

TEMA

Escape Room nella Didattica

Anna Rita Vizzari

Insegnante di Lettere nella Scuola Secondaria di 1° Grado

Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna

annarita.vizzari@tiscali.it

keywords: *escape room, gamification*

Nell'ambito delle azioni di implementazione del PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) a opera dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna, si sono effettuati due progetti Erasmus+ per gli animatori digitali (o figure analoghe).

Il primo dei due progetti, *Cosmopolitismo Digitale* (v. la [pagina dedicata](#) nel sito USR e il blog ufficiale cosmopolitismodigitale.blogspot.it), prevedeva un'intensa azione di disseminazione che includeva, oltre alle 39 scuole del Consorzio, 100 scuole sarde denominate "Scuole Amiche". Per arricchire l'offerta formativa destinata ai docenti che avevano aderito alla disseminazione delle Scuole Amiche, è stato avviato un corso di formazione sperimentale denominato *Escape room nella didattica* (e istituito con [nota USR Sardegna Prot. n. 13468 del 18/09/2017](#)).

Il corso, di 10 ore, era articolato in 5 argomenti:

1. Origini e caratteristiche delle Escape Room.
2. Le Escape Room nell'educazione.
3. Progettazione di un'Escape Room virtuale.
4. Realizzazione di un'Escape Room virtuale.
5. Revisione reciproca del prodotto e sperimentazione in classe.

Al corso potevano accedere i docenti che avessero già concluso un corso precedente (sui contenuti didattici digitali) sempre avviato dall'Ufficio.

Nell'ambito della formazione in questione, i docenti hanno progettato, realizzato e testato, anche reciprocamente, le Escape Room. La partecipazione dei corsisti è stata entusiastica: ogni docente ha saputo piegare l'approccio della Escape Room al proprio contesto, individuando lo strumento più adatto al suo ordine di scuola.

Così si ha una varietà di prodotti (che i corsisti meno timidi hanno pubblicato nel blog pnsdsar.wixsite.com/edescape/blog) che vanno da presentazioni multimediali "piegate" fino a diventare escape room a scenari evoluti allestiti in mondi virtuali come [Edmondo](#) dell'INDIRE.



Che cos'è un'Escape Room? È uno scenario a tema (lo studio di un investigatore, il laboratorio di uno scienziato, un ospedale, un castello, una cripta etc.) da cui bisogna evadere trovando la cosiddetta "chiave finale", passando per un percorso insidioso e stimolante.

Infatti, nel perlustrare l'ambiente delle Escape Room, si trovano: oggetti da aprire (porte, cassetti, scrigni, serrature, lucchetti), elementi con cui aprire (chiavi, codici, attrezzi), indizi ed enigmi, distrattori, falsi indizi, elementi di disturbo.

Le sfide e gli enigmi sono della natura più svariata: ci sono persone che riescono meglio negli indovinelli, altri nella manipolazione di oggetti, altri ancora nei messaggi cifrati. Per questo è importante il lavoro in team: ogni membro apporterà il proprio contributo operando non paratatticamente, ciascuno per conto proprio, bensì in sinergia. Fondamentale la comunicazione fra i membri del gruppo: chi trova un

lucchetto a 3 cifre deve comunicarlo agli altri, in modo che questi badino alla presenza di codici a 3 cifre. In genere l'Escape Room implica uno *storytelling*: per esempio, all'inizio del gioco il Game Master può narrare gli antefatti, oppure durante il gioco i giocatori scoprono un diario segreto in cui sono narrati i retroscena. Niente è affidato al caso.

Tutti abbiamo avuto a che fare con qualcosa di simile alle Escape Room, anche perché i suoi precursori sono vari: le cacce al tesoro, i giochi di ruolo, le cene con delitto (cene-spettacolo, in cui i commensali-spettatori devono individuare il colpevole motivando la propria scelta), romanzi e film gialli, romanzi e film d'avventura con enigmi (pensiamo alla serie di Indiana Jones e al film *Il Codice da Vinci*).

