

# Green Fuel

*Escape room progettata dal Laboratorio tecnologie e media in educazione  
Dipartimento formazione e apprendimento, SUPSI*

Versione 2, novembre 2019

## Sommario

Età	11-14
N. di partecipanti	Minimo 8 (due per gruppo), massimo 20 (5 per gruppo)
Materia	Digitalizzazione
Parole chiave	Digitalizzazione, fake news, manipolazione di immagini, manipolazione di notizie
Tempo di gioco	30-40' più 45' di debriefing
Autori	Masiar Babazadeh, Luca Botturi, SUPSI DFA Simone Garbelli, Docente, Scuola media di Balerna

## In breve

I partecipanti di questa escape room sono detective con alle spalle numerosi fallimenti. Il burbero capo detective contatta i partecipanti lasciando un messaggio in segreteria: qualcuno si è introdotto nel laboratorio di avionica del politecnico di Losanna e ha rubato l'unico campione esistente di un nuovo carburante ecologico per aeroplani. I partecipanti hanno 30 minuti per scovare dove il ladro consegnerà il carburante sottratto e salvarsi la carriera.

## Obiettivi

Questa escape room è stata progettata in modo che i partecipanti

1. Imparino a identificare quella che è una fake news da quella che potrebbe essere una news affidabile attraverso il pensiero critico, in particolare selezionando le fonti;
2. Siano in grado di applicare il pensiero critico anche quando si tratta di immagini, che oggi sono facilmente manipolabili.

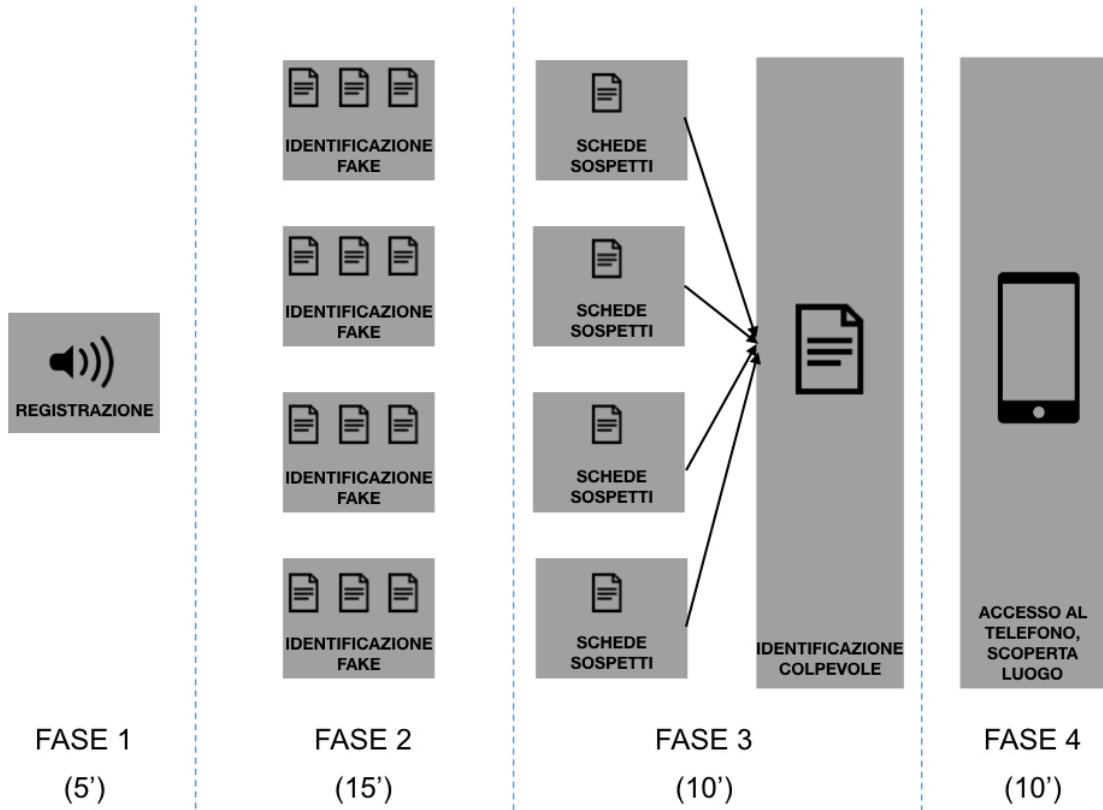
## Partecipanti

Questa escape room è pensata per una classe di scuola media (o quinta elementare) che sta svolgendo un programma di introduzione all'informatica e alla rete.

