



Escape room in classe

Luca Botturi e Masiar Babazadeh, Laboratorio tecnologie e media in educazione
del Dipartimento formazione e apprendimento della SUPSI

Escape room: cosa sono?

In questo articolo cercheremo di mettere in luce le opportunità didattiche che il formato di gioco *escape room* offre a tutti i livelli scolastici.

Una *escape room* è un gioco immersivo nel quale un gruppo vive un'avventura: entro un tempo limitato i giocatori devono risolvere enigmi e rompicapi per uscire da una stanza in cui sono imprigionati. Si tratta di un fenomeno di intrattenimento relativamente recente, nato in Giappone e diffusosi nei primi anni Dieci del nuovo secolo (Nicholson, 2016). Oggi se ne possono trovare in molte città di tutto il mondo, Ticino incluso. Una *escape room* viene affrontata da un piccolo gruppo di persone (di norma da quattro a otto) che, nell'arco di un'ora, o comunque di un tempo limitato, dovranno risolvere degli enigmi allo scopo di evadere da una stanza. Le *escape room* commerciali sono dotate di adeguati sistemi di sicurezza e i giocatori sono effettivamente chiusi a chiave in uno spazio chiuso. Una *escape room* è quasi sempre condotta da un *game master*, che spiega le regole del gioco e fornisce eventuali aiuti e indizi: discreto ma attento, cerca di evitare problemi tecnici e logistici per garantire il divertimento. Esistono però anche *escape room* da giocare in casa, con le carte o in formato *escape box*, dove l'obiettivo non è *uscire* da una stanza ma *entrare* in uno scrigno. Sul web possiamo trovare anche diversi esempi di *escape room* online.

Anche se la meccanica di gioco di una *escape room* consiste in una sequenza di rompicapi e codici/lucchetti, il gioco si svolge all'interno di un cerchio narrativo, nel quale i giocatori sono i protagonisti: fuggire dal laboratorio dello scienziato pazzo, disinnescare una bomba e salvare il mondo, o scappare dalla tomba di Re Artù. Questa cornice aiuta i giocatori a entrare nel gioco e influenzerà il modo in cui è strutturata e arredata la stanza, così come le tipologie di enigmi al suo interno. In alcune *escape room* la storia segue un vero e proprio sviluppo narrativo, con fasi e colpi di scena; in altre si riduce più a un 'tema' che determina lo scenario di gioco: la preistoria, un viaggio nel tempo, un disastro nucleare, ecc.

Le escape room didattiche in Ticino

Questo articolo nasce da esperienze di lavoro con le *escape room* nella didattica svolte in Ticino e a livello internazionale. Il lavoro è iniziato nel 2019, quando il Dipartimento formazione e apprendimento della SUPSI è diventato partner del progetto *SchoolBreak*, grazie al

finanziamento della Fondazione Movetia¹. *SchoolBreak* era un progetto del programma Erasmus+², nel quale i partner spagnoli, inglesi, irlandesi e italiani, sotto la guida dell'Alta Scuola Pedagogica di Freiburg (Germania), hanno esplorato le potenzialità didattiche delle *escape room* nella scuola secondaria.

In questo progetto abbiamo lavorato su tre fronti: (a) come giocare in classe con delle *escape room* didattiche; (b) come progettare e realizzare *escape room* didattiche originali; (c) come progettare *escape room* con gli allievi³. In questo articolo presenteremo queste tre prospettive attraverso esperienze svolte in Ticino e nei Grigioni.

Nei due anni di durata del progetto abbiamo potuto osservare e studiare il potenziale di apprendimento di questa forma di gioco. Non crediamo che sia una soluzione magica ai problemi della scuola, né alle difficoltà particolari di classi o allievi; tuttavia le *escape room* – se ben costruite e ben condotte – possono diventare un ingrediente nutriente e gustoso in una 'dieta didattica' variata ed equilibrata.

Cosa si impara? Competenze trasversali e disciplinari

Anche una *escape room* commerciale, giocata in classe, può offrire delle opportunità per lavorare sul gruppo e su alcune competenze trasversali. La struttura stessa della tipologia di gioco *escape room*, a prescindere dal suo tema e anche in buona parte dai suoi rompicapi, richiede infatti ai giocatori di mettere in campo diverse competenze, tra cui:

- comunicazione e collaborazione;
- risoluzione di problemi (e resilienza!);
- pensiero critico;
- pensiero creativo;
- gestione delle risorse personali (ad esempio, il tempo).

