

Condividi o Muori

Escape Room sviluppato da Archivio della Memoria, Italia

panoramica

| | |
|-----------------------|---|
| Fascia d'età | 11-18 |
| No. dei partecipanti | Minimo 8 (4 gruppi di 2) Massimo 16 (4 gruppi di 4) |
| tema | digitalizzazione |
| Parole chiave | Internet, Comunicazione, Nuovi Media, YouTube, Economia Circolare |
| Tempo di riproduzione | 45' + 30 di debriefing |
| Autori | Sergio Pelliccioni, Milena Iaffaldano, ADM |

In poche parole

Il mondo ha raggiunto un blocco economico. L'iperproduzione di beni ha rilevato una contrazione dei consumi e la sharing economy è ora l'unica soluzione per superare il blocco. I partecipanti a questa Escape Room devono lanciare il messaggio di comunicazione **"condividere tutto, condividere ora"**.

Risultati dell'apprendimento

Questa ER è stata sviluppata in modo che i partecipanti

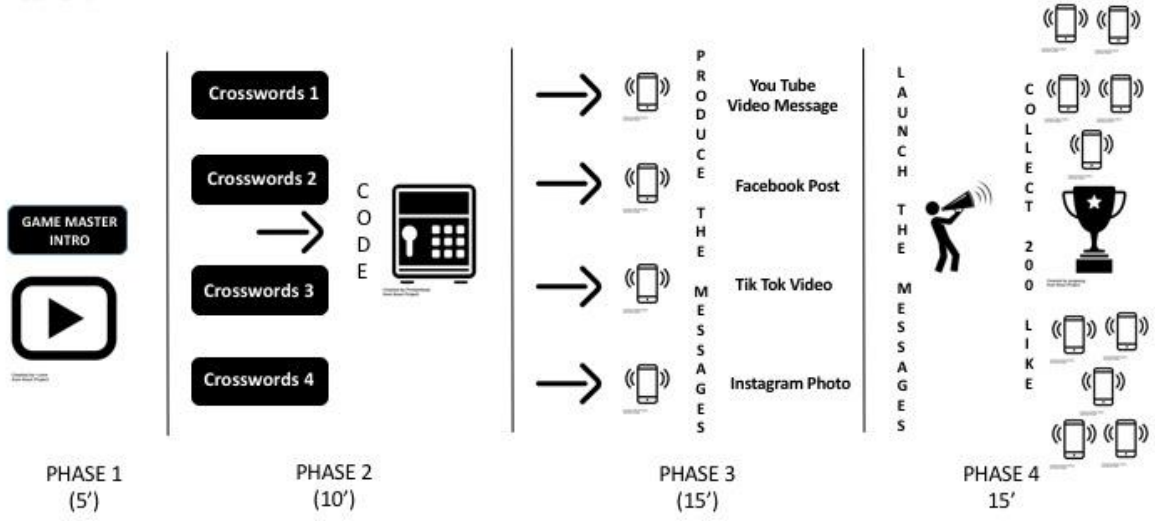
1. Apprendere alcuni elementi chiave del processo di comunicazione internet, in particolare le potenzialità di Youtube, il meccanismo dei social network, le dinamiche delle fake news.
2. Metodologia di digital storytelling
3. Economia Circolare, Sharing Economy, Decrescita felice...

Scenario

Questa ER è indirizzata a una classe della scuola secondaria che ha una certa esperienza con la produzione video e la condivisione video tramite telefono cellulare. I partecipanti devono essere suddivisi in 4 gruppi di 2, 3 o 4 partecipanti.



Gameflow





| Fase | Tempo | Descrizione | Materiali | Supporto |
|--------|-------|--|---|--|
| FASE 1 | 5' | <p>Introduzione: il Game Master</p> <ul style="list-style-type: none"> - accoglie i giocatori e legge la lettera - spiegare la situazione economica mondiale in corso e introduce il Gameflow - divide i giocatori in gruppi - Avvia il timer | Lettera introduttiva del Game Master | Game Master risponde a domande e dubbi |
| FASE 2 | 10' | <p>I gruppi partecipanti</p> <ul style="list-style-type: none"> - iniziare a risolvere i quattro cruciverba sul tavolo. - I cruciverba sono su "Sharing Economy", "Circular Economy", "Decreasing Economy", "Social Impact". - Le quattro parole/numeri (8, 8, 8, 9) apriranno un lucchetto che darà accesso a 4 telefoni cellulari, uno per ogni gruppo. | Cruciverba (1 per tabella da stampare) | Il Game Master fornisce gli indizi sui cruciverba se non sono chiari |
| FASE 3 | 15' | <p>La sfida:</p> <p>Usa le parole in rosso creare i messaggi che finiranno con "Sharing all, Sharing now!"</p> <p>Gruppo 1- L'unione europea. Produrre un videomessaggio massimo di 30 secondi e caricarlo su YouTube</p> <p>Gruppo 2 : La commissione per l'unione. Crea un post di massimo 50 parole e pubblicalo su Facebook</p> <p>Gruppo 3 : Creare un video e pubblicarlo su Tik Tok</p> <p>Gruppo 4 : produrre un post fotografico e caricarlo su Instagram</p> | <p>YouTube</p> <p>Facebook</p> <p>TikTok</p> <p>Instagram</p> | <p>Se richiesto dagli studenti, il Game Master può:</p> <p>aiutare con l'ideazione dei messaggi di comunicazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aiutare nell'utilizzo dei computer / dispositivi abilitati alla navigazione Web / telefoni cellulari • Crea l'account sul social network, se necessario. |
| FASE 4 | 15' | Una volta che i gruppi raccoglieranno un totale di 200 like dai loro contatti sui social network, possono considerare la loro missione compiuta. | likes | |



