

PARTE III:

ESERCITAZIONE

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

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.

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.

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'automutilazione, 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.

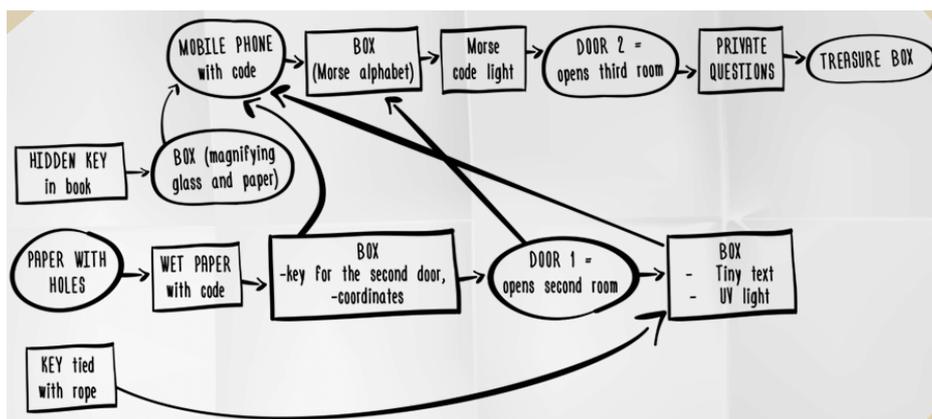
Puoi mappare il flusso emotivo seguendo questi aspetti:

- 🔒 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;



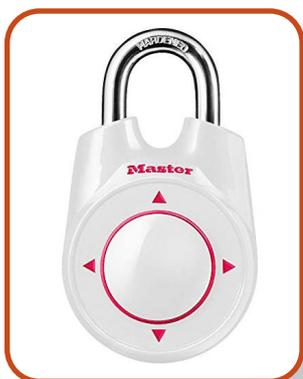
UNA NORMALE SERRATURA A CHIAVE CON CHIAVE:

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:

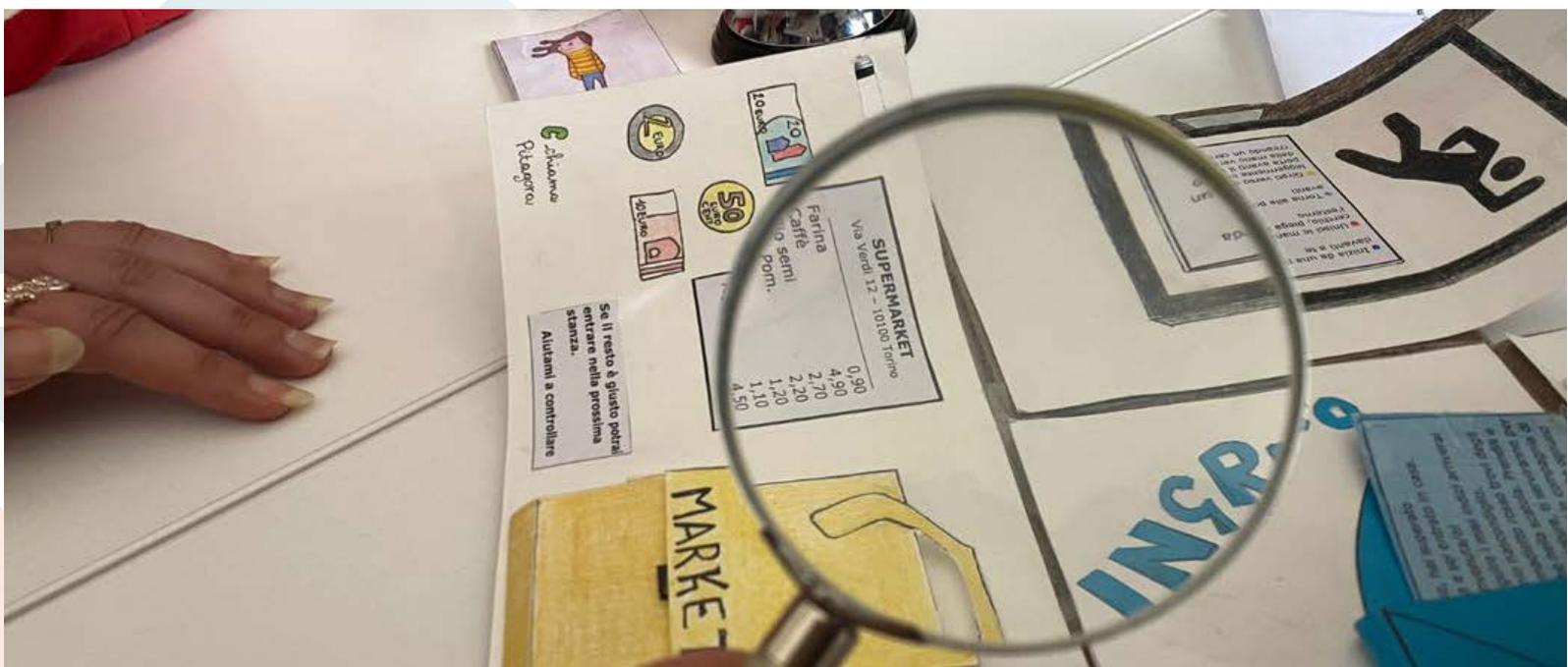
I contenitori vengono utilizzati nelle Escape adventures come un modo per archiviare o nascondere informazioni, messaggi o oggetti. Un' Escape adventure educativa dovrebbe fornire informazioni all'interno del gioco stesso e queste informazioni possono essere contenute in scatole, cassette, diari, armadi, 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 winds towards the bottom right, with several dead ends and loops. The overall effect is a sense of mystery and challenge, fitting for an escape room theme.

