



# L'UTILIZZO DELLE ESCAPE ROOM PER SOSTENERE L'IMPRENDITORIALITÀ

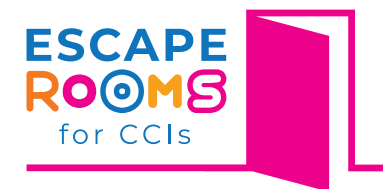
Guida



Cofinanziato  
dall'Unione europea

# L'UTILIZZO DELLE ESCAPE ROOM PER SOSTENERE L'IMPRENDITORIALITÀ

Guida



Questa guida è stata realizzata dal consorzio del progetto Escape Rooms per le Industrie Culturali e Creative, che consiste in:



Numero di progetto: **2022-3-PL01-KA210-YOU-000097600**

Grafica design e layout: Katarzyna Baranek-Stachura

Ulteriori informazioni sul progetto e sui partner sono disponibili al seguente indirizzo: <https://er4cci.eu/>



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

PUBBLICAZIONE GRATUITA2023



# Indice

## Vantaggi della Gamification per l'imprenditorialità delle ICC

- Il concetto di imprenditorialità
- Gamification e Escape Rooms (ER)
- Industrie culturali e creative (ICC)
- Sintesi

## Creare un gioco

- Fase 1: Come scrivere un buon scenario di ER per l'argomento trattato?
- Fase 2: Qual è la logistica da tenere a mente?
- Fase 3: Quali sono i diversi tipi di ER che possono essere sviluppati?
- Errori comuni da evitare

## Preparazione del gioco

- Preparazione della Escape Room
- Preparazione dei giocatori
- Le migliori pratiche di preparazione dei giochi nelle Industrie Culturali e Creative
- Escape Room: Combattere il razzismo
- Escape Room: Filharmonia
- Triescape Osona
- Escape Rooms for Social Entrepreneurship (ERSE) - „Il finanziamento sociale deve essere mantenuto”

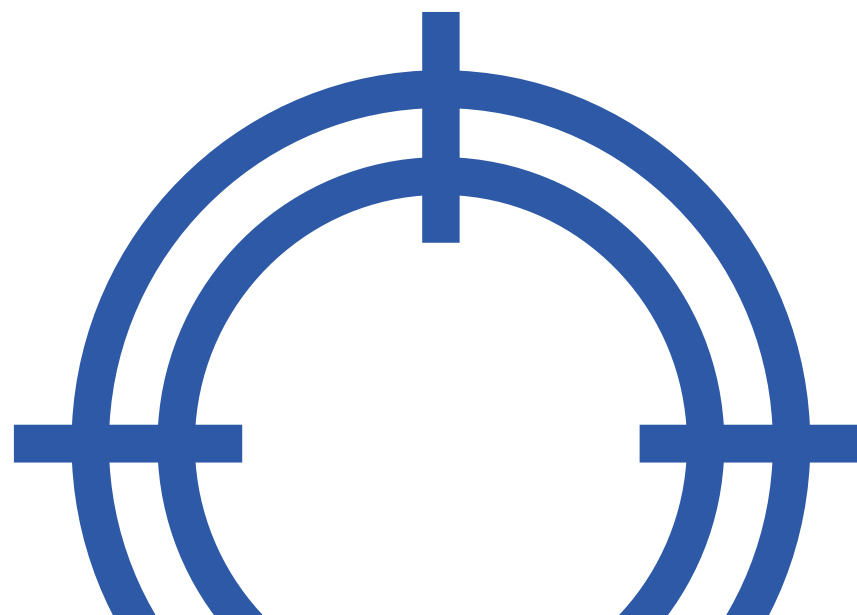
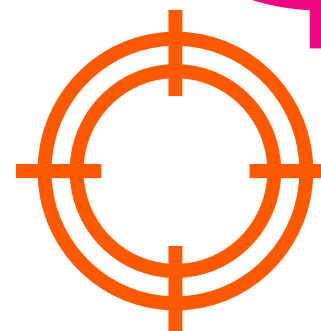
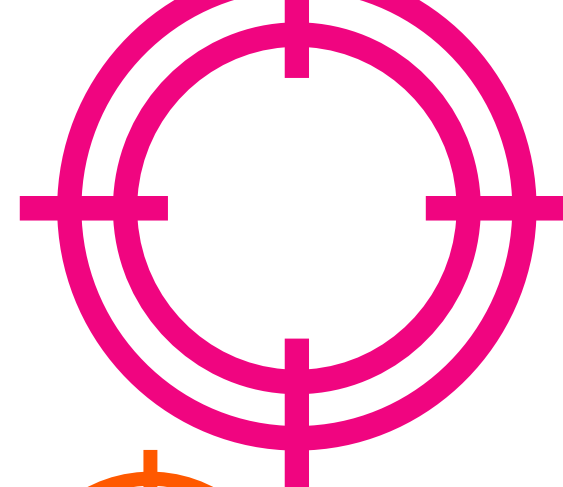
## Durante il gioco

- Come deve essere un Game Master?
- Compiti del Game Master prima, durante e dopo il gioco
- A. Prima di implementare il gioco: preparazione e pianificazione
- B. Durante il gioco: Facilitare il gioco
- C. Dopo la partita: Riflessione e feedback
- Buone pratiche

## Dopo il gioco

- È il momento di presentare le attività post-partita
- Dopo il gioco

2
2
2
5
8
9
9
12
13
15
16
17
18
20
20
22
23
25
28
28
31
31
32
34
34
37



# Vantaggi delle Gamification per l'imprenditorialità delle ICC



## Il concetto di imprenditorialità

Qualche anno fa, un nuovo argomento è apparso nelle scuole secondarie polacche - l'imprenditorialità. Ora, un'altra riforma lo ha sostituito - affari e gestione. Ma l'imprenditorialità può essere appresa? Può essere appresa in un ambiente scolastico come parte di una lezione? Ci possono essere molti dubbi su questo.

Per citare Wikipedia, l'imprenditorialità è:

*«Un tratto caratteriale o insieme di tratti in un gruppo e comportamenti che sono principalmente caratteristici degli imprenditori. Nella teoria economica, l'imprenditorialità è definita come una forma specifica di lavoro o come il quarto (oltre al lavoro, alla terra e al capitale) fattore di produzione. Le caratteristiche principali degli imprenditori includono la capacità di riconoscere i bisogni e perfezionare le idee, la capacità di cogliere le opportunità e la disponibilità a correre rischi.»*

Dopo l'adesione della Polonia all'Unione Europea, sono emersi diversi programmi e progetti per sostenere l'avvio di imprese attraverso un sostegno finanziario e formativo. Uno dei principali argomenti di studio era l'imprenditorialità. Si trattava principalmente di corsi di formazione per persone che volevano gestire imprese nel settore culturale e creativo. L'elemento principale di questi corsi di formazione erano le questioni formali e legali relative al solo avvio di un'attività attraverso lo studio del sistema giuridico, i tipi di aziende e le procedure per aprirle. Il secondo blocco di formazione era il marketing. Il documento più importante che ogni tirocinante doveva compilare, indipendentemente dalle proprie conoscenze e competenze, era il business plan. Formalmente, i tirocinanti erano ben preparati ad aprire le proprie attività. Durante le formazioni hanno acquisito conoscenze molto importanti. Ma dove era lo sviluppo delle soft skills e delle attitudini così necessarie nella gestione di un business? È possibile acquisire un „insieme di qualità” e imparare „comportamenti che sono principalmente appropriati per gli imprenditori”?

## Gamification e Escape Rooms (ER)

Tutti noi abbiamo avuto contatti con i giochi per computer: la maggior parte di noi vi ha giocato più o meno intensamente e oggi, la maggior parte dei giovani, gioca ai giochi per computer. Ma è possibile imparare qualcosa di prezioso da questi ultimi? O è solo intrattenimento? Negli ultimi anni è emerso il fenomeno della gamification che viene così definita:

*„Gamification - l'uso di elementi di gioco e di tecniche di progettazione di giochi in contesti di non-gioco per coinvolgere le persone, motivare all'azione, stimolare l'apprendimento e la risoluzione di problemi, raggiungendo i comportamenti desiderati o altri obiettivi dichiarati.”<sup>2</sup>*

Ma quali elementi dei giochi possono stimolare la persona a imparare?



<sup>1</sup> <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/przedsiębiorczosc;3963281.html>

<sup>2</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

Quando analizziamo un elemento delle meccaniche di gioco, comprese le teorie di gioco che possiamo utilizzare nella gamification dei progetti, i compiti e le missioni da completare vengono prima di tutto. Creare compiti la cui difficoltà aumenta man mano che le competenze e le conoscenze dei 'giocatori' aumentano è la chiave. Dato che uno dei compiti del nostro progetto è quello di introdurre elementi di gamification nello sviluppo della consapevolezza imprenditoriale dei giovani che lavorano nelle industrie culturali e creative, la gradazione di difficoltà dovrebbe precedere leggermente le competenze acquisite.

Vale la pena, a questo punto, introdurre la definizione di Escape Room (ER):

*„Escape Room - una forma di intrattenimento mentale in cui un gruppo di persone in un tempo limitato deve risolvere vari enigmi per trovare la chiave per uscire da una stanza tematica chiusa a chiave. I giocatori sono collocati in una stanza da cui devono fuggire risolvendo enigmi logici. Questo è un gioco multi-player, in quanto alcuni compiti richiedono lavoro di squadra. Di solito, il tempo per risolvere i compiti e uscire dalla stanza è tra 45 e 90 minuti.”*

Le Escape Rooms sono nate inizialmente come luoghi fisici, e successivamente sono state create stanze virtuali.

Come si inserisce l'uso della gamification e il concetto di Escape Room nel contesto della vita scolastica?

Le lezioni tradizionali con un libro di testo stanno lentamente diventando una reliquia, un'opzione noiosa che non entusiasma più studenti o insegnanti. Esauriti dal punto di vista educativo, cadono nel baratro o - fortunatamente - desiderano una boccata d'aria fresca, di ispirazione e di attività creative. Di opportunità di questo tipo ce ne sono parecchie ultimamente, gli insegnanti devono solo coglierle.

**Gamification:** un termine che non è un concetto vuoto, ma una ricca opportunità di utilizzare elementi, meccanismi e schemi di giochi in diverse aree dell'educazione all'azione di gruppo.

I giochi da tavolo sono sempre stati giocati dai bambini come anche i giochi di carte, per non parlare dei giochi di squadra all'aperto che sono da sempre, molto popolari.

**Quindi le basi ci sono:** gli insegnanti stanno costruendo su ciò che è ben noto e ben voluto dai giovani. A questo punto, l'introduzione di attività basate sul gioco nella didattica non sembra così difficile. Può darsi che all'inizio gli insegnanti abituati ai soliti schemi non siano in grado di organizzare un'intera lezione o una serie di incontri secondo i principi della gamification, ma si limitino a utilizzare i giochi educativi disponibili. Molti educatori utilizzano ancora questa forma di attività nelle loro lezioni: questo è già un piccolo passo verso la strutturazione delle attività secondo tutto ciò che è importante nei giochi, come la sfida, l'azione, la strategia, il rischio, il mistero, l'incertezza dei risultati, la sorpresa, i segni visibili di progresso, la possibilità di raggiungere il livello "esperto" e l'eccitazione. Il divertimento inizia!