Antenati diretti delle Escape Room sono gli *escape games* o giochi di fuga (vedi [questo post](#) nel blog *Lavagnata quotidiana*), che sono dei giochi *punta e clicca* in cui bisogna ispezionare un ambiente (spesso 3D) per trovare gli strumenti e le chiavi con cui arrivare alla chiave finale.

Le Escape Room nella didattica vanno realizzate con l'intento non di intrattenere bensì di far acquisire determinate competenze dagli allievi. Come sempre nella progettazione didattica, bisogna individuare obiettivi misurabili ed effettuare riflessioni metacognitive in itinere per vedere come calibrare il percorso: il feedback è importante.

Fruizione di Escape Room

I ragazzi possono fruire di Escape Room (reali o virtuali) allestite dai docenti o da altri. Si tratta di un'attività che si può svolgere la prima volta, per familiarizzare con questo tipo di gioco.

Progettazione e realizzazione di Escape Room

Un passo successivo e lo sbocco naturale è quello di farne progettare e realizzare dagli alunni stessi. L'ideale è una ripartizione della classe in 4-5 gruppi, ciascuno dei quali realizza la propria Escape Room, che viene testata poi dagli altri gruppi i quali forniscono un feedback (su eventuali errori, incongruenze, risposte errate, codici che non funzionano). L'approccio può essere quello della Didattica per Scenari delle Avanguardie Educative dell'INDIRE (cfr. avanguardieeducative.indire.it/wp-content/uploads/2014/10/AE_09_DIDATTICA_PER_SCENARI.pdf)

Walkthrough

Per chi non riesce a risolvere qualche enigma nei giochi di fuga on-line, esistono nel web i *walkthrough*, ossia le soluzioni, che possono consistere in:

- testi regolativi con indicazione degli step,
- serie di *screenshot* illustranti i passaggi,
- video (*machinima*) del percorso o dei singoli livelli.

Dal punto di vista didattico anche i *walkthrough* sono interessanti: possono realizzarli gli stessi ragazzi, attivando competenze sia comunicative che digitali.

Tipologie di sfide ed enigmi

Le sfide e gli enigmi sono di diverse tipologie. Una mappa mentale, realizzata ad hoc, con link a strumenti utili è su www.mindomo.com/it/mindmap/escape-room-tipi-sfida-ed-enigmi-4cdf566820784bb4aba6c818ae5dabcd.

Un interessante elenco è nello studio Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: *A survey of Escape Room facilities*. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.

Bibliositografia

Per la corposa bibliositografia si rimanda al repertorio www.pearltrees.com/vizzanna/bibliositografia/id23072507

Di seguito, si riportano soltanto alcuni titoli.

Stranieri

- Johnson, H. E. (2017). Breaking into breakout boxes: Escape rooms in education.
- lookingatlearning.eu/eduescperoom: vi si possono scaricare, in diverse lingue, 3 documenti sull'uso delle Escape Room nella didattica: un report, un tutorial e un toolkit.
- educationaltoolsportal.eu/it/node/1414: vi si può scaricare il pdf "[Escape Room Design Analysis](#)".
- dml.org.uk/tool/escape-rooms: "Design your own Educational Escape Room", a cura del Disruptive Media Learning Lab (Coventry University).
- scottnicholson.com: vi si può scaricare scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf (Nicholson, S., 2015. Peeking behind the locked door: A survey of Escape Room facilities).
- Giomar del Rocío Merchán Macías, The Gate School Escape Room: An educational proposal, uvadoc.uva.es/bitstream/10324/25355/1/TFM_F_2017_63.pdf

Articoli italiani sulle Escape Room nella didattica

- www.gbruno.it/index.php/20-home/436-il-video-escape-room-girato-dalla-1-b-dell-a-s-15-16-parteciperà-al-concorso-scuole-della-xviii-edizione-del-sottodiciotto-film-festival-campus: articolo "Il cortometraggio Escape Room girato dalla 2^B parteciperà al Concorso Scuole della XVIII edizione del Sottodiciotto Film Festival & Campus".
- Video "Messaggi Cifrati, e come decifrarli" nel canale Didattica della matematica Prof.ssa Ornella Robutti (www.youtube.com/watch?v=LnP71mRoKrI).