

UNA COLLEZIONE  
DI ESCAPE  
ADVENTURES  
INCLUSIVE ED  
EDUCATIVE  
“TROVA LA TUA  
STRADA”



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



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

## DESIGNER DELLE ESCAPE ADVENTURE

### GULBENE

Anita Birzniece  
Vita Medniece  
Zita Grīnberga  
Gunta Gruņiere  
Jana Keibeniece

### VO DE VALLEI

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

### JAUNPILS

Jurģis Kukša  
Inga Ābula  
Ieva Zāgmane

### YES

Gabi Steinprinz  
Dani Korai  
Konstantina Korai

### STRANAIDEA

Chiara Bechis  
Giulia Agui  
Katerina Nastopoulou  
Marco Fiorito  
Marta Sartorio

### LA MILAGROSA

Marina Represa  
Inés Aparicio  
Yaiza Martínez

### PROMESAS

Rūta Kronberga  
Javi Quilez  
Nacho Salgado  
Esther Bombín

### OTHER PARTICIPANTS

Progetto "Escape To Inspire"

Grazia Colabufo  
Luise Tiks  
Annalisa Zaccaria  
Alejandro Crespo  
Hilmar Schipper

## AUTORI E IDEATORI DELLA STRUTTURA DEL DOCUMENTO

Rūta Kronberga   Gabi Steinprinz   Esther Bombín

### DESIGNER

Esther Bombín

# INDICE

Intro	1
Informazioni sul progetto - Escape Exclusion	3
Informazioni sul processo: dalle escape room alle escape adventures	5
Cosa rende un'escape adventure educativa e inclusiva?	10
Escape adventures in contesti educativi formali e non formali	13
<b>Formati</b>	16
01. Un gioco da tavolo	18
02. La scatola	22
03. Cards game	27
04. Valigia	31
05. Escape book	35
06. Folder	40
07. Escape Mappa	45
08. Il puzzle	49
09. Space Divider	53

# INTRO

L'istruzione e i cambiamenti che devono essere apportati ai sistemi educativi sono argomenti ampiamente discussi in tutta Europa e oltre. È chiaro che è necessario trovare nuovi approcci educativi per fornire agli studenti le competenze di cui hanno bisogno per questo mondo in rapida evoluzione. Il progetto **"Escape Exclusion - Escape adventures educative ed inclusive per le scuole e per il lavoro giovanile"** ha riunito scuole e organizzazioni di animazione socioeducativa per creare innovazione e **implementare aule / spazi di apprendimento inclusivi utilizzando escape adventures inclusive.**

**"TROVA LA TUA STRADA"** è una cassetta degli attrezzi sviluppata dagli educatori coinvolti e include **9 formati innovativi di escape adventures da utilizzare in campi educativi formali e non formali.** In questo materiale, abbiamo portato avanti il concetto di una escape room educativa e sviluppato i seguenti formati alternativi di escape adventures: un libro, un folder, un puzzle, uno space divider, una mappa - un gioco all'aperto, una valigia, un gioco di carte, un gioco di società, e una scatola.

INFORMAZIONI  
SUL PROGETTO =  
ESCAPE  
EXCLUSION

ESCAPE Exclusion è un progetto di partenariato strategico a lungo termine sull'innovazione, sostenuto dal settore Erasmus+ School Education. Era un progetto di 24 mesi progettato per essere realizzato da dicembre 2020 a novembre 2022. A causa della situazione Covid-19, le date sono state posticipate.

Si tratta di un progetto di cooperazione a lungo termine sul tema degli ambienti di apprendimento creativo, in particolare lavorando sull'approccio escape room e sulla gamification in ambito educativo. Il progetto è stato realizzato dalle seguenti organizzazioni:

- Lettonia: Comune di Gulbene e Comune di Jaunpils;
- Paesi Bassi: ONG Youth Exchange Service e Democratic Secondary school VO De Vallei;
- Spagna: ONG Asociación Promesas e Scuola secondaria La Milagrosa y Santa Florentina;
- Italia: NGO Cooperativa Stranaidea.

Con questo progetto affrontiamo la necessità delle scuole e dei contesti di educazione non-formale di includere metodi inclusivi e innovativi, creare aule/spazi di apprendimento e scuole (più) inclusive.

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

Durante il progetto vengono sviluppati 3 output intellettuali:

- TROVA LA TUA STRADA! - una cassetta degli attrezzi che raccoglie 9 innovativi format di escape adventures;
- DENTRO & FUORI! -uno STARTER KIT per lo sviluppo di nuove avventure di fuga inclusive e l'implementazione di formati escape completi pronti all'uso su argomenti di inclusione;
- Ricerca sulle aule e sugli spazi di apprendimento inclusivi.

INFORMAZIONI  
SUL PROCESSO:  
DALLE ESCAPE  
ROOM ALLE  
ESCAPE  
ADVENTURES



"Escape Exclusion - Escape adventures educative ed inclusive per le scuole e per il lavoro giovanile" è un follow-up dei progetti di partenariato strategico Looking at Learning (L@L) e CLEAR (Creative Learning Environments, Adapted and Renewed). Entrambi i progetti precedenti hanno posto una base fondamentale sul concetto di "ambienti di apprendimento creativo" e escape rooms educative e su come applicarli lavorando in campi formali e non formali dell'istruzione. L@L è stato uno dei primi progetti in Europa a connettere un popolare gioco per il tempo libero "escape room" con contenuti educativi, sviluppando il concetto di Eduesc@peroom - uno strumento di apprendimento pratico per favorire il processo di apprendimento creativo.

È diventato un simbolo di innovazione nell'istruzione. La diffusione ha avuto successo e molti Eduesc@perooms sono stati costruiti in tutta Europa in scuole, centri giovanili, ONG e diversi eventi. Sono stati raccolti i feedback di centinaia di educatori in tutta Europa per analizzare l'impatto dello strumento. Gli educatori hanno sottolineato il grande potenziale educativo di questo strumento e hanno anche individuato alcuni degli svantaggi:

- anche con materiali disponibili per la costruzione di escape rooms educative, molti educatori non si sentivano sicuri di implementarli;
- con classi di 25-30 studenti, l'escape room è impegnativa per gli insegnanti, poiché gli studenti "giocano" tutti allo stesso tempo. C'è bisogno di altri tipi di forme escape nell'educazione formale;
- la costruzione di un' escape room fisica richiede tempo e spesso è limitata perché non ci sono stanze libere disponibili che siano facili da riprogettare; gli educatori lottano per costruire escape room inclusive che siano appropriate per diversi tipi di "giocatori" - studenti. Spesso i codici e i compiti sono limitati - principalmente cognitivi, matematici e linguistici, e mancano di altre intelligenze come quelle artistica, olistica, cooperativa e fisica.

Nell'analizzare il feedback ricevuto, il team del progetto ha visto la necessità di fare un passo avanti al fine di creare soluzioni alternative per le escape rooms, che siano più inclusive sia per gli studenti con diverse esigenze di intelligenza e di apprendimento, sia per gli educatori, creando strumenti escape accessibili e facili da implementare in campi formali e non formali dell'educazione.

Il termine "**escape adventures**" è stato scelto dal team del progetto come nome collettivo per i formati escape educativi alternativi, in alternativa alle tradizionali escape rooms. In questo documento, condividiamo i risultati dell'analisi, della ricerca, della progettazione e dei test che i partner di questo progetto hanno fatto, al fine di mappare le possibilità di utilizzare ciascuna delle escape adventures nell'educazione formale e non formale.

Dopo aver elencato i possibili formati alternativi, gli educatori delle organizzazioni partner li hanno esplorati nella prima parte del progetto: **un gioco da tavolo, una valigia, un gioco di carte, una scatola, un libro, un folder, un puzzle, uno space divider e una mappa – un gioco all'aperto, come nuove escape adventures**. In questo modo abbiamo analizzato quale fosse il formato escape appropriato per diversi gruppi target, per età diverse, per diverse (dis)abilità, per diverse composizioni di dimensioni del gruppo e per le persone nell'educazione formale e non formale. I formati sviluppati sono stati testati con diversi gruppi, migliorati e testati di nuovo, raccogliendo in questo modo diversi input per creare un'escape adventure inclusiva ed educativa che presentiamo in questa cassetta degli attrezzi.

**Durante la creazione di diversi formati escape, è stato importante identificare quali elementi fondamentali sono rilevanti per rendere uno strumento educativo, uno strumento "escape". Il team del progetto ha identificato i seguenti elementi:**

- **La narrazione** deve essere coerente e capace di coinvolgere tutti gli studenti, poiché attraversa l'intera avventura e collega i diversi elementi. Dà significato alle attività, ai compiti, ai materiali e all'atmosfera e motiva gli studenti a continuare fino alla fine.
- **Un compito/sfida da risolvere:** nelle escape adventures qualcosa deve essere risolto e scoperto. L'arrivo alla fine del gioco può essere fatto risolvendo enigmi, trovando suggerimenti, password o svelando segreti, cercando le chiavi per uscire da una porta, mettendo insieme i pezzi di un puzzle, collegando diversi elementi insieme, ecc.
- È **un'attività cooperativa** che si concentra sulla diversità nel gruppo e utilizza il potenziale di tutti i membri del gruppo. È importante progettare l'escape adventure in modo che tutti i membri del gruppo possano contribuire attivamente alla ricerca di risposte e soluzioni.
- Di solito c'è un **tempo di gioco** definito, che può essere di 30 minuti o 1 ora; oppure può essere molto flessibile (ad esempio, si ottiene più tempo risolvendo diversi compiti). In alcune avventure, abbiamo messo in discussione il ruolo del tempo come essenziale elemento escape.
- L'uso di **diversi materiali (creativi)** e **sostenere la creatività.**

- **Riflettere** sull'esperienza di apprendimento e raccogliere i risultati dell'apprendimento. Questo è un elemento che non esiste nelle normali escape rooms ed è stato identificato come un elemento essenziale delle escape adventures educative. Dà la possibilità ai partecipanti di riflettere sull'esperienza come processo essenziale all'interno dell'apprendimento, mettere in discussione ciò che è accaduto, dare e / o ricevere feedback e diventare consapevoli dell'apprendimento.
- **Centrato sullo studente:** basato sulle esigenze degli studenti e sulla responsabilizzazione dello studente. Lo studente è fautore dell'apprendimento, anche se il risultato non è esattamente come l'educatore lo ha immaginato.
- Un ambiente in cui **l'educatore è un facilitatore dell'apprendimento**, monitorando e interagendo, ma solo quando gli studenti lo richiedono.
- 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.
- Responsabilizzare e incoraggiare gli studenti a **esplorare e permettere loro di fallire**, usando la loro curiosità e creatività.

