

Didattica con le Escape Room

Spunti metodologici e percorsi
operativi disciplinari

Scuola primaria e secondaria
di primo grado

A cura di
Anna Rita Vizzari

**MATERIALI
DIDATTICA**



IL LIBRO

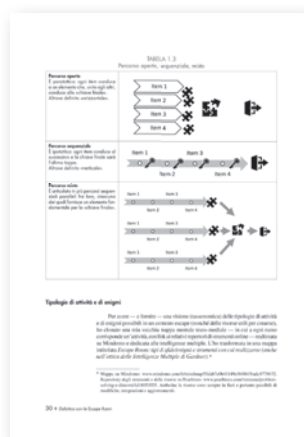
DIDATTICA CON LE ESCAPE ROOM

Le Escape Room sono degli ambienti reali o virtuali in cui bisogna andare «a caccia» di elementi (enigmi, indizi e soluzioni) per trovare la cosiddetta «chiave finale» fondamentale per evadere o fuggire da un certo luogo. La metodologia delle Escape Room nella didattica è sicuramente innovativa e affascinante, ma allo stesso tempo complessa e molto articolata. Questo libro offre una parte teorica sulle escape (illustrante gli step per la loro progettazione a scuola, i consigli, i segreti e i trucchi da adottare), accompagnata da veri e propri tutorial che spiegano come creare ambienti virtuali usando strumenti digitali e risorse online.

Segue una seconda parte dedicata a percorsi disciplinari con le Escape Room, in cui gli alunni e le alunne cercano la via di fuga in contesti di mistero e avventura reali e virtuali, quali:

- la ricerca di un tesoro nel territorio (storia, geografia, matematica);
- percorsi virtuali: su un galeone di pirati (matematica nella primaria); in una casa nel bosco (italiano per la secondaria di primo grado); in una villa antica (aritmetica per la secondaria di primo grado); in una stanza degli affreschi e sulle tracce di Beethoven (musica nella secondaria di primo grado).

Ricco di esempi e di proposte operative, il volume si rivela un'opera fondamentale per costruire e utilizzare in classe le Escape Room, con una didattica capace di coinvolgere al massimo tutti gli alunni e tutte le alunne.



Schemi di percorso escape.



Baule e item allestiti in un'esperienza di escape all'aperto.



Videate di un escape game.



Ambienti di un escape play.

LA CURATRICE



ANNA RITA VIZZARI

Laureata in Lettere classiche, ha conseguito due master e cinque perfezionamenti in didattica (con e senza le tecnologie). Docente di Lettere nella scuola secondaria di primo grado, lavora attualmente presso l'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna. È anche docente a contratto di Letteratura italiana in Scienze della formazione primaria all'Università di Cagliari nonché formatrice dei docenti.

CONTRIBUTI DI

ELISABETTA BUONO, ANDREA CAMPISANO, MARIA GHIRARDI, GINEVRA G. GOTTARDI, GIUDITTA GOTTARDI, ANNA MARIA LORUSSO, ELISABETTA NANNI, MARIA TIZIANA PERRA, CHIARA SPALATRO, ANNA RITA VIZZARI

€ 21,50



9 788859 028239

www.ericsson.it

INDICE

- 9 Presentazione (*Fausta Laddomada e Filippo Manca*)
- 11 Premessa (*Anna Rita Vizzari*)

- 13 Prima parte – Teoria e metodi
- 15 Cap. 1 Le Escape Room nella didattica (*Anna Rita Vizzari*)
- 43 Cap. 2 Escape Room con strumenti del mondo digitale (*Elisabetta Buono*)
- 67 Cap. 3 Risorse online per costruire Escape Room (*Anna Maria Lorusso*)
- 91 Cap. 4 Due strumenti utili per costruire un'Escape Room: Moduli™
(Google LLC) e Lockee (*Maria Tiziana Perra*)

- 115 Seconda parte – Proposte operative per la scuola
- 117 Cap. 5 *Il tesoro di Thomas Beckett: un'esperienza nel territorio*
(*Ginevra G. Gottardi e Giuditta Gottardi*)
- 133 Cap. 6 Escape Play matematica nella scuola primaria:
Il galeone dei pirati e il Capitano Fantasma (*Maria Ghirardi*)
- 155 Cap. 7 Italiano con le Escape Room nella scuola secondaria
(*Chiara Spalatro*)
- 173 Cap. 8 *L'ispettore Gilli e la fuga da villa Soprani: un Escape Game di Arit-*
metica per la classe prima della secondaria di primo grado
(*Andrea Campisano*)
- 189 Cap. 9 Escape Room per insegnare Musica a scuola (*Elisabetta Nanni*)

