



Trame per escape room didattiche

Manuale 5, versione Svizzera italiana
www.school-break.eu

Di Bernd Remmele

Adattamento di Luca Botturi e Masiar Babazadeh
Traduzione di Beatrice Bedani

Un progetto Erasmus+ sostenuto da

movetia Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

Sommario

1.	Introduzione.....	3
2.	Esiste soltanto un numero limitato di trame!	4
3.	Workshop sulle strutture narrative.....	6
	Introduzione generale	6
	Trame enigmatiche	7
	Conclusione	8
4.	Strutture narrative per EER	10
5.	Bibliografia.....	11
6.	Appendice A: Trame eliminate	12
7.	Appendice B: Esempi di diagrammi delle trame.....	13
8.	Esempi di storie per EER	1



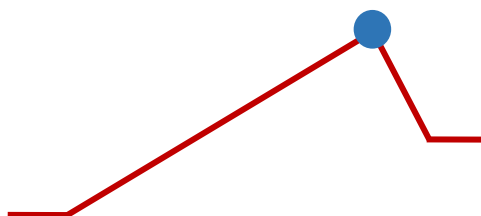
This work is licensed under [Creative Commons Attribution – Share-Alike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

1. Introduzione

Le *Escape Room* educative (*Educational Escape Room* - EER) si svolgono all'interno di una narrazione più ampia che guida i giocatori attraverso una serie di compiti, per raggiungere degli obiettivi di apprendimento. Pertanto, nella progettazione di una *escape room* educativa, è importante sviluppare una buona trama, poiché essa accresce la motivazione e facilita la memorizzazione. Per poter creare più facilmente delle trame per le *escape room* educative, è necessario tener presente un punto:

Esiste soltanto un numero limitato di trame.

La nostra mente tende ad applicare determinate strutture alla *escape room* e alla sua trama affinché assuma un senso, altrimenti il corso degli eventi ci lascerebbe sconvolti. Abbiamo bisogno di stabilire un punto di partenza e un punto di arrivo e alcuni punti di riferimento intermedi; necessitiamo di definire una relazione logica tra questi punti nel tempo. È più o meno un'ovvietà nel mondo postmoderno che esista ovunque del materiale informativo al riguardo (per esempio, White 1975).



Scegliendo tra le potenziali trame in maniera pertinente, è possibile progettare delle attività, dei rompicapi o dei giochi creativi basati sull'associazione tra obiettivi formativi e un numero limitato di narrazioni. Questo è lo scopo del presente manuale: elaborare delle idee per workshop sui rompicapi e le trame, per esempio workshop sia online che faccia a faccia, per un singolo o per molti giocatori.

2. Esiste soltanto un numero limitato di trame!

Nella cultura occidentale, ci sono molti modi per contare e differenziare le trame, ma il campione è comunque limitato. Arthur Quiller-Couch ha individuato sette tipologie di conflitto, George Polti ha analizzato trentasei situazioni narrative, altri ancora hanno indentificato undici macrostrutture o cinque linee narrative (si veda, per esempio, TV Tropes¹). Vorrei anche menzionare la breve e brillante lettura *Shapes of Stories* (2010) di Kurt Vonneguts, il quale classifica le trame sulla base del livello di felicità (esaminate anche empiricamente da Andrew J. Reagan nel 2016).

Ai nostri fini, vale a dire la programmazione delle EER, ci siamo concentrati su *Le sette trame fondamentali*² di Christopher Booker (2004) e *20 Master Plots*³ di Ronald Tobias (1993). I due autori concepiscono la struttura narrativa attraverso la prospettiva del protagonista e questo si sposa perfettamente con l'approccio delle EER orientato all'azione. Infatti, poiché si tratta di giochi di ruolo, l'apprendente riveste il ruolo del protagonista.

20 Master Plots può essere inglobato all'interno de *Le sette trame fondamentali* (si confronti con Southard, 2017). A partire da questa integrazione, è già possibile definire una serie di linee narrative che funzionano e che tutti conoscono o sono in grado di comprendere. Concentrarsi sull'azione del protagonista permette, inoltre, di eliminare già alcune delle trame perché in esse il protagonista è più o meno succube del suo destino. Chiaramente, le diverse strutture narrative possono sovrapporsi nelle linee narrative che risultano e nelle storie, maggiormente approfondite e arricchite, che ne derivano.

