TEMA

Fuga ex cubiculo

Un'esperienza didattica di Escape Room Virtuale

Andrea Basini

Liceo Scientifico Statale "Louis Pasteur" - Roma

afmbasi@alice.it

keywords: *#escaperoom #latino #italiano #storia #TIC #liceo #didattica #PNSD*

Immaginate di trovarvi in una stanza con altre persone. Può darsi siano persone a voi care o anche sconosciuti. La stanza in cui vi trovate può sembrare quella di un castello medievale, con tanto di armatura vicina al camino, o può ricordare la cabina di una nave cinquecentesca, con un astrolabio ed una consunta carta marina e magari una copia autografa del diario di bordo di Cristoforo Colombo su un vecchio tavolo...

Qualsiasi sia il luogo e chiunque siano le persone che avete immaginato con voi, sapete soltanto che avete al massimo un'ora di tempo per trovare la chiave della stanza e scappare, prima che arrivi una folla inferocita che vuole la testa dei nobili occupanti del castello o prima che la nave faccia naufragio, chessò, nelle Antille francesi. Non sapete dove si trovi la chiave - e bussare violentemente alla porta non pare avere effetto - , per cui cominciate a guardarvi intorno e magari, vicino al camino nella stanza medievale - o fra le pagine del diario di Colombo - , trovate una vecchia pergamena, scritta in una lingua apparentemente incomprensibile…

Quanto descritto è più o meno l'inizio di una 'partita' in una ***Escape Room***, un gioco di società originario degli Stati Uniti ad inizio millennio e da lì diffusosi in tutto il mondo. I giocatori - che possono essere un gruppo di amici o anche di sconosciuti - hanno di norma un'ora di tempo per trovare all'interno della stanza, senza solitamente comunicare con l'esterno, indizi che permettano loro di reperire la chiave (fisica o virtuale, potrebbe anche essere la sequenza numerica che apre un lucchetto messo alla porta) per uscire trionfalmente dalla stanza stessa.

Il gioco dell'*Escape Room* fa dunque appello *in primis* alle capacità dei giocatori di **lavorare in gruppo**, oltre alle loro eventuali **competenze**, di solito di tipo enigmistico, ed alle **conoscenze** che possono risultare utili per risolvere i vari enigmi: tutte cose di chiara ricaduta didattica.

Da qui l'idea di replicare l'esperienza in ambiente scolastico, cercando però di risolvere problemi di carattere logistico, considerato che per una classe di 25 alunni sarebbe necessario predisporre cinque ambienti in contemporanea...

Una soluzione alla *vexata quaestio* mi è stata offerta da un laboratorio di formazione per docenti tenuto dalla prof. ssa **Anna Rita Vizzari**, tenutosi l'anno scorso a Roma durante le iniziative del PNSD, cui sono debitore dell'impianto dei miei primi tentativi di creazione di *Escape Room* virtuali, che gli alunni possono affrontare – in circa un'ora di lezione, fedele alla struttura del gioco 'fisico' – nel Laboratorio di Informatica della scuola in gruppi di 3-4 di fronte ad un PC con connessione ad internet o, eventualmente, da casa.

All'interno di una struttura narrativa loro familiare perché legata al libro di testo in adozione, gli studenti trovano (svolgendo esercizi, risolvendo problemi, applicando competenze informatiche, sfruttando conoscenze) la 'via d'uscita' loro richiesta in un processo di *gamification* dalle chiare ricadute educative.

La prima *Escape Room* che ho realizzato si chiama *Fuga ex Labyrintho* ed è interamente in Latino, essendo questa la mia principale materia di insegnamento:

Figura 1 – L'home page del sito afmbasi.wixsite.com/labyrinthus

In determinate condizioni l'*Escape Room* può permettere una comunicazione con l'esterno, per cui gli studenti sono invitati per prima cosa a contattarmi via *Facebook* (*Vultuum Liber*) o via *Twitter* (*Pipiare*) chiedendomi, in latino, aiuto. Essendo presente nel laboratorio di informatica dove si svolge la sessione (per ovvie ragioni di sorveglianza), potrò (via *social network*) invitarli ad andare verso l'uscita (*exitus*) e a chiedere l'aiuto di una *puella*. Le precedenti conoscenze del mito in cui è ambientato il gioco permetteranno agli alunni di usare come *password* al link *exitus* il nome della ragazza che li può aiutare (*Ariadna*) e di avere così accesso al primo gioco, un esercizio di grammatica sugli usi del gerundio, dal quale (tramite una semplice criptografia) saranno portati ad un cruciverba su forme di congiuntivo presente:

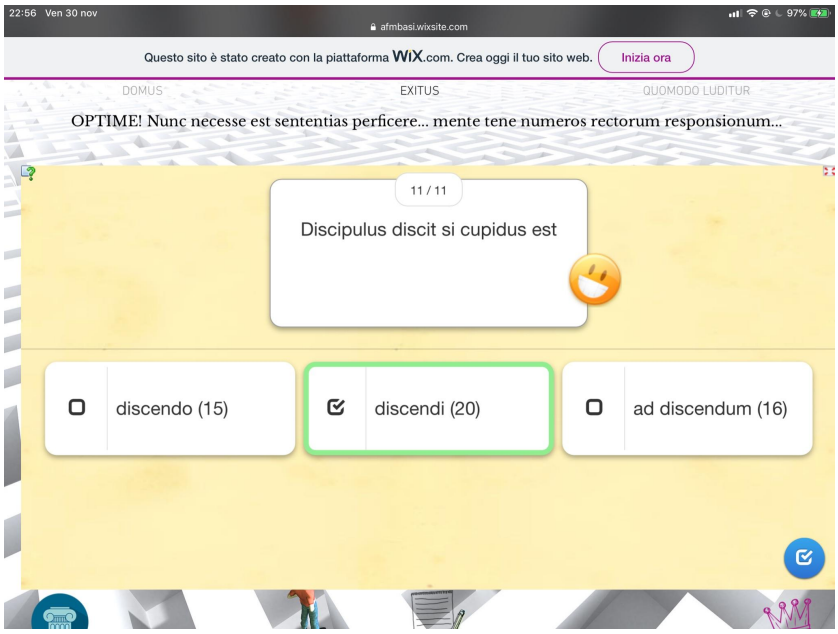

Figura 2 – Esercizio sul gerundio

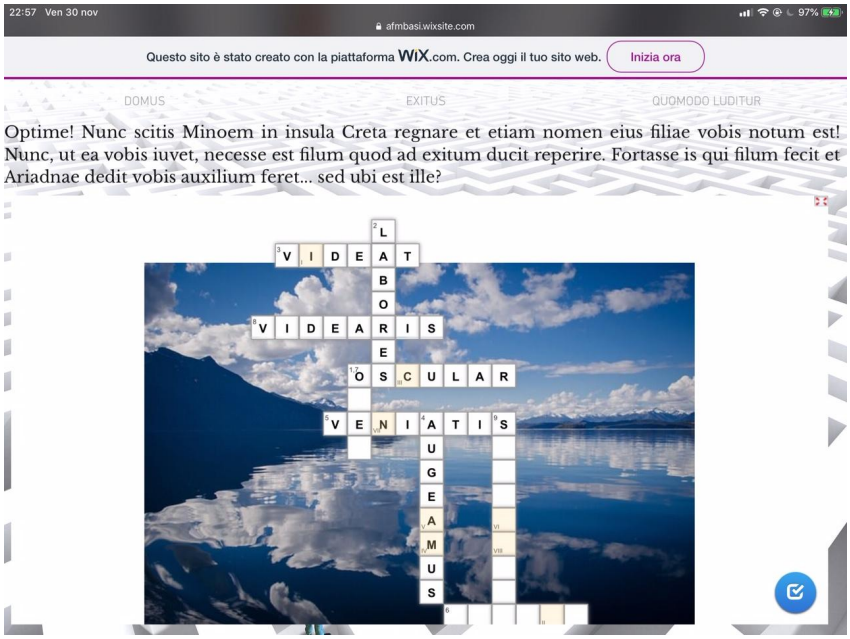

Figura 3 – Esercizio sul congiuntivo

Risolto il cruciverba, gli alunni saranno indirizzati ad un esercizio lessicale di tipologia *cloze* (un tipo di esercizio in cui gli studenti devono colmare un testo con lacune utilizzando termini dati, eventualmente da declinare) e da lì all'immagine di un labirinto che dovranno stampare e risolvere; il *team* che per primo consegnerà il labirinto risolto sarà il vincitore:

Figura 4 – La pagina conclusiva dell'Escape Room

Questa *Escape Room* è stata giocata verso la fine dell'anno scolastico 2017-2018 con due distinte classi seconde di Liceo Scientifico: i tempi di gioco previsti sono stati rispettati, tutti i *team*, pur se in momenti diversi, hanno trovato l'uscita dal Labirinto e gli alunni hanno potuto applicare conoscenze/competenze sia disciplinari sia informatiche (in questo caso non particolarmente elaborate) sia le cosiddette *soft skills*