Le Escape Room nella didattica

Anna Rita Vizzari

Mondo Escape

Quello delle Escape Room è un mondo in continua evoluzione, nel quale impera il pensiero divergente; esistono sempre nuovi tipi di Escape Room — e altri ne nasceranno — che sfuggono a rigide classificazioni. Le classificazioni che qui si proporranno (tipologie, elementi contenuti, step per la progettazione, ecc.) sono state effettuate nella consapevolezza che vi sono molte sfumature al confine fra le diverse categorie, e hanno perciò la finalità non di delimitare, bensì di fornire una traccia: sono «a maglie larghe» e non hanno la pretesa dell'esaustività.

Che cosa sono le Escape Room

Le Escape Room sono degli ambienti (reali o virtuali) in cui bisogna frugare a caccia di elementi (enigmi, indizi e soluzioni) utili per conseguire la cosiddetta «chiave finale» grazie alla quale si potrà evadere/fuggire.

L'espressione «chiave finale» è usata in senso lato, perché la chiave potrebbe consistere in altri elementi come un codice, un piede di porco o una parola d'ordine da riferire a un guardiano.

Quali origini hanno

Fra i precursori delle escape rientrano diversi tipi di attività: si va dalle cacce al tesoro alle cene con delitto,¹ passando per libri e film gialli (come *Il codice da Vinci*), di spionaggio (ad esempio *Mission: impossible*) o d'avventura (come quelli di Indiana Jones).

Nella figura 1.1, uno scorcio di uno scenario per una caccia al tesoro archeologico-subacquea allestito dalla scrivente, nel 2009, in un mondo virtuale dell'INDIRE (Second Learning World, ora Edmondo).²

¹ In Italia operano da una ventina d'anni gli Anubi Squaw (anubisquaw.it/benvenuto/cene-con-delitto).

² Link ufficiale: edmondo.indire.it.

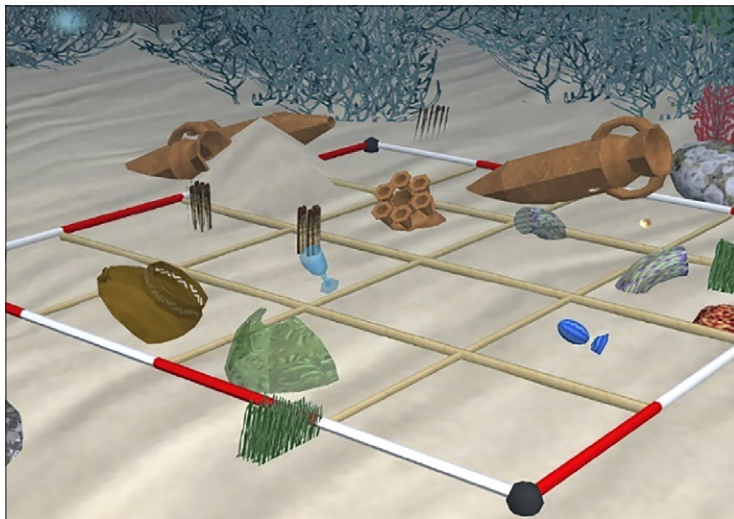


Fig. 1.1 Scenario per una caccia al tesoro archeologico-subacquea in un mondo virtuale dell'INDIRE.

Tipi di escape

Si propone qui una classificazione di massima, consapevoli del fatto che sulle tipologie di escape si aprono sempre mondi nuovi,³ perché ogni escape presenta e contiene delle commistioni e/o degli elementi di trans-medialità, ossia contenuti spezzettati in risorse (*asset*) a loro volta pubblicate con/su diversi media e/o diverse piattaforme, collegati mediante incorporamenti (*embed*), QR Code, link, ecc. Non inorridiscano gli anglismi del linguaggio tecnico del web, con cui bisogna invece familiarizzare.

Escape game (Giochi di fuga)

Si tratta di ambienti virtuali, generalmente 3D, in cui l'obiettivo è appunto scappare frugando, risolvendo enigmi, usando chiavi. Talvolta l'espressione «escape game» viene usata per «escape» in generale.