I partecipanti vanno divisi in 4 gruppi di lavoro, di dimensioni omogenee. È importante che i partecipanti abbiano buone competenze di lettura.

## Organizzazione

*Struttura e tempistica dell'escape room*



<b>FASE</b>	<b>DURATA</b>	<b>DESCRITTIVO</b>	<b>MATERIALI</b>
FASE 1	5'	<i>Introduzione</i> il game master accoglie i partecipanti, li fa disporre sui tavoli e avvia la narrativa. Parte poi il Timer (30 minuti)	Audio della telefonata del capo detective
FASE 2	10'	<i>Scovare la news vera</i> I partecipanti a gruppi osservano le news presenti sul tavolo e cercano di capire quali sono le news fake e quali invece sono affidabili	3 news sul tavolo (2 fake, una reale).
FASE 3	10'	<i>Identificazione dei sospetti</i> I gruppi identificano i possibili sospetti sul loro tavolo e si confrontano coi gruppi adiacenti. Riescono a convergere su di un unico possibile sospettato.	Schede sospettato sulla cattedra
FASE 4	10'	<i>Accesso al telefono e localizzazione del malvivente</i> I gruppi lavorano insieme per trovare la chiave di accesso al telefono e scoprire, attraverso le foto, dove il ladro consegnerà il carburante.	Telefono preimpostato.  Scheda di conferma del sospettato
FINE	5'	<i>Conclusione della narrativa</i> A seconda della soluzione (corretta, identità corretta ma luogo errato, tutto errato) si riceve il feedback	Audio della telefonata del capo detective (3 versioni)

## Organizzazione della stanza

### Materiali

- Profili.pdf - Schede profili dei possibili sospettati da stampare, si possono tagliare così da averli singoli oppure tenerne due per pagina. Vanno disposti nella stanza, ev. anche in disordine.
- Testi.pdf - Testi che i giocatori dovranno analizzare, da stampare, 3 per postazione (seguendo la numerazione).
- SchedaFinale\_sospettato.pdf - Scheda per la conferma del sospettato da parte dei giocatori, da stampare e lasciare sulla cattedra
- 1\_Intro > GreenFuel\_audio\_1\_intro.mp3 – File audio di introduzione al tema e alla narrativa dell'escape room.
- Indizi – tre indizi che possono essere consegnati durante le fasi 2 e 3 nel caso in cui i partecipanti faticino (a) a riflettere sulla selezione dei documenti prima di leggerli; (b) si concentrino troppo sulla “pista russa” e la “pista cinese” suggerita da alcuni documenti non affidabili.
- Foto - Le foto da caricare sul telefono
- 5\_Conclusione > tre file mp3 – Conclusioni narrative dell'escape room
  - Se è stata raggiunta la soluzione completa >>  
GreenFuel\_audio\_2\_soluzioneCorretta.mp3
  - Se è stato identificato il ladro, ma non il luogo >>  
GreenFuel\_audio\_3\_soluzioneErrataA.mp3
  - Se non è stato identificato né il ladro né il luogo >>  
GreenFuel\_audio\_4\_soluzioneErrataB.mp3
- Un time con countdown di 30' è facilmente disponibile online, ev. anche in video.
- Soluzioni.pdf - Le soluzioni dei giochi (per il game master), si può stampare se necessario.

### Attrezzatura in aula

- Impianto audio per ascoltare i file audio del capo detective prima.
- Un proiettore (o anche solo un computer ben visibile) per mostrare il timer.
- Un telefono o un tablet (o altro “dispositivo elettronico personale”) recente senza applicazioni, senza connessione a internet, senza contatti dove andranno solo caricate le foto. Il PIN del dispositivo deve essere impostato a 1988. Per facilitare la fase finale, può essere utile che il dispositivo sia collegato (o collegabile) a un proiettore.
- Un ulteriore dispositivo (smartphone o computer) con accesso a Internet, per consultare una app GIS e identificare il luogo indicato dalle coordinate.

