44°
19/20
WEBINAR 27 aprile ore 18.00
Escape Room nella didattica a distanza con Annarita Vizzari
Spunti e strumenti per un uso didattico dei "giochi di fuga"

Non prendete appunti.
Link a Genially:
http://svel.to/1qtw

0.1: Ma chi sono?

1. Docente di Lettere, dal 2015 c/o USR Sardegna (coordinatrice Area Innovazione, referente PNSD etc.).
2. Docente a contratto di Letteratura italiana c/o Università di Cagliari.
3. Dal 2003 Formatrice dei docenti (BYOD, CDD, Storytelling etc.), condivido costantemente nel web strumenti, spunti, materiali, risorse e perfino segreti.
4. Dal 2007 autrice Erickson (libri, kit multimediali, materiale semplificato per libri di testo).
5. Escape addicted, ho trasformato una "dipendenza" in spunto per ricerca, sperimentazione e condivisione.

0.1: Parti di questa presentazione

1. Escape in generale.
2. Tipi di Escape.
3. Elementi presenti.
4. Uso didattico delle Escape.
5. Tipologie di attività
6. Gli step per la progettazione.
7. Didattica a distanza.
8. Risorse e materiali utili (con piccola attività).

Parte 1

Escape in generale

MENU

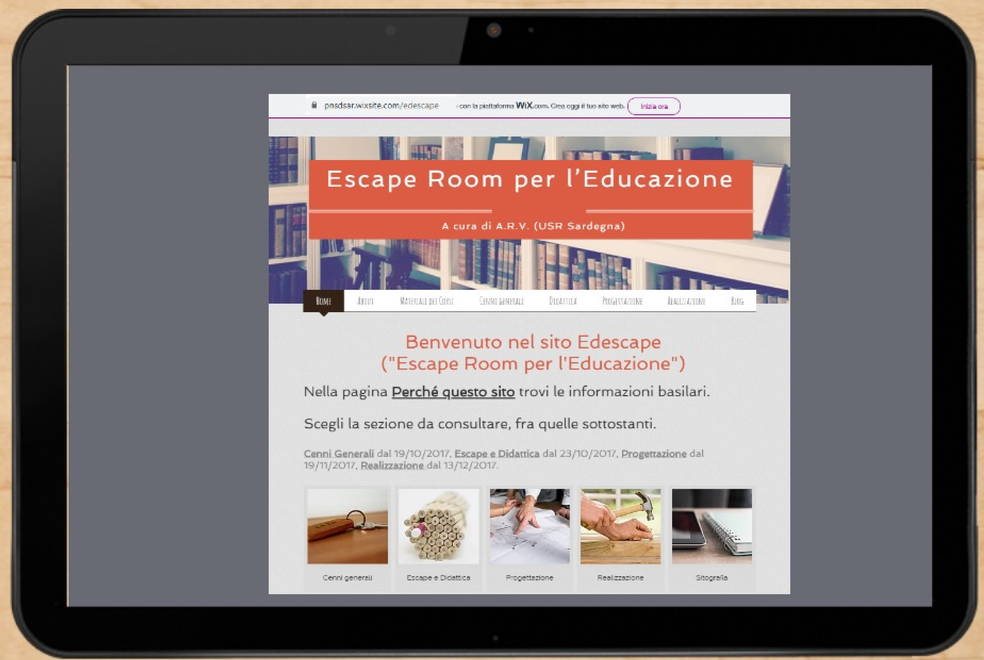
HOME

1.1: Premessa

Se avete un déja-vu è perché si tratta di materiali (originali) condivisi fra social e sito

https://pnsdsar.wixsite.com/edescape

(dedicato alla formazione iniziata nell'A.S. 2017/18).



Segnalato su https://www.savethechildren.it/blog-notizie/game-based-learning-gamification-e-didattica-cosa-sono

1.2: Che cos'è un'Escape?

Un ambiente da cui bisogna evadere con la "chiave finale" (in senso lato), dopo un percorso fatto di enigmi e soluzioni.

1.3: Alcuni precursori

- Cacce al tesoro,
- Giochi di ruolo,
- Cene con delitto,
- Libri/Film gialli o di spionaggio o d'avventura.

1.4: Narrazione nelle Escape

Per coinvolgere i giocatori e immergere nella situazione, c'è uno storytelling con gli antefatti:

- o una narrazione iniziale del Gamemaster
- o una storia scoperta durante il gioco.

1.5: I Walkthrough

Sono le "guide strategiche" che contengono le soluzioni e possono consistere in:

- testi regolativi con indicazione delle azioni,
- serie di *screenshot* illustranti le azioni,
- videotutorial con il percorso da svolgere.