Si veda anche, nei capitoli successivi, la tabella "Strutture narrative per EER", più dettagliata. Essa rappresenta anche il fondamento del Workshop sulle trame e i rompicapi, nonché dell'Appendice b "Trame eliminate", che è opzionale nel caso in cui la discussione in merito alle strutture narrative generali debba essere estesa.

¹ Si tratta di una piattaforma wiki che analizza e cataloga gli espedienti narrativi e le caratteristiche/ i personaggi ricorrenti utilizzati dagli autori in varie tipologie di prodotti letterari, narrativi e audiovisivi. Il sito ufficiale è disponibile in lingua inglese (www.tvtropes.org). (n.d.t)

² Titolo originale: *The Seven Basic Plots*.N.d.t.

³ Titolo originale: *Twenty Master Plots*, N.d.t

Booker: Trame fondamentali

(4 delle 7 totali)

Dalle stalle alle stelle

Affrontare il mostro

La ricerca

Il viaggio (andata e ritorno)

(Non considerate: Tragedia,
Commedia, Rinascita)

Tobias: Master Plots

(13 delle 20 totali)

Il perdente

Vendetta, Rivalità

Ricerca, Inseguimento, Enigma,
Fuga, Salvataggio

Avventura, Metamorfosi, Amore
proibito, Orribile eccesso

(Non considerate: Tentazione,
Scoperta, Trasformazione, Ascesa,
Discesa, Amore, Crescita,
Sacrificio)

3. Workshop sulle strutture narrative

Introduzione generale

a) Le stesse trame ovunque

In un qualsiasi workshop sulle trame e i rompicapi di una ER (anche se riguarda solo le trame e non i rompicapi), la prima cosa da fare è chiarire, come fatto nelle pagine precedenti, che esiste soltanto un numero limitato di narrazioni che sfruttiamo per dare significato allo scorrere del tempo in una ER.

A seconda dell'argomento da trattare, si possono fare diversi esempi di come una certa conoscenza possa essere presentata sotto forma di storia. Si potranno sfruttare "eroi" ed "eroine" della disciplina (per esempio, Galileo Galilei contro la chiesa, Turing che decifra Enigma) o scoperte fondamentali (per esempio, la mela di Newton, la scuola di Manchester-il Marxismo, la teoria pedagogica di Piaget) o ancora, la trasformazione di una conoscenza in una vera e propria storia (per esempio, il complesso di Edipo, il mito del baratto, le parabole religiose).

Ovviamente, questo meccanismo può funzionare anche con esperienze comuni della cultura pop. Non dovrebbe essere difficile indicare le trame essenziali di alcuni generi (per esempio, il pistolero fuori moda; il ragazzo nella media che salva "la ragazza" o il McGuffin⁴) o le somiglianze tra storie di diverse epoche (*L'Odissea* e *Harry Potter*, *Romeo e Giulietta* e *Rose e Jack*).

Dunque, un workshop sulle trame e sui rompicapi potrebbe cominciare chiedendo ai partecipanti se sono in grado di citare delle storie relative a un argomento dato, oppure quante versioni conoscono di *Romeo e Giulietta*, ecc. Questo dovrebbe funzionare sia per workshop in presenza che online, così come per scenari di apprendimento per gruppi o per singoli individui.

b) Strutture narrative per EER

Il secondo passo da compiere è presentare la tabella "Strutture narrative per EER", che contiene soltanto le strutture selezionate per la programmazione delle EER. A seconda del tempo a disposizione e del livello di comprensione delle fasi precedenti, è possibile elaborare altre linee narrative oltre a quelle fornite in questa sede. Le trame possono essere semplificate a partire da film, storie o autobiografie. Ovviamente, la tabella può essere adattata agli specifici obiettivi del workshop.