### Room setup (15 minuti circa)

La stanza deve avere **4 postazioni** di lavoro, organizzate nel modo seguente:

#### Tavolo 1

1. Post su Instagram di una persona qualsiasi con foto dell'EPFL e un commento sul ladro, che deve essere una persona che ha studiato molto per aver architettato questo colpo.  
[post social con fonte inattendibile/non verificabile]

2. Articolo del 20' con titolo scandalistico. Dicono di aver intervistato un abitante di Losanna che dice che in quel laboratorio lavora gente poco affidabile perché il suo vicino di casa lavora lì e fa sempre rumore alla sera.  
[articolo di giornale scandalistico, intervista non affidabile]
3. **Intervista a un esperto** sul Corriere del Ticino, che dice che il campione di carburante era contenuto in una cella frigorifera molto ingombrante. Per poterlo trasportare in fretta il ladro doveva essere più alto di 170 cm.

#### Tavolo 2

1. **Rapporto della polizia di Losanna**, che descrive i fatti e indica come orario del furto un momento tra le 3:00 e le 5:00 di mattina. Il sorvegliante ha sentito parlare qualcuno (ma non era stupito: spesso c'è gente che lavora di notte nei laboratori). Quella persona parlava francese con accento svizzero.
2. Blog di uno studente dell'EPFL, che dice che sicuramente si tratta di una spia cinese, dato che la Cina vuole battere tutti nella corsa allo spazio. Dice che il furto è avvenuto prima di mezzanotte.  
[Parere personale e infondato; blog personale]
3. Email di un professore del Laboratorio di Aeronautica dell'EPFL alla polizia, in cui dichiara di aver chiuso tutte le porte verso le 00:15 e che i sistemi di sicurezza erano allertati. [affidabile ma irrilevante per identificare il colpevole]

#### Tavolo 3

1. Pagina di un sito con tantissime pubblicità con titolo scandalistico. Dice che il ladro è sicuramente un collaboratore dell'EPFL perché era impossibile entrare nel laboratorio. Diversi commenti dicono che era straniero e che non sapeva il francese, che era pagato dai russi o dai cinesi.  
[inaffidabile: sito commerciale]
2. **Pagina web del Laboratorio di Aeronautica dell'EPFL**. Viene annunciato il furto, viene indicato che è stato eseguito da una sola persona e che questa persona è stata vista nei paraggi del laboratorio verso le 3:00 di mattina da un addetto alle pulizie. Aveva i capelli lunghi e biondi.
3. Pagina web non meglio identificabile. Si parla del furto tramite le interviste a diversi studenti: tutti dicono che non hanno visto niente direttamente, ma il giornalista insiste sul fatto che il Politecnico è diventato un ambiente pericoloso.  
[Fonte non verificabile]

#### Tavolo 4

1. Post di facebook di una persona qualsiasi che commenta come i soldi pubblici vengano usati in maniera insensata, come ad esempio per finanziare la ricerca e ricercatori che poi si fanno rubare tutto. I commenti dicono che all'EPFL ci sono troppi professori stranieri, e che sicuramente il ladro era straniero.  
[Fonte non verificabile]
2. Tweet di un politico regionale sconosciuto, in cui dice che i risultati dell'eccellenza svizzera sono stati rubati dalle potenze straniere.  
[Fonte non verificabile]

3. **Post istituzionale sulla pagina Facebook dell'EPFL**, in cui si annuncia il furto e si indica che l'involucro del carburante è collegato a una centralina elettronica che solo persone adeguatamente preparate sono in grado di gestire. Il ladro è dunque una persona che ha presumibilmente una laurea in chimica.  
[social ma istituzionale]

In alternativa, gli articoli possono essere semplicemente disposti in 4 luoghi in aula, senza postazioni chiaramente identificabili.

Posizionare i profili dei possibili colpevoli sparsi per la stanza, oppure su un tavolo a parte.

Inoltre sulla cattedra si trovano:

- La scheda finale di conferma del sospettato
- Il dispositivo elettronico personale del ladro, bloccato da un codice PIN che i partecipanti dovranno individuare. Il dispositivo deve contenere le immagini predefinite per questa escape room. Come ulteriore indizio, è possibile scrivere nelle note del telefono "Ricevute immagini codificate per trovare le coordinate del luogo dello scambio. I dati sono nascosti nelle poche immagini ritoccate."

