDENTE

Apprendimento è il processo di acquisizione di nuove abilità, conoscenze, comprensione e valori. Questo è qualcosa che le persone possono fare da sole, anche se generalmente è reso più facile con l'educazione: il processo di supportare qualcuno o un gruppo di altri a imparare. Con il supporto educativo, l'apprendimento può avvenire in modo più efficiente o efficace. L'apprendimento non riguarda solo il risultato finale, ma anche il processo stesso. Nell'apprendimento non ci sono errori o fallimenti, solo risultati attesi e inaspettati. Anche i risultati non intenzionali o inattesi hanno in loro un apprendimento

importante. Le persone imparano in molti modi diversi e gli individui possono avere grandi differenze nelle modalità e nelle condizioni di cui hanno bisogno per un apprendimento efficace.

Un **apprendista** è una persona che sta cercando di acquisire competenze in qualcosa studiando, facendo, scoprendo, immaginando, praticando o ricevendo insegnamenti.

Un approccio centrato sullo **studente** vede gli studenti come agenti attivi. Portano la loro conoscenza, esperienze passate, educazione e idee - e questo influisce sul modo in cui raccolgono nuove informazioni e apprendono. Si differenzia in modo significativo da un approccio tradizionale centrato sull'educatore. Gli approcci di apprendimento tradizionali sono stati formati dal comportamentismo, che vede gli studenti come "tabula rasa" e gli insegnanti come esperti che devono fornire tutte le informazioni pertinenti. Questo approccio vede gli studenti come rispondenti a stimoli esterni.

PARTECIPAZIONE

Al livello più elementare, partecipazione significa che le persone sono coinvolte nelle decisioni che riguardano la loro vita. Attraverso la partecipazione le persone possono identificare opportunità e strategie di azione e costruire solidarietà per realizzare il cambiamento.

La partecipazione conta come un valore fondamentale nelle società aperte e democratiche, ed è sempre più riconosciuto come un "diritto" attraverso documenti globali sulle risorse umane. La partecipazione sfida l'oppressione e la discriminazione, in particolare delle persone più povere ed emarginate.

Una partecipazione significativa dipende dalla volontà e dalla capacità delle persone di partecipare ed esprimere la propria voce. Tuttavia, questo può essere difficile quando le persone si sentono intimidite, mancano di determinate conoscenze o di un linguaggio pertinente per comprendere e contribuire, o addirittura sentono di non avere il diritto di partecipare.

Inoltre, gli aspetti pratici spesso significano che i rappresentanti di un particolare gruppo parteciperanno piuttosto che ciascun individuo che si impegni direttamente, il che aumenta il rischio che alcuni interessi non vengano rappresentati o che i processi vengano cooptati dalle élite o da determinati gruppi.

Un modello molto utile e ben noto per lavorare con la partecipazione è il modello di Roger Harts chiamato "**La scala della partecipazione dei bambini**", che si basa sul noto modello di Arnstein. La tipologia di Hart della partecipazione dei bambini è presentata come una metaforica "scala", con ogni gradino ascendente che rappresenta livelli crescenti di azione, controllo o potere del bambino. Inoltre, gli otto "pioli" della scala rappresentano un continuum di potere che ascende dalla non partecipazione (nessuna intraprendenza) ai gradi di partecipazione (livelli crescenti di intraprendenza). Va notato che l'uso da parte di Hart del termine "bambini" comprende tutti i minorenni, dai bambini in età prescolare agli adolescenti.

APPRENDIMENTO TRA PARI

L'apprendimento tra pari è un'attività di apprendimento reciproco, che è reciprocamente vantaggiosa e prevede la condivisione di conoscenze, idee ed esperienze tra i partecipanti. Le pratiche di apprendimento tra pari consentono loro di interagire con altri partecipanti, i loro pari, e partecipare ad attività in cui possono imparare gli uni dagli altri e raggiungere obiettivi di sviluppo educativo, professionale e/o personale.

SOFT SKILLS

Le soft skills sono abilità non tecniche che descrivono come lavori e interagisci con gli altri. A differenza di abilità dure, non sono necessariamente qualcosa che imparerai in un corso, come analisi dei dati o programmazione. Al contrario, riflettono il tuo stile di comunicazione, lavoro etico e stile di lavoro.