Questi formati devono avere molte di queste caratteristiche per essere chiamate "escape adventures".

COSA RENDE  
UN'ESCAPE  
ADVENTURE  
EDUCATIVA E  
INCLUSIVA?

La ricerca degli elementi che rendono educativa ed inclusiva un'escape adventure è stata al centro dell'intero progetto. Non è sempre facile definirli e implementarli. Abbiamo raccolto alcune linee guida principali per gli aspetti "educativi" ed "inclusivi" delle escape adventures:

### **Educative:**

Il nostro punto di partenza è che gli esseri umani sono curiosi per natura e le escape adventures sono ambienti di apprendimento giocosi che sfruttano questa curiosità. Abbiamo definito che l'aspetto educativo è garantito quando lo strumento è centrato sullo studente e coinvolge tutti gli studenti ad assumere un ruolo attivo e contribuire alle soluzioni e quando dà agli studenti un ruolo attivo nel processo di apprendimento. Per consentire a ogni studente di aprirsi e mettere in gioco le proprie abilità e competenze, dovremmo creare uno spazio - basato su intelligenze multiple e utilizzare compiti ed elementi musicali, corporei, cinestesici, verbali-linguistici, logico-matematici, interpersonali, intrapersonali, visivi-spaziali e naturalisti.

Inoltre, è importante utilizzare la motivazione intrinseca come base. Ciò significa spesso che gli educatori devono trovare l'equilibrio tra dare informazioni e dare libertà e spazio al non sapere. Come educatori, non dovremmo controllare i dettagli di quali e come dovrebbero essere le risposte, ma piuttosto creare uno spazio in cui gli studenti possano trovare le proprie risposte. Per ulteriori informazioni sulla proprietà del processo, puoi dare un'occhiata allo "Starter Kit" di INs&OUTs - Manuale. Il capitolo sulla proprietà.

### **Inclusività:**

Quando si progetta un'escape adventure che include e coinvolge tutti gli studenti, alcune domande guida si sono dimostrate utili:

- Preparazione: Quali sono i bisogni dei gruppi e degli individui? Tutti gli studenti possono partecipare e assumere un ruolo attivo? Abbiamo bisogno di qualche preparazione per creare l'ambiente giusto (sicuro)? Lo spazio è accessibile a tutti e adatto al numero di giocatori? Cosa è necessario per adattarlo?
- Giocare l'adventure: L'adventure è adatta al gruppo target: età, capacità intellettuali, mentali e fisiche? La lingua è comprensibile per tutti? Gli enigmi / compiti sono abbastanza diversi - per livello e tipo - in modo che tutti possano partecipare e contribuire?
- Quanto spazio diamo al fallimento o al non sapere? Come possiamo creare un ambiente sicuro che supporti un approccio inclusivo e collaborativo per tutti gli studenti?
- Riflettere: Come possiamo assicurarci che tutti partecipino alla riflessione e che l'opinione di tutti sia ascoltata, compresi gli studenti più tranquilli o introversi? Come possiamo utilizzare il debriefing per affrontare il tema dell'inclusione e della diversità?

Per ulteriori informazioni sull'inclusione, è possibile consultare il "Manuale dello starter kit". Il capitolo sull'inclusione.

ESCAPE  
ADVENTURES IN  
CONTESTI  
EDUCATIVI  
FORMALI E NON  
FORMALI



Le escape adventures nascono con l'intenzione di favorire l'apprendimento in modo interattivo, di motivare i partecipanti e di lavorare in un gruppo che persegue lo stesso obiettivo, quindi potrebbero essere progettate e adattate a qualsiasi contesto nell'educazione formale e non formale.

Ecco perché una profonda comprensione del nostro gruppo target aiuterà a sviluppare l'escape adventure utilizzando compiti accurati alle esigenze del gruppo, nonché ai loro interessi, motivazioni, bisogni personali e background.

Inoltre, dovremmo essere consapevoli della differenza tra educazione formale e non formale. L'educazione formale segue un curriculum ufficiale ed è intenzionale nel senso che l'apprendimento è l'obiettivo di tutte le attività in cui gli studenti si impegnano, mentre l'educazione non formale si svolge al di fuori degli ambienti di apprendimento formale, ma all'interno di una sorta di quadro organizzativo. Emerge dalla decisione consapevole dello studente di padroneggiare una particolare attività, abilità o area di conoscenza e quindi è il risultato di uno sforzo intenzionale.

Quindi, prima di considerare in quale ambiente ci troviamo, dovremmo considerare quale sia lo scopo della nostra escape adventure, il nostro gruppo target, cosa vogliamo che i nostri partecipanti raggiungano, quale processo di apprendimento vogliamo creare e qual è il nostro obiettivo finale.

La maggior parte delle escape adventures che sono state progettate durante il progetto, sono state sperimentate sia in campi formali che non formali dell'educazione. In questo modo, il risultato mostra come questi strumenti potrebbero essere adattati in diversi contesti, target group, numero di partecipanti, obiettivi di apprendimento, ecc. Dopo le sperimentazioni, il team del progetto ha visto che tutte le escape adventures progettate possono essere utilizzate sia nelle scuole che nel lavoro giovanile.

Ci sono diversi aspetti che devono essere considerati e adattati prima di utilizzare l'escape adventure nell'educazione formale e / o non formale:

- **Contenuto:** Il contenuto è collegato a uno degli argomenti, è cross-curriculum, affronta questioni sociali reali nella comunità?
- **Gruppo target:** Qual è il numero di partecipanti? Se si lavora con un gruppo numeroso, come si può adattare l'escape adventure? Nel caso di valigie escape, puzzle, scatola, gioco di carte, folder e / o gioco da tavolo, questi strumenti sono pensati per funzionare con piccoli gruppi, ma sono facilmente adattabili a grandi gruppi di partecipanti. Potrebbero essere replicate, in questo modo il grande gruppo potrebbe essere diviso in diversi gruppi più piccoli e ogni piccolo gruppo può giocare la propria escape adventure. Lo space divider e la mappa escape sono pensati sia per piccoli che per grandi gruppi di partecipanti, mentre il libro escape è più indicato per un lavoro individuale.
- **Risorse necessarie:** creare un'escape adventure richiede tempo per avviare un processo creativo e il flusso narrativo, nonché risorse per costruirla. Prima di scegliere una specifica escape adventure, consigliamo di considerare tutti questi elementi. Come parte di questo progetto, il team ha creato uno STARTER KIT che fornisce escape adventures già pronte in modo che sia facile per gli educatori replicarle per i propri gruppi.
- Il team del progetto consiglia di assicurarsi sempre che le escape adventures che vengono costruite siano educative, basate su intelligenze multiple ed inclusive.

# FORMATi

In questo capitolo troverai 9 formati di escape adventures: un gioco da tavolo, una scatola, un gioco di carte, una valigia, un libro, un folder, una mappa escape, un puzzle e uno space divider.

**Ogni paragrafo è diviso in 3 parti:**

1. Struttura del formato, che fornisce informazioni generali sul formato stesso: cos'è e quali sono gli elementi principali;
2. Esempio, che descrive un esempio specifico del formato che è stato realizzato dagli educatori coinvolti nel progetto;
3. Ulteriori commenti.

# 01

## Un gioco da tavolo

Partner:

**Stranaidea**



Designers:

**Chiara, Giulia, Katerina, Marco e Marta.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Questo formato è stato scelto perché è facilmente trasferibile, nel senso che può essere utilizzato in qualsiasi luogo (centri diurni, aule, all'aperto ecc.) e, inoltre, è maneggevole.

L'avventura contiene quattro piccole scatole, ognuna delle quali corrisponde a una parte (stanza) diversa della casa (ingresso, cucina, camera da letto/bagno e garage). Una volta aperte, queste quattro scatole creano un tabellone raffigurante un'intera casa.

## Numero di partecipanti

Il gioco da tavolo è stato progettato per 1-6 partecipanti. Durante la fase della sperimentazione abbiamo, però, scoperto che il numero ideale è di 4 giocatori, ma può comunque essere giocato fino ad un massimo di 6 persone. Non è consigliato per più di 6 partecipanti poiché la comunicazione e la partecipazione potrebbero diventare complicate.



## Introduzione o prima del gioco

Il gioco è introdotto da carte presenti nella scatola, che presentano la storia ai giocatori. In seguito, durante il gioco, i partecipanti scopriranno l'intera storia.

## Formato escape adventure

Prima dell'inizio del gioco, il facilitatore può chiedere ai partecipanti di annotare l'ora esatta in cui iniziano il gioco e poi di annotare anche l'ora in cui lo avranno finito. Durante il gioco, i partecipanti attraverseranno le quattro stanze della casa, in ognuna delle quali sono presenti 3 o 4 enigmi da risolvere.

In caso di difficoltà durante il gioco, i partecipanti possono utilizzare uno strumento (la rubrica di Giulia, il personaggio principale del gioco) messo a loro disposizione per aiutarli ad andare avanti anche in assenza del facilitatore. Per ogni enigma i partecipanti possono trovare all'interno della rubrica suggerimenti che li aiuteranno ad arrivare alla soluzione. Ci sono tre diversi livelli di suggerimento; i partecipanti dovranno cercare di risolvere l'enigma inizialmente provando con il primo livello, poi con il secondo, e infine con il terzo che svela la soluzione. Le istruzioni su come utilizzare la rubrica di Giulia sono date all'inizio del gioco.

## Il sistema di monitoraggio

Il gioco stesso non richiede obbligatoriamente la presenza di un facilitatore. È stato incluso uno strumento per facilitare la comunicazione tra i giocatori: un campanello che ogni giocatore potrà suonare in qualsiasi momento del gioco se dovesse sentirsi escluso o se non ci fosse una comunicazione fluida tra i giocatori. Tuttavia, la presenza del facilitatore potrebbe rendere il gioco più inclusivo ed educativo, soprattutto nel debriefing finale (incluso nei contenuti del gioco).

## Riflessione (debriefing)

C'è un file di debriefing con domande che guidano la riflessione sugli argomenti relativi alla gestione di una casa. Questo file potrebbe essere utilizzato non solo dal facilitatore ma anche dai giocatori stessi.

## ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

### L'obiettivo

L'obiettivo del formato è quello di fornire uno strumento educativo per gli operatori sociali e gli educatori, attraverso il quale lavorare sulle competenze relative all'autonomia delle persone con disabilità o disturbi mentali, nonché creare un'opportunità di intrattenimento e di miglioramento della collaborazione e della comunicazione tra i partecipanti.

