



## L'uso delle *escape room* nell'insegnamento

Manuale 1

[www.school-break.eu](http://www.school-break.eu)

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Indice

1. Introduzione.....	1
Escape room: cosa sono?.....	1
Educazione e escape room.....	2
Perché le escape room sono efficaci per l'apprendimento .....	3
Imparare progettando delle escape room.....	4
Le sfide associate all'utilizzo delle escape room nell'educazione .....	4
2. Tipologie di <i>escape room</i> in classe.....	6
Piccoli gruppi (tradizionale): "evadi dalla stanza".....	6
Grandi gruppi: "evadi dalla stanza".....	6
Piccoli gruppi: escape box .....	6
Escape room online, con un singolo giocatore .....	7
Tecnologie digitali per le escape room .....	7
3. Integrare l'escape game nell'ambito di una unità di apprendimento .....	8
Le possibilità di apprendimento.....	8
Integrare l'escape game nell'ambito di una unità di apprendimento .....	8
Programmare e giocare un'escape room in classe.....	9
L'importanza della valutazione / riflessione finale.....	10
4. Aspetti pratici.....	11
Ottenere una escape room.....	11
Difficoltà .....	11
Tempistica .....	12
Luogo e interruzioni .....	12
Installazione del gioco.....	12
Riunione preparatoria (briefing).....	12
Comunicazione .....	13



Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## 1. Introduzione

In questa guida esploreremo il potenziale dell'uso delle *escape room* per l'insegnamento e l'apprendimento.

### *Escape room: cosa sono?*

Le *escape room* o *escape game/breakout box* sono un fenomeno di intrattenimento relativamente recente, diventato globalmente popolare nei primi anni 2010. Attualmente se ne possono trovare in molte città in tutto il mondo. Tipicamente, una *escape room* viene giocata da un piccolo gruppo di persone (di norma da 4 a 8) che, nell'arco di un'ora (nonostante alcune siano più lunghe), verranno "chiuso" (in pratica sono spesso fisicamente chiuse a chiave) in una vera stanza e dovranno risolvere degli enigmi allo scopo di evadere entro un limite di tempo.

Il gioco si svolgerà all'interno di una narrazione generale con un obiettivo principale, per esempio quello di fuggire dal laboratorio dello scienziato pazzo con la formula segreta, disinnescare la bomba e salvare il mondo, o scappare dalla tomba del Faraone con il tesoro. Questa narrazione influenzerà il modo in cui è strutturata e arredata la stanza, così come le tipologie di enigmi al suo interno.

Il ruolo della narrazione può variare dal momento che le *escape room* possono essere basate prevalentemente su una narrazione o su un tema. Le *escape room* basate su un tema ruotano attorno a un soggetto raccontato dalle decorazioni, dai suggerimenti, dalle tracce audio e dai materiali audiovisivi, ma la narrazione non è una priorità. Al contrario, le *escape room* basate su una narrazione hanno un intreccio di eventi e dei personaggi, e ai giocatori è assegnato un ruolo all'interno della trama attraverso un'introduzione, spesso un video o un audio precedente al gioco o una storia presentata dal *Game master*. L'obiettivo sarà anche collegato a questa narrazione.

Tipicamente, ai giocatori vengono fornite delle brevi indicazioni concernenti la narrazione o il tema della stanza, il loro obiettivo, come utilizzare lucchetti ingannevoli, nonché istruzioni generali riguardanti la salute e la sicurezza, prima di essere chiusi a chiave ed essere lasciati a sciogliere gli enigmi. Generalmente sarà visibile un timer con il conto alla rovescia per mantenere alta la tensione nella stanza (che potrebbe essere enfatizzata da una musica di sottofondo drammatica o spaventosa) e un mezzo per comunicare con il *Game master* (che continuerà a osservare la stanza attraverso una telecamera) come un telefono, un walkie-talkie, o una chat su uno schermo. Il *Game master* potrà offrire suggerimenti nel corso di tutto il gioco per assicurarsi che i giocatori stiano facendo progressi e si stiano divertendo. Le squadre che hanno successo nel risolvere tutti gli enigmi in tempo avranno, solitamente, una foto ricordo e talvolta verranno inseriti in una classifica.