Parte 2

Tipi di Escape

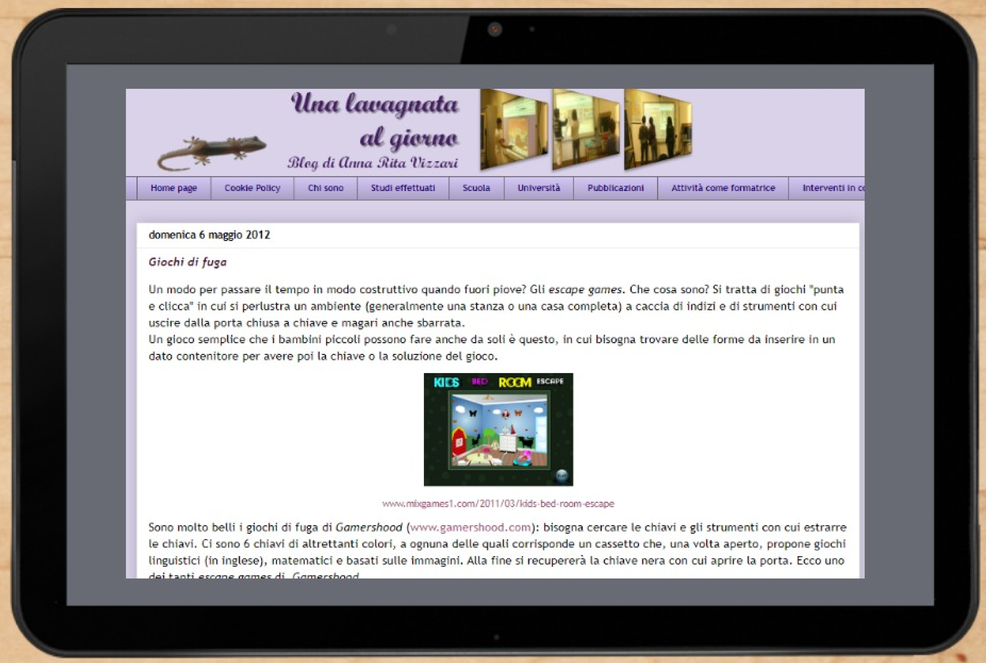
MENU

HOME

2.1: Escape Game (Giochi di fuga)

Sono dei "punta e clicca" (sui device mobili si fa "tap").

Obiettivo: scappare da un ambiente frugando, risolvendo enigmi, usando chiavi.



Mio vecchio post nel blog "lavagnata quotidiana": https://gat.to/8p2dm

HOME

2.2: Escape Room (live)

Ambienti (con scenario a tema) in cui un gruppo viene rinchiuso fisicamente.

Obiettivo: scappare entro 60' con la c.d. "chiave finale".

HOME

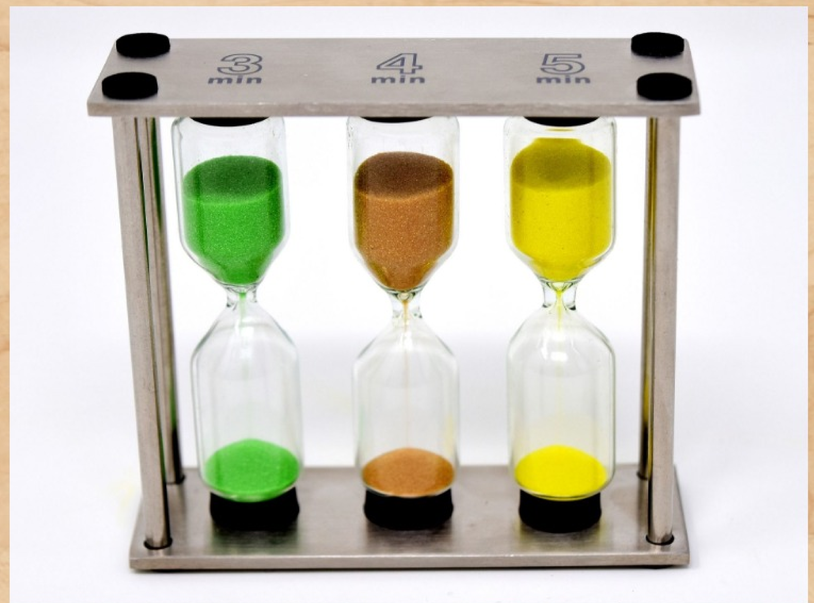
2.3: Escape Box

La versione smart e portatile delle Escape Room. Kit autoconclusivi contenenti:

- almeno un elemento da aprire,
- indizi/enigmi per codice o chiave,
- distrattori.