Il principio di scelta, orientato all'azione, dovrebbe essere spiegato, come fatto nelle pagine precedenti. I giocatori di una ER sono tenuti ad agire e le loro azioni hanno delle chiare conseguenze sulla loro fuga. Per questa ragione sono necessarie delle trame che seguano la seguente struttura:

La missione

⁴ Termine coniato dal regista Alfred Hitchcock per indicare un personaggio, un oggetto o un evento che dà una svolta e conferisce dinamicità alla trama del racconto (n.d.t)

Problema risolvibile –strategia efficace di *problem solving*

Prossimo problema risolvibile –strategia efficace di *problem solving*

...

Conclusione della missione

Trame enigmatiche

La progettazione concreta dei rompicapi si svolge in due fasi: la fase creativa e il confronto. Si comincia con attività individuali o in gruppo e si raggiunge il culmine allestendo le idee proposte.

La formulazione dell'obiettivo creativo deve essere adeguata allo specifico scenario del workshop, vale a dire l'argomento da trattare e la dimensione sociale (individuale/in gruppo – online/offline). Ad ogni modo, il compito fondamentale sarà:

Preparare velocemente una trama per una EER in merito all'argomento XY. Il risultato finale dovrebbe essere costituito dalle cosiddette 3PR:

- i) **problema**: la situazione problematica generale, la missione.
- ii) **protagonista**: le caratteristiche rilevanti del protagonista in relazione alla situazione.
- iii) **progressione**: le fasi della storia, i passi seguiti dal protagonista per arrivare alla soluzione del problema.

Se necessario, si possono presentare esempi di combinazione delle 3PR per delineare la cornice del compito (vedere sotto per esempi di economia)

Eventualmente, è possibile anche fornire ai partecipanti del workshop delle rappresentazioni grafiche delle trame (vedere sotto alcuni esempi di diagrammi delle trame)

a) Fase creativa

Se c'è un gruppo di partecipanti, è possibile farli pescare da due mazzi di carte:

- un mazzo con una Basic/Master Plot scritta su ogni carta
- un mazzo con una serie di argomenti ampi

Altri modi per distribuire queste due dimensioni a singoli partecipanti o a piccoli gruppi possono essere adeguati in base alle necessità. Questo può generare anche una certa competitività.

Il compito per ciascun gruppo del workshop è quello di definire, in un tempo massimo di 10/15 minuti, un problema, un protagonista e una progressione.

Il compito per un apprendente che si gestisce autonomamente potrebbe essere sviluppare due o tre trame diverse a partire dallo stesso argomento, chiaramente con un problema, dei protagonisti e una progressione differenti per ciascuna di esse.

I compiti, i rompicapi, i quiz specifici da risolvere in ogni singola fase del gioco non sono rilevanti in questo contesto (si vedano gli altri elementi del workshop).

b) Confronto

All'interno di un workshop di gruppo, la fase di confronto può essere gestita in maniera più o meno ludica. Potrebbe prevedere semplicemente delle presentazioni con un tempo limitato seguite da una discussione/una valutazione o ancora, in particolare per piccoli gruppi, mettere in scena la trama (dei premi per le performance sono sempre graditi dai vincitori, ma anche dai perdenti).

Se si crea un feedback tra l'apprendente individuale e il formatore, il risultato della fase creativa dovrà essere scritto e trasmesso. Se, invece, il workshop è organizzato in maniera auto-gestita, il singolo apprendente dovrà svolgere da solo la fase di confronto⁵. Il compito potrebbe essere classificare le idee o argomentare perché un'idea è migliore di un'altra.

Conclusione

La conclusione dipende dalla funzione del workshop. Se i partecipanti frequenteranno altri workshop, soprattutto se in relazione alla programmazione di specifiche attività, rompicapi e quiz, ecc. da risolvere alla fine di ciascuna fase, allora sarà necessaria una contestualizzazione finale e un riferimento ad altri workshop così come una lezione complessiva alla fine dell'intero programma.