## **Educazione e escape room**

Dal momento che le *escape room* sono diventate un'attività di svago sempre più popolare, gli educatori vi hanno velocemente rintracciato il potenziale per l'apprendimento.

- *Escape Ed*, negli Stati Uniti, è stato uno dei primi sviluppatori di *escape room* educative, focalizzate su giochi matematici e scientifici da proporre nelle scuole secondarie e superiori | <https://www.escape-ed-games.com/>
- In Canada, Scott Nicholson è un ricercatore in prima linea nella progettazione e nello studio di *escape game* per l'educazione | <http://scottnicholson.com/>
- Nel Regno Unito, Samantha Clarke del Disruptive Learning Lab della Coventry University e Liz Cable della Leeds Trinity University hanno lavorato per molti anni con gli *escape game* nell'insegnamento superiore | <https://archive.dml.org.uk/><sup>1</sup> e <http://www.leedstrinity.ac.uk/><sup>2</sup>
- Il progetto quadriennale *EduScapes*, supportato dalla EU LearningGames project, si è focalizzato sull'apprendimento degli studenti attraverso la creazione di giochi propri anziché semplicemente il loro svolgimento | <http://eduscapes.playthinklearn.net/>
- Breakout Edu Germany è un gruppo Facebook piuttosto attivo che, a partire dal 2017, discute dell'uso delle *escape room* in educazione e ne fornisce degli esempi | <https://www.facebook.com/groups/180302905886837>
- In Spagna, Christian Negre fornisce una guida "definitiva" sulle *escape room*. Qui si possono trovare risorse per realizzare spazi al fine di creare giochi di evasione o alcuni interessanti esempi | <https://tinyurl.com/quiabreakoutedu>
- BreakoutEdu è un'impresa statunitense che produce *escape room* didattiche per la scuola primaria e secondaria, e commercializza un kit di *escape room* con lucchetti, scatole, ecc. | <https://www.breakoutedu.com/>

Come per il *design* di tutti i giochi educativi, creare una buona *escape room* educativa non è semplice perché implica il raggiungimento della corretta combinazione di divertimento e di giocabilità insieme ai risultati di apprendimento desiderati, incorporati in un modo che l'esperienza sia coerente e che la dinamica di apprendimento non infici il gioco. È questo equilibrio di divertimento e apprendimento ad essere cruciale alla creazione di un gioco educativo efficace e può essere raggiunto soltanto da progettisti che possiedono il giusto mix di capacità educative e di *game design*, nonché di tempo da dedicare a sviluppare prototipi e a testarli. Il vantaggio di una *escape room* consiste nel fatto che è semplice da simulare e testare, e può essere valutata in parti anziché nel complesso.

---

<sup>1</sup> Il link diretto alla pagina sulle *escape room* è <https://archive.dml.org.uk/resources/tools/teaching-and-learning/educational-escape-room/>

<sup>2</sup> Un interessante post di Liz Cable sulle *escape room*: <http://www.leedstrinity.ac.uk/blogs/leeds-trinity-escape-rooms>

Se sviluppare dei *video game* richiede competenze spesso al di là di quelle della maggior parte degli insegnanti, gli *escape game* possono essere creati da chiunque abbia immaginazione e conosca qualche trucco.

