



ESCAPE ROOMS

IL PROGETTO

School Break si propone di esplorare le possibilità di apprendimento degli studenti attraverso il gioco e la progettazione di escape rooms a scopo didattico.

ESCAPE ROOMS PRONTE ALL'USO

Questa scheda informativa fornisce una panoramica delle escape room create nell'ambito del progetto. I giochi coprono una vasta gamma di argomenti e sono disponibili in diverse lingue. Puoi scaricare le escape room qui

www.school-break.eu

Le escape rooms possono essere stampate e utilizzate direttamente in contesti di apprendimento.

Divertitevi con le nostre Escape Games!

www.school-break.eu



HACK THE INTERNET

- Scoprire alcuni elementi chiave di internet
- Sviluppare l'idea che internet è da considerarsi un'infrastruttura fisica

età
10-13

THYMIO

- Essere in grado di comprendere il comportamento predefinito di Thymio attraverso il processo di reverse engineering e riprogrammarlo

età
10+

NIENTE PIÙ MURI

- Aumentare la consapevolezza sui processi migratori in Europa
- Evidenziare i problemi legati alle frontiere, ai rifugiati, al militarismo, ai discorsi d'odio e alla sorveglianza.

età
12-18

CONDIVIDI O MUORI

- Impara alcuni elementi chiave del processo della comunicazione su internet: potenzialità di youtube, funzionamento dei social network, dinamiche delle fake news
- Metodologia di story telling digitale
- Economia circolare

età
11-18

YOUTUBER VS YOUTUBER

- Impara alcuni elementi chiave del processo della comunicazione su internet: potenzialità di youtube, funzionamento dei social network, dinamiche delle fake news
- Acquisizione di competenze specifiche di geometria e matematica

età
14-18



età
15-18

NEAT FREAK

- Differenziare i tipi di beni in base alla concorrenza e all'escludibilità
- Analizzare la struttura dei dilemmi di utilizzo dei beni comuni e dei dilemmi di contribuzione per i beni pubblici

età
16-19

FUGA DALL'INFLAZIONE

- Applicare i concetti chiave riguardanti la misurazione, le cause e le conseguenze dell'inflazione e le politiche per combatterla

età
10-13

APPRENDIMENTO AUTOMATICO

- Essere in grado di descrivere la differenza tra l'apprendimento automatico classico e l'apprendimento profondo.
- Comprendere il concetto di estrazione delle caratteristiche.

età
16+

ESCAPE CS

- Migliorare le capacità di risoluzione dei problemi.
- Esposizione ai vari stili di programmazione nel corso degli anni
- Lavorare sotto pressione

età
7+

PAROLE DI FUGA

- Capacità di risolvere i problemi
- Abilità sociali
- Lavorare sotto pressione
- Alfabetizzazione fluente



età
12+

VERSO IL CITTADINO DIGITALE

- Identificare i 9 elementi della cittadinanza digitale
- Lavorare in modo collaborativo per scoprire gli aspetti della comunicazione e dell'alfabetizzazione digitale
- Spiegare i concetti chiave nel campo della cittadinanza digitale

età
12+

SENSOR ESCAPE

- Spiegare il concetto di internet delle cose
- Identificare gli aspetti chiave dei dispositivi/tecnologie connessi
- Lavorare in modo collaborativo per definire soluzioni creative per dispositivi incorporati
- Creare codici per risolvere problemi IoT di base

età
13-16

EFFETTI COLLATERALI NEGATIVI DELLA GLOBALIZZAZIONE

- Analizzare le lunghe catene di approvvigionamento
- Spiegare la connessione tra i modelli di consumo occidentali e le esternalità negative nei paesi più poveri



HACK THE INTERNET

- Scoprire alcuni elementi chiave di internet
- Sviluppare l'idea che internet è da considerarsi un'infrastruttura fisica

età
10-13

THYMIO

- Essere in grado di comprendere il comportamento predefinito di Thymio attraverso il processo di reverse engineering e riprogrammarlo

età
10+

COMBUSTIBILE VERDE

- Sviluppare il pensiero critico rispetto alle notizie false e reali e alle immagini bufala

età
10-15

CONDIVIDI O MUORI

- Impara alcuni elementi chiave del processo della comunicazione su internet: potenzialità di youtube, funzionamento dei social network, dinamiche delle fake news
- Metodologia di story telling digitale
- Economia circolare

età
11-18

YOUTUBER VS YOUTUBER

- Impara alcuni elementi chiave del processo della comunicazione su internet: potenzialità di youtube, funzionamento dei social network, dinamiche delle fake news
- Acquisizione di competenze specifiche di geometria e matematica

età
14-18

ESCAPE CS

- Migliorare le capacità di risoluzione dei problemi.
- Esposizione ai vari stili di programmazione nel corso degli anni
- Lavorare sotto pressione

età
16+



età
12-16

IL WEB E LA LEGGE

- Scoprite che i software e le app hanno termini e condizioni d'uso
- Imparare a leggerli, identificare gli elementi chiave
- Diffidare dei rischi potenziali rispetto ai dati personali e privati sui social network

età
11-12

BE THE CHANGE – SII IL CAMBIAMENTO

- Esplorare concetti come le espressioni matematiche con numeri naturali, decimali, esponenti.
- Imparare il concetto di coordinate su una mappa, scoprire la crittografia, sviluppare soft skills come la comunicazione, la collaborazione e il pensiero critico/laterale
- Accrescere la consapevolezza sulla situazione climatica attuale

età
12+

VERSO IL CITTADINO DIGITALE

- Identificare i 9 elementi della cittadinanza digitale
- Lavorare in modo collaborativo per scoprire gli aspetti della comunicazione e dell'alfabetizzazione digitale
- Spiegare i concetti chiave nel campo della cittadinanza digitale

età
12+

SENSOR ESCAPE

- Spiegare il concetto di internet delle cose
- Identificare gli aspetti chiave dei dispositivi/tecnologie connessi
- Lavorare in modo collaborativo per definire soluzioni creative per dispositivi incorporati
- Creare codici per risolvere problemi IoT di base



PARTNERS DEL PROGETTO

ORGANIZZAZIONE

CONTATTI



Bernd Remmele
bernd.remmele@ph-freiburg.de



Julie Mulvey
julie.mulvey@gmail.com



Sergio Pelliccioni
sergio@archiviodellamemoria.it



Daniel Aranda Juarez
darandaj@uoc.edu



Masiar Babazadeh
masiar.babazadeh@supsi.ch



Seamus Hoyne
seamus.hoyne@lit.ie