Conoscenze/Competenze disciplinari	Competenze informatiche	*Soft Skills*
Produzione scritta in lingua Comprensione del testo latino Usi del gerundio Morfologia del congiuntivo presente Esercizio lessicale	Utilizzo di social network Navigazione browser Stampa in remoto	Flessibilità/adattabilità Resistenza allo stress Precisione/attenzione ai dettagli Conseguire obiettivi Gestire informazioni Essere intraprendenti Spirito di iniziativa Problem solving Team work

Nello stesso periodo ho preparato un'analoga *Escape Room* per due classi terze, i cui contenuti disciplinari erano più elaborati e più varia la tipologia di esercizi (unisci le

coppie, domande di comprensione del testo a risposta multipla, riconoscimento oggetti in un bassorilievo dell'arco di Tito, correzione di errori morfologici, *puzzle*, comprensione del testo, caccia al tesoro su *Google Maps*), ambientata nel Foro Romano e strettamente legata al materiale del libro di testo in adozione che descrive a lungo i principali monumenti del sito archeologico.

Figura 5 – L'home page dell'Escape Room ambientata nel Foro Romano

In occasione di un corso di recupero di **Italiano**, rivolto a studenti di una classe prima di Liceo Scientifico, ho preparato un'*Escape Room* di durata leggermente maggiore, ambientata in una sorta di viaggio nel tempo dove, con riferimento a periodi storici da loro studiati (la Preistoria, l'Antico Egitto, Grecia e Roma), gli studenti dovevano svolgere esercizi sugli argomenti morfo-sintattici oggetto del corso di recupero.

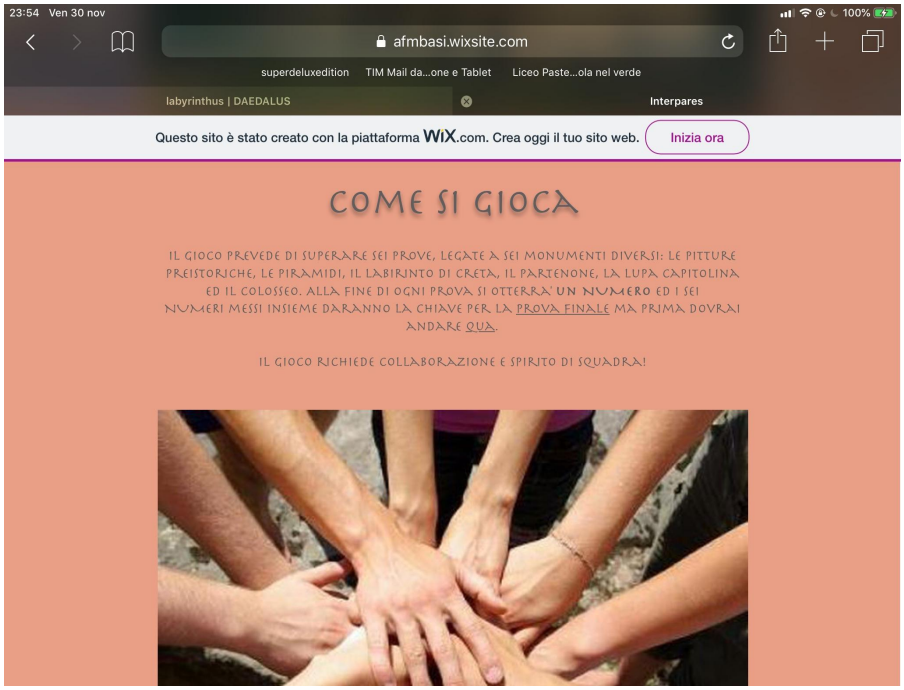

Figura 6 – Le istruzioni di A Spasso nel tempo

Nell'ambito infine di una conferenza internazionale di didattica delle lingue classiche tenutasi a Malaga lo scorso novembre ho presentato una brevissima *Escape Room* effettivamente ambientata nella stanza di una *domus* romana che conteneva al suo interno gli indizi per trovare la chiave di uscita, allo scopo di introdurre i colleghi all'utilizzo didattico dello strumento:

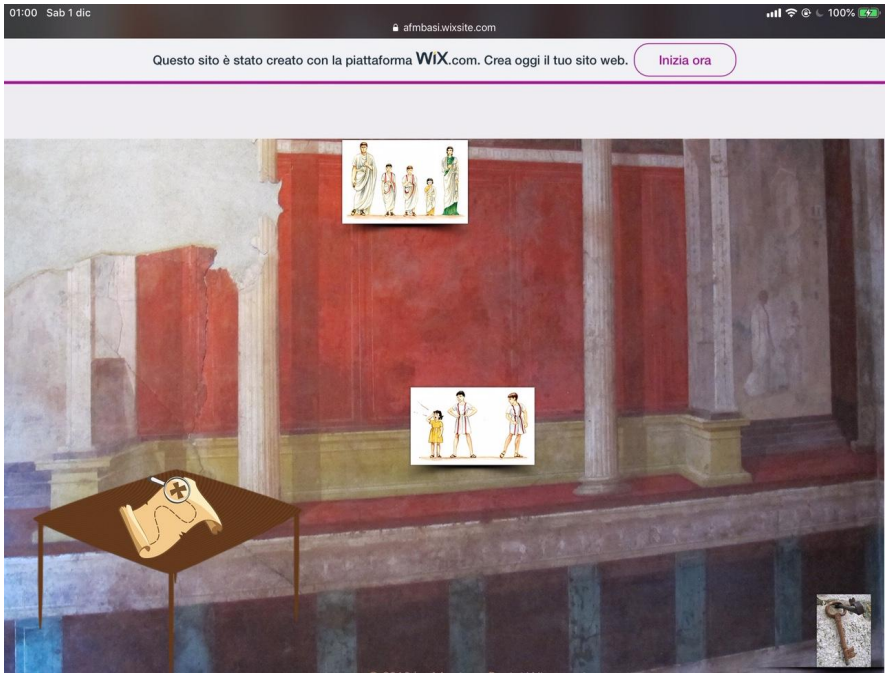

Figura 7 – Il cubiculum presentato in Spagna

Da questi esempi risulta evidente come lo strumento dell'*Escape Room* – per quanto virtuale – possa essere utile a livello didattico e più generalmente educativo nello sviluppare la capacità degli studenti di mettersi alla prova ricorrendo ai propri talenti ed alle proprie capacità, in un ambiente digitale a loro familiare, per quanto in realtà poco compreso e manipolato.

La mia esperienza didattica è ovviamente limitata alle discipline che insegno (Italiano, Latino, Storia e Geografia) ma lo strumento pare facilmente adattabile ad altri ambiti didattici, di cui esiste materiale già disponibile *on line* (pensiamo ad esempio agli strumenti di *coding* o alle lingue straniere – un piccolo esempio di un breve gioco in inglese di presentazione del progetto *Erasmus +*[1]) o che può essere approntato dal docente.

Per la realizzazione delle *Escape Room* qui brevemente presentate mi sono servito dei seguenti siti, disponibili gratuitamente:

- wix.com per la creazione del sito stesso che ospita le *Escape Room*
- learningapps.org per la creazione della maggior parte delle prove
- classtools.net per la creazione di alcune prove
- tibosoftware.com per i *puzzle*

Come comprensibile, i tempi di costruzione di un'*Escape Room* possono risultare lunghi (il primo esperimento ha richiesto un'intera giornata di lavoro) ma diminuiscono man mano che si acquisisce familiarità con gli strumenti adoperati e la fatica è ricompensata (oltre che dall'avere uno strumento facilmente riciclabile o riadattabile in altri contesti didattici) dal *feedback* assolutamente positivo ricevuto dagli studenti.

Come è risultato evidente, **rispetto ad una *Escape Room* tradizionale, il suo adattamento virtuale permette ambientazioni più ampie e più facilmente realizzabili,** ora come semplice contenitore di esercizi ora come struttura narrativa vera e propria che, muovendosi su un ambiente familiare agli studenti, stimola una competizione fra i vari *team* ma nello stesso tempo permette al singolo di risultare utile al gruppo per le sue specifiche competenze ed offre al docente la possibilità di monitorare il lavoro di gruppo, intervenendo laddove lo reputi necessario per permettere a tutti gli studenti di completare il *task*, senza inficiare la dimensione ludica dell'apprendimento.

Il prossimo passo è ovviamente quello di mettere ancora di più gli alunni al centro del processo di apprendimento ed immaginare che siano loro a creare una *Escape Room*, sviluppando sia le capacità informatiche sia le conoscenze disciplinari... *ad maiora*, per rimanere in tema!

---

[1] Un progetto europeo di scambi fra scuole, sia in modalità remota sia con soggiorni all'estero: http://www.erasmusplus.it