2.4: Escape Boardgame

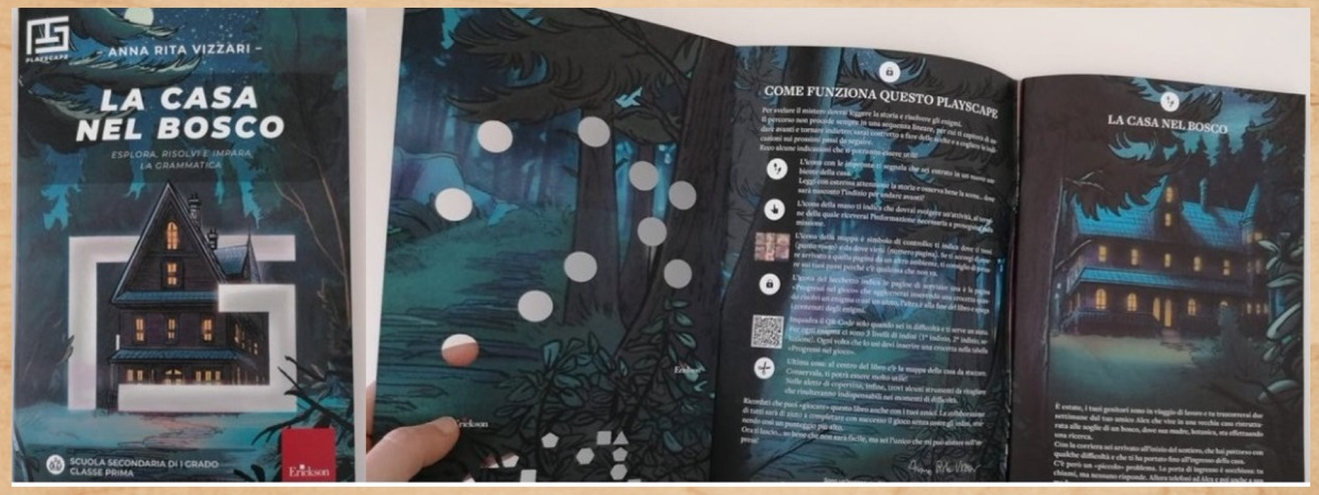
Escape in versione gioco da tavolo.
Ogni produttore ha adottato una propria soluzione.
Si tratta comunque di "escape box".



HOME

2.5: Escape Book

Somiglia a un "libro-game" a bivi: nei libri non è possibile usare lucchetti o password, quindi gli autori si ingegnano per sopperire a questa carenza fisica.



Parte 3

Elementi presenti

MENU

HOME

3.1: L'elemento da aprire

Può essere:

- un contenitore chiuso (scrigno, cassetto, cofanetto, astuccio con doppia cerniera etc.),
- una pagina di libro (da sboccare mediante un elemento-chiave),
- un elemento virtuale e protetto da password.

3.2: L'elemento con cui aprire

Può essere:

- una chiave,
- un codice (per lucchetto),
- una password (per pagina web),
- un'indicazione (ad es. un n° di pagina/carta),
- uno strumento.