### Obiettivi formativi

- Riflettere ed esercitare competenze legate a compiti relativi all'autonomia come per esempio gestire il tempo, i soldi, svolgere attività quotidiane tipiche della casa (cucinare, riciclare, usare la lavatrice ecc.);
- Collaborare;
- Utilizzare diverse intelligenze (visivo-spaziale, logico-matematica, cinestetica e intrapersonale);
- Formulare domande ed esprimere opinioni.

### Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

- Adulti con disabilità o disturbi mentali che frequentano i centri diurni di Stranaidea da molti anni;
- Gruppi informali di bambini, giovani e adulti (età 10+);
- Classi delle scuole elementari e secondarie.

### Il tema

Autonomia e faccende domestiche, che sono uno degli aspetti più importanti quando si lavora con persone con disabilità e disturbi mentali.

### Narrativa e storia

L'intero gioco si svolge su un tabellone che ricostruisce un appartamento. Prima dell'inizio del gioco, ai partecipanti viene narrata la storia: dopo tempo, sono riusciti ad organizzare un viaggio per far visita alla loro amica Giulia che vive a Torino. Una volta arrivati, trovano sotto lo zerbino una lettera di Giulia in cui scrive di aver organizzato una piccola sorpresa per loro: si è nascosta e li invita ad entrare in casa e cercarla.



## Il flusso del gioco

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 cercando Giulia. C'è solo un modo per finire il gioco: seguendo gli enigmi nel giusto ordine.

La rubrica di Giulia viene consegnata ai partecipanti, i quali sono invitati a "chiamare" qualcuno nel caso in cui non riuscissero a risolvere un enigma. Ci sono tre livelli di aiuto: se il primo contatto non è sufficiente a risolvere l'enigma, i partecipanti sono invitati a contattare un'altra persona e poi un'altra ancora. Il primo e il secondo contatto danno ai partecipanti un suggerimento per arrivare la soluzione, mentre l'ultimo contiene la soluzione finale corretta.

## Il finale

L'avventura termina quando i giocatori hanno aperto le quattro scatole e sono riusciti a trovare Giulia.

## Risorse

- 5 scatole (una grande e 4 più piccole);
- lucchetti;
- alcuni oggetti (una lente d'ingrandimento, un campanello, una penna a inchiostro invisibile con luce UV).



## COMMENTI AGGIUNTIVI

### **Che tipo di attività supportano meglio l'inclusione di questo formato di escape adventure?**

Esistono diversi strumenti e attività che supportano l'inclusione:

1. Un campanello: qualsiasi giocatore può suonarlo nel caso in cui si sentisse escluso o non ci fosse una comunicazione fluida tra i giocatori.
2. La varietà dei compiti dà l'opportunità a tutti di essere coinvolti e sentirsi competenti nell'escape adventure, in quanto sono necessarie intelligenze multiple per risolvere gli enigmi; ad esempio un giocatore potrebbe non essere bravo in matematica, ma essere bravo nei compiti visivi.
3. C'è un tempo di esecuzione per la risoluzione del gioco gestito dai giocatori stessi al fine di incoraggiare la collaborazione ed evitare la competizione e l'insorgere di stress.



# 02

## La scatola

Partner:

**Scuola “La Milagrosa y Santa Florentina”**



Designers:

**Marina, Inés e Yaiza.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Il formato è una scatola di carta. La scatola stessa verrà utilizzata per completare alcune delle sfide, come l'uso di doppi fondi, suggerimenti per gli indovinelli stampati sulla scatola, ecc. È stato scelto questo formato perché si voleva fare qualcosa di innovativo che richiamasse l'interesse dei partecipanti.

## Numero di partecipanti

L'escape adventure è progettata per un gruppo di 5 partecipanti. I gruppi più grandi possono essere divisi in piccoli gruppi.

## Introduzione o prima del gioco

L'introduzione del gioco spiega ai partecipanti le cose che possono / non possono fare, oltre a fornire alcune informazioni importanti. I partecipanti possono inventarsi qualche piccolo enigma / compito prima dell'inizio del gioco per creare connessione all'interno del gruppo e motivare i membri ad entrare nel gioco. Verranno date alcune carte per creare il gruppo e verrà riprodotto un video per fornire alcune informazioni e creare l'ambiente di gioco.



## Formato escape adventure

Lo scopo è quello di arrivare alla fine del gioco, che porterà i partecipanti ad una discussione sull'esclusione. Normalmente, il gioco dura circa 60 minuti, ma può essere esteso dal facilitatore per diversi scopi.

Gli enigmi sono diversi: corrispondenza di immagini, lettura di messaggi segreti, decodificazione di parole per ottenere frasi, risoluzione di puzzle per ottenere lettere e codici diversi, ecc.

## Il sistema di monitoraggio

Il facilitatore dovrebbe essere un osservatore durante il gioco e interagisce solo se sente che può creare delle opportunità in qualche modo. Tuttavia, deve cercare di non aiutare molto i partecipanti e non interferire con le dinamiche di gioco. Se i partecipanti sono bloccati per molto tempo, il facilitatore può rispondere alle loro domande.

Nel caso in cui qualcuno non partecipasse, benché debba essere rispettata la sua decisione, gli si potrebbero proporre altri compiti che potrebbero aiutarlo a sentirsi coinvolto/a (alcuni ruoli pre-scritti come lettore degli indizi/messaggi, organizzatore, ecc.)

## Riflessione (debriefing)

L'idea è quella di riflettere con i partecipanti sul processo del gioco. Alcune domande d'esempio: come ti sei sentito quando ti sei reso conto di non essere così unico/speciale? Quanti esempi di questi puoi trovare nella vita di tutti i giorni? In che modo pensi che questo possa influenzare negativamente una comunità / gruppo?

Per suscitare opinioni da parte degli studenti che non hanno voglia di parlare o hanno difficoltà a parlare in pubblico, alcune carte illustrate possono essere utilizzate per rappresentare le loro idee o opinioni. A seconda del tempo disponibile, il tempo di debriefing può essere modificato, ma sarebbe utile farlo durare almeno 10 minuti per gruppo.

## ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

### L'obiettivo

Coinvolgere gli studenti in un'attività motivante che fornisca loro conoscenze sulle persone in diverse situazioni di esclusione e su come si comportano. Questo li dovrebbe aiutare ad essere più consapevoli delle persone escluse.

### Obiettivi formativi

- Scoprire le situazioni di esclusione nel mondo;
- Comprendere le capacità degli altri partecipanti;
- Rispettare le situazioni sociali altrui.

### Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

- Adolescenti dai 13 anni, alcuni dei quali potrebbero avere bisogni rispetto a questioni sociali, in particolare gruppi sociali a rischio (anziani, omofobia, razzismo, disabilità, ecc.);
- Non raccomandato per persone di età inferiore, poiché contiene alcune parti di manualità con cui potrebbero avere problemi.



### Il tema

Il tema principale della scatola è l'inclusione. Ogni compito si basa su un tipo di inclusione e su un oggetto familiare (gioielli, carte, occhiali, specchio...). I partecipanti devono completare un compito dopo l'altro fino ad arrivare all'ultimo che li porterà alla fine del gioco.

### Narrativa e storia

La storia è legata a qualcuno/a che ha viaggiato in tutto il mondo cercando di trovare la risposta al perché le persone non siano rispettose l'una dell'altra. Il partecipante viaggerà attraverso varie esperienze (oggetti) e arriverà alla risposta finale alla domanda che è "noi stessi".

## Il flusso del gioco

La risoluzione di un enigma fornisce la password (numero a 4 cifre) per aprire il lucchetto del compito successivo.

- 1° compito: Portagioie che racconta la storia di un parente omosessuale. Si devono completare correttamente le definizioni di LGTBIQ + per ottenere la password.
- 2° compito: gioco di carte tradizionale spagnolo che racconta le difficoltà degli anziani nel mondo moderno. I partecipanti devono mettere insieme alcuni pezzi di un puzzle per ottenere il codice a 4 cifre.
- 3° compito: Vecchi occhiali che raccontano la storia di un parente cieco. Si deve leggere un codice nascosto con gli occhiali e usare l'alfabeto braille per decodificare.
- 4° compito: Storia di un parente che ha avuto alcuni disturbi alimentari. Si dovrà utilizzare lo specchio e l'account Instagram della persona per ottenere il codice a 4 cifre.
- 5° compito: lettera che deve essere decifrata per ottenere un codice. Questo codice è una frase che svela l'esistenza di un'altra attività nascosta nel doppio fondo della scatola. Viene rimosso il coperchio e si trova uno specchio in cui c'è scritto: LA RISPOSTA SEI TU.

## Il finale

Alla fine del gioco, ci saranno alcune domande di discussione rispetto a cosa i partecipanti pensano che sia uno specchio. Il facilitatore dovrà guidare il gruppo a riflettere su che tipo di problemi di esclusività ci siano. Se le persone non cambiano individualmente, non cambierà nemmeno l'inclusività.

## Risorse

- Modello di scatola da costruire;
- Piccolo lucchetto;
- Elementi di indovinelli da stampare e attaccare all'esterno della scatola;
- Narrativa da allegare all'interno della scatola;
- Oggetti da posizionare all'interno della scatola che possano essere chiusi per contenere le istruzioni;
- Codici QR da stampare e attaccare nei diversi oggetti all'interno della scatola;
- Specchio da attaccare alla fine della scatola.



## COMMENTI AGGIUNTIVI

**Che tipo di attività supportano meglio l'inclusione di questo formato di escape adventure? Come garantisci che le persone con stili di apprendimento diversi siano coinvolte?**

La scatola è pensata per contenere diversi tipi di abilità e competenze, in modo che ogni studente possa partecipare. Si basa su intelligenze multiple. Ci sono alcuni compiti che possono essere adatti alle persone con disabilità.

## **Come possono le persone con disabilità diverse essere coinvolte in questo formato di escape adventure?**

Le storie possono essere lette ad alta voce per una migliore comprensione, ci sono enigmi visivi e non visivi. L'argomento stesso gira intorno all'area dell'esclusione, quindi è facile per qualcuno/a che si è sentito escluso nella vita, esprimersi e condividere la propria esperienza con gli altri.



# 03

## Cards game

Partner:

**Associazione Promesas**



Designers:

**Ruta, Javi, Nacho e Esther.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

E' stato scelto un gioco di carte perché è trasportabile, auto-esplicativo, non troppo costoso e adattabile a grandi e piccoli gruppi.

## Numero di partecipanti

La preferenza è di 5-6 giocatori. Tuttavia, il gioco può essere eseguito anche con meno di 5 partecipanti, da 2-3 giocatori. Più di 5 giocatori potrebbero unirsi al gioco, ma il facilitatore dovrebbe assicurarsi che tutti siano coinvolti. Il gioco può essere giocato con grandi gruppi di persone (in questo caso dovranno essere fornite più copie del gioco).