Il formato di gioco della *escape room* può però anche integrare dei contenuti disciplinari. Il gioco si fonda su enigmi, sfide, quiz, ecc., quindi è in qualche modo naturale integrare dei contenuti nel gioco. Anche la narrazione può essere progettata per stimolare o testare una conoscenza specifica o delle abilità. Stiamo parlando in questo caso di *escape room educative* o *didattiche*, cioè di giochi esplicitamente progettati per stimolare apprendimenti disciplinari o relativi ai contesti di formazione generale.

I rompicapi possono essere progettati per mettere in gioco conoscenze fattuali o concettuali di una materia sco-

Note

¹ www.movetia.ch.

² <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus>.

³ Per semplicità di lettura, nel testo abbiamo utilizzato i maschili 'allievo' e 'allievi' per indicare genericamente anche le allieve; e i maschili 'il docente' e 'i docenti' per indicare genericamente anche le docenti. Abbiamo inoltre usato 'allievo' per indicare genericamente 'chi apprende'; quanto esposto vale in larga misura anche per gli studenti delle scuole medie superiori, del settore professionale e delle scuole universitarie.

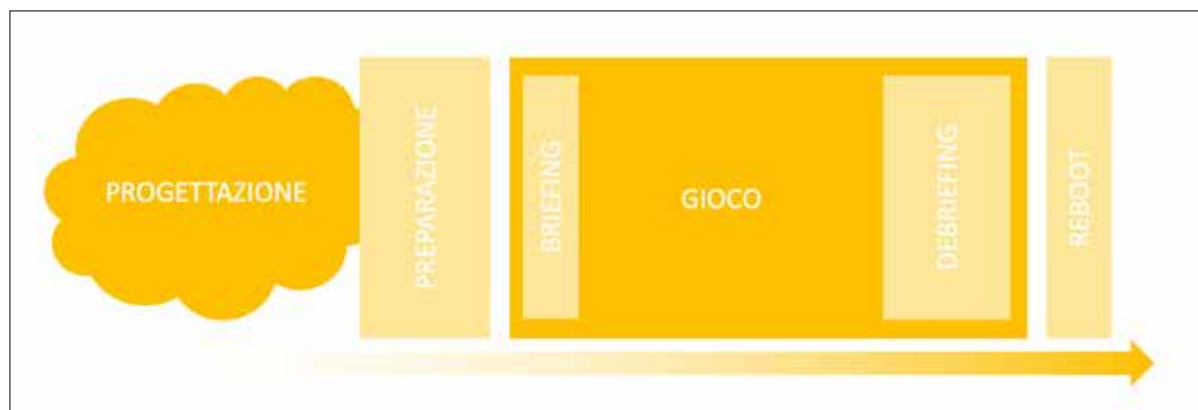


Figura 1 – Il processo di gioco di una *escape room*

lastica, come elaborare definizioni, mettere in sequenza degli eventi storici, abbinare foglie e alberi, o riconoscere i personaggi di un romanzo. In altri casi, per risolvere alcune sfide può essere richiesto l'uso di abilità fisiche o mentali: per esempio utilizzare un microscopio, colpire un bersaglio con una palla, eseguire un disegno geometrico o trasformare un numero binario in decimale. Nel processo si può anche puntare a sviluppare la familiarità con determinati strumenti, dalla tavola periodica al mappamondo alla calcolatrice. Nel gioco, inoltre, si inseriscono facilmente episodi di ricerca online o offline.

Motivazione, apprendimento 'sporco' e debriefing

Anche a scuola una *escape room* resta un gioco e, nonostante sia un gioco 'serio' perché serve a imparare, si gioca perché ci si diverte (altrimenti non si sta giocando!). Questo ha due implicazioni dal punto di vista dell'insegnamento e dell'apprendimento.

La prima è la motivazione: di solito, gli allievi sono entusiasti di giocare, e ancora di più se si tratta di una *escape room*, che oggi è un gioco *cool*. Questo entusiasmo li porta a dare il meglio di sé e rende gli apprendimenti memorabili, cioè, ricordati per lungo tempo.

La seconda è che la complessità della *escape room*, dove gli elementi di apprendimento sono mescolati con elementi narrativi, di meccanica di gioco, ecc., genera solitamente un apprendimento che potremmo definire 'sporco'. È possibile, cioè, che gli allievi giochino e imparino, ma alla fine rimanga loro in mente solo ciò che essenziale non è: un errore, un'incomprensione, il colpo di scena, ecc. Per questo è molto importante, come in tutte le attività didattiche con una forte componente ludica, prendersi il tempo per una fase di *debriefing*, durante la quale ricapitolare quanto è successo nel gioco, riflettere e mettere a fuoco ciò che è bene trattenere.