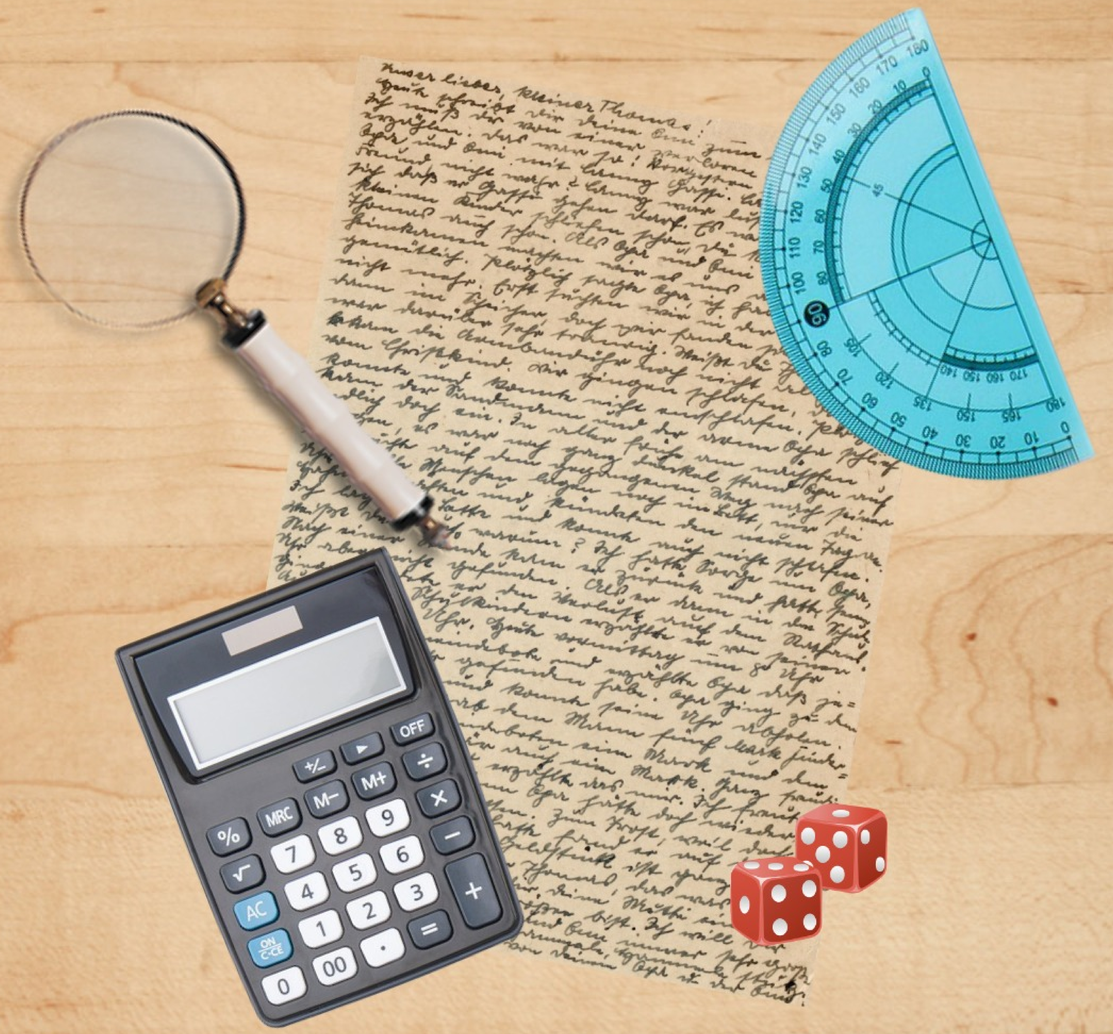
3.3: Sfide ed enigmi

Chiamati "puzzle", sono di diverse tipologie e coinvolgono diverse abilità, per questo è importante il lavoro in gruppo.
Alcune aziende utilizzano le Escape Room per il team building.

3.4: Distrattori

Falsi indizi, elementi di disturbo...

sono elementi in più, spesso apparentemente utili, che confondono le acque e fanno perdere tempo.



Parte 4

Uso didattico delle Escape

MENU

HOME

4.1: Attivazione di competenze

- disciplinari,
- trasversali/soft skills come:
  - team working,
  - problem solving,
  - saper comunicare,
  - resistenza allo stress...

4.2: Livelli di impiego didattico

Realizzazione di Escape proprie

Progettazione di Escape proprie

Recensioni di Escape altrui

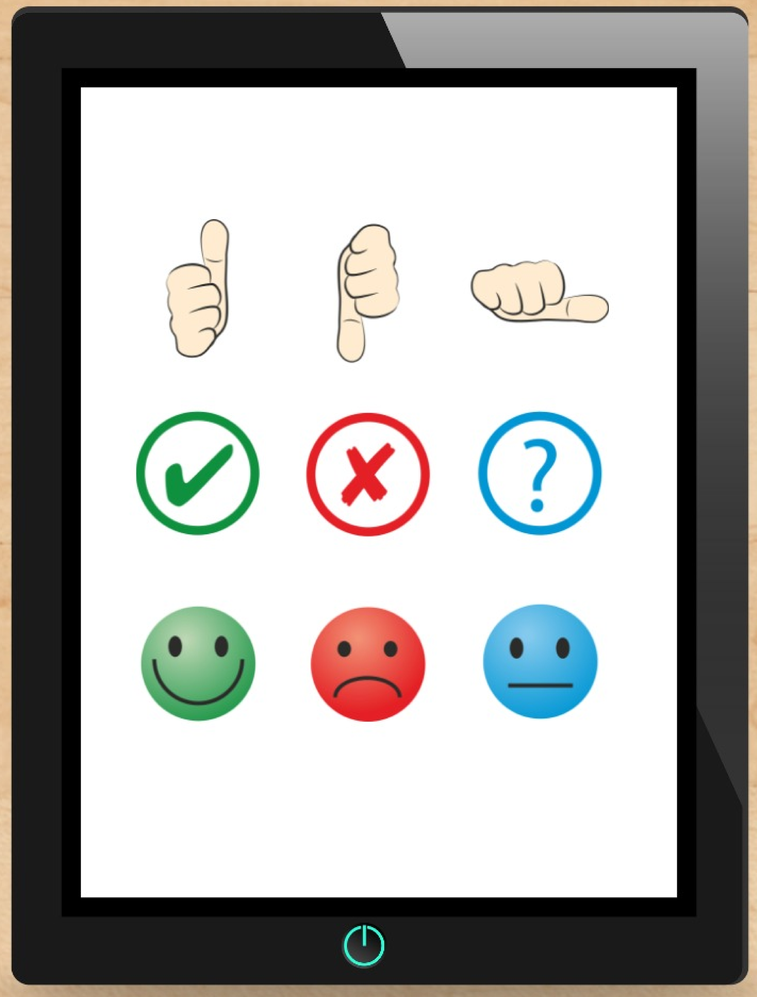
Realizzazione di Walkthrough

Fruizione di Escape altrui
(del docente etc.)

4.3: Metacognizione e Feedback

Utili in itinere:

- per individuare incongruenze ed errori (bug),
- per vedere come calibrare il percorso o come progettarne di futuri.



4.4: Replicabilità e reimpiego

Ogni Escape (analogica o virtuale) è reimpiegabile, adattabile, personalizzabile: basta cambiare gli enigmi e qualche accessorio salvaguardando il format.

4.5: Gamification: aspetti decisivi

1. **Meaning (significato),**
2. **Mastery (competenze),**
3. **Autonomy (autonomia).**

Parte 5

Tipologie di attività

MENU

HOME

5.0: Azioni/Attività

1. Lavoro individuale,
2. Lavoro in team,
3. Osservazione,
4. Ascolto,
5. Fisicità,
6. Giochi linguistici,
7. Giochi di logica,
8. Giochi matematici,
9. Giochi tecnico-scientifici etc.