## Introduzione o prima del gioco

C'è una carta con le istruzioni su come giocare e un'introduzione alla narrazione. Le istruzioni possono essere lette dal facilitatore per spiegare attraverso esempi e assicurarsi che sia stato compreso. Invece, la storia del gioco deve essere letta dai partecipanti perché è un modo per aiutarli ad immedesimarsi nei personaggi.

## Formato escape adventure e e e e e e e e e e

I compiti inclusi sono quasi tutti enigmi basati su intelligenze multiple. Per uscire dal gioco, i partecipanti dovranno risolvere tutti gli enigmi. Ad esempio, uno degli enigmi è ottenere un numero combinato da una conversazione audio. Non c'è un tempo massimo di gioco. È un'escape adventure lineare con un solo modo per risolvere l'intera trama.

## Il sistema di monitoraggio

L'educatore è un osservatore durante il gioco, ma se i giocatori sono bloccati può intervenire.

## Riflessione (debriefing)

Dopo aver giocato, i partecipanti sono invitati a riflettere sul processo seguendo il seguente schema:

1. Riflette sui sentimenti: come si sono sentiti i giocatori durante la partita?
2. Concentrarsi sui fatti: cosa è successo durante il gioco? Cosa ha fatto ogni giocatore?
3. Fare nuove scoperte: cosa è stato scoperto grazie al gioco?
4. Pensare al futuro: come si può applicare l'apprendimento nella vita quotidiana e in altri contesti?

Il facilitatore ha lo scopo di fare solo domande e mai dare risposte o dichiarazioni, lasciando spazio agli studenti per farlo.

# ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

## L'obiettivo

Il gioco di carte ha lo scopo di promuovere la tolleranza tra i giovani e gli educatori per quanto riguarda questioni sociali attuali.

## Obiettivi formativi

- riflettere su questioni sociali attuali per comprendere e accettare diversi punti di vista e stili di vita;
- promuovere il pensiero critico;
- incoraggiare la cooperazione tra gli studenti piuttosto che la competizione;
- stimolare la curiosità e la creatività.

## Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

Il gioco di carte è progettato in particolare per adolescenti e giovani a partire dai 14 anni. In generale, comunque, può essere adattato e giocato da diverse fasce d'età.

## Il tema

Il tema generale è l'inclusione, che comprende 6 sotto-argomenti: cultura, opinioni politiche, religione, orientamento sessuale, disabilità e modi di vivere.

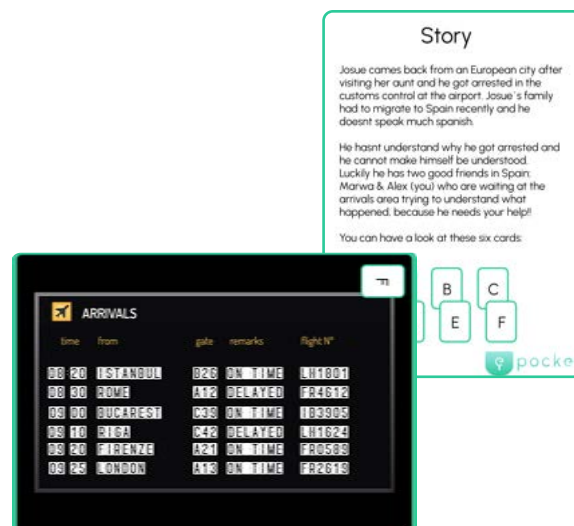
Il gioco di carte può essere giocato in due modi diversi: un modo è giocare l'intero gioco, ossia i sei argomenti contemporaneamente; l'altro è giocare solo una parte del gioco (ad esempio, l'argomento "differenze culturali").

## Narrativa e storia

Per ogni argomento, c'è una storia particolare che mira a motivare e coinvolgere i partecipanti. Ad esempio, la storia dell'argomento "Background culturale" racconta di Josue che sta avendo problemi all'aeroporto a causa di un malinteso e i suoi amici devono trovare un modo per aiutarlo. Gli elementi che si usano per cercare di far simpatizzare i partecipanti con la storia sono la storia stessa e le due carte personaggio date all'inizio del gioco.

## Il flusso del gioco

Il percorso di gioco è lineare, c'è solo un modo per terminare il gioco. All'inizio del gioco, i partecipanti ricevono direttamente alcune carte con indovinelli. Tuttavia, durante il gioco, mentre cercano di risolverli, potrebbe essere necessario fare dei collegamenti tra le carte.





Ci sono diversi elementi inclusi nel gioco, non solo carte, ad esempio, una registrazione audio, un armadietto, un codice QR ecc., che manterranno i partecipanti concentrati e motivati per arrivare alla fine. L'obiettivo principale per i partecipanti è capire cosa sia successo al loro amico e trovare un modo per aiutarlo.

## **Il finale**

La fine dell'avventura è trovare il modo di contattare il nostro personaggio principale. I partecipanti dovranno inviare un'e-mail e riceveranno una risposta da Josue dicendo che sta bene grazie a loro.

## **Risorse**

Le carte possono essere realizzate a mano o in formato digitale. Inoltre, possono essere inclusi altri materiali come lucchetti, video, audio, mappe, ecc.

- Carte stampate;
- Forbici;
- Armadietto;
- Un telefono o un dispositivo con Internet;
- Un'applicazione/dispositivo QR Reader;
- Un dispositivo in grado di inviare e-mail.

## COMMENTI AGGIUNTIVI

### **Come possono le persone con disabilità diverse essere coinvolte in questo formato di escape adventure?**

Il format mira a coinvolgere i partecipanti indipendentemente dalle abilità che hanno, coinvolgendo tutti i sensi, le intelligenze multiple e consentendo l'uso di materiali facilmente accessibili. Può essere adattabile a diverse dimensioni di gruppo; inoltre, l'età dei gruppi e il tempo di gioco possono essere flessibili.

# 04

## Valigia

Partner:

**Associazione Promesas**



Designers:

**Grazia, Luise, Annalisa, Alejandro e Hilmar.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Il formato valigia è stato scelto perché dà l'opportunità di lavorare con piccoli e grandi gruppi di persone allo stesso tempo. È facile da replicare: diverse valigie uguali possono essere costruite sullo stesso argomento per soddisfare le esigenze della scuola che normalmente si occupa di grandi gruppi di persone. La valigia è anche facile da trasportare in diversi luoghi.

## Numero di partecipanti

5-6 persone possono giocare con una valigia. Se ci sono diverse valigie, è possibile formare più gruppi.

## Introduzione o prima del gioco

Normalmente non è necessaria una preparazione precedente. La valigia escape viene introdotta raccontando la storia iniziale o mostrando il video. La storia può finire ponendo una domanda a cui i partecipanti devono trovare una risposta oppure dando una sfida da risolvere.



## Formato escape adventure

Quando i partecipanti aprono la valigia trovano diverse piccole scatole, carte, bottiglie, oggetti casuali ecc. Molti di essi sono collegati ad enigmi, ma altri no, aiutano solo a costruire la storia. Gli oggetti inclusi nella valigia dovrebbero essere abbastanza piccoli da poter stare nella valigia e, inoltre, devono essere collegati all'argomento e assicurare il coinvolgimento delle persone con diversi stili di apprendimento.

Alcuni esempi:

1. Un braccialetto composto da palline di diversi colori, fornisce un codice per aprire una serratura colorata della scatola. I giocatori devono contare le palline per ottenere il codice.
2. Un diario dove i giocatori possono trovare lettere nascoste.

L'escape adventure finisce quando i partecipanti trovano una risposta alla domanda che è stata posta all'inizio.

Tempi possibili: da 20 min a 1 h. Se una valigia è fatta per un grande gruppo di persone, è meglio creare un'avventura breve in modo che i giocatori restino concentrati e che ci sia abbastanza tempo per il debriefing.

## Il sistema di monitoraggio

L'educatore è presente nel gioco come osservatore. Se i partecipanti hanno bisogno di supporto, possono chiedere e l'educatore può fornire domande che possono aiutarli a trovare una soluzione. L'educatore viene coinvolto solo quando è necessario o quando viene chiesto dai giocatori.

## Riflessione (debriefing)

Dopo aver giocato alla valigia escape, i partecipanti sono invitati a riflettere sul processo seguendo il seguente schema:

1. Riflette sui sentimenti: come si sono sentiti i giocatori durante la partita?
2. Concentrarsi sui fatti: cosa è successo durante il gioco? Cosa ha fatto ogni giocatore?
3. Fare nuove scoperte: cosa è stato scoperto grazie al gioco?
4. Pensare al futuro: come si può applicare l'apprendimento nella vita quotidiana e in altri contesti?

Il facilitatore ha lo scopo di fare solo domande e mai dare risposte o dichiarazioni, lasciando spazio agli studenti per farlo.

## ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

### L'obiettivo

Aumentare la consapevolezza sui problemi ambientali locali e globali e aiutare i giocatori a relazionarsi con questi problemi a livello personale.

### Obiettivi formativi

- ottenere conoscenze di base sui cambiamenti climatici, la scomparsa delle api, la mancanza di acqua potabile e l'inquinamento dell'acqua;
- imparare dei modi in cui gli attori possono migliorare la situazione ambientale a livello locale;
- stimolare la curiosità e la creatività.

### Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

Studenti a partire dai 14 anni. Adatto anche agli adulti.

### Il tema

I temi dell'escape adventure sono l'ambiente e il cambiamento climatico. È legato alla realtà locale di Valladolid (Spagna) in quanto parla di un fiume, il Pisuerga, e dei cambiamenti che ha vissuto negli ultimi anni.



### Narrativa e storia

La storia riguarda la capsula del tempo (valigia) che è arrivata dall'anno 2031 al 2020. I giocatori ricevono un messaggio dal futuro. Ci sono seri problemi nel futuro e spetta ai giocatori salvare la loro città essendo consapevoli della situazione e delle piccole azioni che possono attuare.

La storia collega le sfide ambientali globali con le realtà locali, in questo modo gli studenti possono vedere che il cambiamento climatico non è un "argomento lontano" ma influenza la loro città e l'ambiente.

## Il flusso del gioco

I partecipanti ricevono una valigia con un compito. Per aprirla, devono leggere una lettera che viene posizionata fuori dalla valigia e che fornisce il primo codice per aprirla, quindi il gioco inizia ancora prima che la valigia venga aperta. Una volta aperta la valigia, i partecipanti trovano diverse scatole con lucchetti che devono aprire, piccoli pezzi di carta, alcuni elementi di un laboratorio (occhiali e guanti), che aiutano a creare l'atmosfera del gioco e altri piccoli oggetti.