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. Questo momento di riflessione è

tanto importante quanto il gioco stesso: lì si completa il ciclo di apprendimento; e lì il docente può controllare che gli studenti abbiano raggiunto i risultati auspicati, e chiarire eventuali fraintendimenti nati dal gioco.

Infine, è bene ricordarsi che una *escape room*, alla fine, è un gioco di circa 45 minuti seguito da una fase di *debriefing*: per quanto questo dispositivo possa essere ben costruito, la nostra aspettativa di docenti dovrà essere equilibrata rispetto al tempo effettivamente investito da ogni allievo.

Escape room e itinerari didattici

Le *escape room* possono essere utilizzate in molti modi e in diversi momenti come parte di un'esperienza di apprendimento o, più precisamente, di un itinerario didattico:

- una *escape room* può essere giocata a fine *diagnostico*, prima di introdurre un nuovo argomento;
- attraverso una *escape room* è possibile *introdurre nuove informazioni, concetti o idee*. In questo caso l'*escape room* diventa un dispositivo per *catturare l'attenzione e accendere la curiosità* degli allievi;
- alla fine di un percorso didattico, l'*escape room* può assumere la funzione di *consolidamento delle conoscenze* e di *revisione e applicazione delle competenze* apprese in una fase precedente, anche come *valutazione formativa*;
- infine, anche se è una pratica decisamente più rara e che può suscitare diversi interrogativi, una *escape room* può essere proposta come *test sommativo* o come verifica al termine di un percorso didattico.

Giocare con una escape room in classe

La scelta di consolidare diversi aspetti disciplinari con delle *escape room* è risultata estremamente appagante dal profilo della motivazione e del coinvolgimento di tutti gli allievi. Inoltre [...] ho verificato che questa modalità ha permesso agli allievi più fragili di migliorare considerevolmente la loro capacità di risolvere problemi matematici.

Manrico Frigerio, docente di matematica

Come funziona concretamente una *escape room* in classe?⁴ Abbiamo provato a rappresentarlo nella Figura 1.

Nota

4 Una presentazione più esaustiva si trova nel primo manuale *SchoolBreak*, consultabile su www.school-break.eu/handbooks.

Il docente deve prendersi il tempo di allestire la stanza o preparare i materiali. Prima di cominciare, ai giocatori vengono fornite brevi indicazioni sul tema della stanza, sul loro obiettivo e su come utilizzare eventuali lucchetti particolari, nonché istruzioni generali riguardanti la sicurezza e su come chiedere aiuto (*briefing*). La prima fase di gioco nella stanza è dedicata all'immersione nella narrazione, che spesso avviene tramite un video o una registrazione audio. Dentro la stanza generalmente saranno visibili un conto alla rovescia per mantenere alta la tensione (che potrebbe essere enfatizzata da una musica di sottofondo) e un mezzo per comunicare con il *game master* (che sarà il docente). Il *game master* potrà offrire suggerimenti e assicurarsi che i giocatori stiano facendo progressi e si stiano divertendo. Infine, come abbiamo indicato sopra, è importante prevedere un momento adeguato per il *debriefing*. Per questo si consiglia di giocare a una *escape room* quando si ha una doppia ora o due ore di lezione vicine.

Altre varianti di integrazione delle *escape room* possono prevedere di giocare a 'puntate' (un enigma alla settimana), o di sfidare altre classi, o ancora di giocare a diverse *escape room* in sequenza.

Progettare *escape room* per gli allievi

In una escape room a mettersi in gioco non sono solo i giocatori, bensì anche chi la crea. Infatti, credo che all'interno di una escape room si rispecchi un po' la personalità di chi la inventa.

Chiara Sanguin, docente di matematica

Per progettare una *escape room* didattica bisogna tenere in considerazione alcuni elementi fortemente interconnessi tra loro (Nicholson, 2018)⁵. Lo Star Model (Botturi & Babazadeh, 2020; vedi Figura 2) illustra gli elementi che si trovano all'interno di una *escape room* e gli elementi di contesto.