La prima cosa da fare è creare una trama, inventare i personaggi del gioco, assegnare i ruoli, fornire loro sfide, missioni e obiettivi, sia a breve che a lungo termine e definire regole e forme di valutazione dei progressi degli studenti. Proprio come nei giochi classici, ci sono pedine, compiti da portare a termine quando ci si trova in un determinato spazio, punti assegnati o sottratti e un obiettivo chiaro: raggiungere

<sup>3</sup> <https://pl.wikipedia.org/wiki/Questing>

il traguardo. E quell'ondata di eccitazione competitiva! Ecco quindi il primo punto di contatto: la gamification in ambito educativo può comportare la creazione di squadre di progetto, ognuna delle quali svolge un compito identico. Può trattarsi di un percorso naturalistico, in cui i gruppi si cimentano con enigmi sulla vita delle piante e degli animali, di un giallo che richiede, ad esempio, calcoli matematici, misurazioni chimiche e fisiche e la lettura di simboli nascosti in un testo letterario. In questo modo si crea il tipo di spazio che conosciamo bene nelle Escape Room. Queste interazioni insegnano ai giovani tutto ciò che rientra nelle competenze di una persona imprenditoriale, ossia la comunicazione, la cooperazione di squadra, la creatività e - e qui compare il tema della gamification - una sana competizione, basata sul rispetto dell'altro.

A questo punto, vale la pena sottolineare ciò che distingue un semplice gioco dalla gamification in ambito educativo. Innanzitutto, si tratta principalmente di divertirsi. Ci riuniamo socialmente e rendiamo il nostro tempo insieme più piacevole con giochi di vario tipo. In secondo luogo, la dimensione didattica dell'utilizzo di tecniche conosciute dai giochi è molto importante. Gli alunni acquisiscono le varie competenze menzionate sopra e ricevono un feedback molto importante per migliorare o affinare le loro capacità per il prossimo progetto costruito sui principi della gamification.

Che sia una... ricerca. Scopriamo la definizione:

„La ricerca è un tipo di gioco che prevede la scoperta del patrimonio di un luogo e la creazione di sentieri non segnalati che possono essere percorsi seguendo le informazioni contenute in indizi in rima”.

Una forma che coinvolge diverse attività: fisiche, psicologiche, intellettuali ed emotive. I giovani corrono per la città, ne scrutano gli angoli e le fessure, con una mappa in mano, indovinelli scritti su di essa, e scoprono leggende legate a un determinato luogo, personaggi storici e la loro storia, o interessanti monumenti architettonici, sculture e dipinti. Questo può essere utilizzato per insegnare storia, letteratura, geografia, arte e... ginnastica. Inoltre, in questa situazione, si creano gruppi in competizione che devono aggiungere il „tesoro” e il premio in questa Escape Room all'aperto. Le missioni si avvalgono di tutto ciò che sta alla base della gamification: finalità (i giovani acquisiscono e sviluppano molte competenze), emozione, motivazione (c'è una ricompensa che li aspetta alla fine), esperienze tratte dalla vita (dopo tutto, stanno andando da un punto all'altro della missione, svolgendo determinati compiti) e la competizione insieme a elementi di sorpresa e stupore.

Questa avventura può andare oltre, ad esempio assegnando agli alunni ruoli specifici e vestendoli con costumi che riflettono l'atmosfera dell'epoca. Possono ricevere quiz linguistici che utilizzano arcaismi. Incontrare, durante la fase di gioco, persone vestite in costumi storici che propongono loro enigmi da risolvere. Le possibilità sono molte, anche se gli esempi presentati finora prevedono generalmente attività fuori dalla scuola. E all'interno della scuola? È possibile utilizzare le tecniche di gamification? Certamente sì. Gli alunni in gruppo possono intraprendere giochi operativi, ad esempio pianificare una gita al mare o in montagna, ideare una dieta e un allenamento per un compagno di sport che deve affrontare una sfida agonistica, progettare il giornale della scuola. Per soddisfare

<sup>4</sup> [https://pl.wikipedia.org/wiki/Escape\\_room](https://pl.wikipedia.org/wiki/Escape_room)

gli obiettivi della gamification e incorporare qui la tecnica dell'Escape Room, i ragazzi creano questi progetti in modo originale, ad esempio utilizzando un labirinto grafico con enigmi per indirizzarli verso la destinazione del viaggio - portando con sé del cibo (non dovrebbero esserci problemi con la frutta) e coinvolgendo così le esperienze sensoriali.

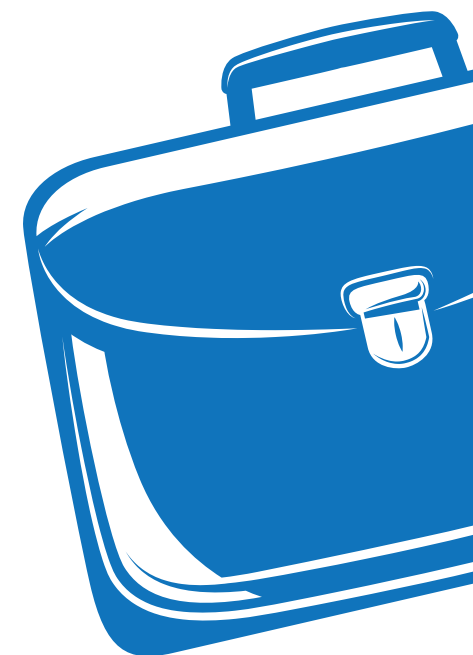
Si dice che l'immaginazione umana non conosca limiti. Se gli insegnanti sovrappongono tecniche note, come quelle che utilizzano il meccanismo dei giochi, creano una „miscela esplosiva”, nel senso buono del termine. La combinazione di regole e immaginazione può produrre risultati inaspettati, creare progetti che, nella loro novità, rispondono alle esigenze dei tempi moderni e plasmare la persona che si cimenta in un'esperienza simile alla vita, rendendola desiderosa di agire e curiosa di sé e degli altri.

## Industrie culturali e creative (ICC)

Il termine industrie culturali e creative (ICC) è già stato citato più volte nel nostro testo, ma come possiamo spiegarlo? Attualmente, la descrizione più coerente è stata creata per il programma Europa Creativa dell'UE<sup>5</sup>.

Per quanto riguarda la definizione stessa di ICC, non abbiamo una definizione completa del settore. Nel corso degli anni ci sono stati diversi approcci alla definizione del settore artistico. I primi tentativi risalgono agli anni '90, quando il primo ministro britannico Tony Blair commissionò uno studio e fu così prodotto un rapporto dal Dipartimento per la Cultura, i Media e lo Sport (DCMS)<sup>6</sup> che introdusse il termine industrie creative, che comprendeva:

- |  |   |
|--|---|
| <b>1. Architettura</b>                             | <b>8. La moda</b>   |
| <b>2. Arti visive e dello spettacolo</b>           | <b>9. Musica</b>  |
| <b>3. Artigianato</b>                              | <b>10. La pubblicità</b>  |
| <b>4. Design</b>                                   | <b>11. Software e servizi informatici</b>                           |
| <b>5. Attività editoriali</b>                      | <b>12. Software per l'intrattenimento interattivo (videogiochi)</b> |
| <b>6. Film, video e fotografia</b>                 | <b>13. Televisione e radio</b>                                      |
| <b>7. Il mercato dell'arte e dell'antiquariato</b> |   |



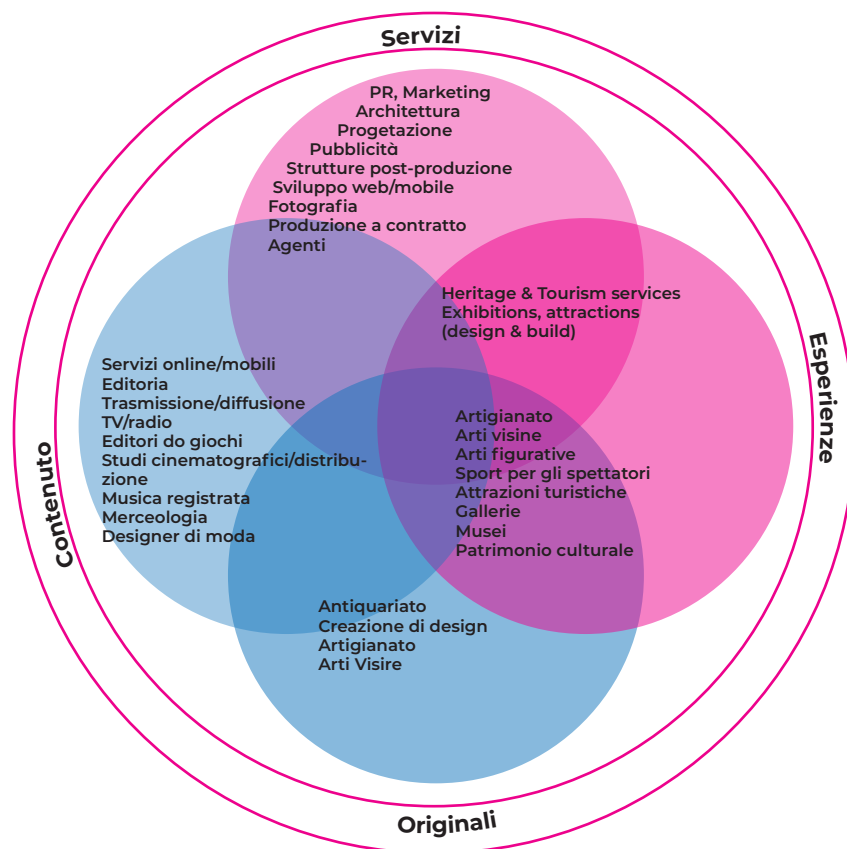
<sup>5</sup> <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>

<sup>6</sup> <https://www.gov.uk/government/organisations/department-for-culture-media-and-sport>

Questo modello è stato criticato da molti professionisti e ha portato a ulteriori ricerche e alla creazione del modello NESTA il quale propone di dividere le industrie creative in quattro categorie distinte ma intersecanti (vedi immagine sotto):

1. Fornitori di servizi creativi che applicano la proprietà intellettuale (PI) ad altre attività e organizzazioni: agenzie pubblicitarie, consulenti di design, studi di architettura, PR, agenti, strutture di produzione;
2. Produttori di contenuti creativi che investono capitali nella creazione di proprietà intellettuale e nella protezione di prodotti distribuiti ai consumatori/spettatori e che guadagnano attraverso una combinazione di vendite dirette, pubblicità e abbonamenti: compagnie teatrali, editori, sviluppatori di videogiochi, case discografiche e cinematografiche, stilisti, emittenti televisive e radiofoniche;
3. Fornitori di esperienze creative che vendono ai consumatori il diritto di partecipare a un particolare spettacolo o attività: teatri, organizzatori di spettacoli musicali, eventi culturali, turistici e sportivi;
4. Produttori di opere creative originali che si occupano della creazione, della lavorazione o della vendita di artefatti materiali il cui valore deriva dalla percezione del loro valore culturale o creativo e dalla loro esclusività e autenticità: arti visive e artigianato, antiquariato, scrittura, lavori di design, fotografia, ecc.





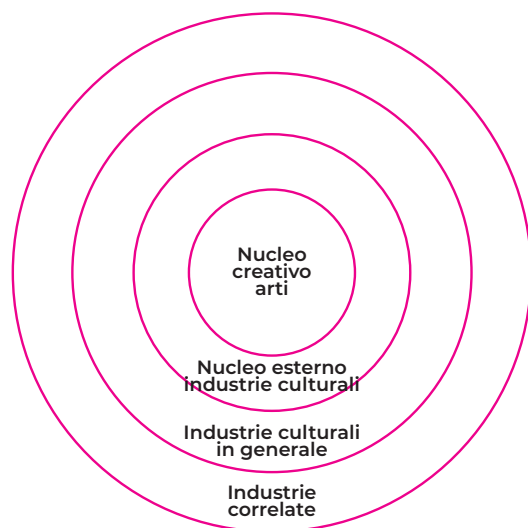
### NESTA Model

L'istituto statistico dell'UNESCO ha presentato una classificazione delle attività culturali per valutare l'impatto economico delle industrie culturali e creative (imprese, occupazione, prodotti). La classificazione del 2009 proponeva sette categorie:

1. Patrimonio culturale e naturale
2. Intrattenimento ed eventi (compresa la produzione di strumenti musicali e apparecchiature di registrazione)
3. Arti visive
4. Artigianato e design
5. Pubblicazioni (libri e stampa)
- 6 Media audiovisivi e interattivi
7. Architettura e pubblicità (design e servizi creativi)

Questa classificazione è utilizzata in molti Paesi, soprattutto in Australia e Canada<sup>7</sup>.