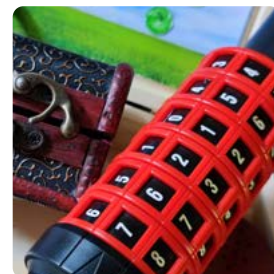
Il gioco è lineare, solo dopo aver aperto una scatola, ottengono elementi mancanti per aprire quella successiva. È importante che durante il gioco i partecipanti leggano i piccoli pezzi di testo inclusi nella valigia e in piccole scatole per seguire l'intera storia.

## Il finale

Il gioco termina risolvendo enigmi - problemi ambientali e aprendo l'ultima scatola, dove ricevono un messaggio che dice loro che hanno salvato la città.

## Risorse

- Valigia o zaino;
- piccole scatole di legno o metalliche con lucchetti diversi;
- elementi che accompagnano la storia e aiutano a creare l'atmosfera. In questo caso: occhiali e guanti del laboratorio, vari piccoli elementi casuali.



## COMMENTI AGGIUNTIVI

### **Come possono le persone con disabilità diverse essere coinvolte in questo formato di escape adventure?**

È importante assicurarsi che la valigia sia inclusiva per tutti i giocatori. Ecco alcune idee su come garantirlo: i testi scritti su pezzi di carta più piccoli o più grandi dovrebbero essere chiari, con lettere sufficientemente grandi e facili da leggere, i lucchetti devono essere posizionati in modo che siano facili da afferrare e aprire. Il compito del facilitatore è quello di supportare i partecipanti. Se il facilitatore vede che i numeri o le lettere dei lucchetti sono troppo piccoli e i partecipanti non possono aprirli anche se il codice è corretto, può aiutarli.

### **Che tipo di attività cooperative supportano meglio l'inclusione in questo formato di escape adventure?**

È importante assicurarsi che la dinamica di gioco creata coinvolga tutti i partecipanti, ad esempio, oltre a risolvere enigmi per aprire piccole scatole, ci sono altri piccoli elementi che i partecipanti devono cercare e risolvere durante il gioco (piccole capsule, parti di una frase o di un puzzle che devono trovare e mettere insieme, ecc.).

# 05

## Escape book

Partner:

**ONG Yes**



Designers:

**Gabi, Dani e Konstantina.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Escape book è un formato che è abbastanza impegnativo ed entusiasmante allo stesso tempo. I libri sono solitamente stampati su carta, iniziano dalla prima pagina e finiscono all'ultima, è un processo molto lineare. Sono composti solo da parole, in rare occasioni vengono aggiunte alcune illustrazioni per stimolare l'immaginazione. Leggere libri dà la possibilità di vedere nuove prospettive e scoprire nuovi mondi.

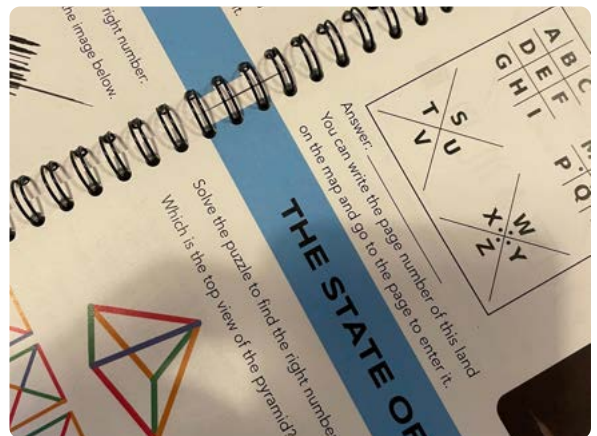
YES ha scelto questo formato con cui lavorare perché ci lavorano narratori che amano usare l'immaginazione e vogliono promuovere questa competenza in altre persone.

## Numero di partecipanti

L'escape book è più appropriato per i singoli individui che per i gruppi.

## Introduzione o prima del gioco

Non c'è uno vero e proprio "prima del gioco", ma volendo potrebbe esserci un'introduzione orale. L'introduzione e una spiegazione della dimensione "escape" del libro sono incluse nel libro stesso.



## Formato escape adventure

L'escape book è scritto e mantiene una sorta di linearità. Nell'escape book si gioca con questa linearità. La fine non dovrebbe essere alla fine e il team ha dovuto ragionare su che cosa significa 'fuggire' da un libro. In che modo può essere un'esperienza positiva? I compiti dell'escape book sono molto legati alla storia e agli argomenti.

## Il sistema di monitoraggio

Il monitoraggio è un aspetto difficile dell'escape book, in quanto è progettato per il lavoro individuale, svolto principalmente a casa.

Il monitoraggio non è presente durante l'intero processo dell'escape book. Si tratta più di un tipo di monitoraggio "prima e dopo" sotto forma di debriefing. Nel nostro caso, abbiamo sperimentato altri tipi di interazione con chi supporta i volontari ESC. I giocatori/lettori possono contattare i colleghi (altri volontari ESC e il loro mentore o tutor).

## Riflessione (debriefing)

Alla fine di ogni competenza abbiamo incluso alcune righe vuote per i lettori per descrivere ciò che ricordano di questa competenza, come note o riassunto finale.

# ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

## L'obiettivo

L'obiettivo è quello di familiarizzare con il processo Youthpass e le competenze chiave dello Youthpass in una fase iniziale del volontariato. I volontari e le volontarie possono utilizzare questo escape book per comprendere meglio il loro processo di apprendimento.

## Obiettivi formativi

- esplorare e comprendere meglio le competenze Youthpass (Lifelong Learning) e il processo Youthpass nel proprio apprendimento durante l'esperienza ESC, le mobilità giovanili Erasmus+ e nella vita in generale;
- prendere il tempo, un periodo a lungo termine di settimane o mesi e un'ampia gamma di metodi di riflessione per sostenere i giovani nel loro processo di apprendimento;
- supportare i partecipanti nell'esprimere i loro risultati di apprendimento durante le loro esperienze di apprendimento;
- creare uno strumento centrato sul partecipante per renderlo fautore del proprio apprendimento, senza alcun educatore presente.

## Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

- giovani: volontari ESC e partecipanti a scambi giovanili, età 18-30;
- animatori giovanili che partecipano all'animazione socioeducativa internazionale nell'ambito di Erasmus+ e che utilizzano lo Youthpass;
- formatori nel settore della gioventù: nei nostri corsi di formazione (nell'ambito di Erasmus+, che rilasciano Youthpass per i loro corsi di formazione e formano gli operatori giovanili su come farlo);
- varie organizzazioni ospitanti per i volontari ESC: volontari e mentori/tutor.

## Il tema

È sempre difficile spiegare le competenze di Youthpass sia ai formatori che agli operatori giovanili sul campo. Di solito finisce in una presentazione powerpoint o in un input orale di mezz'ora. Non sembra abbastanza per capirlo. Inoltre, i mentori non sembrano sapere esattamente cosa sia lo Youthpass e come possano supportare i giovani volontari nel loro processo di apprendimento. Il team YES ritiene che questo escape book contribuirà ad una migliore comprensione delle competenze Youthpass e del processo Youthpass e, pertanto, i volontari saranno in grado di esprimere e valutare il proprio apprendimento.

## Narrativa e storia

Un mondo fantastico, basato sull'archetipo, creando un'immagine per ogni competenza che renderà la competenza più facile da capire. Il lettore è il personaggio principale del libro, che è invitato a collegare il materiale con la propria realtà, sostenendo il suo processo di crescita.



## Il flusso del gioco

L'escape book è composto da:

- Un capitolo introduttivo riguardante lo scopo del libro e un'introduzione della storia spiegata da un personaggio di supporto che guiderà i partecipanti attraverso il libro;
- Un capitolo centrale che descrive il flusso del gioco con una spiegazione dettagliata della parte del libro relativa al gioco escape. In questo capitolo è presente un elemento visivo: la mappa del "Mondo delle Keylands" e uno Spazio Centrale (area di comfort centrale). Questa mappa è una doppia pagina al centro del libro. Qui gli studenti possono scegliere di entrare in uno dei capitoli di Keyland dopo aver risolto un piccolo enigma;
- 9 capitoli di Keylands (8 + 1 "altre" aree di competenza chiave di Youthpass). Questi capitoli invitano i partecipanti ad una "passeggiata" in ciascuna delle competenze chiave: invitano il lettore a partire per un'avventura e scoprire la Keyland, che rappresentano le aree di competenza chiave dello Youthpass e dell'apprendimento permanente. Gli studenti entrano nella Keyland con un indovinello/codice e lo finiscono con un altro indovinello/codice. Le keylands contengono spiegazioni dei diversi elementi delle competenze per praticare o implementare l'apprendimento: compiti, sfide e domande di riflessione relative a tale competenza. I lettori sono invitati a lavorare su quelli, ma non è un obbligo. Se non vogliono perdere tempo su un compito, hanno la possibilità di andare avanti. Da ogni Keyland il partecipante torna sempre al Core Space. Da lì si può scegliere quale Keyland visitare. Le Keylands possono essere visitate tutte le volte che vogliono. Terminando un capitolo, il partecipante riceve una parte di un codice QR;
- Chiusura: per la parte finale dell'escape book i partecipanti devono aver raccolto i 9 codici QR Keyland, che tutti insieme compongono il codice QR finale per entrare nel Mondo della Saggezza. Questo codice QR finale è la chiave per "fuggire" dal libro e arrivare al sito web che fornisce ulteriori informazioni e collegamenti al progetto e alle pubblicazioni Youthpass pertinenti.

Il tempo di svolgimento di questo libro è compreso tra poche settimane e un anno, a seconda dell'intensità con cui i partecipanti vogliono immergersi in esso. I partecipanti sono responsabili del proprio processo di apprendimento e del ritmo per finire il libro.

## Il finale

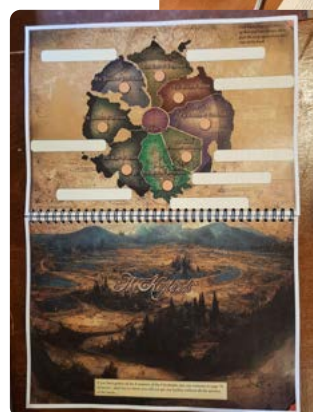
Il libro Escape stesso ha molte domande di riflessione come parte del gioco. La riflessione finale o il debriefing possono essere fatti in due modi:

- individualmente o in piccoli gruppi con un mentore o un tutor;
- durante la formazione intermedia del volontariato ESC.

Essenzialmente si scopre la chiave finale dopo aver risolto i principali 8/9 enigmi; si tratta di un codice QR che porta ad una pagina web - quindi si fugge letteralmente dal libro.