#### *Room reboot (5 minuti circa)*

- Stampare il foglio di consegna finale del sospettato e liberarsi di quello precedente
- Riposizionare in modo corretto i testi come descritto nel punto precedente
- Riordinare (o dis-ordinare) i profili dei sospetti, controllando che non ci siano annotazioni scritte dai partecipanti dei gruppi precedenti
- Preparare l'audio per l'introduzione
- Preparare timer
- Controllare che il dispositivo elettronico contenga ancora le foto e le note, verificare il PIN e bloccarlo

### **Escape Room in azione**

#### *Introduzione*

Ecco una possibile traccia per introdurre la narrativa di questa escape room.

*"Ragazzi, immaginate di essere dei detective alle prime armi. Avete affrontato i vostri primi casi con maestria, ma negli ultimi tempi avete fatto cilecca diverse volte. Voi credete in voi stessi e nelle vostre capacità, ma il vostro capo non è dello stesso avviso... Un giorno tornate in ufficio e trovate un suo messaggio vocale."*

*(si ascolta il messaggio del capo detective)*

*"Bene, sappiamo che il malvivente lavora per una grande organizzazione criminale. Il vostro compito sarà scoprire dove il malvivente consegnerà il carburante sottratto. Quello che avete a disposizione è una serie di articoli con degli indizi e dei profili. È stato trovato anche un telefono/tablet, che molto probabilmente apparteneva al ladro. Se riuscite a scoprire l'identità del colpevole riuscirete anche a sbloccare il telefono e sapere dove il ladro si sta nascondendo! Ma attenzione,*

*forse avete qui addirittura troppe informazioni, e non tutte magari sono affidabili... e solo uno tra tutti i profili disponibili è il ladro! Abbiamo 30' per trovarlo prima che il capo ci cacci via a pedate! Al lavoro!"*

In seguito il game master può suddividere la classe in quattro gruppi (o lasciare che si formino da sé) che possono cominciare la lettura e la scrematura degli articoli.

#### *Durante il gioco*

Il game master, dopo aver avviato l'escape room durante la FASE 1 (vedi sopra) non deve fornire supporto durante lo svolgimento delle attività. Su richiesta può:

- Chiarire eventuali incomprensioni negli articoli della FASE 2 e nell'identificazione del sospettato nella FASE 3.
- Consegnare gli indizi qualora lo ritenga necessario. Gli indizi vanno consegnati uno alla volta e solo se il gruppo pare andare decisamente fuori strada.

## Debriefing

L'obiettivo chiave del debriefing è di riosservare il percorso compiuto per trovare il ladro, i processi mentali ad esso coinvolti e cercare di rifletterli nella quotidianità: non tutto quello che si legge o si vede su internet è reale. Bisogna imparare ad essere critici su tutto ciò che si trova in rete.

1. In un primo passaggio si potrebbe analizzare insieme alcuni degli articoli proposti e chiedere ai ragazzi come hanno capito che alcuni articoli erano affidabili ed altri invece no. Un'idea potrebbe essere quella di mostrare a schermo le news e, con un'animazione, cancellare le news fake per avere un feedback visuale di ciò che è veritiero.
2. In seguito si potrebbe analizzare le fasi del pensiero critico associate alla lettura delle news su internet. Come definisco cosa potrebbe essere vero e cosa no? Che ruolo hanno i pregiudizi (in questo caso nei confronti di Russi e Cinesi). Si lascia spazio agli allievi nella descrizione del loro processo mentale. Si analizzano alcuni fattori comuni a diverse tipologie di fake news (post su Facebook di una persona qualunque, siti web non meglio identificati, siti scandalistici, siti pieni di pubblicità, ecc.). Si vanno poi ad analizzare quelle che potrebbero essere invece fonti attendibili (post istituzionali da parte degli enti coinvolti, rapporti di polizia, interviste a rinomati esperti, ecc.).
3. In un terzo passaggio ci si focalizza poi sulle immagini, anch'esse oggi giorno di facile manipolazione. Chiedere ai ragazzi che tipo di ragionamento hanno fatto per distinguere quali immagini fossero veritiere e quali no. Molte immagini in internet sono fasulle o ritoccate: è importante essere in grado di distinguere ciò che è vero da ciò che non lo è. Si potrebbero raccogliere altre immagini fake e mostrarle come esempi a schermo.

Tempo suggerito per il debriefing: 30'-40'