Un altro modello molto interessante è quello dei cerchi concentrici sviluppato dall'economista David Throsby, che distingue tra industrie culturali, più orientate al valore culturale, e industrie creative, con un valore più commerciale.



Su questa base, sono state condotte ulteriori ricerche per conto dell'Unione Europea ed è stato creato il modello proposto da KEA EUROPEAN AFFAIRS. Questo modello pone le arti tradizionali al centro, mentre le industrie culturali, creative e affini si spostano all'esterno. È stato inoltre confermato il nome di industrie culturali e creative (ICC), che è entrato nell'uso comune.

## Sintesi

In questo capitolo abbiamo citato una serie di concetti che, a prima vista, possono sembrare molto distanti tra loro. Come si possono combinare i giochi per computer o le Escape Rooms con l'istruzione innovativa? Essi sono già strettamente legati all'intrattenimento e all'industria creativa. Ma come possono alcuni elementi dei giochi aiutare i giovani ad apprendere l'imprenditorialità?

Questi concetti non sono poi così distanti, come si vedrà nelle sezioni successive di questo manuale. Espandendo l'idea altamente innovativa del progetto ER per le ICC, il consorzio del progetto fornirà informazioni concrete su come creare e scrivere un buon scenario ER per scopi formativi, tenendo conto dell'imprenditorialità delle ICC.

<sup>7</sup> <https://www.unesco.org/en>

<sup>8</sup> <https://keanet.eu>

## Creare un gioco

Uno degli elementi chiave per il successo di una Escape Room è lo scenario. Senza una buona trama avvincente, i giocatori potrebbero non sentirsi completamente immersi nell'esperienza, con il rischio di non essere interessati a ciò che sta accadendo o, peggio, di annoiarsi. Per questo motivo, nella creazione del vostro gioco, è necessario che lo scenario crei coinvolgimento.

### Fase 1: Come scrivere un buon scenario di ER per l'argomento trattato?

Il primo passo per preparare un buon scenario è prendere in considerazione il gruppo target. È molto importante tenerne conto perché bambini, adolescenti e adulti non hanno le stesse motivazioni o risposte agli stessi meccanismi. La fascia d'età dei partecipanti influisce notevolmente sul modo in cui interagiscono con il gioco. Più i giocatori sono giovani, più preferiranno uno scenario di fantasia e avranno bisogno di componenti stimolanti per non perdere la concentrazione. Più sono grandi, meno saranno motivati da uno scenario irrealistico e vorranno di più un'atmosfera tranquilla per risolvere gli enigmi. Gli adolescenti e i giovani adulti sono solitamente in grado di lavorare bene in tutti i tipi di ambiente.

Un altro aspetto da tenere in considerazione sono le conoscenze pregresse sull'argomento che potrebbero avere i giocatori. Questo aspetto aiuterà a stabilire gli obiettivi di apprendimento e il livello di difficoltà.

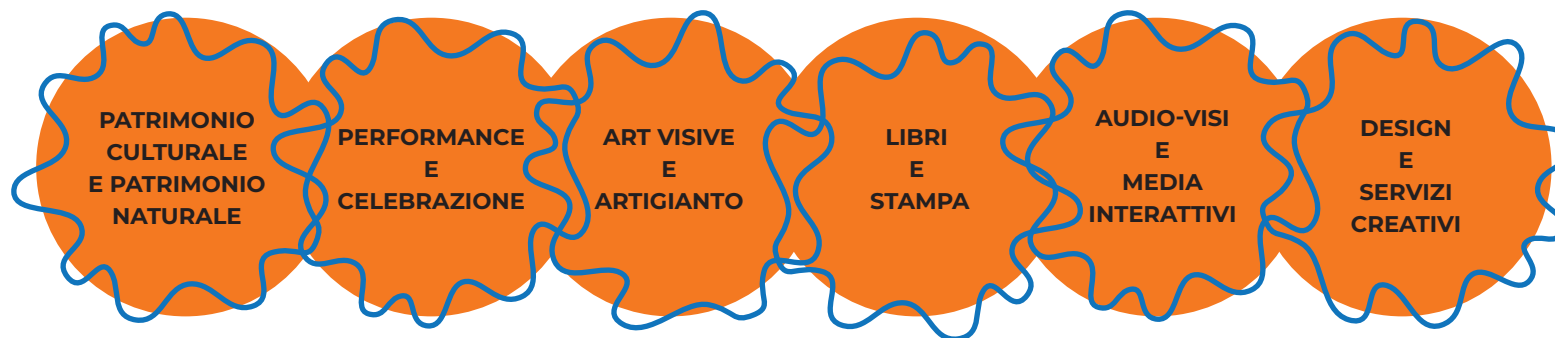
Una volta acquisite le informazioni sul gruppo target, i suoi punti di forza e di debolezza, le sue motivazioni e i suoi bisogni educativi, deve essere stabilita la durata del gioco. Le Escape Room tradizionali durano solitamente tra i 45 minuti e 1 ora. La durata dipende principalmente dal numero di partecipanti, perché l'obiettivo è dare a tutti la possibilità di partecipare. Se si prevede di dividere i partecipanti in gruppi più piccoli, potrebbe non essere molto facile organizzare diverse sessioni di gioco di un'ora una dopo l'altra o coordinare più sessioni alla volta. È sempre possibile modificare la durata del gioco dopo la fase di test.

Dopodiché, sarà possibile iniziare a scegliere il vostro tema e il vostro concetto! Secondo Scott Nicholson, professore di Game Design and Development, ecco alcuni dei concetti più popolari di ER : fuggire da una stanza, indagare su un crimine o un mistero, raccogliere informazioni (spionaggio), compiere una rapina e aiutare a creare qualcosa. Nel caso di una ER sulle Industrie Culturali e Creative (ICC), alcuni temi potrebbero essere più adatti di altri, come „aiutare a creare qualcosa”. Naturalmente, è possibile anche cercare ispirazione nei progetti culturali e creativi esistenti intorno a voi.

<sup>9</sup> <https://urbanscapegames.com/age-plays-factor-escape-games/>

<sup>10</sup> <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

RICORDA: Le Industrie Culturali e Creative ricoprono i seguenti settori di attività:



Ecco alcune idee ispiratrici per temi e concetti culturali e creativi:

- Organizzare un festival di performance dal vivo o un concerto;
- Sviluppare un videogioco;
- Organizzazione di una mostra in una galleria d'arte o in un museo;
- Girare un (breve) film;
- Gestire un negozio (e-commerce) di arti e mestieri;
- Pubblicare un libro.

La scelta del concetto permetterà di determinare il tipo di missione che volete che i partecipanti portino a termine.

Va tenuto in considerazione che gli adolescenti preferiscono sfide in cui devono salvare il mondo, mentre gli adulti amano sfide più sfumate.

La scelta del concetto va di pari passo con la determinazione di quale terribile evento accadrà se la missione non viene completata in tempo.

Questo determinerà il motivo che spinge i giocatori a raggiungere i loro obiettivi. È possibile aggiungere altri livelli alla trama scelta

assegnando dei ruoli ai partecipanti all'inizio del gioco. Questo li aiuterà a immergersi completamente nello scenario.

Possono essere imprenditori, membri di una band, grafici o qualsiasi cosa vi venga in mente!

Lo scopo finale è quello di comporre una missione con obiettivi chiari, al fine di formare competenze specifiche e conoscere meglio alcuni strumenti specifici utili nel settore delle ICC. Ad esempio, i giocatori potrebbero imparare a creare un business plan utilizzando un Business Model Canvas. Potreste anche istruirli sulla proprietà intellettuale o sull'uso degli strumenti digitali.

Una volta identificato il profilo della squadra e gli obiettivi, è necessario definire cosa devono fare i giocatori per andare dall'inizio alla fine della missione. È qui che si inizia a progettare i puzzle.

<sup>9</sup> <https://urbanscapegames.com/age-plays-factor-escape-games/>

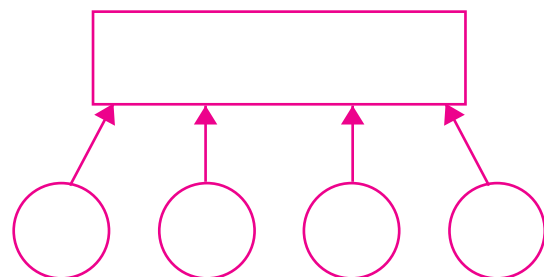
<sup>10</sup> <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Gli enigmi sono importanti perché sono gli elementi che permetteranno ai giocatori di allenare alcune abilità specifiche, consentendo quindi di raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Le ER sono tipicamente utili per le abilità di comunicazione, di gestione del tempo e di risoluzione dei problemi, che possono essere tutte utili nei domini delle ICC. Altre competenze utili nelle ICC sono la creatività, la valorizzazione delle idee, la consapevolezza di sé, l'autoefficacia, la pianificazione e la gestione dell'incertezza, dell'ambiguità e del rischio. Va ricordato che gli enigmi devono essere pertinenti e adatti al tema.

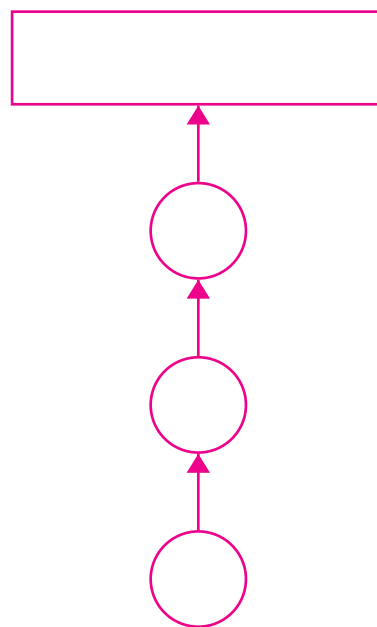
Inoltre, gli indovinelli di solito seguono un percorso, cioè possono essere disposti in un certo ordine di progressione. A volte, ogni enigma porta a un indizio separato e, mettendo insieme gli indizi, si trova la soluzione finale. Questo è il principio dell'ER „aperto”. L'ER „sequenziale” o „lineare” si basa sull'idea che ogni enigma fornisce un indizio e ogni indizio conduce all'enigma successivo fino alla soluzione finale.

Infine, si possono incontrare anche ER con diversi percorsi, che portano tutti alla soluzione finale. Quest'ultimo modello può essere utile se c'è più di un gruppo che gioca contemporaneamente.

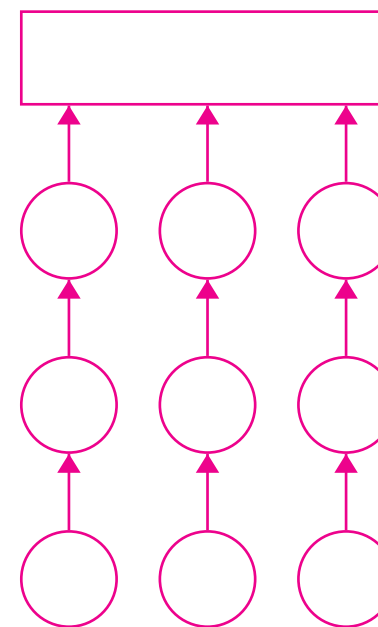
Può essere utile infine, creare il diagramma dei puzzle che verranno proposti ai giocatori, per visualizzare i collegamenti tra di essi e avere una visione d'insieme dell'intero gioco.



**Aperto**



**Sequenziale**



**lineare**

## Fase 2: Qual è la logistica da tenere a mente?

La creazione dello scenario e degli enigmi è la parte più difficile che garantirà il successo del gioco. Tuttavia, vanno tenuti a mente alcuni aspetti rilevanti che permetteranno alla ER di funzionare.