### ***Perché le escape room sono efficaci per l'apprendimento***

Vi sono numerose ragioni pedagogiche e didattiche per le quali giocare con un *escape game* educativo offre un approccio valido e accattivante all'apprendimento. Le seguenti ragioni sono connesse allo sviluppo delle cosiddette competenze trasversali o *soft skills*:

- **Competenze sociali.** Le *escape room* offrono a un gruppo di studenti l'opportunità di collaborare per risolvere enigmi, mettendo a frutto la conoscenza e le intuizioni di tutti. Delle buone *escape room* sono progettate in modo che non possano essere risolte da un singolo (per esempio, necessitano due persone poste in spazi diversi per trovare un codice) affinché i giocatori debbano comunicare e collaborare allo scopo di risolvere gli enigmi.
- **Problem solving.** Le *escape room* presentano una varietà di diverse tipologie di enigmi, partendo dai codici, dai cifrari e dai rompicapi tradizionali, arrivando alla ricerca o alla manipolazione di oggetti e di complessi enigmi digitali. Ai giocatori è presentata una molteplicità di problemi che devono risolvere, guadagnando la capacità di pensare in una situazione problematica e sviluppando diversi approcci per risolverla.
- I giocatori sviluppano anche la **resilienza**, facendo numerosi tentativi per risolvere gli enigmi in più modi fino a trovare quello giusto, e la **creatività**, inventando diverse soluzioni originali.
- **Pensiero laterale:** molti dei problemi e degli enigmi che i giocatori affrontano nelle *escape room* richiedono loro di pensare diversamente rispetto alla loro mentalità abituale e di combinare oggetti e idee in modi alternativi. Questa tipologia di pensiero è un importante sostegno alla creatività e all'innovazione.
- Anche la **gestione del tempo** è coinvolta in una *escape room*. Questa, insieme alla collaborazione, può promuovere la gestione globale delle risorse personali.
- **Coinvolgimento.** Il fatto stesso di immergersi in un eccitante gioco a tempo può risultare coinvolgente per molti apprendenti (anche se non per tutti) e la natura reale e fisica del gioco offre un'esperienza di gioco immersivo che risulta motivante per molte persone.

Oltre a queste competenze trasversali, le *escape room* offrono un alto potenziale per avviare l'apprendimento di un tema specifico. Il funzionamento delle *escape room* è basato su enigmi, compiti, quiz, ecc., quindi è in qualche modo naturale integrare dei contenuti nel gioco. Ogni passaggio di una *escape room* può essere progettato per stimolare o testare una conoscenza specifica o delle abilità, rendendola un ambiente di apprendimento efficace dei contenuti delle materie scolastiche.

### ***Imparare progettando delle escape room***

Se gli studenti andassero oltre il giocare una *escape room* per crearne una propria, il processo iterativo della creazione, della valutazione e del perfezionamento apporterebbe i benefici aggiuntivi dell'apprendere attraverso il fallimento. Dal momento che è impossibile ottenere la giusta progettazione del gioco al primo colpo, esso non funzionerà interamente come previsto al primo test; alcuni enigmi saranno troppo difficili, altri troppo semplici, altri ancora non funzioneranno affatto, o la progressione potrebbe essere sbagliata. È necessario che vi sia una completa spiegazione dell'apprendimento e di come verrà raggiunto. Impegnarsi nella progettazione di una *escape room* educativa significa pensare a ritroso, a quali conoscenze e abilità i giocatori dovrebbero avere per risolvere gli enigmi e i quiz – come in una modalità di insegnamento ludico tra pari.

Dando agli studenti questo spazio per commettere errori, offriamo loro anche una piattaforma per costruire resilienza e fiducia: non si otterrà il giusto risultato al primo tentativo, ma lo si svilupperà e lo si migliorerà nel corso del tempo. Ciò significa che gli studenti impareranno ad essere meno spaventati dall'assumersi dei rischi nel loro apprendimento poiché il fallimento avrà una conseguenza meno negativa, o addirittura positiva; a sua volta questo può portare allo sviluppo di idee e pratiche innovative e creative.

Una pedagogia per l'apprendimento dello studente attraverso la progettazione di una *escape room* è descritta nel terzo Manuale *School Break*.