## Risorse

Carta e stampante per stampare il libro. Per gli indovinelli sono necessari una busta e un elastico per nascondere inizialmente alcuni capitoli.



### **Quali elementi del formato di escape adventure (ad es. storia, puzzle, indovinelli, formato stesso, ecc.) supportano l'inclusione di diversi partecipanti? Come garantisci che le persone con stili di apprendimento diversi siano coinvolte?**

Il format è inclusivo ed esclusivo. Il quadro temporale (time frame) lo rende inclusivo, perché le persone possono prendersi tutto il tempo di cui hanno bisogno: nessuna pressione, nessuna fretta.

### **Come possono gli educatori utilizzare questo formato nelle loro pratiche?**

Questo esempio di escape book sulle competenze Youthpass può essere utilizzato in qualsiasi mobilità giovanile in Erasmus+ e ESC.

Sulla base dell'esperienza di creazione di questo specifico escape book, riteniamo che, sebbene il formato dell'escape book richieda molto tempo, offra una grande opportunità per entrare nei dettagli e nell'apprendimento. Una volta terminato il prototipo, lo strumento può essere utilizzato da un numero infinito di persone. Potrebbe valere la pena investire in esso.

L'escape book potrebbe essere uno strumento efficace per promuovere la lettura e l'alfabetizzazione o altre materie scolastiche, o per lavorare su argomenti come il volontariato, la democrazia, l'immagine di sé, il genere, la sessualità, ecc. I temi legati ai problemi di salute mentale (solitudine, genere, consapevolezza, immagine di sé, esclusione sociale, ecc.) potrebbero essere affrontati molto bene in un escape book come un modo per sfuggire alla depressione o alla solitudine. Un formato di escape book potrebbe supportare gli studenti che hanno difficoltà a mantenere la loro motivazione con i metodi tradizionali di apprendimento. Un escape book può essere un'esperienza di apprendimento divertente o un'avventura di apprendimento.

### **In che modo gli educatori devono essere equipaggiati e quali competenze devono avere per implementare questo formato nella loro pratica?**

Prima di tutto, sono necessarie buone capacità di scrittura. Gli educatori devono sapere qual è il bisogno dei giovani per poi trasformarlo in una storia che si adatti alla visione del mondo dei giovani. Si deve sapere mantenere l'attenzione dei giovani. Bisogna conoscere bene i dettagli dell'argomento di cui si scrive. Per la riflessione si devono avere buone capacità di debriefing. Poiché questi libri possono trattare argomenti sensibili, gli educatori devono essere in grado di creare un ambiente sicuro e sostenere i giovani nella loro vulnerabilità.



# 06

## Folder

Partner:

**Scuola "Vo de Vallei"**



Designers:

**Inge, Lex, Taco, Chris e Jelle.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Un folder è un'avventura con diverse fonti di informazioni, tutte su carta. Tutto viene aperto contemporaneamente, quindi tutte le informazioni sono sparse sul tavolo. Questo rende il folder un formato basato principalmente su testi scritti, mappe, immagini, per lo più realizzati con la carta e quindi facilmente stampabile / scaricabile dagli altri. Non ci sono serrature da aprire o altri materiali 3d. La narrazione è importante. Il folder facilita la comunicazione perché obbliga a lavorare insieme per ottenere le informazioni complete. Un'altra specificità è che i giocatori possono lavorare su diversi puzzle contemporaneamente. I diversi puzzle disposti intorno al tavolo danno il tempo di fare delle scelte individuali; tuttavia, i partecipanti dovranno successivamente cooperare per risolvere il puzzle. I giocatori che assumono il ruolo di osservatori potrebbero avere una "panoramica" migliore e riuscire a collegare i punti. In questo modo il formato coinvolge tutti i giocatori.

E' stato scelto il folder perché sembra essere un formato che consente di includere molti argomenti diversi (materie scolastiche, argomenti sociali) e ha uno stile di gioco e possibilità non lineari.

## Numero di partecipanti

Da 1 a 6 persone. In una classe normale è possibile creare più gruppi e giocare contemporaneamente. Il fatto che tutto sia su carta e stampabile rende facile creare più enigmi e giocare con diversi gruppi contemporaneamente.

## Introduzione o prima del gioco

L'educatore può decidere se vuole fare una o più attività come introduzione del gioco.

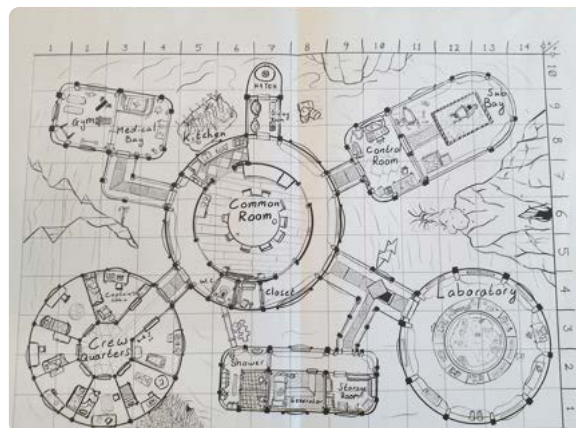
La spiegazione è contenuta nello stesso folder, con poca o nessuna preparazione necessaria. Forse con qualche gruppo potrebbe essere necessario spiegare brevemente che nel folder è contenuto un mistero da risolvere. Compito dell'educatore è di aiutare le persone quando hanno bisogno di un suggerimento.

## Formato escape adventure

Abbiamo sviluppato uno strumento in cui l'educatore può scegliere tra diverse narrazioni e puzzle e creare il proprio folder adattandolo agli interessi e alle esigenze del gruppo target. Abbiamo sviluppato uno strumento in cui l'educatore può scegliere tra diverse narrazioni e puzzle e creare il proprio folder adattandolo agli interessi e alle esigenze del gruppo target.

Per prima cosa gli educatori devono scegliere lo scopo del gioco:

- Descrivere un oggetto attraverso indizi (Cosa?)
- Individuare una posizione su una mappa attraverso le coordinate (dove?)
- Risolvere un puzzle (Chi?)



- Una volta scelto questo, il passo successivo è scegliere la tipologia di enigmi: crittografie, cruciverba, puzzle, ingranaggi rompicapo, enigmi linguistici, giochi di classificazione...



Questi puzzle vengono utilizzati, ad esempio, per ottenere un numero, una lettera o un codice che ti aiuterà a risolvere l'enigma principale.

Il gioco termina risolvendo il compito principale.

Quando il gruppo decide insieme qual è la risposta alla domanda principale, si può andare a controllare la risposta in una busta che è inclusa nel folder.

Non viene dato un limite di tempo, poiché ciò creerebbe una competizione che potrebbe essere indesiderata. Se dovesse esserci un limite di tempo, bisogna assicurarsi che il tempo a disposizione sia più che sufficiente per finire il gioco e fare il debriefing successivo, altrimenti si creerebbe un senso di insoddisfazione per non essere stati in grado di risolvere il puzzle e non ci sarà spazio per la valutazione.

## Il sistema di monitoraggio

L'educatore dovrebbe dare informazioni minime e assumere il ruolo di osservatore. A causa delle molte opzioni che ci sono nella creazione della narrazione e della quantità e del tipo di puzzle, non è stato possibile includere suggerimenti per adattarsi a ogni puzzle. L'educatore può provare a implementare suggerimenti durante la preparazione del folder o decidere di dare un piccolo aiuto quando gli studenti rimangono bloccati. Ad esempio, potrebbe dare un suggerimento sull'enigma oppure suggerimenti sul processo: Qualcun altro ha provato questo puzzle? Hai chiesto aiuto? Non dare le risposte, ma cercare di aiutare il gruppo a risolvere l'enigma insieme.

## Riflessione (debriefing)

Lo strumento è utile per riflettere sull'esperienza di gioco, su quello che i giocatori hanno imparato e su altri aspetti che potrebbero essere emersi durante la sessione. La riflessione è una conversazione con l'educatore e si svolgerà subito dopo la partita.

Gli studenti possono assumere un ruolo attivo o più da osservatore. Gli osservatori potrebbero aver visto cose interessanti sul processo che i giocatori attivi non hanno notato. Assicurarsi che ci sia ancora tempo per riflettere sul gioco e sul processo.

## ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

### L'obiettivo

L'obiettivo è quello di fornire agli educatori e agli operatori uno strumento con cui costruire un'escape adventure. È una guida passo-passo con una serie di materiali tra i quali un educatore può scegliere. Ha trame pre-costruite (premesse, conclusioni), enigmi e materiali.

## Obiettivi formativi

Sviluppare le competenze del 21 ° secolo: problem solving, capacità analitiche, indipendenza, lavoro di squadra, consapevolezza di sé.

## Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado, di età compresa tra gli 11 e i 21 anni

## Il tema

Lo strumento che è stato creato offre molte possibilità agli educatori di creare la propria escape adventure. I temi sono i seguenti: Medioevo, Pirati del Nord, Deepsea Hard-fi. L'educatore può sempre scegliere un tema adatto.

## Narrativa e storia

Le informazioni sulla trama sono incomplete, mancano informazioni e gli enigmi collegano i punti per ottenere tutte le informazioni per trovare la risposta alla domanda principale. Con le diverse fonti di informazione, fornite in diversi puzzle e mappe, gli studenti devono determinare dove si trova una persona specifica. Tutti gli indizi puntano nella direzione di dove si trovava esattamente (e perché). Il formato può funzionare con una delle tre domande principali: Dove? Chi? Cosa?

## Il flusso del gioco

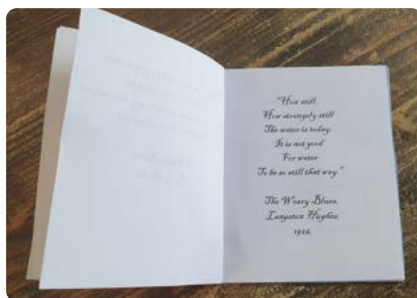
Ci sono più percorsi, ma un unico finale. Qualsiasi puzzle può dare alcune informazioni, come un numero necessario per una coordinata o uno scambio personale da uno degli attori per aiutare a trovare l'omicidio. Si avrà bisogno della maggior parte delle informazioni per risolvere il mistero principale, ma non è necessario trovare quei pezzi in ordine.

## Risorse

- Stampante;
- penne;
- forbici;
- La mappa stampata in formato A2 o A3 (più grande è, meglio è).

## Il finale

Una volta che i partecipanti sono d'accordo sulla risposta alla domanda Chi / Cosa o Dove, possono aprire la busta per trovare la conclusione.