Mappa cross-mediale su Mindomo: https://gat.to/iyu6r

HOME

5.1 Lavoro individuale

1. Lavoro sulla motivazione intrinseca,
2. Ragionamento,
3. Impegno,
4. Concentrazione.

5.2: Lavoro in team

- Comunicazione,
- Interazioni,
- Accordi su decisioni,
- Team-building,
- Collaborazione.

5.3: Osservazione

- Cose ovvie da notare,
- Messaggi nascosti,
- Labirinti,
- Mappe,
- Pattern,
- Puzzle,
- Giochi di specchi/luci.

5.4: Ascolto e dintorni

- Ascolto di telefonate, registrazioni etc.,
- Riconoscimento di messaggi audio,
- Identificazione di suoni,
- Riproduzione di suoni.

5.5: Azioni fisiche

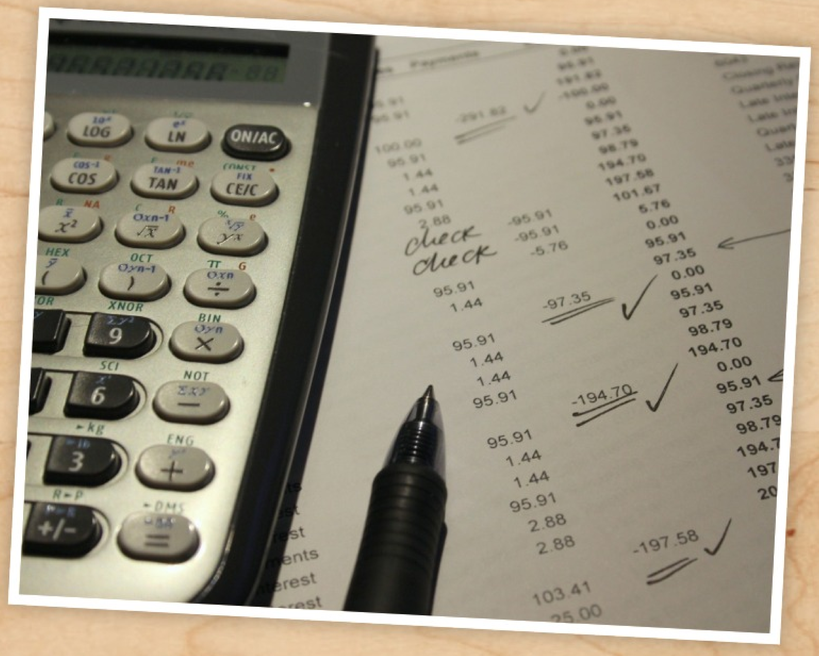
- Serrature/Lucchetti da aprire,
- Oggetti da cercare,
- Elementi da assemblare,
- Oggetti da manipolare,
- Ambienti piccoli in cui entrare,
- Obiettivi da colpire.

5.6: Giochi linguistici

- Giochi di parole,
- Puzzle o ricerche di parole (cruciverba etc.),
- Simboli,
- Storytelling,
- Indovinelli,
- Cifrari con o senza chiavi di lettura.

5.7: Giochi logico-matematici

- Problem-solving,
- Calcoli,
- Sudoku,
- Codici,
- Scacchi,
- Rompicapo,
- Pensiero strategico...



5.8: Attività tecnico- scientifiche

- Elementi da collegare,
- Elementi da classificare,
- Elementi da mescolare,
- Ricerche usando fonti di informazione,
- Ricostruzioni,
- Esperimenti.

Parte 6

Gli step per la progettazione

MENU

HOME

6.1: Destinatari

TASSONOMIA DI BARTLE SUI TIPI DI GIOCATORE

SUGGERIMENTO BIBLIOGRAFICO

A CURA DI ANNA RITA VIZZARI

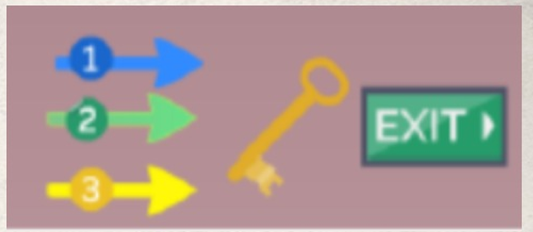
HOME

6.2: Tematica e scenario

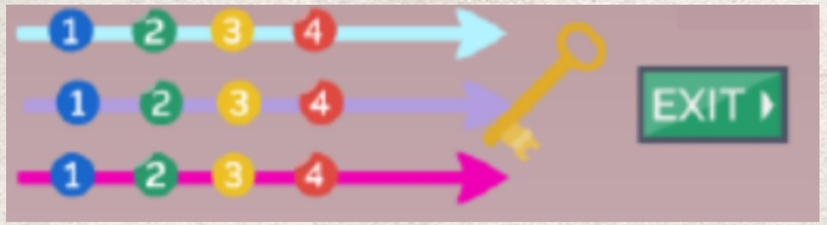
Bisogna individuare la tematica, quindi ideare uno scenario e una narrazione inerenti che fungano da cornice per le singole attività.