### ***Le sfide associate all'utilizzo delle escape room nell'educazione***

Mentre vi sono molti validi benefici educativi dati dall'utilizzo delle *escape room* nell'apprendimento, vale anche la pena menzionare alcuni degli ostacoli.

1. Innanzitutto, partendo da zero, i docenti devono sviluppare competenze nella progettazione sia del gioco che dell'apprendimento, nonostante vi sia un numero crescente di giochi già pronti e disponibili (vedere la sezione 5 delle Risorse)
2. Le *escape room* sono impegnative dal punto di vista del tempo e per l'insegnante, poiché soltanto piccoli gruppi possono giocare in un tempo dato, e il gioco necessita di essere monitorato per assicurarsi che i partecipanti siano sulla buona strada e per fornire suggerimenti e indizi; ciò in funzione di un limite di tempo impostato.
3. Un kit per l'*escape room* – comprendente armadietti, catene, oggetti, ecc. – può essere costoso e deve essere abbastanza robusto per sopportare manipolazioni continue.

Esistono dei modi per rendere tutto ciò più gestibile nella pratica che saranno discussi nella seguente sezione. Tuttavia, in ogni caso un'*escape room* risulterà più impegnativa dal punto di vista del tempo rispetto

all'insegnamento tradizionale – ma questo non significa che non ne valga la pena!

Vale anche la pena notare che le *escape room* (e i giochi in generale), non interessano a tutti e possono essere considerate sciocche e frivole da alcuni apprendenti, in particolare i più grandi. Altri possono sentirsi profondamente a disagio all'idea di essere chiusi a chiave in una stanza ed è importante riconoscere questi problemi. Essere chiari con gli studenti sullo scopo di una *escape room* e sui suoi vantaggi pedagogici è la chiave per farla accettare a un vasto gruppo di apprendenti.

## **2. Tipologie di *escape room* in classe**

Esistono numerosi modi in cui una *escape room* può essere usata in classe, a seconda del numero degli studenti, degli insegnanti disponibili e della flessibilità dello spazio.

### ***Piccoli gruppi (tradizionale): “evadi dalla stanza”***

Molto simile alla forma tradizionale di svago della *escape room*, gli studenti lavorano in piccoli gruppi in una “stanza” per risolvere enigmi ed evadere. Esse possono essere aule, all’interno delle scuole o nei campus, appositamente pensate per svolgere una *escape room*, ma molto più comunemente vi saranno delle classi o delle sale riunioni riadattate. Nel primo scenario, vi è una maggiore possibilità per i creatori di realizzare enigmi permanenti e possono essere, per esempio, fissati ad un muro, ma nella maggior parte dei casi la stanza e gli oggetti coinvolti dovranno essere trasportabili. Queste piccole stanze offrono le esperienze più immersive, ma richiedono una grande manodopera ed è necessario pensare a come gli insegnanti guarderanno quello che sta accadendo (posto che non sono all’interno della stanza) e a come comunicheranno con gli studenti.

### ***Grandi gruppi: “evadi dalla stanza”***

analogamente alle *escape room* a piccoli gruppi ma su scala più ampia, è possibile progettare un gioco che coinvolga un’intera classe di studenti, fino ad un numero di circa 15-30 partecipanti ed eventualmente anche di più. Questo funziona se si prepara un gran numero di enigmi paralleli che possono essere risolti individualmente o in piccoli gruppi e che si incastrano tra di loro per risolvere complessivamente il gioco. I rompicapi che richiedono una grande manualità (per esempio, provare cento chiavi per vedere quale combacia oppure formare una catena umana per trasportare dell’acqua per una lunga distanza) possono far parte di questa tipologia di gioco.