- **Considerare il livello di difficoltà**

Innanzitutto, gli enigmi devono essere in linea con le competenze dei partecipanti. Se il livello di difficoltà è troppo alto, creerà frustrazione e scoraggiamento. Se il livello di difficoltà è troppo basso, creerà noia, è necessario quindi trovare il giusto equilibrio. Una buona pratica è quella di variare le sfide e a includere compiti fisici, giochi e puzzle.

Inoltre, vanno anche considerate le dinamiche all'interno del gruppo dei partecipanti: preferiscono la cooperazione o la competizione? Le Escape Room sono solitamente cooperative. Inoltre, la cooperazione permette di ridurre il divario quando i giocatori non hanno tutti conoscenze/abilità simili, rafforzando il lavoro di squadra. Proprio come nella vita reale, una squadra è composta da persone con ruoli diversi, quindi si può anche giocare con le diverse personalità dei giocatori per stimolare ancora di più la cooperazione<sup>10</sup>. Anche se le ER competitive possono essere un buon modo per insegnare l'aspetto competitivo dell'imprenditorialità.

- **Considerare che alcuni partecipanti potrebbero avere difficoltà specifiche di apprendimento (SLD) e/o esigenze particolari**

È essenziale adattare il materiale in modo che l'ER possa rispondere a queste esigenze. Alcuni degli adattamenti che si possono fare sono: far sì che gli enigmi si concentrino sulla logica piuttosto che sulla memoria, suddividere gli enigmi in diverse fasi, ridurre il numero di compiti di scrittura, usare elementi visivi per illustrare le idee, preparare la trascrizione nel caso in cui ci sia del materiale audio e i sottotitoli se si vogliono usare i video, usare caratteri sans serif, ecc.

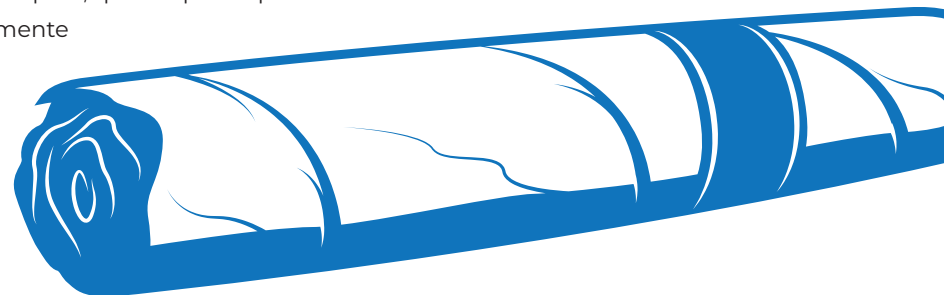
- **Considerate le dimensioni del gruppo di partecipanti**

La dimensione media di un gruppo è compresa tra 4 e 5 giocatori. Gruppi più piccoli o più grandi richiedono dinamiche diverse e aiutano ad acquisire abilità diverse. Tutto dipende da ciò che si vuole che i partecipanti imparino.

Le dimensioni della squadra influiscono anche sulla durata del gioco. Dovete assicurarvi che tutti partecipino, quindi questo potrebbe significare dividere il gruppo in squadre più piccole e far loro risolvere diversi enigmi contemporaneamente per non prendere troppo tempo.

- **Considerare il budget**

L'obiettivo è quello di rendere l'Escape Room fruibile. Non è detto che abbiate accesso a materiali e dispositivi costosi. Tenetelo presente e cercate di trovare opzioni che rientrino nel vostro budget.



<sup>10</sup> <https://theescapegame.com/blog/personalities-in-an-escape-room/>

### Fase 3: Quali sono i diversi tipi di ER che possono essere sviluppati?

Un altro elemento importante da considerare è il tipo di ER, poiché avrà un impatto significativo sul modo in cui i partecipanti risponderanno al gioco.

Da un lato, ci sono le ER fisiche, che sono più coinvolgenti e consentono una maggiore motivazione. Inoltre, consentono di implementare più facilmente un approccio multisensoriale e di creare opportunità di coinvolgimento reciproco per i giocatori.

Dall'altro lato, ci sono le ER digitali, che sono più facili da organizzare in termini di spazio e tempo, in quanto non richiedono la prenotazione e la preparazione di una stanza. L'uso di strumenti digitali elimina anche i limiti legati alla natura fisica di un gioco.

Ogni tipologia offre diverse opzioni.

La prima opzione fisica è l'Escape Room tradizionale, che è anche quello più comune. In questo contesto, i giocatori sono tutti fisicamente presenti in una stanza, ipoteticamente chiusa a chiave, e devono interagire con gli oggetti che li circondano per trovare gli enigmi e gli indizi. Il gioco è solitamente supervisionato da un Game Master, che comunica con i giocatori dall'esterno.

**ESEMPIO: Il progetto Steamer, finanziato dal programma Erasmus+, offre scenari di Escape Room per l'educazione scolastica alle materie scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche, artistiche e matematiche (STEAM).**

La seconda opzione fisica è rappresentata dalle carte ER. Questo tipo di ER non richiede la preparazione di una stanza; tutto ciò che serve ai giocatori è una superficie su cui posare le carte. Le carte contengono numeri e lettere e i giocatori devono trovare le carte corrispondenti per trovare gli indizi. Questo tipo di ER è meno coinvolgente, ma è comunque molto avvincente.

**ESEMPIO: I giochi Unlock hanno reso popolare il concetto di carte ER. Offrono avventure lunghe o brevi su vari temi. Le Serious Escape Cards sono carte ER educative e modelli di carte che possono essere utilizzate per insegnare qualsiasi argomento.**

La terza opzione fisica è il modulo ER stampato. Tutto ciò che serve è una stampante e della carta. È abbastanza simile alle carte ER, poiché anche in questo caso si dispone di elementi da visualizzare su una superficie. Ma a differenza delle carte, è necessario manipolare i documenti stampati: scriverci sopra, tagliarli, assemblarli, ecc.

**ESEMPIO: Escape Team è una piattaforma per esperienze di Escape Room che propone 9 diverse missioni ER stampabili e pronte all'uso.**

È interessante notare che la maggior parte dei tipi di Escape Room fisiche oggi include elementi virtuali come le applicazioni.

Una delle opzioni di Escape Room puramente digitale è poi quella dei videogiochi. Lo sviluppo di un videogioco richiede molte competenze tecniche. Tuttavia, esistono opzioni più semplici. Ad esempio, è possibile creare un'intera esperienza di Escape Room virtuale a partire da un modulo di Google o utilizzare i modelli di Escape Room esistenti su Genially.



<sup>11</sup> <https://theescapegame.com/blog/personalities-in-an-escape-room/>

**ESEMPIO: The Room è un videogioco rompicapo uscito nel 2012. Può essere giocato su smartphone, computer o Nintendo Switch.**

Se si vuole andare oltre, si può anche provare a sviluppare un ER in realtà virtuale, ricordando che non tutti hanno accesso a dispositivi VR.

**ESEMPIO: L'editore francese di videogiochi Ubisoft ha sviluppato una serie di Escape Rooms in realtà virtuale che possono essere giocate in molte strutture in tutto il mondo.**

Tra le opzioni più semplici, è possibile anche giocare con la realtà aumentata e includere alcuni elementi interattivi nel gioco. Tuttavia, la scelta del tipo di ER non è tutto. Una volta fatto, si deve ancora pensare ai tipi di puzzle con cui si vuole sfidare i partecipanti. Ci sono 5 tipi principali di enigmi che di solito si trovano nei giochi di ruolo:

1. Enigmi mentali, come la decifrazione di codici, la decifrazione e la soluzione di indovinelli. Sono utili per allenare la logica e la capacità di risolvere i problemi.
2. I puzzle scritti vanno dalla decifrazione di un'equazione alla comprensione di una parola sbagliata.
3. I puzzle sensoriali, in cui i giocatori devono usare i loro sensi (generalmente vista, udito o tatto) per trovare la soluzione.
4. I puzzle fisici comprendono la manipolazione di oggetti come bottoni, serrature, puzzle, ecc.
5. La caccia al tesoro richiede ai giocatori di trovare indizi nascosti. Questi indizi possono essere numeri, parole, pezzi di testo, pezzi di un'immagine, chiavi, ecc. La caccia al tesoro è utile per esercitare le capacità di osservazione.



<sup>12</sup> [https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/33433/GI\\_VRAR\\_20\\_paper\\_30.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/33433/GI_VRAR_20_paper_30.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

<sup>13</sup> <https://teambuilding.com/blog/escape-room-types>

## Errori comuni da evitare

Infine, ecco un elenco di errori comuni da evitare per la creazione della vostra esperienza di Escape Room:

- Evitare l'utilizzo di una sequenza di enigmi troppo lineare, perché potrebbe dare ai giocatori la sensazione di non avere molta libertà d'azione. Inoltre, se si bloccano su un particolare enigma in uno scenario lineare, non saranno in grado di fare qualcos'altro fino a quando non avranno trovato la risposta; mentre con uno scenario non lineare, possono provare a risolvere un altro enigma e tornare a quello difficile in un secondo momento.
- Non gamificare troppo. I partecipanti devono comunque raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Ma non rendete nemmeno l'ER troppo seria: si tratta di un'esperienza di formazione gamificata, non di una vera e propria lezione.
- Non usate lucchetti troppo complicati nei puzzle, perché potrebbero essere difficili da manipolare per le persone con DSL. Vanno preferiti lucchetti con codici rispetto a quelli direzionali.
- Non dimenticate che le interazioni all'interno del gioco devono facilitare il lavoro di squadra. Assicuratevi quindi che gli enigmi siano progettati per essere risolti utilizzando l'intelligenza collettiva.
- Cercate di anticipare i punti in cui i giocatori potrebbero bloccarsi. Se non sanno come manipolare un determinato oggetto, può essere preparato in anticipo un foglio esplicativo. Se si bloccano su un enigma, è necessario preparare indizi aggiuntivi per aiutarli a trovare la soluzione senza svelarla.
- Infine, non trascurate l'importanza di creare l'atmosfera giusta per la vostra ER. Utilizzando musica, effetti sonori e illuminazione, i partecipanti potranno sentirsi completamente immersi. È possibile utilizzare anche luci e suoni per enfatizzare alcuni elementi da far notare ai giocatori.



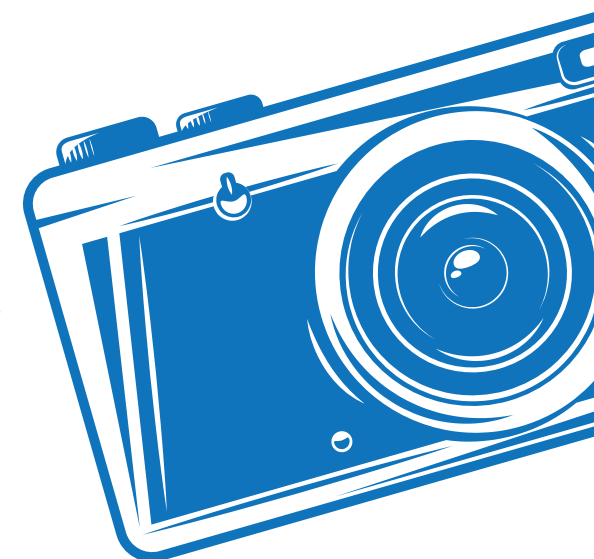
## Preparazione del gioco

Questo capitolo esamina le migliori pratiche consigliate dai partner di progettazione per creare un'esperienza di Escape Room fisica coinvolgente e stimolante e preparare i giocatori a vivere un momento indimenticabile.