Includono la capacità di pensare in modo critico, essere curiosi e creativi, prendere l'iniziativa, risolvere problemi e lavorare in modo collaborativo, essere in grado di comunicare in modo efficiente in un ambiente multiculturale e interdisciplinare, essere in grado di adattarsi al contesto e far fronte allo stress e incertezza. Queste abilità fanno parte delle competenze chiave nel contesto Erasmus+.

THE PARTNERSHIP:

PARTNER DI PROGETTO

Avevamo una base per costruire la nostra partnership e abbiamo invitato due scuole che erano molto interessate a questo progetto e competenti in determinati campi, il che significava che potevano dare un prezioso contributo alla cooperazione già esistente tra gli altri 5 partner.: La nostra partnership è composta da 7 partner di progetto:



ITALIA:

Stranaidea Cooperativa Sociale è una cooperativa sociale di tipo A (servizi alla persona, servizi sociali, sanitari ed educativi) finalizzata alla promozione del benessere delle persone e alla prevenzione delle situazioni di rischio. Stranaidea lavora con una vasta gamma di individui e gruppi, come disabili, rifugiati, gruppi di zingari, bambini e famiglie a rischio, senzatetto e altri gruppi con minori opportunità. Gli obiettivi dei vari servizi sono perseguiti attraverso la metodologia dello sviluppo comunitario.

www.stranaidea.it, teatrodigionata@stranaidea.it

Autori: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou

LETTONIA:



Il **comune di Gulbene (GM)** è composto da 13 villaggi e dal territorio amministrativo della città di Gulbene. L'obiettivo principale è fornire alla comunità i servizi necessari e rappresentare gli interessi dei residenti locali. GM avvia diverse attività sociali ed educative che rispondono ai bisogni dei diversi gruppi di popolazione locale, tra cui giovani, disabili e persone svantaggiate per aiutarli a realizzare le loro idee e ambizioni per migliorare la qualità della vita e per facilitare la loro partecipazione civile attiva.

www.gulbene.lv, dome@gulbene.lv

Autori: Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Medniece



La **Jaunpils Secondary School** è l'unica istituzione educativa nel distretto di Jaunpils che è un'istituzione educativa completa, che offre diversi programmi educativi: programma di istruzione prescolare (per bambini dai 2 ai 6 anni), programma di istruzione di base (classe 1a-9a), scuola secondaria generale programma educativo (10a-12a classe), Programma educativo di base per bambini con disturbi dell'apprendimento. La scuola offre anche un'ampia varietà di programmi di interesse e doposcuola per alunni di tutte le età:

www.jaunpils.lv

Autori: Ieva Zagmane, Jurgis Kuksa, Inga Abula



OLANDA:

VO De Vallei La scuola offre un'istruzione basata sugli obiettivi di apprendimento e sulle esigenze di apprendimento di ogni studente, non suddivisa per fasce di età nelle classi. La scuola ha insegnanti di materie per la maggior parte delle materie convenzionali e gli studenti possono scegliere di frequentare le lezioni organizzate da questi insegnanti. Il principale modello di governance utilizzato è la sociocrazia e le decisioni vengono prese attraverso il modello decisionale sociocratico.

www.vodevallei.nl, info@vodevallei.nl

Autori: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn, Chris van Walraven



Youth Exchange Service (YES!) offre ai giovani l'opportunità di esplorare il mondo e le possibilità che il mondo ha per loro. Danno potere alle persone dando loro spazio per svilupparsi a livello personale e professionale. I loro gruppi target sono i giovani di età compresa tra i 14 ei 30 anni, in gruppi misti di giovani con vari livelli socio-economici, livello di istruzione, religione e background culturale. Lavorano principalmente a livello europeo e hanno sviluppato diversi progetti Erasmus+.

www.yesnow.nl, gabi@yesnow.nl

Autori: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai

SPAGNA:

Asociación Promesas è un Promotore di Metodologie nell'Educazione per una Società più Sostenibile e Alternativa ed è stata costituita per trovare soluzioni alternative all'attuale situazione della nostra società europea per quanto riguarda le questioni giovanili e l'istruzione. Promesas agisce sulla mancanza di individualizzazione dei processi di apprendimento per gli studenti e su altri problemi derivanti dalle attuali forme di istruzione. Promesas è una piattaforma per lavorare per e con i cittadini, attraverso l'implementazione di diverse attività e progetti educativi per contribuire al loro sviluppo personale, al fine di creare una società alternativa e migliore.

www.asociacionpromesas.com, asociacionpromesas@gmail.com

Autori: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez

La scuola Milagrosa y Santa Florentina è una scuola bilingue che utilizza l'inglese come seconda lingua sia nell'istruzione primaria che in quella secondaria. È un centro educativo basato sul cristianesimo che viene avvicinato non solo accademicamente, ma orienta incessantemente i nostri approcci educativi verso la definizione e lo sviluppo di cittadini responsabili, critici, solidali e cristiani nella nostra società. La scuola si rivolge a bambini e ragazzi in un ampio raggio: primo e secondo anno di scuola dell'infanzia, istruzione primaria e secondaria, formazione professionale media verso l'assistenza alle persone in situazioni di dipendenza, alta formazione professionale verso l'inclusione sociale. A diversi livelli la loro metodologia si basa sull'apprendimento basato su progetti.

<https://lmsf.es>, lmsfva@planalfa.es

Autori: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio



PAROLA DI RINGRAZIAMENTO FINALE

Questo materiale didattico è stato sviluppato dal partenariato tra 4 Paesi nell'ambito del progetto Escape Exclusion, finanziato attraverso un partenariato strategico Key Action 2 nel programma Erasmus + della Commissione europea.

Questo Starter Kit è stato creato grazie al contributo di molti. Vorremmo ringraziare tutti coloro che hanno contribuito con il loro tempo, impegno, energia, feedback e/o supporto finanziario, o ci hanno supportato in qualsiasi altro modo per rendere possibile tutto questo.

Ringraziamenti speciali a Erasmus+, programma educativo europeo che ha finanziato questo progetto Escape Exclusion, attraverso l'Agenzia nazionale lettone - Agenzia statale per lo sviluppo dell'educazione.

Vogliamo ringraziare tutti quei professionisti, scuole e ONG nella partnership che sono stati coinvolti in questa Partnership Escape Exclusion - inclusi i dettagli di contatto:

COLOFONE:

DIRITTI DI PROPRIETÀ DI QUESTO STARTER KIT E DI TUTTI I SUOI COMPONENTI:

Questo Starter Kit è stato sviluppato e finanziato dal programma europeo di educazione Erasmus +. Lo abbiamo sviluppato e progettato per supportare gli educatori a leggere, condividere e utilizzare tutti questi materiali creati dalla nostra Partnership.

Ci piacerebbe anche che quando lo condividi o lo usi, segui queste regole creative commons. Vi chiediamo di menzionare sempre gli autori originali di questo materiale, nel rispetto del loro intenso lavoro e della loro volontà di continuare ad esplorare metodi per aiutare altri educatori. Gli Intellectual Outputs di questo progetto Escape Exclusion sono quindi disponibili gratuitamente per il settore non profit e per i settori educativi, e ci auguriamo che sia utile per voi educatori là fuori.

Nota bene! Tuttavia, questo materiale non può essere utilizzato per scopi commerciali. Non tutto il contenuto o il design di questo Starter Kit e dei suoi componenti può essere venduto ad altri, utilizzato a scopo di lucro o utilizzato come materiale per workshop o corsi per i quali i partecipanti devono pagare. Né si può fingere che tutto questo materiale sia stato sviluppato da qualcun altro o da un'altra ONG o società.



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

I destinatari di questa pubblicazione hanno diritto a condividere, copiare e distribuire il materiale in qualsiasi supporto o formato, ma devono seguire quanto segue:

Attribuzione:

You must give appropriate credit, provide a link to the licence, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

Non commerciale:

Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

Nessun derivato:

Se remixi, trasformi o costruisci sopra il materiale, non puoi distribuire il materiale modificato, senza l'approvazione esplicita e il consenso degli autori.