1. La finalità didattica di una *escape room* è il punto di partenza ed è indicata nell'elemento 'apprendimento': quali sono i traguardi da raggiungere, o le competenze da mettere in gioco? Come ogni progettazione didattica, la definizione di questi elementi diventa la stella polare della creatività.
2. La 'narrativa' è il cuore pulsante dell'esperienza che coinvolge i giocatori e definisce la tipologia di *escape room* alla quale si sta giocando: fuga da una stanza, risoluzione di un mistero, apertura di un misterioso tesoro.
3. Una buona narrativa è supportata e valorizzata con

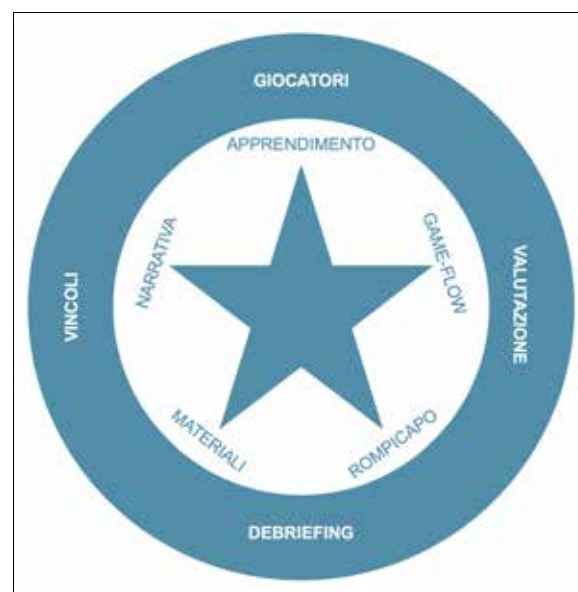
dei 'rompicapi' coerenti: in una *escape room* ambientata in Egitto potrebbe essere anacronistico trovare una calcolatrice nascosta da qualche parte. Durante la progettazione è dunque importante cercare di mantenere questa coerenza quando si definiscono i puzzle che i giocatori dovranno affrontare.

4. I rompicapi sono organizzati in un *game-flow* (o flusso di gioco) che, come una mappa, definisce l'ordine in cui i puzzle vanno risolti, come nell'esempio nella Figura 3.
5. Da contorno agli enigmi nella stanza e a supporto della narrativa, va tenuta in considerazione una serie di 'materiali' necessari per la fase di gioco (lucchetti, scatole, penne, torce, ecc.) e di materiali di scena (fondali, luci, ma anche elementi puramente decorativi).

La progettazione deve tenere in considerazione anche alcuni elementi di contesto:

- i giocatori che fruiranno dell'esperienza in prima persona: l'età e il livello di abilità nella materia della *escape room* saranno da considerare nella progettazione degli enigmi presenti nella stanza, come anche nella narrativa e nei materiali;

Figura 2 – Lo Star Model



Nota

⁵ I temi della progettazione vengono trattati nei manuali *SchoolBreak 2*, 4 (sui rompicapi) e 5 (sulla narrativa), consultabili su www.school-break.eu/handbooks.