6.3: Percorso

Aperto



Misto



Sequenziale

HOME

6.4: Tempistica

Si ritiene che ogni enigma si risolva in 5 minuti circa.
Quindi, per 1 ora, servono circa 12 enigmi.

6.5: Indizi ed enigmi

Frugate in questa mappa cross-mediale su Mindomo: a ogni ramo corrisponde un'attività, con link ai relativi strumenti on-line.

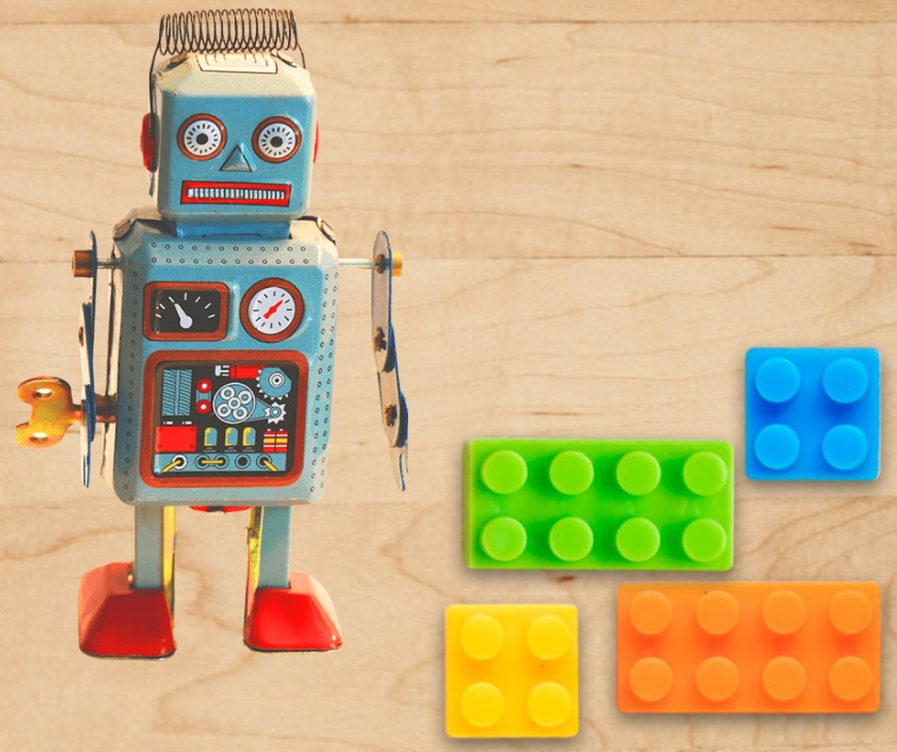
https://gat.to/iyu6r

HOME

6.6: Oggetti

Per Escape Box "analogiche", si può dare nuova vita a oggetti che non abbiamo mai osato buttare: riciclo creativo.

Per Escape virtuali si ricorre a immagini free o creative commons, per evitare problemi di copyright.



Parte 7

Didattica a Distanza

MENU

HOME

7.1: E nella Didattica a Distanza?

Le mie prime Escape sono state proprio virtuali, per i corsi on-line (dove i corsisti creavano escape virtuali per le loro classi).

In seguito, anche per eventi con oltre 100 partecipanti in modalità BYOD.

HOME

7.2: Modalità di lavoro

INDIVIDUALE
(con attestazione su bacheca)

IN GRUPPO
(con chat o simili)

ASINCRONO

SINCRONO

7.3: Strumenti per fare Escape in DAD

- Mondi virtuali con script particolari,
- Siti web (anche con embed o link di risorse realizzate altrove),
- Webware (come questo),
- Software di scrittura con pw.

Raccolta Pearltrees: https://gat.to/k3pcm

HOME

7.4: Il segreto dello Scheumorfismo

Fondamentali le illustrazioni scheumorfiche, cioè riproducenti oggetti che il giocatore deve avere la sensazione di tenere in mano, per sentirsi immerso in una situazione.

HOME

7.5: Attività e risorse possibili (con link ai repertori)

- Ricerca inversa
- Cassetti chiusi
- Pattern
- Crittografia
- Realtà aumentata
- Videate
- Colori
- Messaggi segreti
- QR-Code
- Identità false
- Font
- Enigmistica
- Generatori di pw e codici
- Manipolazione testi
- Suoni
- Geo

HOME

7.6: Alcuni giochi linguistici (con link ai rispettivi repertori)

- Anagrammi
- Rebus
- Puzzle
- Crittografie
- Acrostici
- Crucincroci
- Ruote di parole
- Sudoku (non solo numeri)
- Indovinelli
- Ricerche di parole
- Labirinti
- Giochi da tavolo
- Messaggi segreti
- Finti documenti
- Testi visuali
- Altro su...