### ***Piccoli gruppi: escape box***

Più comunemente usata all’interno delle classi, la *escape box* (o *escape bag*) funziona in modo opposto rispetto alla *escape room*, poiché consiste in una serie di scatole una dentro l’altra: i giocatori devono trovare le chiavi per aprirle tutte. Il vantaggio di questo approccio è che le scatole possono essere trasportate e il gioco può essere replicato in diverse postazioni nella stessa stanza: in questo modo gli studenti possono riunirsi in gruppi intorno ai tavoli e ogni gruppo può prendere parte allo stesso gioco (eventualmente con piccole varianti, per evitare che si passino le soluzioni). Utilizzare le *escape bag* o *escape box* significa che i giochi possono essere trasportati in diversi luoghi e non hanno bisogno di essere limitati all’ambiente dell’aula, ma possono essere fruiti all’esterno o in diversi spazi, nonché essere più facilmente replicati in attività parallele.



### ***Escape room online, con un singolo giocatore***

Andando oltre la realtà fisica, esistono anche delle *escape room* digitali che possono essere giocate su computer o disponibili come applicazioni su dispositivi mobili. Questi strumenti supportano il *problem solving*, ma non possiedono i vantaggi collaborativi della *escape room* fisica; ad ogni modo, possono essere giocate collaborativamente all'interno di un'aula, per esempio da studenti che lavorano in coppia, o utilizzando un proiettore o una lavagna interattiva.

### ***Tecnologie digitali per le escape room***

In termini di tecnologie, è possibile per le *escape room* essere interamente analogiche, utilizzando tecnologie come magneti, lucchetti, serrature meccaniche e chiavi. Tuttavia, molte sono ibride e utilizzano serrature digitali, strumenti come puntatori laser e raggi UV, oppure dispositivi portatili o la realtà aumentata come parte dell'esperienza. Alcuni giochi, come per le *escape room* con un singolo giocatore menzionate prima, sono inseriti in un ambiente completamente digitale. Vi sono modelli emergenti di *escape game* ambientati in una realtà virtuale multigiocatore e collaborativi (ad esempio <https://www.breakscapegames.com>), ma non vi è ancora nessun esempio di *escape room* educativa multigiocatore remota (anche se si tratta probabilmente di un'area che crescerà in futuro).

### 3. Integrare l'escape game nell'ambito di una unità di apprendimento

In questa sezione, vengono discusse alcune questioni concrete riguardo all'uso delle *escape room* in classe.

#### ***Le possibilità di apprendimento***

Come menzionato prima, gli *escape game* si prestano all'apprendimento di una serie di competenze trasversali – come la collaborazione e il *team building*, il *problem solving*, il pensiero laterale e la creatività – grazie alla loro natura intrinseca che implica lavorare insieme per risolvere gli enigmi. Inoltre, gli educatori progetteranno delle *escape room* indirizzate a particolari aree curriculari all'interno di una gamma di discipline.

- **Conoscenze legate ad una materia scolastica.** I rompicapi possono essere progettati per testare la conoscenza di una materia scolastica, per esempio mettere degli eventi storici nel giusto ordine o riconoscere i personaggi di un certo romanzo.
- **Competenze.** L'applicazione della conoscenza a compiti che sviluppano o testano abilità fisiche o mentali, per esempio utilizzare un microscopio per identificare un certo tipo di insetto, colpire un bersaglio con una palla o trasformare un codice binario in sistema decimale.
- **Acquisire familiarità.** Quando gli enigmi non sono necessariamente connessi in modo diretto con un'area di competenza o di conoscenza, ma permettono all'apprendente di familiarizzare con un artefatto relativo ad una disciplina, per esempio i codici della tavola periodica.
- **Pratica.** Quando gli apprendenti devono mettere in pratica un'abilità fondamentale e ripetitiva, come una formula matematica, per consolidare l'apprendimento. Quindi, per esempio, gli studenti possono risolvere dei problemi per trovare la circonferenza per cerchi di tre misure diverse.
- **Ricerca.** Gli apprendenti possono esercitare le loro capacità di ricerca nella stanza, applicando sia le proprie competenze che le proprie conoscenze al fine di risolvere un enigma, per esempio utilizzando un dizionario bilingue per tradurre un messaggio segreto o cercando informazioni per trovare la soluzione di un quiz.