La prima sezione si concentra sull'importanza di una corretta preparazione della stanza. Esplora vari modi per creare spazi adatti ai partecipanti, considerando fattori come i requisiti di accessibilità e la creazione di un'atmosfera coinvolgente attraverso l'uso di luci, suoni e scenografie a tema. Inoltre, si discute l'importanza della selezione di un tema e della progettazione di sfide che sono elementi cruciali per fornire un'esperienza stimolante e coinvolgente.

Passando alla seconda sezione, si approfondiscono le buone pratiche per preparare i giocatori prima che entrino nella Escape Room. Tra queste, la spiegazione delle regole del gioco, la fornitura di istruzioni chiare e la consegna ai giocatori di copie delle regole come riferimento. La sezione sottolinea anche l'importanza del coinvolgimento emotivo, impiegando tecniche di narrazione e attività introduttive per immergere i giocatori nell'universo del gioco. Inoltre, sarà esaminata l'importanza del lavoro di squadra e della comunicazione tra i giocatori durante l'esperienza di gioco.

Nell'ultimo paragrafo, i partner del progetto presentano quattro buone pratiche a livello locale, nazionale o europeo per preparare l'ambiente di gioco e i partecipanti.



## Preparazione della Escape Room

La preparazione di una Escape Room fisica richiede attenzione ai dettagli e un'attenta pianificazione. È necessario considerare diversi aspetti, come la preparazione delle stanze, la scelta del tema, la progettazione delle sfide e la creazione di un'atmosfera coinvolgente. Di seguito vengono suggerite alcune best practices per la preparazione delle Escape Room fisiche.



### A. Preparazione della Escape Room

- È importante assicurarsi che sia disponibile uno spazio sufficiente per consentire ai partecipanti di muoversi agevolmente all'interno della stanza. Occorre tenere conto anche delle esigenze delle persone con disprassia o mobilità ridotta, assicurandosi che gli spazi tra i mobili siano ampi e accessibili.
- È consigliabile creare un'atmosfera che stimoli i sensi dei partecipanti. Si può giocare con l'illuminazione e la sua luminosità, utilizzando le lampade per evidenziare gli elementi importanti dell'ambiente. È possibile fornire ai partecipanti una colonna sonora di sottofondo coerente con il tema del gioco, ma mantenendo il volume basso per non distrarli. Si può anche creare un profumo specifico per la stanza, utilizzando profumi o candele durante la preparazione, ma senza renderlo troppo invadente.

### B. Selezione del tema

- È importante scegliere un tema interessante e intrigante per i partecipanti. È consigliabile scegliere un tema a cui i visitatori possano riferirsi, come un libro, un film o un evento storico. Assicurarsi che sia possibile acquistare e trovare oggetti e decorazioni coerenti con il tema scelto.

### C. Progettazione delle sfide

- Le sfide sono parte integrante della storia che i partecipanti dovranno scoprire lungo il percorso. Se i partecipanti sono alle prime armi con le Escape Room, è consigliabile inserire sfide più semplici. Più alta è la difficoltà complessiva dell'Escape Room, maggiore è la necessità di pensare a sfide più complesse o più grandi. Tuttavia, il numero di sfide non è di solito rilevante rispetto alla loro difficoltà complessiva.

### D. Creazione di un'atmosfera coinvolgente

- Elementi di arredo, oggetti, suoni e luci possono essere utilizzati per creare un'atmosfera realistica e coinvolgente. È importante assicurarsi che tutti gli oggetti e gli indizi siano posizionati correttamente prima dell'inizio del gioco. È necessario seguire un piano di organizzazione e distribuzione degli indizi per garantire che tutto sia al posto giusto.
- L'uso di tecnologie come la realtà aumentata o i video introduttivi può essere preso in considerazione per coinvolgere ulteriormente i partecipanti nel gioco e fornire un'esperienza multisensoriale.





## Preparazione dei giocatori

La preparazione dei giocatori è importante quanto la preparazione dell'Escape Room fisica. I partecipanti devono essere informati sulle regole del gioco, familiarizzati con il contesto e pronti ad affrontare le sfide. Di seguito sono riportate le migliori pratiche suggerite dai partner per la preparazione dei giocatori:

### A. Spiegazione delle regole

- Viene fatta prima dell'inizio del gioco, in modo che i giocatori abbiano ben chiare le regole che dovranno seguire. Si può proiettare un video introduttivo per spiegare la trama e le restrizioni durante le partite (ad esempio, l'uso dei telefoni cellulari).
- Si può utilizzare un'infografica per fornire un supporto visivo e garantire la chiarezza delle regole durante il gioco. È importante mantenere la coerenza con le icone utilizzate sia nella spiegazione che all'interno della Escape Room.

## B. Coinvolgimento emotivo

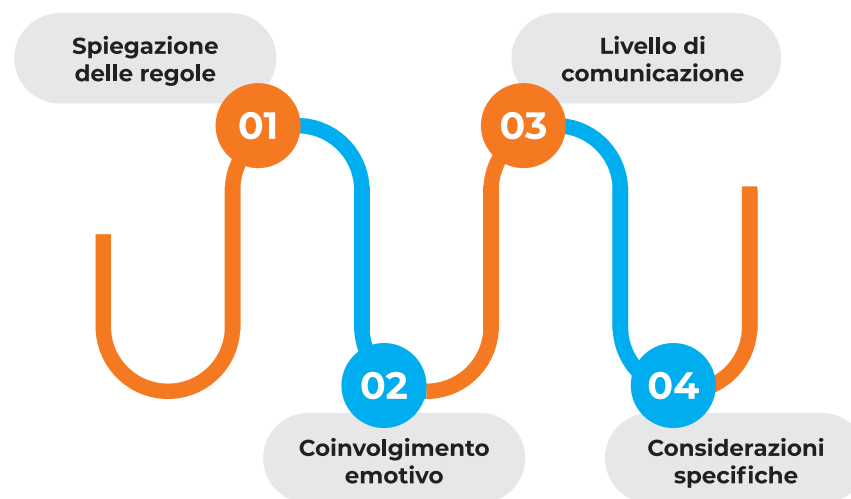
- Questo può essere fatto prima del gioco, utilizzando tecniche di narrazione. Raccontare ai giocatori una storia su chi sono e cosa devono fare, o mostrare un video introduttivo multisensoriale, può aiutare a creare un coinvolgimento emotivo.
- È possibile anche creare una breve attività introduttiva per far entrare i giocatori nei panni dei personaggi del gioco e immergerli nella giusta atmosfera.

## C. Lavoro di comunicazione

- Il lavoro di squadra e la comunicazione tra i giocatori sono incoraggiati. È importante spiegare loro l'importanza di ascoltarsi a vicenda e di spiegare le proprie azioni. Si possono assegnare compiti diversi ai membri del gruppo, in modo che tutti partecipino attivamente al gioco.

## D. Considerazioni specifiche

- È necessario assicurarsi che i giocatori siano a conoscenza delle regole specifiche della Escape Room a cui partecipano e di eventuali restrizioni legate all'età o alla presenza di minori.
- Se necessario, si possono fornire loro conoscenze di base sulla storia o sulle attività culturali legate all'Escape Room, in modo che possano apprezzare appieno l'esperienza.
- Una preparazione accurata dell'Escape Room fisica e dei giocatori contribuirà a fornire un'esperienza coinvolgente e memorabile per tutti i partecipanti. for all participants.



## Le migliori pratiche di preparazione dei giochi nelle Industrie culturali e creative

Escape room: Combattere il razzismo



<b>Nome del progetto/gioco in cui è inserita la buona pratica</b>	„ESCAPE RACISM-Toolbox per promuovere comunità inclusive „Creativity- Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche   Erasmus+ KA2 Escape room: Combattere il razzismo
<b>Obiettivi del progetto/gioco</b>	Il progetto mira a costruire una società inclusiva in cui i giovani promuovano il rispetto dei diritti umani, combattano il razzismo e la discriminazione e agiscono da moltiplicatori per i loro coetanei. Escape4change ha creato due escape room in collaborazione con Eufemia: FIGHT RACISM si propone di far riflettere i partecipanti sulle varie forme che il „razzismo” può assumere, aiutandoli a comprendere anche le forme più nascoste di discriminazione che avvengono sotto i nostri occhi nella vita quotidiana.
<b>Paese</b>	Svizzera, Lugano
<b>Nome della buona pratica relativa all'attività di preparazione dello spazio</b>	Preparazione dell'escape room: Combattere il razzismo
<b>Descrizione dell'attività di preparazione dello spazio (ad esempio, materiali e strumenti necessari).</b>	Alcuni mesi prima dell'installazione della ER, Escape4change ha tenuto incontri online con gli ospiti dell'iniziativa, con l'obiettivo di esaminare gli spazi in cui svolgere l'attività. Gli incontri sono stati seguiti da scambi di e-mail con materiali sugli spazi, tra cui video, foto e dimensioni degli spazi, per permettere loro di pianificare come realizzare l'installazione. Prima del loro arrivo a Lugano, il team di Escape4change ha inviato all'organizzazione ospitante delle linee guida su come aiutarli nell'installazione della Escape Room. Successivamente, tre facilitatori hanno installato le Escape Room, spostando i materiali non utili all'installazione e valorizzando gli spazi e i materiali all'interno della stanza. In particolare, lo spazio del DJ (cabina) è stato integrato nell'esperienza di gioco (postazione del facilitatore) grazie alle sue caratteristiche fisiche, mentre il bancone è stato diviso in due per creare due ambienti di gioco. Inoltre, sono state installate luci programmate dal facilitatore tramite telecomando, come aggiunta al sistema già presente nella stanza. Nell'installazione, la persona non esperta ha montato gli elementi che non influivano sul gioco. Dopo l'installazione, un facilitatore ha esaminato la sequenza di gioco per verificare che tutto fosse collocato al posto giusto.

<p><b>Nome della buona pratica di preparazione dei giocatori</b></p>	<p>Preparazione dei partecipanti</p>
<p><b>Luogo e durata</b></p>	<p>Lugano, 5 minuti</p>
<p><b>Descrizione della fase di preparazione dei giocatori (informazioni necessarie sul gioco, sulle regole e sulle modalità di partecipazione) con la relativa tempistica.</b></p>	<p>I partecipanti sono stati accolti da un facilitatore che ha condotto tre tipi di dialogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduttivo (come ti chiami? Sei di Lugano?)</li> <li>- Tecnico, che consiste nel fornire nozioni tecniche (ad esempio, l'uscita di emergenza è lì, non toccate le X, ecc.)</li> <li>- Dialogo narrativo (Da dove vieni? Infine, il facilitatore ha introdotto l'ambiente di gioco dicendo che il tema è un viaggio e ha fatto partire la musica (1 minuto).</li> </ul>
<p><b>Foto</b></p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="855 810 1272 1134"> </div> <div data-bbox="1326 810 1765 1134"> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <p data-bbox="855 1166 1272 1193">Seconda stanza dell' Escape Room</p> <p data-bbox="1326 1166 1765 1193">Partecipante che legge l'indizio</p> </div>

## Escape Room: Filharmonia

<b>Nome del progetto/gioco in cui è inserita la buona pratica</b>	Escape Room Filharmonia
<b>Obiettivi del progetto/gioco</b>	I giocatori partecipanti risolvono enigmi legati alla storia della musica e della Filarmonica di Cracovia, attraversando i luoghi inaccessibili al pubblico dello storico edificio di Zwierzyniecka a Cracovia.
<b>Paese</b>	Cracovia/Polonia
<b>Nome della buona pratica relativa all'attività di preparazione dello spazio</b>	Escape Room nelle grandi istituzioni culturali. L'idea della Filarmonica di Cracovia può essere trasferita ad altre grandi sale da concerto.
<b>Descrizione dell'attività di preparazione dello spazio (ad esempio, materiali e strumenti necessari)</b>	Preparazione adeguata delle sale della Filarmonica. Chiusura e apertura delle porte giuste. Preparazione di arredi e oggetti di scena appropriati sul percorso di gioco. Il testo digitale e i contenuti musicali sono disponibili su iPad e utilizzano la tecnologia della realtà aumentata. Il gioco può svolgersi solo in giorni selezionati in cui non ci sono altre persone nell'edificio e in assenza di concerti o prove.
<b>Descrizione della fase di preparazione dei giocatori (informazioni necessarie sul gioco, sulle regole e sulle modalità di partecipazione) con la relativa tempistica.</b>	I giocatori possono essere in gruppi da 2 fino a un massimo di 6 persone. Il limite di età è di 10 anni. Tutti i minori devono essere accompagnati da un adulto. Il gioco si svolge in tutta la Filarmonica di Cracovia, anche in luoghi normalmente inaccessibili al pubblico. Il gioco è a classifiche, il che significa che il tempo e il punteggio vengono valutati risolvendo gli enigmi. La durata massima del gioco è di 60 minuti. Gli indizi per risolvere gli enigmi possono essere letti dall'ambiente in cui ci troviamo e dagli oggetti che ci circondano.