Parte 8

Risorse e materiali utili

MENU

HOME

7.1: Repertori di strumenti e materiali

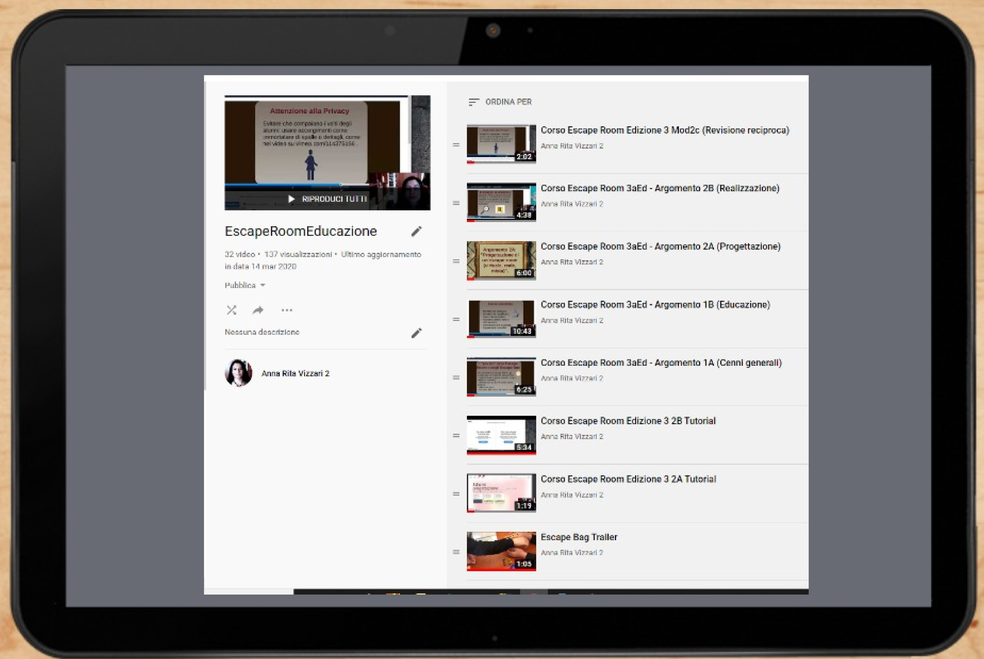
Su https://gat.to/vzptg, repertorio di risorse (originali + altrui).

Su https://gat.to/k3pcm, repertorio di strumenti.

HOME

7.2: Mie Escape virtuali + videolezioni

Eccone qualcuna su https://gat.to/7elm Si tratta di Escape adatte a tutti, quindi generali e non legate a una disciplina.



Su https://gat.to/bdsnq, playlist con le mie videolezioni per i docenti delle scuole sarde (3 edizioni in altrettanti anni scolastici).

HOME

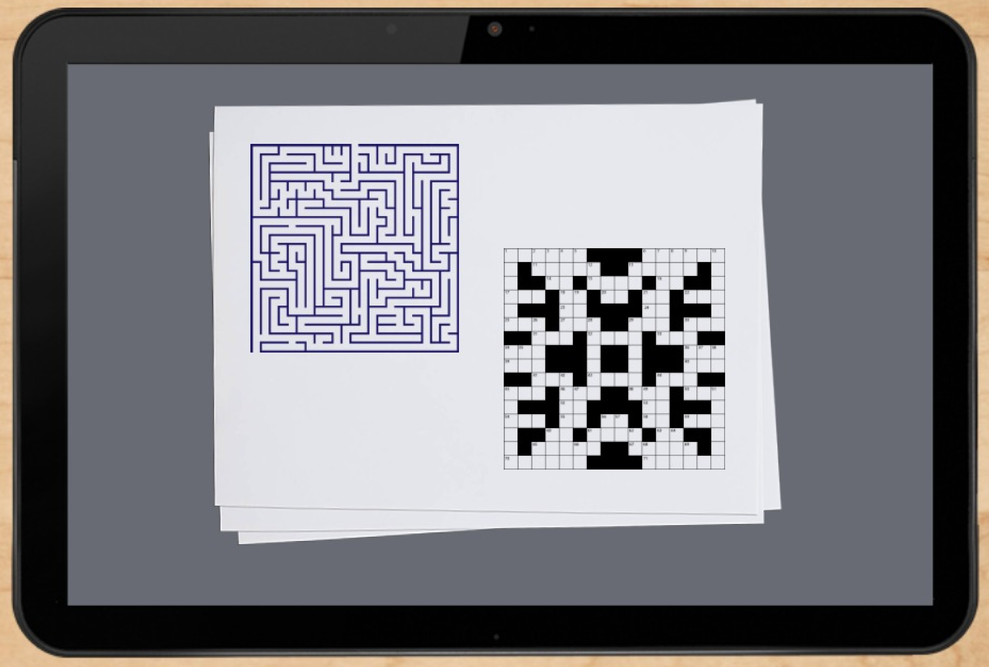
7.3: Risorse per giochi linguistici

Su https://gat.to/bhmuj, repertori di risorse per attività enigmistiche varie.

Su https://gat.to/khpmd, repertorio di strumenti per cercare, sulla base di determinati criteri, le parole adatte per un dato gioco.

7.4: Risorse per template (modelli)

Su https://gat.to/npk3c, repertori per trovare il giusto template per ogni gioco/attività.