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.



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 winds towards the bottom right, with several dead ends and loops. The overall effect is a sense of complexity and challenge.

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:

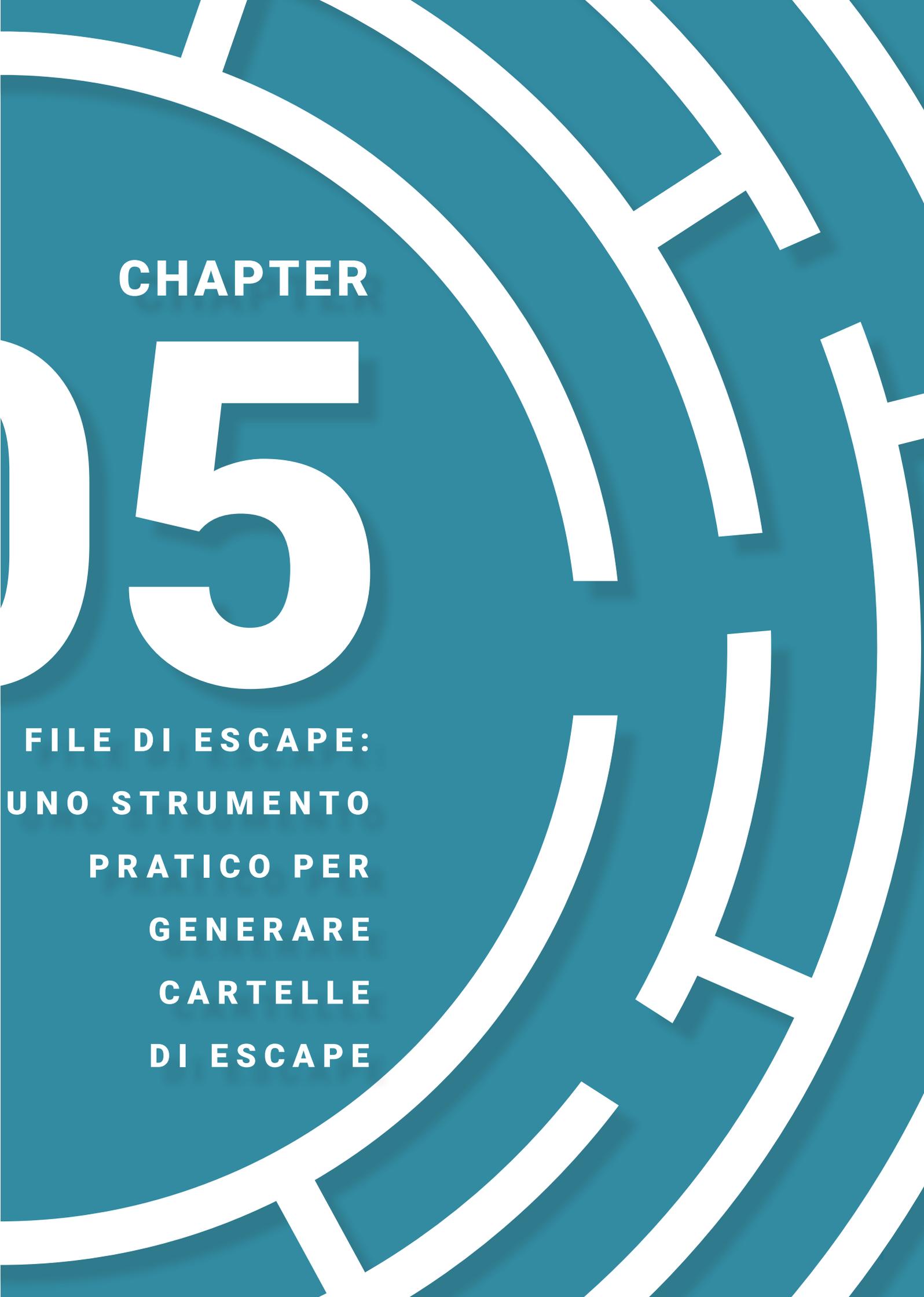
Dopo l'esperienza, torniamo tutti alla vita normale. La vita va avanti, sia per te che per i tuoi studenti. È interessante vedere come l'Escape adventure stia influenzando il comportamento o il pensiero di alcuni studenti. Fai spazio per tornare all'esperienza in una fase successiva, dai spazio per ulteriori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