#### ***Integrare l'escape game nell'ambito di una unità di apprendimento***

Le *escape room* possono essere utilizzate in molti modi diversi come parte di un'esperienza di apprendimento. In generale, le *escape room* possono essere utilizzate:

- in modo **diagnostico** per testare a che punto sono gli studenti prima di introdurre un nuovo argomento o una nuova area di studio così che l'insegnante può misurare il livello di apprendimento della materia e identificare lacune e fraintendimenti che necessitano di essere affrontati.
- per **introdurre nuove informazioni, concetti o idee**

- come un dispositivo per **catturare l'attenzione e accendere la curiosità** degli studenti curiosi.
- per **consolidare delle conoscenze e applicare delle competenze** già apprese in una fase precedente.
- in modo formativo – sia per l'insegnante che per gli studenti – per **valutare** il progresso e le aree che necessitano una maggiore attenzione.
- come **test sommativo** al termine di un blocco di studi per controllare che i risultati di apprendimento desiderati siano stati raggiunti.

In molti paesi è difficile inserire un'attività come l'*escape room* nella programmazione di una classe, perché il piano di studi è stabilito e già saturo. È più il caso delle scuole medie o dell'educazione secondaria rispetto alle scuole primarie, dove vi è più facilmente una certa flessibilità. Ciò rende difficile, a volte, che degli approcci di insegnamento più innovativi o più divertenti siano inseriti o accettati nelle scuole.

Nonostante il programma e l'orario delle lezioni lo renda difficile, ci sono diversi modi attraverso i quali un *escape game* può essere introdotto nell'insegnamento:

- All'interno di materie curriculari fondamentali – se vi è uno stretto legame tra il programma di studi e il contenuto del gioco è possibile inserirlo nell'insegnamento standard in classe.
- In alcuni paesi, durante le settimane di introduzione dell'anno scolastico – si tratta di un momento comune in cui utilizzare l'*escape room* prima di iniziare l'insegnamento del programma stabilito; è anche tipicamente un argomento noioso nel quale gli studenti si impegnano poco, quindi le *escape room* rappresentano una buona opzione.
- Nei dopo scuola – vi sono poche restrizioni sulle attività opzionali, quindi questo può essere un buon momento per far sì che gli apprendenti si impegnino in un'attività come l'*escape room*. Ad ogni modo, dato che è opzionale, gli studenti parteciperanno per scelta quindi l'attività non sarà disponibile per tutti i componenti di una classe.
- Negli approfondimenti (ad esempio nel Regno Unito) o nelle settimane di progetto (ad esempio in Svizzera o Germania) – dei momenti spesso prima dell'inizio delle vacanze estive o dopo gli esami, che sono specificatamente pensati per diversi tipi di attività non accademiche come gli sport o delle esperienze di lavoro. Le *escape room* possono essere perfette in questi casi.

### ***Programmare e giocare un'escape room in classe***

Giocare un'*escape room* in classe richiede una certa preparazione. Alcuni aspetti pratici saranno discussi in seguito, ma qui vogliamo offrire una panoramica del processo, assumendo che il gioco sia già stato progettato o che sia stato preso già pronto da qualche fonte.