## COMMENTI AGGIUNTIVI

### **Che tipo di attività cooperative supportano meglio l'inclusione in questo formato di escape adventure?**

I partecipanti a volte risolvono diversi enigmi e acquisiscono diverse informazioni individualmente, ma per risolvere la domanda principale nell'escape adventure, c'è bisogno che comunichino tra loro. Gli enigmi a volte sono troppo difficili da risolvere da soli per questo i partecipanti possono lavorare insieme.

# 07

## Escape Mappa

Partner:

**Scuola secondaria Jaunpils**



Designers:

**Jurģis, Inga e Ieva.**



# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Un'escape mappa è una vera avventura e una grande opportunità per i partecipanti di esplorare l'ambiente al di fuori della classe. Utilizzando questo formato, gli studenti possono imparare divertendosi all'aperto. Attraverso la lettura i partecipanti potranno svilupparsi mentalmente; correndo ai checkpoint potranno svilupparsi fisicamente; infine, attraverso la comunicazione ed il reciproco aiuto potranno svilupparsi spiritualmente.

## Numero di partecipanti

Può essere giocato individualmente ma anche da gruppi molto grandi. Potrebbe essere meglio coinvolgere più squadre (da 3 a 6 partecipanti in ogni squadra).

## Introduzione o prima del gioco

Il facilitatore inizia il gioco raccontando la storia dell'avventura e ponendo alcune domande sul tema. Il facilitatore deve ricordare ai partecipanti l'importanza di giocare in gruppo. Ogni squadra deve trovare un nome e fare un esercizio/attività per prepararsi alla missione.

## Formato escape adventure

Attività:

- trovare indizi;
- risolvere i compiti;
- lettura;
- spostarsi da un luogo all'altro;
- seguire le istruzioni;
- scansione di codici QR (opzionale);
- lettura di una mappa.



L'avventura finisce quando i partecipanti trovano tutti gli elementi e raggiungono la posizione finale che scoprono solo risolvendo l'ultimo puzzle.

Il tempo di gioco è di 1 ora (ogni checkpoint richiede circa 10 minuti).

## Il sistema di monitoraggio

Non c'è bisogno di monitoraggio se vengono fornite istruzioni chiare. Si può verificare l'andamento dell'avventura seguendo l'applicazione "Actionbound" o altre app del genere. Se il gioco è impostato correttamente il facilitatore incontra i partecipanti all'inizio e poi alla fine del gioco.

## Riflessione (debriefing)

I partecipanti ricevono un foglio di feedback dopo il gioco. Si discute in gruppo l'intero processo e i principali risultati di apprendimento.

# ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

## L'obiettivo

L'obiettivo è la difesa dei diritti umani, aiutando i giovani a comprendere gli errori commessi in passato e a trovare nuovi modi di agire e di pensare.

## Obiettivi formativi

- Comprendere meglio le minacce ambientali globali;
- Imparare ad implementare soluzioni di una vita sostenibile nella vita quotidiana;
- Lavorare in gruppo;
- Fare un'esperienza di apprendimento significativo.

## Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

- Giovani tra i 9 e i 18 anni di Jaunpils (LV). Provenienti da aree rurali, dove si sente il bisogno di creare opportunità di socializzazione, di nuove esperienze e di un'educazione ambientale per i giovani. Molte famiglie sono a rischio sociale. Alcuni giovani soffrono di esclusione e il bullismo è uno dei problemi principali;
- Educatori e dirigenti della scuola;
- Autorità locali e genitori.

## Il tema

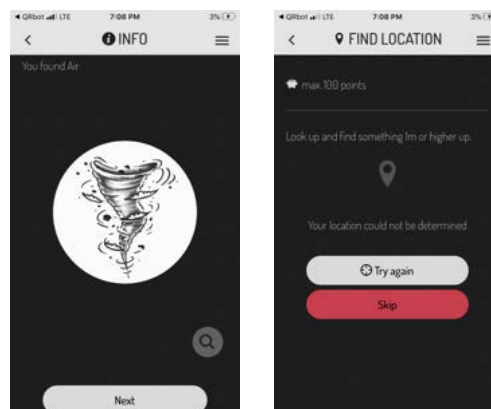
La sostenibilità e la connessione di questioni globali con la realtà locale. Il tema è stato scelto perché i giovani che vivono in aree rurali, spesso, non apprezzano la natura e l'aria fresca perché non sono consapevoli dei problemi globali. Tale consapevolezza potrebbe aumentare la fiducia per il loro ambiente e in loro stessi.

## Narrativa e storia

I partecipanti ricevono delle informazioni specifiche: devono prepararsi come gruppo ad una missione. Si trovano su un pianeta che presto potrebbe diventare inabitabile: l'attuale modo di vivere dell'essere umano ha portato a questo punto ed è ovvio che non si possa continuare così. Si deve crescere ed evolvere per vivere in armonia con l'ambiente. Raccogliendo gli elementi del gioco e seguendo le istruzioni, i giocatori potranno apprendere strategie per migliorare le condizioni di vita nel nostro pianeta.

## Il flusso del gioco

I partecipanti si trovano su un pianeta in orbita attorno ad una stella. Vengono a sapere che hanno molti ostacoli per continuare a vivere lì. Viene chiesto dunque di trovare 5 elementi necessari per iniziare una nuova vita su un altro pianeta. Il gioco porta i giocatori in 4 luoghi dove trovano elementi come acqua, aria, fuoco e terra.



Attraverso il viaggio si comprende gradualmente che migliorare le condizioni di vita in questo pianeta potrebbe essere più facile che creare nuova vita su un altro pianeta. Alla fine i giocatori capiranno che il quinto elemento sono loro stessi e che devono decidere se vogliono migliorare o continuare a distruggere questo pianeta.

Durante l'avventura i partecipanti devono risolvere diversi enigmi e raccogliere informazioni durante il gioco. Alcuni dei compiti: raggiungere fisicamente ad un luogo, superare la paura dell'acqua o dell'altezza, cercare indizi, utilizzare strumenti digitali (se necessario).



## Il finale

Alla fine del gioco, i partecipanti hanno tutti gli elementi per ricominciare da capo la vita su un nuovo pianeta. Ma non avendo modo di arrivare lì, alla fine si trovano a discutere delle possibilità raccolte durante le 11 sfide del gioco.

Partecipanti e facilitatori si riuniscono alla fine del gioco per condividere i risultati ed esprimere pensieri e sentimenti. Si può discutere sull'apprendimento e sul potere che ognuno/a ha per cambiare il rapporto con l'ambiente.

## Risorse

- Carta;
- computer;
- nastro;
- forbici;
- fiammiferi;
- diverse ambientazioni (alberi, suolo, acqua).

## COMMENTI AGGIUNTIVI

### **In che modo le scuole possono utilizzare l'escape adventure per il loro curriculum?**

Aggiungendo alcuni elementi nel gioco legati a delle materie specifiche, gli insegnanti potrebbero utilizzare questo gioco per facilitare l'insegnamento di diverse materie come la matematica, la biologia, la chimica o le materie sociali. Inoltre, potrebbe essere un buono strumento per combinare contenuti di diverse materie.

# 08

## Il puzzle

Partner:

**Comune di Gulbene**



Designers:

**Vita e Zita.**

# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

Potrebbe consistere in un grande puzzle diviso in 2/6 parti da distribuire ai diversi gruppi oppure consistere in diversi puzzle, uno per ogni gruppo. È adatto a gruppi grandi. I compiti possono essere sui puzzle stessi ma potrebbero anche esserci compiti/enigmi che vengono chiesti agli studenti da fare dopo aver messo insieme il puzzle.

Questo strumento vuole aumentare la motivazione e l'attenzione degli studenti, incoraggiandoli a mettersi in gioco attivamente. È una grande opportunità per migliorare capacità di cooperazione tra gli studenti e per costruire un ambiente inclusivo in una classe.

## Numero di partecipanti

Un gruppo da 18 a 30 partecipanti può essere diviso in sottogruppi da 3 - 5 partecipanti (6 gruppi - 1 puzzle per ogni gruppo). Alcuni dei vantaggi del dividere in piccoli gruppi: prestazioni superiori, maggiore soddisfazione da parte dei partecipanti e maggiore apprendimento.

## Introduzione o prima del gioco

L'educatore racconta la storia agli studenti prima dell'inizio dell'escape adventure. È un modo per catturare l'interesse degli studenti per le attività e per coinvolgerli nel processo di apprendimento. La storia deve essere collegata ai puzzle e ai compiti/enigmi. Inoltre, il facilitatore può discutere con gli studenti le strategie per risolvere i puzzle, le regole e il compito specifico di ciascun gruppo.

## Formato escape adventure

Gli educatori possono utilizzare diversi tipi di enigmi nel formato escape puzzle: di matematica, di lingua, di scienze ecc. Gli enigmi si possono trovare direttamente nel puzzle oppure essere consegnati separatamente come fogli di lavoro. Il compito finale può essere comune per tutti i gruppi. L'uscita dal gioco avviene quando gli studenti metteranno insieme i puzzle e svolgeranno tutti i compiti. È possibile utilizzare diversi lucchetti o una cassaforte per l'enigma finale. Il tempo di gioco dipende dal puzzle e dall'obiettivo della lezione e dell'attività.



## Il sistema di monitoraggio

Il ruolo dell'educatore è quello di osservare, incoraggiare e spiegare le regole.

## Riflessione (debriefing)

Dopo la fine del gioco gli studenti risponderanno ad alcune domande sui compiti e sugli aspetti relativi alla cooperazione, all'inclusione e alla comunicazione.

Gli educatori potrebbero utilizzare [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com), [quizizz.com](https://www.quizizz.com), [kahoot.com](https://www.kahoot.com) o altre risorse online simili.

# ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

## L'obiettivo

Aumentare la consapevolezza sull'importanza delle foreste e sviluppare la responsabilità individuale degli studenti per proteggere la natura.

## Obiettivi formativi

- Migliorare la conoscenza sulle foreste e sulla sicurezza nelle foreste;
- Distinguere i funghi commestibili da quelli tossici o velenosi, individuati tramite l'app;
- Saper riconoscere i cespugli, gli alberi, le impronte degli animali;
- Imparare a leggere i segni topografici;
- Comprendere e interiorizzare le norme di sicurezza nella foresta;
- Scoprire quali sono i doni della foresta.



## Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

- studenti dai 9 agli 11 anni;
- insegnanti, educatori scientifici ed artistici in grado di dare alcuni suggerimenti per il miglioramento dei contenuti degli enigmi;
- adulti e gruppi misti.

## Il tema

L'escape puzzle si adatta a diversi gruppi e alle loro esigenze e permette agli studenti di imparare in modo interattivo. Sono stati costruiti collegamenti interdisciplinari. Il tema "Foresta" è interessante per gli studenti e si collega con la vita reale.