Se il workshop viene svolto in maniera autonoma, allora la fase conclusiva seguirà direttamente. I principali punti di discussione fanno riferimento agli obiettivi fondamentali di apprendimento del workshop:

- comprensione della presenza limitata di trame e della loro applicabilità generale
- focus sull'azione nella progettazione delle trame per EER
- discussione delle strategie individuali di elaborazione delle trame in riferimento a un argomento particolare
- individuazione dei criteri e delle caratteristiche dei buoni esempi creati durante il workshop

Nella fase finale è importante chiedersi se le idee proposte verranno poi approfondite e arricchite per diventare parte concreta di una EER, oppure se il workshop era fine a sé stesso. Nel primo caso è essenziale documentare chiaramente i risultati e chiedere ai partecipanti di commentare o di apportare miglioramenti ai risultati ottenuti o ancora di proporsi loro stessi come formatori, in particolare nello scenario individuale e autonomo. Nel secondo caso, speriamo che il workshop sia stato divertente e che possa avere degli effetti positivi a lungo termine.

⁵Cioè rivedere in modo critico i risultati della fase creativa. N.d.t.

4. Strutture narrative per EER

Trame fondamentali	Master Plots	Conseguenti linee narrative
Dalle stalle alle stelle	Il perdente	Cominciando da circostanze ostili, l'eroe, normalmente destinato a fallire o a continuare a fallire, raggiunge finalmente il successo mediante grande tenacia e determinazione (diventa ricco, ottiene un regno, ecc.)
Sconfiggere il mostro	Vendetta Rivalità	L'eroe viene a conoscenza di un grande male che minaccia il "regno", la pace nel mondo, gli amici, ecc. e decide di distruggerlo. Questo "mostro" potrebbe aver ferito in qualche modo l'eroe in precedenza, che ora cerca vendetta. Il "mostro" potrebbe essere un nemico, un rivale o un gruppo contrapposto.
La ricerca	Ricerca Inseguimento Enigma Fuga Salvataggio	L'eroe viene a conoscenza di un importante MacGuffin che intende trovare. Quindi si mette alla ricerca di qualcosa da qualche parte o insegue qualcuno, scoprendo attentamente gli indizi e arrivando alla soluzione finale. Alla fine, questo eroe riesce a fuggire o libera un prigioniero.
Il viaggio (andata e ritorno)	Avventura Metamorfosi Amore proibito Orribile eccesso	L'eroe parte in cerca di avventura oppure finisce in un nuovo mondo con leggi proprie, che il protagonista dovrà comprendere nel tentativo di tornare a casa oppure di essere liberato da un incantesimo che lo ha trasformato (fisicamente), o ancora venire a patti/fare i conti con le conseguenze per aver trasgredito alle regole per amore o per un impulso.

5. Bibliografia

Booker, Christopher (2004) The Seven Basic Plots.

Johnston, D.D. (n.y.): Structure and plot diagrams -

<https://www.youtube.com/watch?v=UzLxJ68KGBU>

Reagan, Andrew et al (2016) The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes. EPJ Data Sci. 5/31.

Southard, Steven (2017) The Map of All Story Plots - <https://stevenrsouthard.com/the-map-of-all-story-plots/>

tivotropes - <https://tvtropes.org/>

Tobias, Ronald (1993) 20 Master Plots and How to Build Them.

Vonnegut, Kurt (2010) Shapes of Stories - <https://www.youtube.com/watch?v=oP3c1h8v2ZQ>