Foto



### Triescape Osona

<p><b>Nome del progetto/gioco in cui è inserita la buona pratica</b></p>	<p>Triescape Osona</p>
<p><b>Obiettivi del progetto/gioco</b></p>	<p>Triescape Osona propone un nuovo concetto di attività ludica, legata alla conoscenza della natura e del patrimonio locale, un divertimento di squadra multi-esperienziale che combina tre giochi di prova: geocaching, palestra e Escape Room, il tutto sotto l'ombrello di una leggenda storica, naturale o della popolazione viene portato a termine. I partecipanti, man mano che avanzano nel gioco, superano prove di orientamento e di abilità, ostacoli e domande sull'ambiente o giochi di logica per riuscire a risolvere la sfida proposta loro. Ognuno dei tre giochi che compongono il Triescape si sviluppa in un luogo diverso: il geocaching si svolge nell'ambiente naturale più vicino alla popolazione, la gimkana all'interno del centro urbano e la Escape Room in uno spazio chiuso in una località specifica.. In ognuna delle fasi, i visitatori risolveranno una parte del puzzle mentre si addentrano nella singolarità propria di ogni sito osoniano. I visitatori scopriranno luoghi da percorrere in bicicletta e a piedi. Triescape Osona mira anche a incoraggiare i giocatori a partecipare indirettamente all'economia locale, pertanto verranno concessi sconti per passare a ristoranti, locande e negozi del villaggio.</p>

<b>Paese</b>	Spagna
<b>Link al progetto</b>	<a href="https://osonaturisme.cat/triescape/">https://osonaturisme.cat/triescape/</a>
<b>Nome della buona pratica relativa all'attività di preparazione dello spazio</b>	Triescape Sant Bartomeu
<b>Descrizione dell'attività di preparazione dello spazio (ad esempio, materiali e strumenti necessari)</b>	<p>Gli indizi per risolvere il gioco sono nascosti tra gli oggetti di una taverna del XVII secolo. I partecipanti hanno meno di un'ora per raccogliere tutti i dati necessari che li guideranno a risolvere chi ha nascosto l'oggetto di questa storia e scoprire il perché.</p> <p>Nel corso della Escape Room i partecipanti scopriranno chi fu San Bartolomeo del Grado nel 1963 e, infine, dovranno risolvere il mistero dei voti, superando prove di logica e abilità in meno di un'ora. Una volta superata l'ultima prova della gimkana (attività precedente), i partecipanti saranno condotti nell'antica fabbrica di Puigneró, dove giocheranno alla escape room. L'escape room sarà una rievocazione del 1963 di San Bartolomeo del Grado, quando si verificarono gli eventi di Avalots. Da qui i partecipanti avranno un'ora di tempo per risolvere il mistero, risolvendo prove di ingegno, abilità, scoprendo stanze segrete, ecc. Poco prima di entrare nella prima stanza della Escape Room, verrà proiettato un video per contestualizzare la storia dell'attività e andare avanti.</p>
<b>Nome della buona pratica di preparazione dei giocatori</b>	Preparazione dei partecipanti a qualsiasi attività di Triescape Osona
<b>Luogo e durata</b>	Durata di 1 ora all'interno dell'edificio del Casal d'Avis
<b>Descrizione della fase di preparazione dei giocatori (informazioni necessarie sul gioco, sulle regole e sulle modalità di partecipazione) con la relativa tempistica.</b>	Video che racconteranno la storia fittizia del gioco, ma basata su un fatto storico o su una leggenda del popolo, nell'ambiente naturale o in un punto di interesse della popolazione, a cura di Triescape Osona al fine di contestualizzare tutte le prove e far apparire i partecipanti sulla carta e, quindi, rendere l'esperienza più coerente, interessante e divertente.

Foto



### Il finanziamento sociale deve essere mantenuto

<p><b>Nome del progetto/gioco in cui è inserita la buona pratica</b></p>	<p>Escape Rooms for Social Entrepreneurship (ERSE) - „Il finanziamento sociale deve essere mantenuto” Progetto Erasmus+ KA2</p>
<p><b>Obiettivi del progetto/gioco</b></p>	<p>Il progetto ERSE mirava a formare futuri imprenditori interessati alle ramificazioni sociali dell'imprenditorialità e ad affrontare la disoccupazione giovanile e l'emarginazione. 12 scenari di Escape Room sono stati sviluppati dai partner (LogoPsyCom, Citizens in Power, CEPROF, iED). „ERSE” mira a spiegare come l'imprenditoria sociale e i problemi sociali siano collegati. I partecipanti devono identificare 7 sfide sociali definite dalla Commissione europea.</p>

<b>Paese</b>	Cipro (paesi partner Belgio, Grecia, Portogallo)
<b>Nome della buona pratica relativa all'attività di preparazione dello spazio</b>	<a href="https://er-se.eu/en/a-comprehensive-module-pack-with-scenarios/social-funding-must-be-maintained/">https://er-se.eu/en/a-comprehensive-module-pack-with-scenarios/social-funding-must-be-maintained/</a>
<b>Descrizione dell'attività di preparazione dello spazio (ad esempio, materiali e strumenti necessari)</b>	<p>Prima di testare il gioco, Cittadini al potere ha affittato un ufficio vuoto per realizzare l'escape room secondo le restrizioni sanitarie dell'epoca (ciò è avvenuto nel 2020). La persona incaricata di facilitare il gioco e di allestire la stanza ha preparato tutto il materiale grafico in anticipo e ha acquistato le attrezzature necessarie. Il facilitatore ha poi seguito l'organizzazione della stanza e il piano di distribuzione degli indizi stabilito in precedenza per assicurarsi che ogni oggetto fosse al posto giusto.</p> <p>L'allestimento della stanza doveva assomigliare a un ufficio della Commissione europea, quindi il facilitatore ha aggiunto elementi che ricordassero un ufficio: documenti, mobilio, una pianta, ecc. Questa escape room non aveva bisogno di particolari effetti luminosi o sonori.</p> <p>Questa escape room richiedeva la presenza di poster appesi al muro, come parte degli indizi, e di post-it esposti. L'animatore ha anche dovuto preparare delle scatole chiuse a chiave che contenevano alcuni degli indizi e uno smartphone, cambiando il codice di chiusura e lo sfondo e aggiungendo il numero di telefono del Game Master alla lista dei contatti. Infine, l'animatore ha predisposto un computer portatile sul quale il game master ha potuto seguire l'andamento del gioco via Skype. Questi compiti possono anche essere svolti dal Game Master.</p>
<b>Luogo e durata</b>	Cipro. La preparazione del gioco dovrebbe richiedere tra i 30 e i 60 minuti.
<b>Descrizione della fase di preparazione dei giocatori (informazioni necessarie sul gioco, sulle regole e sulle modalità di partecipazione) con la relativa tempistica.</b>	Briefing pre-gioco

<p><b>Luogo e durata</b></p>	<p>Cipro. massimo 10 minuti</p>
<p><b>Descrizione della fase di preparazione dei giocatori (informazioni necessarie sul gioco, sulle regole e sulle modalità di partecipazione) con la relativa tempistica.</b></p>	<p>Per prima cosa, il facilitatore ha mostrato ai partecipanti il trailer del gioco, in modo che potessero rendersi conto della realtà e dell'ambiente in cui stavano per entrare.</p> <p>Poi, una volta entrati nella stanza, i partecipanti sono stati accolti dal Game Master, che ha presentato se stesso e il contesto del gioco. Il GM ha spiegato brevemente cosa sono le escape room e ha chiesto ai partecipanti se avessero già partecipato a una di esse. Infine, ha fornito le istruzioni secondo quanto disposto nella guida e ha letto il documento di contesto con i partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rimanere nell'area di gioco definita;</li> <li>- non è necessario usare la forza fisica per trovare gli indizi;</li> <li>- ogni indizio viene utilizzato una sola volta;</li> <li>- ascoltatevi a vicenda e spiegate quello che state facendo;</li> <li>- dividete i compiti tra di voi.</li> </ul>
<p><b>Foto</b></p>	

## Durante il gioco

Nei capitoli precedenti si è detto che uno degli elementi chiave per il successo di una Escape Room è lo scenario. Quando si crea un gioco, è fondamentale sviluppare una storia avvincente e creare l'atmosfera dell'argomento scelto per coinvolgere i giocatori. Allo stesso modo, i materiali di preparazione del gioco e le istruzioni per i partecipanti sono importanti. Tuttavia, condurre i giocatori attraverso una storia avvincente e una grande avventura non è un compito facile. È necessaria l'abilità di un agente che garantisca un coinvolgimento coinvolgente durante il gioco. Questo è il ruolo del Game Master (GM). Questa persona dinamizza il gioco, accompagna i partecipanti e garantisce che la loro esperienza sia soddisfacente.

Questo capitolo si concentra sulla figura del GM, sulle caratteristiche del suo profilo e sui suoi compiti specifici prima, durante e dopo il gioco. Verranno inoltre presentati alcuni esempi di buone pratiche raccomandate dai partner del progetto in relazione alla preparazione dei giocatori e alla dinamizzazione dell'esperienza guidata da un GM durante il gioco.

## Come deve essere un Game Master?

Il profilo di un GM richiede un insieme specifico di caratteristiche e abilità per creare un'esperienza coinvolgente e appagante per i giocatori. Questa sezione si concentra su alcuni aspetti di questo ruolo che potrebbero essere presi in considerazione quando si crea la narrazione e si prepara l'interpretazione del ruolo:

### Capacità di comunicazione

- L'obiettivo dell'Escape Room è che i giocatori si immergano completamente, e il GM ha molto a che fare con questa sensazione. Il GM è il primo contatto prima dell'inizio del gioco, quindi deve aiutare i giocatori a immergersi nella storia. Inoltre, il ruolo del GM è quello di facilitare le interazioni dei giocatori con il materiale. Per questo è fondamentale una comunicazione efficace. Egli deve essere in grado di spiegare chiaramente le regole del gioco, gli enigmi e i rompicapo, fornire istruzioni su come interagire con l'ambiente e dare suggerimenti ai giocatori quando necessario, assicurando un flusso di gioco efficiente.

### Capacità di interpretazione del gioco di ruolo

- I compiti del GM non riguardano solo le linee guida, ma anche il ruolo di narratore, il contributo alla creazione dell'atmosfera e lo sviluppo della narrazione. Per incarnare perfettamente il personaggio in base a ogni scenario, si raccomanda di sviluppare le capacità di interpretazione del gioco di ruolo. Avere una personalità teatrale e caratteristiche istrioniche, indossare un costume o assumere un accento particolare a seconda della storia aiuterà i partecipanti a immergersi completamente.