## Narrativa e storia

Prima dell'inizio, il facilitatore riproduce un video sulla spedizione nella foresta e pone agli studenti domande sull'argomento "Foresta". Di seguito, il facilitatore riceve un messaggio da un forestale locale e annuncia agli studenti che ci sono cattive notizie: una foresta è in pericolo. Gli studenti sono invitati ad intervenire per apprendere informazioni sulla foresta e per scoprire 6 numeri magici. Il facilitatore deve sfidare gli studenti a lavorare come gruppo per trovare i numeri magici e concludere il puzzle.

## Il flusso del gioco

Gli studenti sono divisi in sottogruppi e ogni gruppo riceve un puzzle che deve essere risolto. Ci sono sei puzzle:

- funghi (velenosi e funghi commestibili, utilizzando l'app per riconoscere i funghi);
- cespugli e alberi (cruciverba);
- animali (nascondendo animali e impronte di animali nella foto);
- mappa topografica e alcuni elementi dell'escape room (trovare indizi, aprire una scatola, riconoscere i segni topografici);

- Norme di sicurezza nella foresta;
- Regali della foresta (scegliere quali sono i regali della foresta e quali no).

I sottogruppi devono risolvere i puzzle per ottenere il numero magico. Quando tutti gli enigmi vengono risolti, si può aprire la cassaforte e salvare la foresta. C'è solo un modo per terminare il gioco. Gli studenti che terminano il loro puzzle, potrebbero unirsi ad altri gruppi e aiutare a risolvere altri puzzle/enigmi.

La fine del gioco potrebbe essere: aprire il lucchetto della cassaforte, aggiungere compiti al puzzle risolto, completare tutti insieme un puzzle comune, completare l'ultimo enigma tutti insieme ecc.

## Il finale

Gli studenti ottengono il numero magico quando completano il puzzle e gli enigmi. Tutti i gruppi (l'intera classe) arrivano al codice della cassaforte e salvano la foresta. I partecipanti troveranno nella cassaforte un dono della foresta magica e una lettera di ringraziamento della guardia forestale locale.

Dopo il gioco si dà tempo agli studenti per l'auto-riflessione e la valutazione delle loro capacità di cooperazione.

## Risorse

- 6 puzzle;
- 1 cassaforte;
- 6 fogli di lavoro;
- una presentazione Powerpoint;
- una mappa;
- una scatola con un lucchetto;
- Carte indizio;
- un giocattolo;
- carte di ruolo.



Il compito più difficile per gli educatori è quello di creare i puzzle. Potrebbe essere necessario sapere utilizzare programmi specifici sul computer per creare immagini e puzzle. È possibile creare puzzle rivolgendosi ad un'azienda. In alternativa, è possibile creare un semplice puzzle tagliando le immagini in pezzi da puzzle.

## COMMENTI AGGIUNTIVI

**Quali elementi del formato escape (ad es. storia, puzzle, indovinelli, formato stesso, ecc.) supportano l'inclusione di diversi studenti? Come garantisci che le persone con stili di apprendimento diversi siano coinvolte?**

La maggior parte degli studenti si diverte con il puzzle stesso. Gli studenti lavorano come gruppo per mettere insieme il puzzle. Si aiutano e si sostengono a vicenda. L'educatore può dare compiti specifici a studenti di diverse conoscenze e livelli di abilità. Le carte di ruolo possono migliorare le capacità di cooperazione.

# 09

## Space Divider

Partner:

**Comune di Gulbene**



Designers:

**Gunta e Jana.**



# STRUTTURA DEL FORMATO

## Tipo di formato

L'idea di "Space divider" offre agli studenti una forma insolita di apprendimento cambiando l'impostazione della classe stessa. Lo space divider divide visivamente l'aula in quattro piccoli spazi, dove gli studenti svolgono compiti in piccoli gruppi e poi lavorano tutti insieme. Il Divider è una grande opportunità per gli studenti per essere presenti e coinvolti. Inoltre, questo strumento migliora il lavoro di gruppo.

## Numero di partecipanti

Lo space divider è adatto per una classe fino a 25 studenti (12 - 16 anni).

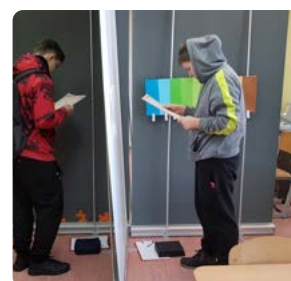
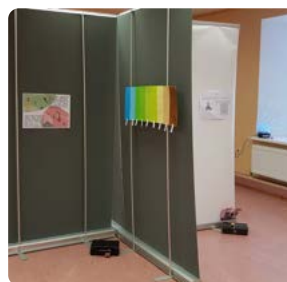
## Introduzione o prima del gioco

L'educatore racconta la storia misteriosa prima dell'inizio dell'escape adventure. È un modo per catturare l'interesse degli studenti per le attività e per coinvolgerli nel processo di apprendimento. La storia deve essere collegata ai puzzle e ai compiti/enigmi. Inoltre, il facilitatore può discutere con gli studenti le strategie per risolvere i puzzle, le regole e il compito specifico di ciascun gruppo.

## Formato escape adventure

Attività:

- Dividere in quattro squadre;
- Individuare il punto di partenza;
- Trovare indizi;
- Risolvere diversi enigmi in ogni punto;
- Riunire tutti i gruppi per risolvere l'ultimo enigma;
- Trovare l'ultima risposta;
- Seguire le istruzioni.



## Il sistema di monitoraggio

L'educatore è in classe e può aiutare nel processo se gli studenti chiedono supporto.

## Riflessione (debriefing)

Quando il gruppo termina il gioco, i partecipanti possono rispondere alle seguenti domande:

- Come si sono sentiti durante la partita?
- Cosa è successo al personaggio principale del gioco?
- Che tipo di enigmi hanno risolto in ogni punto?
- C'è qualcosa di nuovo che non sapevano prima?
- Come hanno collaborato nel gioco?

# ESEMPIO: ESCAPE ADVENTURE DEL FORMATO

## L'obiettivo

Offrire un'opportunità e del tempo per migliorare capacità di comunicazione e di lettura, promuovere il lavoro di gruppo e migliorare il pensiero critico.

## Obiettivi formativi

- Imparare a prendere decisioni;
- Imparare a lavorare in gruppo;
- Migliorare competenze comunicative;
- Offrire conoscenze di base in ambito geografico;
- Offrire conoscenze di base nelle tecniche di sopravvivenza;
- Prestare attenzione a tutti i dettagli.



## Gruppi target che sono stati coinvolti nelle sperimentazioni

- Studenti dai 12 ai 16 anni che hanno precedenti conoscenze su come utilizzare strumenti di geografia e di orientamento (ad esempio: leggere una mappa o sapere utilizzare una bussola);
- Educatori.

## Il tema

La storia narra di una persona scomparsa. Questa persona è davvero importante per la comunità scientifica e i giovani sono i migliori investigatori a cui è stato chiesto di trovarla. Tutti insieme devono usare le loro conoscenze per risolvere gli enigmi e il caso. Ogni gruppo deve stare attento e concentrato ai piccoli dettagli perché a volte qualcosa può essere davanti ai loro occhi.

## Narrativa e storia

Il gioco inizia con il messaggio misterioso di uno scienziato che è in pericolo e deve essere salvato. Successivamente, gli studenti saranno divisi in 4 squadre e dovranno risolvere enigmi per trovarlo e per salvare un progetto segreto da persone cattive. Durante il processo scopriranno perché si è trovato in quella situazione e perché le persone cattive lo stanno cercando.

## Il flusso del gioco

La stanza è divisa in 4 angoli. Ogni gruppo di studenti svolge diversi tipi di enigmi.

- Nel primo angolo il compito riguarda i vulcani. Il gruppo deve leggere delle informazioni presenti su un poster per trovare 2 numeri e riuscire ad aprire una scatola chiusa. In questo punto, ci sono 7 immagini trasparenti con linee. Mettendole tutte insieme scopriranno l'ultimo numero. Nella scatola chiusa a chiave troveranno un pezzo del puzzle (mappa);
- Nel secondo angolo ci sono delle informazioni su un poster su come leggere i colori della mappa. C'è anche una radio per ascoltare informazioni di una città. Dopodiché gli studenti dovranno trovare quella città sulla mappa e ottenere 3 numeri (l'altitudine) che serviranno ad aprire una scatola chiusa contenente un altro pezzo di mappa;

- Nel terzo angolo il compito riguarda le direzioni nella mappa e nella bussola. In un tappeto a forma di freccia sul pavimento sono nascosti 3 numeri necessari per aprire una scatola chiusa;
- L'ultima parte di questa attività è una storia sociale sui problemi dei giovani. In quella storia ci sono un'operazione matematica nascosta per trovare 3 numeri per aprire una scatola chiusa;
- Il compito finale è un puzzle, i partecipanti devono farlo insieme per risolvere il problema.

Lo space divider migliora le capacità di lettura, perché tutte le informazioni possono essere trovate sui poster alle pareti. Prima di questa attività, gli insegnanti di geografia possono dare indicazioni su come leggere una mappa.

## Il finale

Ogni sottogruppo apre alla fine una scatola misteriosa dentro cui trovano un pezzo di puzzle (i pezzi del puzzle sono fatti di carta trasparente). Dopo aver messo insieme tutti questi pezzi, scopriranno dove si trova l'esploratore.

## Risorse

- pareti di tessuto e tubi;
- 3 scatole con lucchetti;
- diario con lucchetto;
- tappeto a forma di freccia (plastica);
- cerchio colorato (plastica);
- carta trasparente;
- bussola;
- carta per creare i poster;
- pennarelli;
- flipchart;
- fogli di carta colorati.



## COMMENTI AGGIUNTIVI

### **In che modo gli operatori giovanili possono utilizzare questo formato di escape adventure nel loro spazio (centro giovanile, campi, workshop, ecc.)?**

Il formato space divider può essere utilizzato in diversi modi. A volte, solo dividendo lo spazio, è possibile offrire ai partecipanti diverse opportunità per completare le attività. Spazio libero all'immaginazione.

### **In che modo le scuole possono utilizzare il formato escape per il loro curriculum?**

Questa attività può essere uno strumento utile per le scuole come metodo di insegnamento. Il sistema educativo in Lettonia permette agli educatori di pensare e di affrontare in modi diversi le competenze. Si deve capire come e qual è il metodo di successo che si può usare in classe con gli alunni per insegnare loro modi di comunicazione significativa, promuovere creatività e interesse su un argomento.

GRAZIE!