Innanzitutto, il gioco deve essere preparato (arredamento della stanza con i vari elementi tematici, test di tutti i rompicapi). Quando la classe o il gruppo di studenti arriva per giocare, serve un briefing iniziale, che presenti le regole del gioco e che gli immerga nel tema o nella narrativa. Si inizia il gioco e, dopo la vittoria o lo scadere del tempo, segue un debriefing. Questa parte conclusiva è fondamentale per la dinamica di apprendimento, e viene commentata più estesamente nel prossimo paragrafo. Nel caso in cui un altro gruppo debba giocare nuovamente la stanza, bisognerà fare il *reboot* della stessa – la rapidità e semplicità del *reboot* di una *escape room* educativa è una caratteristica fondamentale per la sua usabilità a scuola

### ***L'importanza della valutazione / riflessione finale***

La valutazione finale è in assoluto la chiave per supportare l'apprendimento e la riflessione a partire dai giochi. In qualsiasi modo una *escape room* sia inserita nelle attività di una classe, è cruciale che già programmando l'attività si riservi del tempo per rifletterci sopra, al fine di consolidare quanto è stato acquisito. L'apprendimento avviene all'interno del gioco, ma diventa consapevole e stabile soltanto dopo che è stato portato alla luce attraverso la discussione.

La sessione di valutazione alla fine di una *escape room* educativa è tanto importante quanto il gioco stesso dal momento che offre ai giocatori l'opportunità di discutere di ciò che è accaduto (inclusi i loro sentimenti e le loro emozioni), di riflettere su ciò che è andato bene, ciò che non ha funzionato e perché.

Discutere della performance delle squadre, approfondendo i problemi e gli errori comuni e legando gli enigmi del gioco al programma di studi, è il momento in cui l'insegnante può controllare che gli studenti abbiano raggiunto i risultati di apprendimento auspicati e spiegare eventuali errori commessi o fraintendimenti nati dal gioco.

## 4. Aspetti pratici

In questa sezione esploreremo alcuni degli aspetti pratici dell'utilizzo delle *escape room* in classe.

### **Ottenere una *escape room***

La questione più complessa per quanto riguarda l'uso delle *escape room* in classe, può essere disporre di un modello di stanza che soddisfi i propri bisogni. È possibile comprare giochi standard che possano essere usati subito, o modificati per incontrare le necessità di un particolare insegnante, spazio, o programma (vedere sezione 5 Risorse) ma ciò può essere costoso e poco pratico per classi molto grandi.

Un'altra opzione è che gli insegnanti creino il proprio *escape game*. Ciò può essere relativamente poco costoso ma può richiedere molto tempo e competenze specialistiche (o una ripida curva dell'apprendimento; si veda in proposito il secondo Manuale School Break).

Una terza opzione consiste nel supportare dei progetti nei quali gli studenti creino i propri *escape game*: ciò presenta una gamma di vantaggi pedagogici già discussi, ma richiede ancora una volta maggiori sforzi in termini di costi e di tempi (questo è l'argomento del terzo Manuale School Break).

### **Difficoltà**

Come ogni gioco, è importante bilanciare la difficoltà in una *escape room* così che non sia troppo difficile da generare frustrazione e non sia così semplice da risultare noiosa. Questo può essere difficile per i giochi in squadre, in particolare quando c'è una gamma di abilità nella squadra o in generale nella classe. Una buona *escape room* sarà progettata in modo tale che ci sia una varietà di enigmi diversi e i livelli siano tali per cui ognuno possa partecipare con un compito adeguato.

Un altro modo per gestire i livelli di sfida è attraverso l'uso dei suggerimenti e degli indizi, che possono essere pensati genericamente o su misura per un particolare gruppo. Mentre si guardano delle persone alle prese con un enigma difficile, può sorgere la tentazione di fornire presto dei consigli ma ciò dovrebbe essere evitato – è proprio il confronto con un enigma complesso e poi il trovare la soluzione ad essere così soddisfacente e accattivante; dare aiuti troppo presto rovina questa dinamica.

La chiave consiste nel misurare quando i giocatori sono davvero bloccati e quando stanno traendo piacere dalla sfida; una opzione consiste nel far sì che i giocatori chiedano i suggerimenti quando li vogliono (anche se le squadre più competitive rifiuteranno di chiedere degli aiuti e potrebbero finire per rimanere bloccati molto più di quanto sia educativamente utile – ma questo, in fondo, fa parte del gioco).