L'obiettivo del progetto EU@school è quello di formare gli insegnanti a una migliore conoscenza dei temi legati all'UE e di aiutarli a integrarli nelle loro materie, presentando il materiale didattico in modo gamificato. Durante la fase di test di uno scenario ER, Tara ha assunto il ruolo di GM. Il test dell'ER si è svolto in una scuola secondaria. Come ex insegnante, la GM sapeva già che tipo di ambiente sarebbe stato, quindi non ha dovuto fare ricerche approfondite sul gruppo target. Si è preparata per il ruolo scrivendo un discorso introduttivo per i giocatori, che ha provato il giorno prima. L'obiettivo era di non leggere il discorso davanti ai giocatori, perché avrebbe rovinato completamente l'esperienza di immersione. Ha anche deciso di dare un aspetto teatrale al suo personaggio GM, indossando un abbigliamento adatto al tema. In questo caso, il tema era il viaggio nel tempo, quindi ha indossato accessori steampunk, soprattutto orologi. Ha detto che mostrare entusiasmo per il ruolo di GM aiuta anche i giocatori a immergersi maggiormente nella storia. Il gioco di ruolo è stato per lei un aspetto importante della preparazione.

### **Assertivo, empatico e attento**

- Il GM deve avere un ottimo senso dell'interazione con le persone. Deve creare una sorta di legame con i giocatori e far sentire loro che è affidabile. Il GM deve essere in grado di incoraggiare i giocatori quando fanno bene e di sostenerli quando sono bloccati. Ad esempio, una delle abilità più importanti del GM è sapere quando fornire un indizio per svelare il corso della fuga. Dovendo osservare ogni azione che avviene durante il gioco, deve anche analizzare il linguaggio del corpo dei giocatori, perché a volte non comunicano le loro frustrazioni. Il GM deve capire di cosa hanno bisogno i giocatori anche quando non comunicano verbalmente.
- Il GM deve tenere conto dell'età dei partecipanti (soprattutto nel caso dei bambini) quando regola la stanza di gioco, oltre a essere abbastanza empatico da usare un linguaggio inclusivo e a conoscere i diversi background che un gruppo può avere.

### **Capacità di improvvisare**

- Il GM deve avere la capacità di improvvisare. Poiché l'esperienza deve essere adattata a ciascun gruppo, una parte importante di questo lavoro consiste nel capire le esigenze dei giocatori e fornire loro ciò che desiderano. Per esempio, ci facciamo un'idea del nostro gruppo: se sono esperti o meno, impariamo che tipo di giocatori potrebbero essere e di quale livello di interazione potrebbero avere bisogno.

### Conoscenza dell'esperienza di gioco e capacità di gestione del tempo

- Il GM deve avere una conoscenza approfondita dell'Escape Room in cui opera. Deve conoscere tutti gli enigmi, le sfide, i meccanismi e i segreti della ER per essere in grado di fornire ai giocatori suggerimenti e aiuti appropriati durante il gioco. Inoltre, il GM deve assicurarsi che tutto sia allestito e pronto per il gruppo. Questo comporta il controllo di tutti i lucchetti, l'accensione di qualsiasi dispositivo elettronico utilizzato dal gioco e l'accertamento che tutto sia funzionante e pronto per l'uso. Inoltre, il GM deve essere in grado di gestire il tempo durante il gioco. Deve capire il tempo previsto per risolvere gli enigmi e completare l'Escape Room. Infine, deve essere in grado di fornire ai giocatori gli indicatori del tempo rimanente senza svelare troppo o troppo poco.

### Garantisce la sicurezza e ha un senso di autorità

- Il GM garantisce la sicurezza dei partecipanti al gioco, in modo che conoscano la via di fuga, rendendoli consapevoli che in qualsiasi momento possono essere in contatto con una persona competente che faciliterà la loro fuga da una situazione di emergenza (il GM discute chiaramente prima dell'inizio del gioco le possibilità di aprire certi passaggi, in modo che ciò possa essere fatto senza molto sforzo, premendo il pulsante giusto o usando una chiave).
- Infine, ma non meno importante, il GM deve avere anche un senso di autorità, in modo da richiamare i giocatori quando non seguono le regole. I giocatori devono ascoltare il GM, quindi il GM deve sapere come usare la propria voce per farsi rispettare.

## COME DEVE ESSERE UN GAME MASTER?



## Compiti del Game Master prima, durante e dopo il gioco

Il compito del GM consiste nello spiegare le regole del gioco, dare istruzioni chiare e accompagnare i giocatori durante l'esperienza. È fondamentale anche il coinvolgimento emotivo, utilizzando tecniche narrative e attività introduttive per immergere i giocatori nell'universo di gioco. Questa sezione spiegherà passo dopo passo ciò che un GM dovrebbe considerare durante le partite per garantire un'esperienza unica e incredibile.

### A. Prima di implementare il gioco: preparazione e pianificazione

Il GM dovrebbe partecipare a una Escape Room come giocatore. Ciò significa provare una ER commerciale per capire qual è il ruolo del GM. Nelle ER commerciali, il GM ha probabilmente ricevuto una formazione adeguata e ha esperienza nel ruolo. Il GM principiante può imparare molto sul suo futuro ruolo osservando il modo in cui il GM professionista si integra nel flusso di gioco, parla con i giocatori, dà suggerimenti, ecc. Può anche fare domande durante il debriefing dopo la partita.

Uno dei compiti principali di un GM prima della partita è preparare la stanza e la sessione. Ciò comporta la progettazione o la selezione di un'avventura o di uno scenario adatto, la creazione di trame, la realizzazione di incontri o enigmi e la verifica che tutti i materiali necessari, come mappe, dispense e schede dei personaggi, siano pronti. Il GM può anche rivedere le regole e rinfrescare la propria conoscenza del sistema di gioco per garantire un'esperienza di gioco fluida.

Il GM può anche preparare la sala in cui i partecipanti potranno rifocillarsi dopo il gioco (NB: il ruolo del Game Master non è solo quello di moderare il gioco). Il GM deve anche essere ben preparato dal punto di vista fattuale, ad esempio conoscere le curiosità storiche del luogo in questione e fornire istruzioni di sicurezza.

### B. Durante il gioco: Facilitare il gioco

Il GM deve assolutamente prestare attenzione alla progressione del gioco e fornire suggerimenti se i giocatori sembrano bloccati su un enigma. Poiché l'obiettivo di un'ER è completare la missione prima che il conto alla rovescia si fermi, il GM non può lasciare che i giocatori perdano troppo tempo su un singolo enigma. Tuttavia, non deve offrire aiuto troppo velocemente o dare la risposta.

Durante la sessione di gioco, il GM assume il ruolo di facilitatore, supervisionando il gioco, garantendo la sicurezza e il rispetto delle regole. Il GM modera l'intero gioco ed è responsabile di mantenere alta l'attenzione e rendere il gioco avvincente. Guida i giocatori attraverso l'avventura, descrive l'ambiente e interpreta i personaggi non giocanti per fornire interazione e sfide. Il GM ascolta le azioni e le decisioni dei giocatori, risolve i conflitti, lancia i dadi quando necessario e gestisce il flusso del gioco. Inoltre, fornisce indicazioni, offre suggerimenti o indizi e tiene traccia della progressione generale della storia per mantenere un'esperienza coesa e coinvolgente per i giocatori.

## C. Dopo la partita: Riflessione e feedback

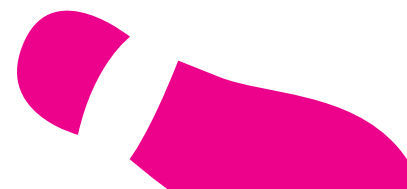
Dopo la conclusione della sessione di attività, il GM è spesso impegnato in attività post-gioco. Queste includono la riflessione sulla sessione, la valutazione delle esperienze dei giocatori e la discussione dei punti di forza e di debolezza delle azioni. Il GM può organizzare un debriefing con i giocatori per discutere i momenti memorabili, raccogliere suggerimenti per il miglioramento e affrontare eventuali dubbi. Per facilitare questa parte, il GM può anche prendere appunti durante il gioco, in modo da sapere quali sono i punti chiave da discutere con i giocatori. Questa chiusura è molto importante per assicurarsi che gli obiettivi di apprendimento siano raggiunti. Ricevere un feedback sul gioco è utile per sapere quali sono gli elementi che potrebbero essere migliorati.

Il GM controlla e riporta la stanza allo stato originale per la squadra successiva.

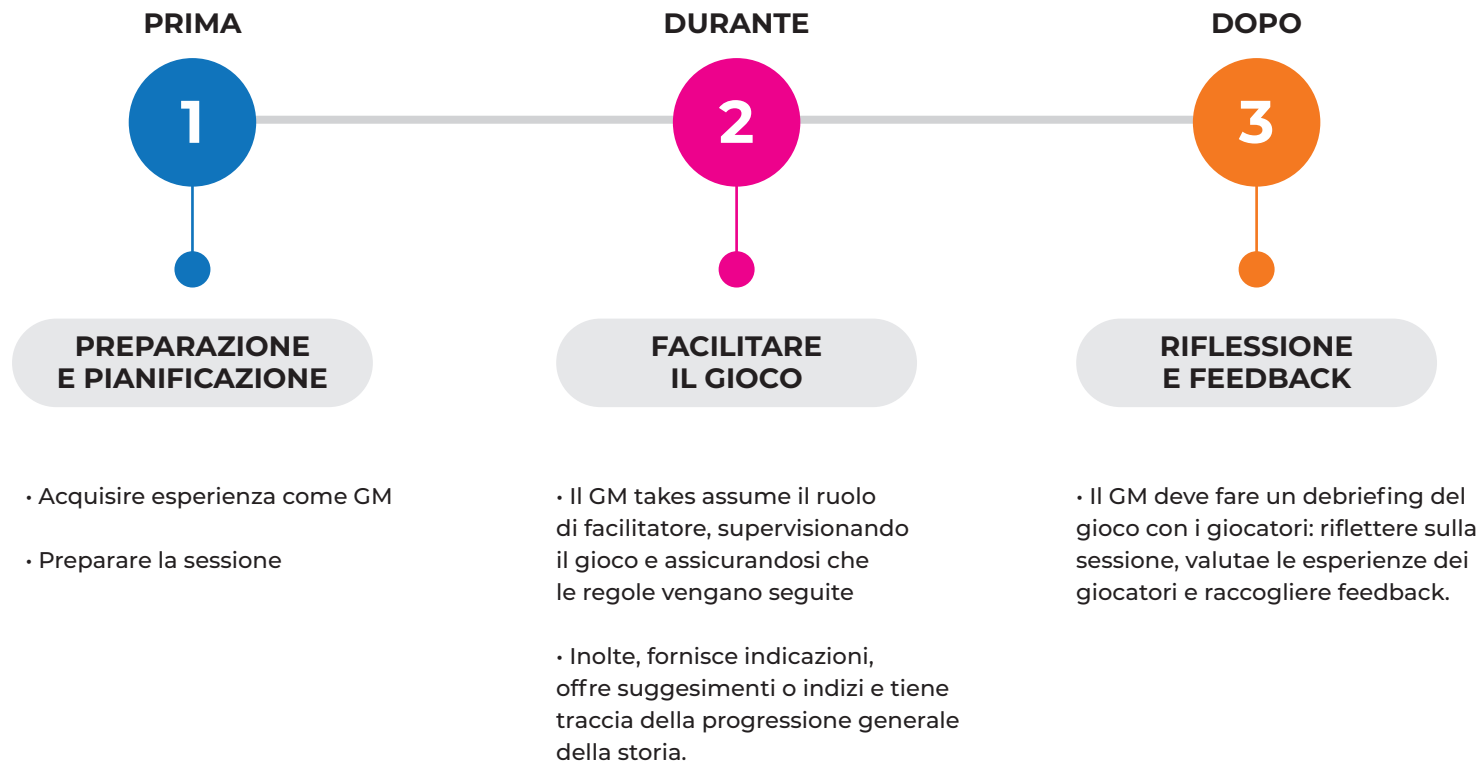
## Buone pratiche

L'obiettivo della Escape Room „Leggende di Cracovia - Trova il tesoro perduto” è quello di proporre avventure che permettano di scoprire il patrimonio della città. Pola Bobrowicz è una studentessa che lavora come Game Master nei fine settimana. Le piacciono la musica di tutti i tipi, i profumi, soprattutto floreali, il cibo delizioso (sano e non), il buon cinema e i libri, la natura, le passeggiate, la scrittura e il sonno. Scrive per il blog <https://gamescape.pl/>.