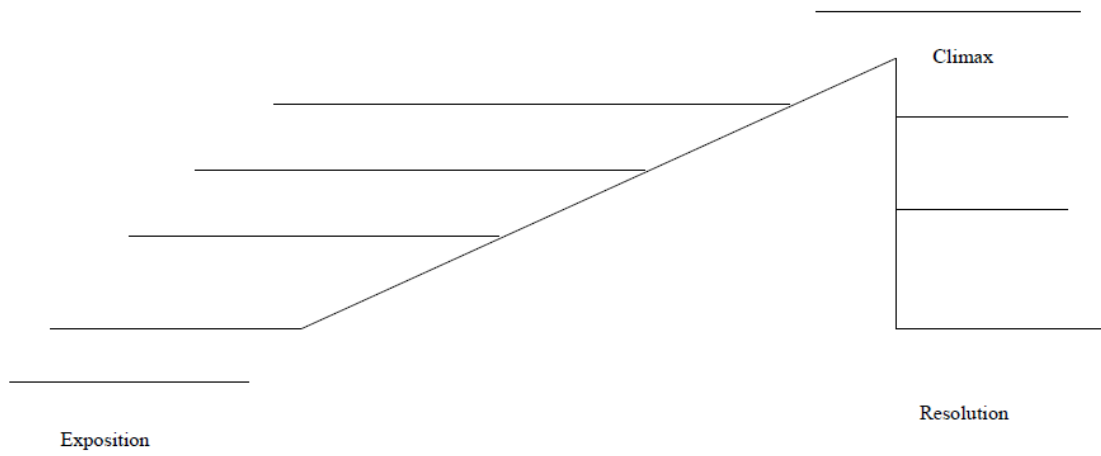
White, Hayden (1975) Tropics of Discourse: Essays in Cultural Criticism.

6. Appendice A: Trame eliminate

Guardando la descrizione delle Basic/Master plots eliminate, dovrebbe essere chiaro perché non sono adatte alla progettazione delle storie per EER orientate all'azione: il ruolo del destino è troppo importante. Ad ogni modo, queste trame aggiungono l'elemento del fato a caratteristiche proprie delle altre trame: inseguire qualcuno, intraprendere un viaggio, trovare qualcosa, ecc.

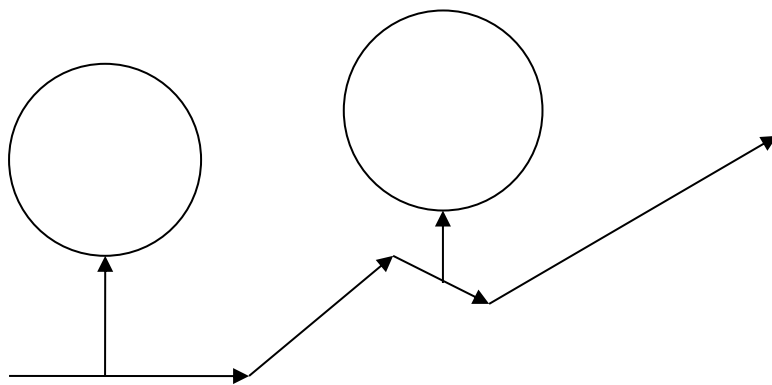
Basic Plots	Master Plots	
Commedia	Amore	Gli amanti sono destinati a stare insieme, ma una forza oscura o strane circostanze impediscono loro di realizzare il loro destino. Potranno stare insieme soltanto dopo aver lottato e aver chiarito degli equivoci
Tragedia	Discesa	Il destino del protagonista lo conduce in una spirale verso l'oscurità.
	Ascesa	Soltanto la determinazione del protagonista gli consentirà di ascendere
Rinascita	Crescita Scoperta Tentazione Trasformazione Sacrificio	Il destino del protagonista include un colpo di scena basato su alcune esperienze e conseguenti decisioni