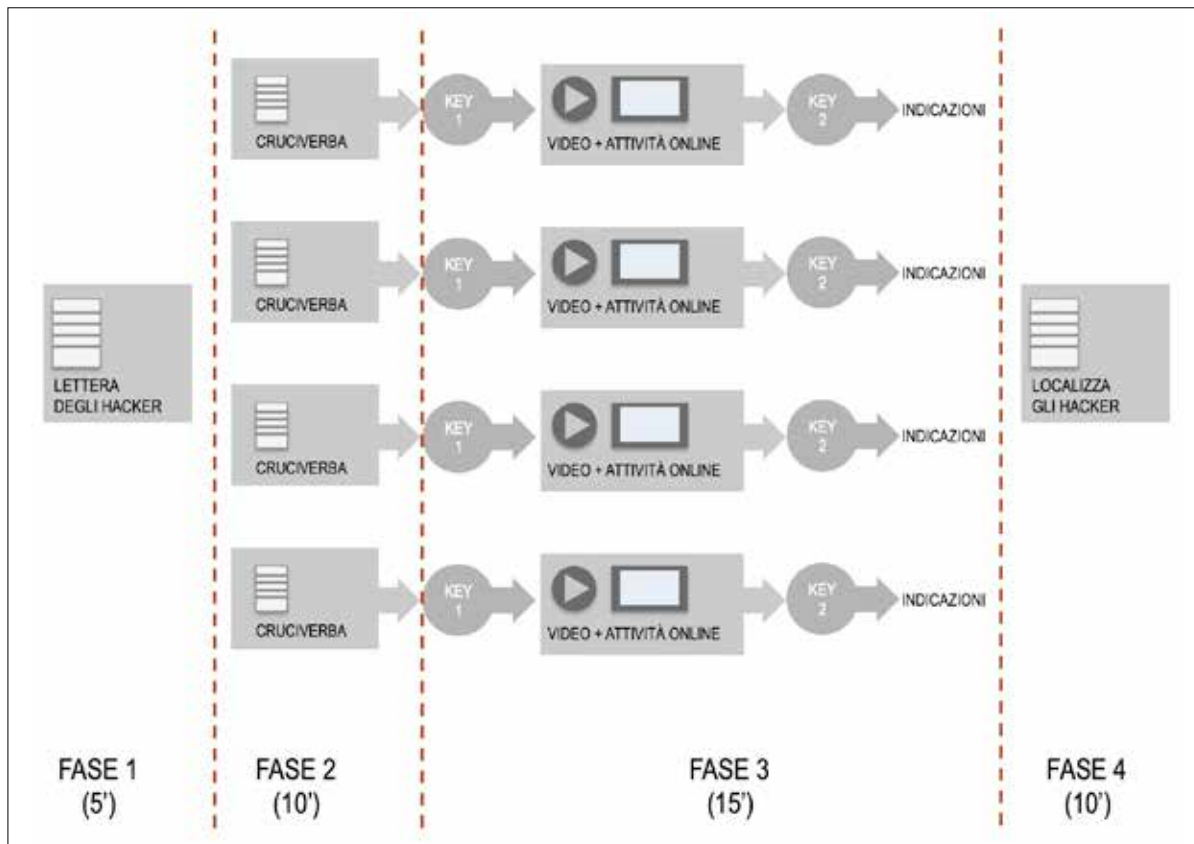


Figura 3 – Un esempio di game-flow

- altri vincoli da tenere in considerazione possono essere spaziali (quante aule abbiamo a disposizione), temporali (quanto tempo abbiamo a disposizione) o legati alle risorse (quanti soldi possiamo spendere per l'allestimento);
- infine, bisognerà pensare alla *valutazione*, cioè agli indicatori che possiamo raccogliere per valutare la riuscita del gioco e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento. Sarà possibile raccogliere elementi valutativi già durante la fase di gioco, tramite le osservazioni del *game master*, mentre altri potranno essere raccolti in forma di *feedback* durante la fase di *debriefing*, di cui abbiamo parlato in precedenza.

Progettare escape room con gli allievi

Grazie alla progettazione degli enigmi e dei rompicapi abbinati ad una dimensione narrativa, gli allievi hanno veramente appreso cosa significa lavorare in modo interdisciplinare e sfruttare la mente, le mani e un pochino di tecnologia.

Chiara Beretta Piccoli, docente di scienze

Progettare una *escape room* (didattica o meno) con gli allievi è un'intrigante occasione di lavoro a progetto in una situazione di insegnamento tra pari, nella quale si generano molteplici occasioni di differenziazione⁶. Si passa infatti dal lavoro sul tema (quali sono gli aspetti centrali da includere nel gioco?), allo sviluppo narrativo, all'arredamento della stanza e all'assegnazione dei ruoli durante il gioco (perché oltre al *game master* pos-

sono esserci anche dei figuranti!). Gli allievi più abili sul piano digitale potranno occuparsi del sottofondo musicale o della produzione di un video che introduca alla storia; altri potranno dedicarsi alla creazione dei rompicapi, che poi andranno testati e ritestati in diverse situazioni.

La motivazione è solitamente altissima: la produzione di un gioco, proposto magari alle altre classi o ai docenti, è infatti una situazione autentica molto stimolante; la sua dimensione 'dal vivo' aggiunge un ulteriore brivido. I risultati spesso sono sorprendenti e anche coinvolgenti per l'intero istituto.

Conclusione

Affrontare una *escape room*, progettare una *escape room* didattica, progettare una *escape room* con gli allievi: sono tre modalità di sfruttare in chiave didattica un formato ludico intrigante e coinvolgente, sia per gli allievi sia per i docenti. Per chi volesse approfondire, rimandiamo, oltre che ai riferimenti bibliografici di questo articolo, ai corsi di formazione continua offerti dal DFA. Inoltre, è in preparazione un numero della collana *Praticamente* che approfondirà questi temi.

Nota

6

La progettazione di una *escape room* con gli allievi è il tema del terzo manuale *SchoolBreak*, consultabile su www.school-break.eu/handbooks.

Bibliografia

Botturi, Luca; Babazadeh, Masiar, *Designing educational escape rooms: validating the Star Model*, "International Journal of Serious Games", 7(3), 2020, pp. 41-75.

Nicholson, Scott, *The state of escape: Escape room design and facilities* (paper presented at Meaningful Play 2016). Consultabile su: <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>.

Nicholson, Scott, *Creating engaging escape rooms for the classroom*, "Official Journal of Childhood Education Int.", 94(1), 2018, pp. 44-49.

I manuali del progetto *SchoolBreak*, disponibili in italiano, sono scaricabili gratuitamente dal sito del progetto, insieme a diverse *escape room* didattiche: www.school-break.eu.