Come parte di una buona pratica, ha creato la „Guida del Game Master”, dove presenta il profilo di una persona di questo tipo. È caratterizzata da un alto grado di flessibilità, in grado di adattarsi a situazioni mutevoli pur attenendosi a un piano. Si affida a una comunicazione fluida tra lei e i suoi colleghi, a un rapido scambio di informazioni su chi ha o non ha fatto cosa, su dove andare e di chi occuparsi. Sostiene la compostezza e la calma. L'eloquenza è importante per lei, ad esempio nelle situazioni in cui ha dovuto passare da „mistrzynie gry” a „Game Master”, cioè passare rapidamente e fluentemente dal polacco all'inglese. Apprezza la gentilezza e il sorriso, che le facilitano sempre l'interazione con i partecipanti al gioco. Persona attiva e creativa, dice che lavorare nell'ER le ha insegnato ad avere fiducia in se stessa e le ha dato la sensazione che nessuna situazione le farà paura.



## COMPITI DEL GAME MASTER PRIMA, DURANTE E DOPO IL GIOCO



## Dopo il gioco

I capitoli precedenti di questa pubblicazione hanno affrontato l'uso educativo delle Escape Room. In particolare, l'uso delle ER per sviluppare le competenze imprenditoriali dei giovani nelle industrie culturali e creative. Un gioco di squadra, progettato per raggiungere gli obiettivi di apprendimento, supporta l'apprendimento attivo. Si sviluppa la cooperazione tra i partecipanti. La soluzione dei puzzle, invece, attiva la coordinazione occhio-mano e si basa sul ragionamento.

I capitoli precedenti sono stati dedicati ai temi: Costruzione dello scenario ER, attività di gioco e ruolo del Game Master.

## È il momento di presentare le attività post-partita

La fase di debriefing è necessaria sia per le Escape Room educative che per quelle non educative. Le prime mirano a sensibilizzare e implementare le conoscenze dei giocatori su argomenti e competenze rilevanti. Le seconde, invece, si prefiggono di far vivere ai partecipanti un'esperienza divertente e avventurosa, senza uno specifico obiettivo educativo. È sempre necessario porre ai partecipanti, agli studenti, domande sulle loro impressioni. Nei giochi educativi, la riflessione è fondamentale per il processo di apprendimento.

È essenziale che il partecipante abbia il tempo di pensare a ciò che ha imparato durante il gioco. E il gioco stesso è una parte molto importante dell'apprendimento attraverso il fare.

Le Escape Room sono un tipo speciale di gioco educativo. Innanzitutto, c'è una pressione temporale: gli enigmi devono essere risolti entro un tempo specifico e limitato. Inoltre, i partecipanti operano in gruppo e vi è una chiara assunzione di ruoli e gerarchie.

Sono stati identificati i quattro tipi di giocatori più comuni<sup>14</sup>

- **Joker** - questa persona è versatile e disponibile e alleggerisce l'atmosfera con l'umorismo
- **Archeologo** - cerca diligentemente ed efficacemente enigmi che non necessariamente risolve, ma passa le scoperte al detective
- **Detective** - collega e analizza gli indizi e risolve gli enigmi
- **Capitano** - stabilisce il corso dell'azione, tiene d'occhio il tempo, segue i progressi del detective e passa le informazioni agli altri giocatori.

Questa auspicabile suddivisione in ruoli non è sempre quella che si verifica, il che può creare molta tensione emotiva. Per questa ragione può essere molto utile la presenza di un facilitatore esterno a supporto del gruppo di giocatori.

La natura stessa delle Escape Room potrebbe generare molto stress tra i partecipanti. Infatti, non tutti i giocatori reagiscono nello stesso modo, alcuni, per esempio, potrebbero affrontare l'attività pieni di adrenalina. L'essere confinati, la sfida degli indovinelli, gli enigmi, la pressione del tempo. possono far emergere emozioni estreme.



<sup>14</sup> [https://scafe.enepe.fr/types\\_joueurs.html](https://scafe.enepe.fr/types_joueurs.html) Types of players. Alexia Audemar, Isabelle Patroix, 2018,

### Esistono diverse fasi di debriefing post-partita:<sup>15</sup>

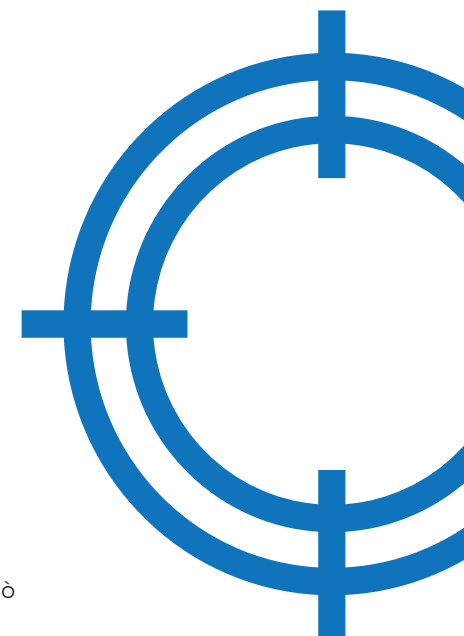
1. Subito dopo la partita, è necessaria una fase di rilassamento. Spesso l'Escape Room si conclude con gioia e successo in alcune squadre, ma spesso con lacrime e discussioni tra i partecipanti in altre. Ecco perché la fase di transizione tra il gioco e la realtà è così importante. Questa fase dovrebbe avvenire subito dopo la fuga dei partecipanti dalla stanza. I partecipanti sono liberi di esprimere e descrivere i loro sentimenti nella foga del momento. Possono anche fare domande e discutere tra loro. La raccolta di informazioni su come si sentono gli studenti, che a volte è piuttosto caotica, emotiva e non strutturata, è molto importante sia per i creatori dell'ER che per gli educatori. Per i partecipanti stessi, questo momento offre l'opportunità di abbandonare il gioco e tornare alla realtà.

2. La fase successiva del debriefing, la più importante dal punto di vista del processo di apprendimento, è il ritorno agli enigmi. Quando le emozioni si sono placate, il leader, il game master o l'insegnante, a seconda dell'ambiente in cui si svolge l'Escape Room, dovrebbe tornare a discutere di ogni enigma. Dobbiamo essere consapevoli che l'esperienza dei singoli partecipanti al gioco può essere molto diversa. Non tutti riescono a risolvere tutti gli enigmi e ognuno ha avuto ruoli diversi nell'interazione di gruppo: questo può aver causato frustrazione per alcuni.

In questa fase è necessario raccogliere i feedback dei partecipanti sui seguenti argomenti:

- Cosa li ha sorpresi durante il gioco;
- Come hanno iniziato il gioco;
- Quando sono sorte le difficoltà;
- Quali difficoltà sono sorte;
- Come il gruppo ha risolto gli enigmi;
- Come sono andate la comunicazione e la cooperazione nel gruppo;
- Cosa si potrebbe migliorare nella comunicazione;
- Cosa si potrebbe migliorare nella cooperazione.

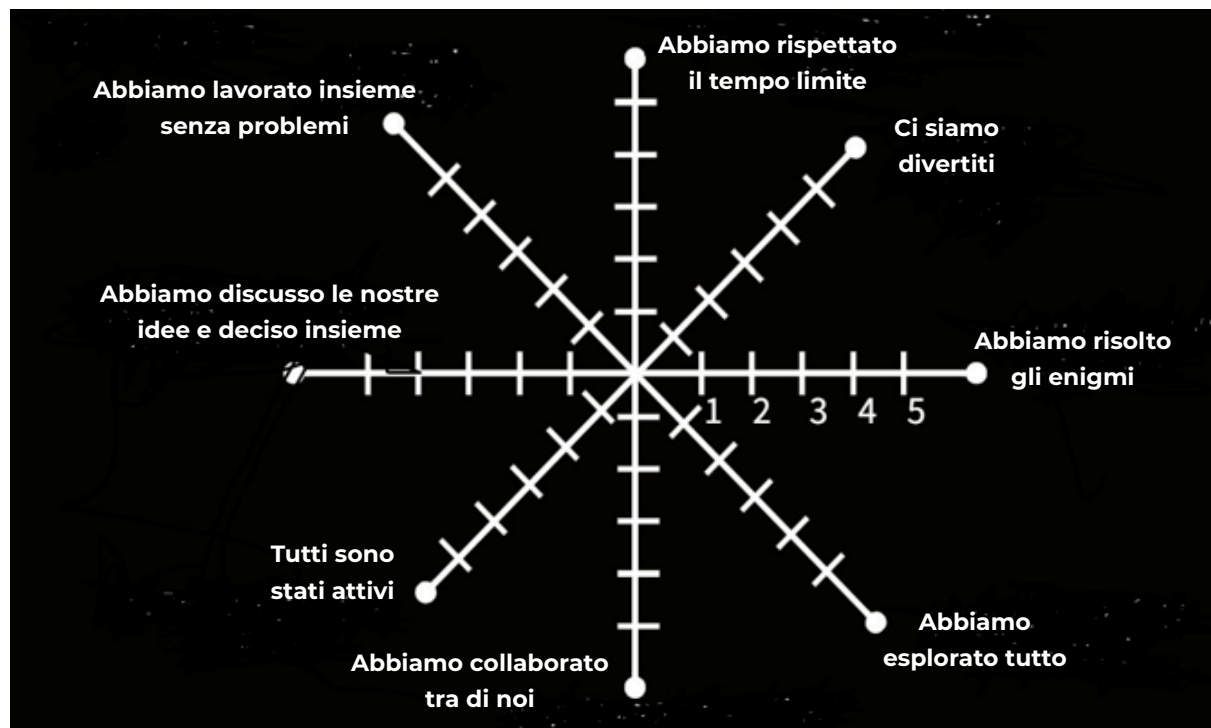
3. La fase finale del debriefing consiste nel riassumere l'esperienza, che dovrebbe essere un'ulteriore fase del gioco stesso. Qui devono essere mostrati ed evidenziati gli obiettivi di apprendimento del gioco. In questa fase è necessario estrarre, consolidare e mostrare ciò che i partecipanti hanno imparato. Il modo migliore per farlo è scrivere le risposte a una serie di domande compilando dei diagrammi.



<sup>15</sup> <https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html> Essential briefing. Patrice Nadam, Melanie Feneart, Anne Petit 2018

### Spidergram:

Uno dei diagrammi utilizzati è lo Spidergram come illustrato di seguito:



Tutti i partecipanti devono segnare sulla ragnatela da 1 a 5



Tutti i partecipanti rispondono individualmente e poi le risposte dell'intero gruppo devono essere confrontate. Possono esserci differenze di valutazione da parte dei singoli partecipanti. Ognuno ha diritto alla propria opinione, che non deve influenzare quella degli altri. Inoltre, possono essere poste alcune domande aggiuntive per i partecipanti.

Quando la valutazione è bassa, perché avete risposto in quel modo?

Cosa fareste di diverso quando giocherete di nuovo a ER?

Il vostro comportamento può aver avuto un impatto negativo sulla realizzazione delle attività? E se sì, cosa potreste cambiare?

## Dopo il gioco

<https://scafe.enepe.fr/indispensable-debriefing.html> Essential briefing. Patrice Nadam, Melanine Feneart, Anne Petit 2018

Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education* 94(1). 44-49. Available online at

<http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

[https://scafe.enepe.fr/types\\_joueurs.html](https://scafe.enepe.fr/types_joueurs.html) Types of players. Alexia Audemar, Isabelle Patroix, 2018





ESCAPE  
ROOMS  
for CCIs