### ***Tempistica***

La quantità di tempo disponibile per giocare una *escape room* influirà sui suoi aspetti pratici. In sostanza una stanza può richiedere 60 minuti, inoltre ci saranno 15 minuti di indicazioni all'inizio, una valutazione finale e del tempo per riordinare e pulire la stanza tra le partite. Ciò dovrà essere tenuto in considerazione quando si stabilisce come si giocherà nella classe. Ovviamente, mentre le *escape room* commerciali sono abitualmente di circa un'ora, nell'ambito della classe la specifica durata verrà adeguata.

### ***Luogo e interruzioni***

Consideriamo dove verrà svolto il gioco, quali elementi sono già presenti e come verrà inserito il gioco. Per esempio, se si svolgerà in una classe, come capiranno i giocatori quali elementi fanno parte del gioco e quali fanno parte della classe? Come sapranno quali parti non dovrebbero essere toccate e quali possono essere esplorate liberamente? Se la location è la classe, sarebbe bene usare degli oggetti che sembrano parte di essa, per esempio un orologio con uno scomparto nascosto o una bibita in bottiglia in un cestino della carta.

Consideriamo anche se è probabile che il gioco venga interrotto (per esempio da uno studente che arriva in ritardo, dall'allarme antincendio) e quali sono le implicazioni per la partita di ciascuna interruzione.

### ***Installazione del gioco***

Prima che cominci e una volta che il gioco si è svolto, sarà necessario che venga installato così che un (altro) gruppo possa giocare. Se vi sono molti gruppi che giocano uno dopo l'altro, sarà importante che il *reboot* sia veloce ed efficace. Sarà ugualmente importante avere un sistema per assicurarsi che tutto sia al posto giusto nella stanza, che i lucchetti siano chiusi e che le scatole abbiano il contenuto corretto. Ciò potrà essere fatto utilizzando uno schedario, una mappa della stanza o una *checklist* e molti giochi commerciali ne saranno dotati; vi sono numerose opzioni (discusse nel secondo Manuale School Break) ed è importante soltanto che un sistema testato sia in funzione.

### ***Riunione preparatoria (briefing)***

Come già anticipato, è utile per i giocatori che ci sia un momento di *briefing*, sia per introdurli al *format* dell'*escape room* e alle regole di base del genere, sia per orientarli alla narrazione dello specifico gioco da svolgere. Questo dovrebbe includere indicazioni sulla sicurezza (per esempio, non arrampicarsi sulla libreria, o non scollegare i cavi dalle prese), rendere chiaro che cosa fa parte e cosa non fa parte del gioco (per esempio, non fa parte del gioco tutto ciò sopra l'altezza della testa o evidenziato con un adesivo), creare aspettative riguardo al comportamento accettato nella stanza (per

esempio, non è ammessa l'aggressività), introdurre difficoltà o serrature inusuali nonché spiegare cosa accade nel caso di una vera emergenza. L'introduzione alla narrazione può essere verbale, ma sono comuni anche brevi video di introduzione.

### **Comunicazione**

Sarà necessario un sistema per osservare ciò che accade durante il gioco e per comunicare con i giocatori: la comunicazione può avvenire in molti modi diversi. Il più semplice è che l'insegnante / *game master*, sia presente nella stanza allo stesso tempo (questo è tipico nei giochi su ampia scala o nell'utilizzo delle *escape box*) ma può influire sul livello di immersione sperimentato dai giocatori, a meno che l'insegnante non rappresenti un personaggio. Per le stanze più piccole è possibile montare una videocamera e un cellulare (o una GoPro) per osservare ciò che sta accadendo nella stanza, ma per le *escape room* educative questa potrebbe essere una complicazione non necessaria. Se l'insegnante è nella stanza la comunicazione è diretta, in caso contrario essa può essere raggiunta in molti modi, per esempio usando un telefono, un walkie-talkie, o inviando messaggi con un tablet o uno smartphone.