7. Appendice B: Esempi di diagrammi delle trame



Pensieri del personaggio

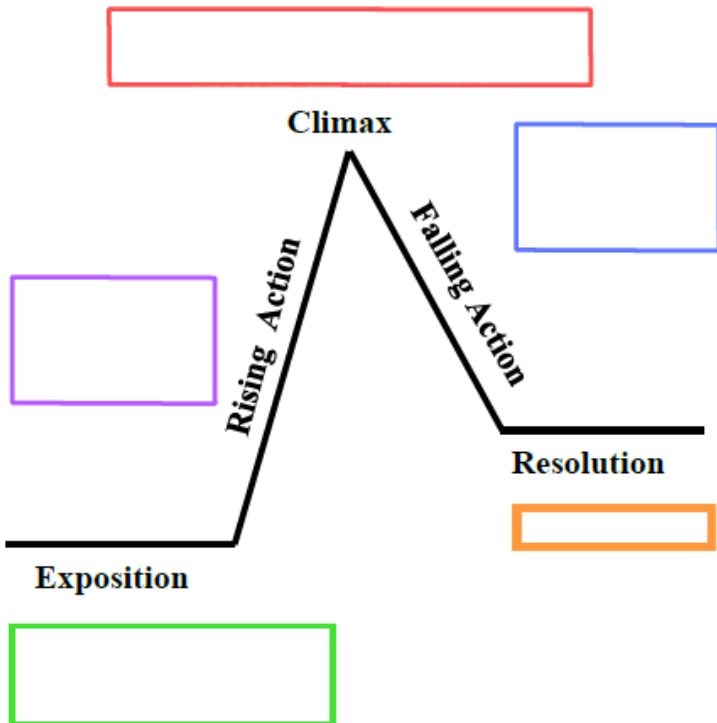
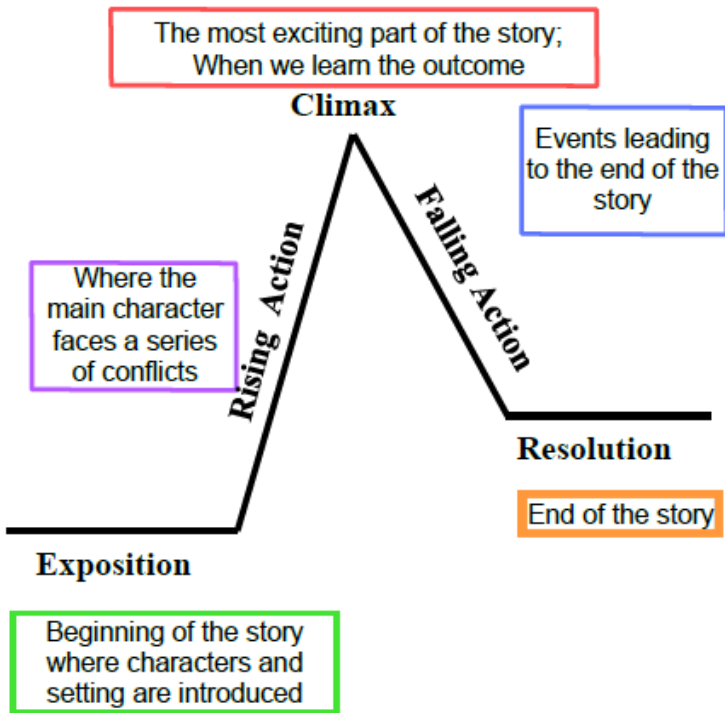
Epifania/climax