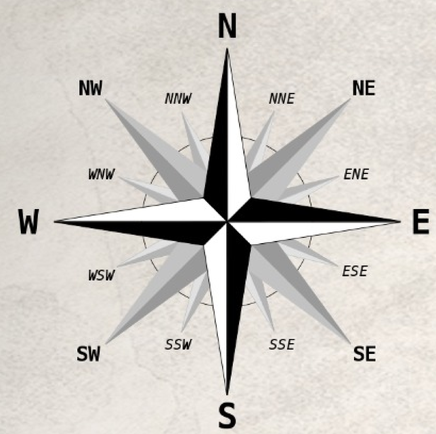


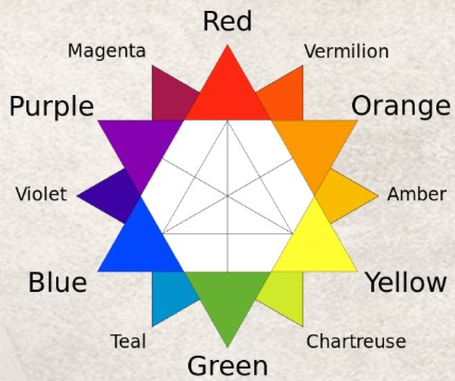
Su https://gat.to/kfops, raccolta scaricabile di template scheumorfici (creative commons o free).

7.5: Vogliamo inventarne uno adesso?

Uso forzato di almeno due di questi elementi: secondo me ciascuno di voi troverà un sistema totalmente originale!

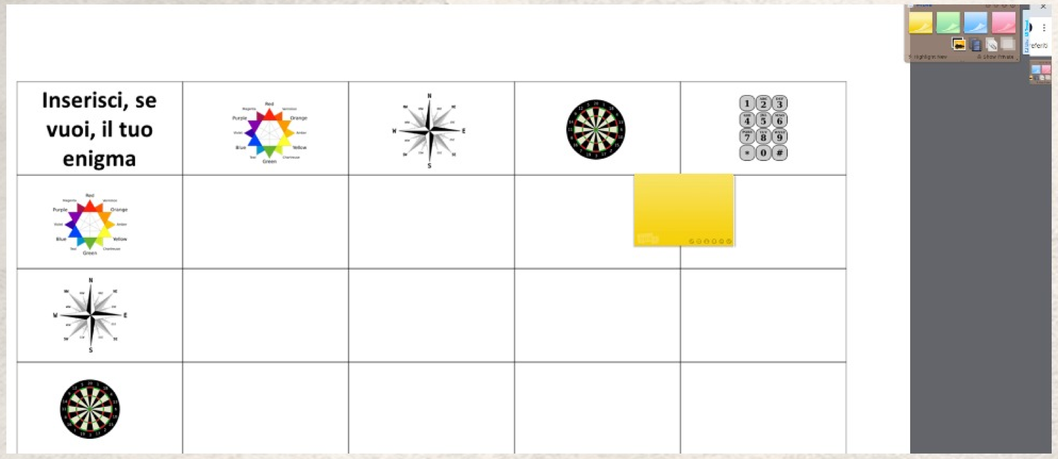
Immagini da:
https://commons.wikimedia.org





7.6: Volete condividere il vostro enigma?

Solo se vi va, potete condividerlo (ma inserendo nome e cognome per tutelare la paternità/maternità dell'idea) nella bacheca collaborativa su Linoit (https://gat.to/10ocu).

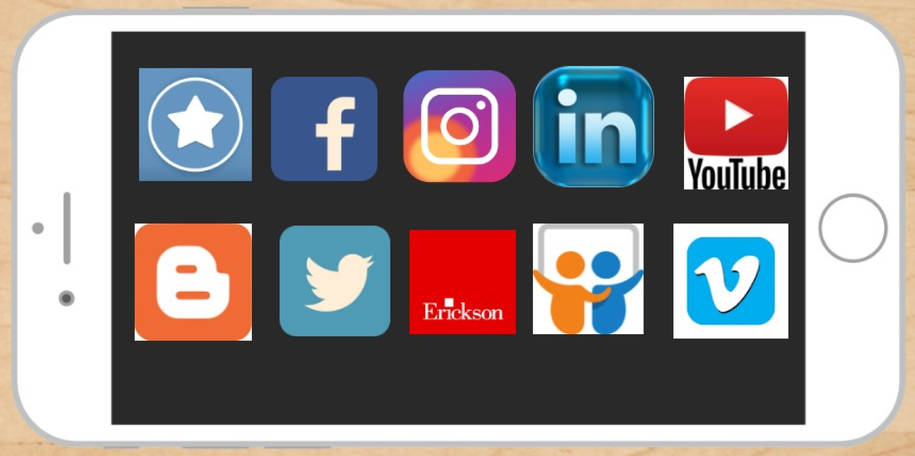


HOME

7.7: Grazie per l'attenzione!

Link a questa presentazione su Genially:

http://svel.to/1qtw



Social e dintorni.

Credits immagini
Foto del libro: Silvia Larentis
Foto, clipart e icone del pacchetto Pixabay per Genially.

HOME