

Escape room

Escape CS

Sommario

Fascia d'età	16+
No. dei partecipanti	1+
tema	informatica
Parole chiave	Programmazione, Astrazione
Tempo di gioco	60
Autore	David Byrne

In breve

Questa è una escape room online. I giocatori devono decifrare un codice risolvendo una serie di enigmi interconnessi per rendere il sito Web nuovamente funzionante. Ogni puzzle copre una diversa era di programmazione informatica e deve essere risolto entro un limite di tempo.

Obiettivi

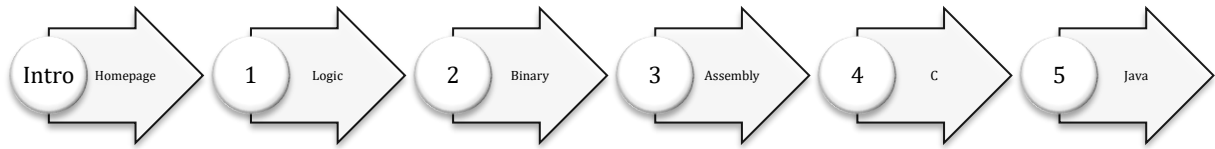
1. Migliora le capacità di risoluzione dei problemi.
2. Esplorare vari stili di programmazione.
3. Lavorare sotto pressione nel tempo.

Scenario

Questa escape room è stata sviluppata per laboratori di informatica con accesso ai computer, e Internet è necessario. Possono partecipare singoli individui o gruppi di 2-3 di persone. Un insegnante mostrerà alla classe il sito Web che è stato hackerato e chiederà a qualcuno della classe di aiutarla/o a risolvere i problemi in modo che si possa continuare a lavorare.



Organizzazione del gioco



<i>fase</i>	<i>durata</i>	<i>descrizione</i>	<i>materiali</i>
1	5'	Introduzione. Lo script introduce l'argomento e li indirizza a saperne di più sul sito web.	copione
2	10'	scoperta. I giocatori si muovono sul sito web e identificano i primi indizi	sito web
3	40	problem solving. Ogni puzzle ha una soluzione che porta al prossimo.	sito web
4	5	avvolgere. Immettere il codice finale e debriefing della classe.	sito web

Organizzazione della stanza

Materiali della escape room

sito Web

Attrezzature

Connessione a computer e Internet

Configurazione della camera

N/D

Riavvio della stanza

Disconnettiti e accedi di nuovo.

Escape room in azione

Avvio della escape room

L'insegnante dovrebbe chiedere ai giocatori se hanno già fatto una escape room prima e spiegare che i giocatori devono lavorare insieme per risolvere una serie di enigmi. I giocatori



dovrebbero essere incoraggiati a esplorare e leggere a fondo gli indizi e le informazioni dei siti Web.

L'insegnante dovrebbe introdurre come i puzzle si collegano l'uno all'altro.

Infine, l'insegnante può introdurre la escape room con il seguente messaggio:

"Oggi impariamo a conoscere i linguaggi di programmazione di basso livello e di alto livello e il concetto di astrazione hardware. Per iniziare, utilizzeremo questo fantastico sito Web che fornisce alcune ottime informazioni. Purtroppo sembrano esserci alcuni problemi. Sembra che qualcuno l'abbia hackerato, forse voi ragazzi potete vedere se siete in grado di risolvere il controllo tra un'ora."

Giocare nella escape room

L'insegnante risponderà alle domande e assisterà con suggerimenti e indizi in base alle esigenze.

Debriefing

Assicurati che tutti sappiano quali sono state le risposte se non sono riusciti a risolvere i puzzle in tempo. Facilita una discussione di gruppo e rifletti con i giocatori sulle loro opinioni ed esperienze di gioco, nonché sull'esperienza e la conoscenza dell'argomento. Discuti quali ruoli hanno svolto gli individui e che tipo di puzzle ha apprezzato di più ogni giocatore. Incoraggia i giocatori a dare un feedback: quali enigmi gli sono piaciuti di più, cosa ha funzionato e cosa no, cosa hanno imparato?