Evento 1

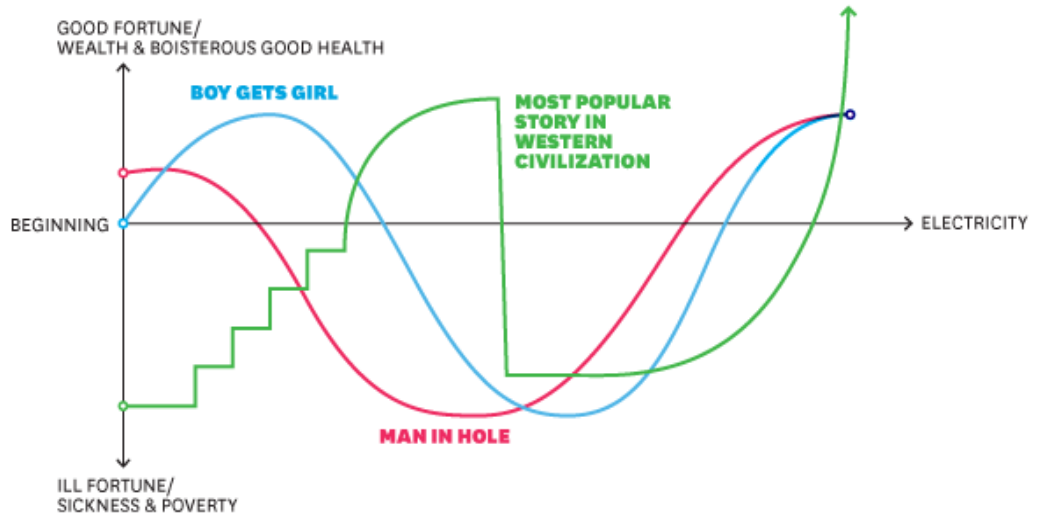
Reazione/confitto

Evento 2



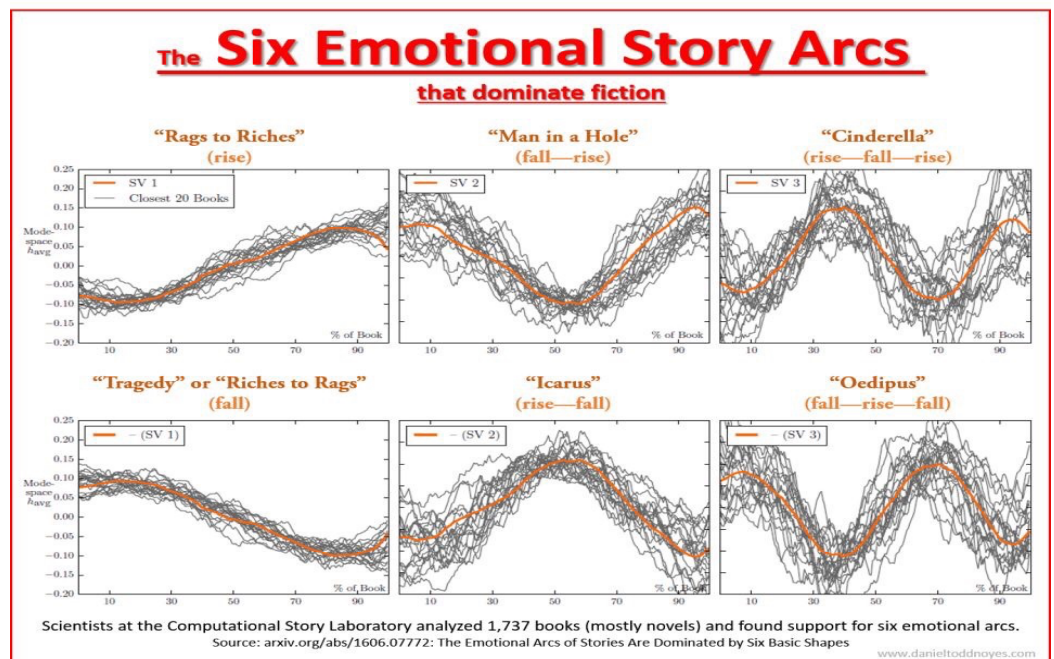
SIMPLE SHAPES OF STORIES

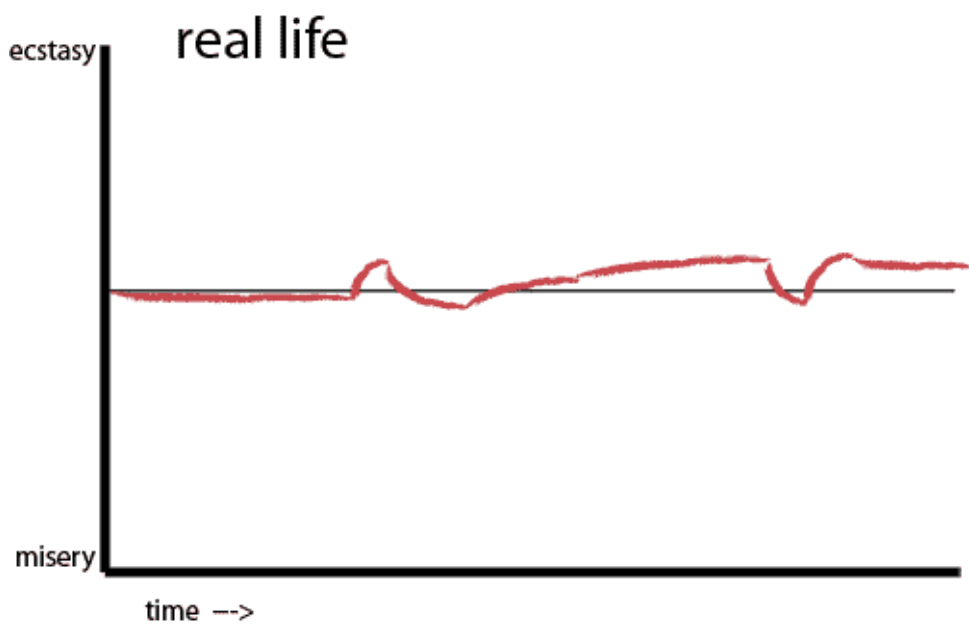
As told by Kurt Vonnegut.