Configurazione della ER

Materiali

1. Sharing_letter.pdf - Lettera da stampare, una per ogni gruppo
2. Gameflow
3. 4 cruciverba da stampare e posizionare uno per tavolo.
4. Parole rosse da stampare singolarmente in formato A4, una per ogni gruppo:
"Sharing Economy"
"Economia circolare"
"Economia in diminuzione"
"Impatto sociale"

Attrezzature per la camera

Per tutti:

1 Tavolo, una scatola metallica chiusa con un blocco a 4 cifre numeriche

Per ciascuno dei 4 gruppi:

1 tavolo, 1 matita, 1 carta, un dispositivo connesso al Web (smartphone)

Configurazione della camera (circa 15 minuti)

Prepara le quattro postazioni di lavoro tavoli/gruppi, ognuna con un cruciverba diverso, matita, carta, una delle 4 "parole rosse" stampate singolarmente in A4, un dispositivo Tablet su un quinto tavolo con altoparlanti, una scatola metallica chiusa con un blocco a 4 cifre numeriche che contiene 4 telefoni cellulari abilitati di proprietà di 4 partecipanti.

Gli altri possono avere i telefoni cellulari in tasca, ma devono essere spenti fino all'inizio della fase 4.

Riavvio della stanza

- Raccogli i cruciverba completati e il documento utilizzato dagli studenti per prendere appunti
- Stampa altri cruciverba e posizionane uno per ogni workstation
- Posizionare la "Lettera da condividere"
- Reimpostare il timer a 40 minuti

Debriefing

La chiave della fase di debriefing è ricordare tutti i "pezzi di puzzle" che compongono gli aspetti narrativi ed educativi della stanza di fuga. Ogni singolo gruppo ha visto un piccolo aspetto del sistema della "Sharing Economy": questi elementi devono essere condivisi dagli studenti e mixati per sviluppare il quadro generale e capire cos'è la "Sharing Economy".



1. Un primo step sarebbe quindi quello di lasciare che ogni gruppo spieghi alla classe su cosa ha lavorato e su quale elemento della "Sharing Economy" è stato approfondito. In questa fase è importante prestare attenzione ai termini tecnici e al suo significativo.

2. Durante la seconda fase del debriefing è importante concentrarsi su Internet come infrastruttura di comunicazione, dove è possibile comunicare e condividere informazioni.

Un supporto interessante per questo secondo passo sarebbe quello di mostrare il video con Stephen Miller che spiega come la "sharing economy" ci sta cambiando.

<https://www.youtube.com/watch?v=MRQSE1lxCG>

3. Il terzo step aiuta a riorganizzare tutti gli elementi relativi al funzionamento della "sharing economy": Economia Circolare, Sharing Economy, Decrescita felice, ecc.

Una buona risorsa per questo passaggio può essere il video: una panoramica animata della sharing economy

<https://www.youtube.com/watch?v=yy7MH9TyZck>

Alla fine sarà possibile leggere i commenti raccolti provenienti dalla condivisione.

Lettera da condividere: "Condividi o Die"

Sei nell'edificio dei servizi segreti nel Regno Unito, Londra, chiuso in una stanza

Il mondo ha raggiunto un blocco economico. L'iperproduzione di beni ha rilevato una diminuzione dei consumi e la sharing economy è ora l'unica soluzione per superare il bloccato.

Le industrie di tutto il pianeta lavorano al 10 per cento delle loro possibilità, si perdono milioni di posti di lavoro, i trasporti pubblici e privati non funzionano più e la mobilità crolla. I problemi di approvvigionamento dei beni di prima necessità



2. In a blablar somebody need to do it...
3. Nice way to eat healthy
4. All modern business use...
5. They share the house with Nicole (Kidman)

Soluzione: 8

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 1 | H | A | R | E | | | | | | | | | | | |
| | | | | | S | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | 2 | D | R | I | V | E | | | | | | | | |
| | 3 | G | A | R | D | E | N | I | N | G | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 4 | E | C | H | N | O | L | O | G | Y | | | | | |
| | | | | | | T | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 5 | O | T | H | E | R | S | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

SECONDO CRUCIVERBA

"Economia Circolare",

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|---|--|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 3 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 4 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 7 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 8 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 9 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 8 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Indizi

1. If you repair it you can then...
2. The sun is a...
3. Comes after five
4. What to do when is broken
5. Reusing something for a new life
6. Opposite of minus
7. To use it together
8. At the end the battery is...
9. We all live in the same...
10. Need it to win in a soccer game



| | | | | | | | | | | |
|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | E | T | W | O | R | K | |
| | | | N | | | | | | | |
| | | 2T | I | K | T | O | K | | | |
| | | 3I | N | S | T | A | G | R | A | M |
| 4 | A | C | E | B | O | O | K | | | |
| F | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

Gli elementi chiave possono essere scritti, alla fine del gioco, dagli studenti sui loro fogli.

Tempo di debriefing consigliato: 30'-40'

File allegati:

1. **Lettera: "Condividi o Die"**
2. **Videomessaggio**
3. **Flusso di gioco**
4. **Cruciverba**