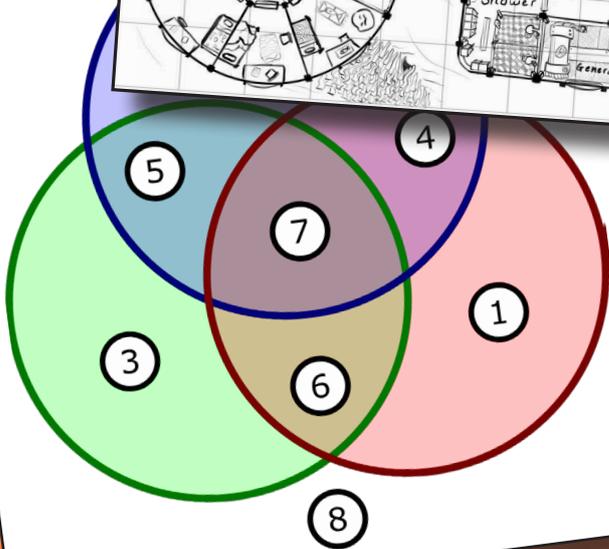
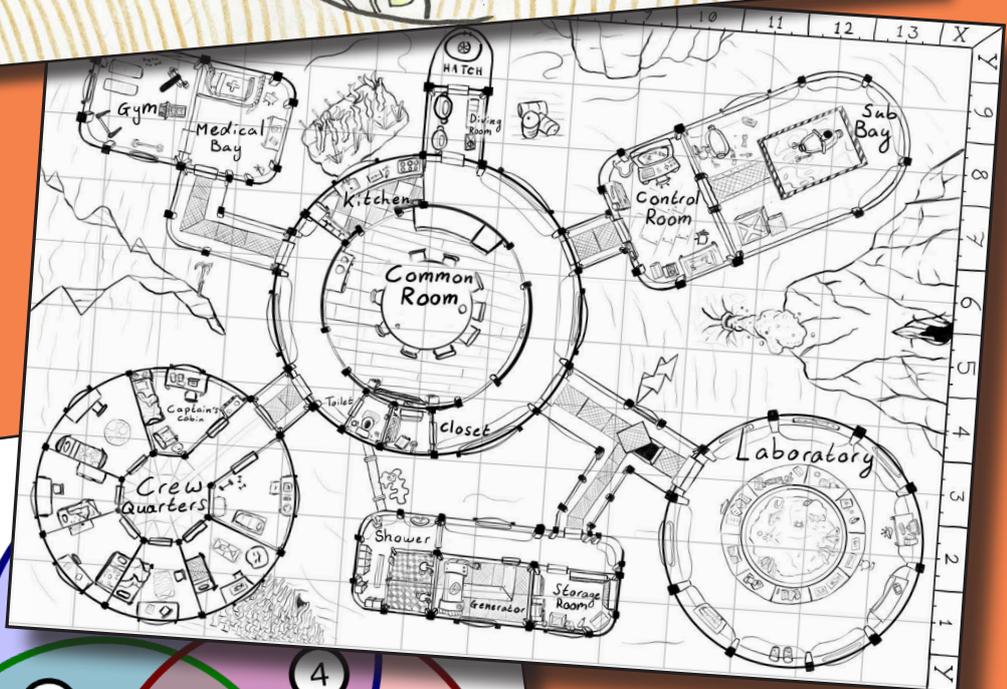
COME COSTRUIRE

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!





The page features several large, teal-colored decorative arcs on the right side, which appear to be parts of a larger circular or gear-like structure. These arcs are layered and overlap, creating a sense of depth and movement.

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 attitudini 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, teatrodigiornata@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 Kukša, 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.