SOURCE DAVID YANG, VISUAL.LY

HBR.ORG





8. Esempi di storie per EER

Per guidare meglio i partecipanti del workshop, potrebbe essere utile presentare loro esempi di 3PR. Poiché il mio campo di esperienza è l'economia, i seguenti esempi, brevi e non troppo ricercati, riguarderanno questa disciplina. Seguendo questo schema, non dovrebbe essere troppo complicato creare altri esempi in merito ad altri settori.

Trama (dalla carta)	Argomento (dalla carta)	Problema	Protagonista	Progressione
Ricerca	Investimento privato (il triangolo magico degli investimenti; diversi tipi di investimenti)	Irrompere in una banca, poiché delle informazioni importanti sono nascoste in una cassaforte al suo interno	Adrian è diventato maggiorenne. Il suo tutore legale ha rubato il suo denaro. Le prove del tradimento e le informazioni su dove trovare i soldi (investiti) sono nascoste in una cassaforte.	<ul style="list-style-type: none">- Trovare il caveau- Fingere di essere un investitore per guadagnarsi la confidenza di un assistente bancario- Trovare i codici di entrata- Aprire la serratura finale.

<p>Affrontare il mostro/Rivalità</p>	<p>il Marketing mix – 4Ps (product, price, place, and promotion⁶)</p>	<p>Superare in astuzia il proprio concorrente al fine di sostenere la propria azienda.</p>	<p>Beata è il boss di una piccola impresa che produce amache. Il problema è che il suo vecchio rivale Bestia ha aumentato la propria capacità produttiva. Beata deve decidere in che modo rivedere il proprio posizionamento sul mercato.</p>	<p>Confrontare dati economici per identificare il potenziale per battere il rivale con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - una migliore produzione, - un prezzo più basso, - una maggiore attenzione ai bisogni dei clienti, - una migliore pubblicità. <p>Apprendere, infine, le 3P aggiuntive del mercato⁷</p>
--------------------------------------	--	--	---	---

⁶ Variabili che solitamente costituiscono il marketing mix (prodotto, prezzo, distribuzione, promozione o comunicazione). N.d.t.

⁷ People, Process, Physical evidence (persone, processo, percezione). N.d.t.

<p>Il viaggio (andata e ritorno)/Avventura</p>	<p>Teoria del commercio internazionale</p>	<p>Consegna in Ricardistan</p>	<p>Carla è un corriere. Deve trasportare un carico di Vodka da Mosca a Ibiza. Deve pagare dei dazi e deve conoscere i tassi di cambio</p>	<p>Discutere con il cliente della necessità di sviluppo internazionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vantaggi - analisi costi benefici <p>Pagamento delle tariffe doganali per il passaggio dei confini dell'EU</p> <p>Calcolo del profitto in rubli per portare un carico di arance in Russia</p>
<p>Ricerca/fuga</p>	<p>Sovra-indebitamento</p>	<p>Fuggire dall'ufficio prestiti della banca/da uno strozzino</p>	<p>Donald ha un problema di soldi. Per dichiarare bancarotta, deve sentire il parere di un altro consulente per analizzare se sta spendendo troppo o se è solo sfortunato.</p>	<p>Guardare al passato per vedere come il sovra-indebitamento ha influito sulla sua vita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - disoccupazione - divorzio - dipendenze. <p>Verificare la normativa sulla bancarotta privata.</p>