Nati nella versione «punta e clicca» una decina di anni fa,⁴ erano perlopiù nell'ormai obsoleto formato *flash* e per questo non sono più raggiungibili nei siti in cui si trovavano al principio.⁵ Pertanto, nel frattempo si sono evoluti in app per i device mobili, dove anziché «punta e clicca» si fa «tap»: c'è una galleria sterminata di app dedicate, sia su Google PlayTM,⁶ sia nell'Apple Store[®].⁷

³ Una visione dinamica delle tipologie di Escape Room adatte alle diverse esigenze è fornita in versione flowchart da «Escape the Review» in *The guide to answering the question: «Hi, I've never played an online Escape Room before, what do you recommend?»* (escapethereview.co.uk/play-at-home-flowchart), creata a gennaio 2021 e passibile di aggiornamenti.

⁴ Vedere il mio vecchio post su lavagnataquotidiana.blogspot.com/2012/05/giochi-di-fuga.html.

⁵ Fra i siti ancora online, segnalo GamershooD (www.gamershooD.com), Escapegames24 (www.escapegames24.com), 123bee (www.123bee.com), Flonga (www.flonga.com), 4an (www.4an.com).

⁶ Digitare «escape room» e/o «escape game» e/o «escape box» sullo strumento «Cerca» nell'apposita app dello store Google PlayTM (trademark: Google LLC), o, al computer, su play.google.com. Si precisa che questo libro, pur menzionando spesso strumenti del mondo Google, non è tuttavia approvato da Google o affiliato a esso in alcun modo.

⁷ Digitare «escape room» e/o «escape game» e/o «escape box» sullo strumento «Cerca» nell'apposita

Escape Room virtuali

Distinguiamo qui, rispetto alla tipologia precedente (più *smart* in virtù della sua natura meramente ludica), le escape costituite da ambienti virtuali — non necessariamente 3D — in cui l'obiettivo è sempre quello di scappare da un ambiente, ma per risolvere enigmi bisogna anche fruire di video, consultare documenti, ecc.

Possono rientrare in questa categoria gli scenari escape che vengono allestiti nei mondi virtuali⁸ e le escape digitali create nel web, ambedue caratterizzati in genere dalla trans-medialità, mediante incorporamenti di risorse terze.⁹

Le prime Escape Room realizzate dalla scrivente all'inizio erano soltanto digitali, scarnificate, con una funzione «meta», in quanto erano Escape Room sulle Escape Room, destinate alle persone che partecipavano ai laboratori sull'argomento.

Fra gli strumenti con cui possiamo creare escape di questo genere, vi sono piattaforme che nascono per creare siti web,¹⁰ ma che possono essere piegate a un uso escape perché:

- forniscono una galleria di template (modelli) fra cui scegliere
- prevedono la funzione «proteggi pagina con password»
- permettono di incorporare (o almeno di linkare) risorse terze.

Al momento, il miglior webware (ossia software online) con cui realizzare escape strepitose è Genially¹¹ (freemium),¹² che fornisce una galleria sterminata di template dedicati, diversi dei quali utilizzabili con un account gratuito, in cui le interazioni escape sono possibili sia con funzioni come «proteggi la slide con password», sia con l'*embed* (incorporamento) di risorse terze (come lucchetti virtuali realizzati su Lockee),¹³ sia con estensioni S'cape messe a disposizione da un nutrito team francese.¹⁴

Nella figura 1.2 potete vedere una videata del template di un'escape fornito da Genially e personalizzato dalla scrivente per un webinar destinato a insegnanti. Come indicato da un file audio che si può ascoltare cliccando sull'audiocassetta, la valigetta ha una doppia serratura: la prima è quella con codice cromatico (l'indizio è sul foglio accanto), incorporato da Lockee, la seconda è la tastiera della calcolatrice, su cui va digitato un numero seguendo le istruzioni avute allo sblocco della prima serratura.

app dell'App Store®, o, al computer, su www.apple.com/it/store (trademark: Apple Inc.).

⁸ Come quelli allestiti da insegnanti e studenti/studentesse su Edmondo dell'INDIRE (edmondo.indire.it).

⁹ Un esempio di escape virtuale a fini ludici è escapedigitale.it, un esempio a fini didattici è www.digitalscape.it.

¹⁰ Come Wix (it.wix.com) e Wordpress (wordpress.com).

¹¹ genial.ly.

¹² L'espressione «freemium» nasce dalla fusione di «free» e «premium»: si riferisce a software online che hanno una versione gratuita e una versione a pagamento, con funzionalità aggiuntive.

¹³ lockee.fr.

¹⁴ scape.enep.fr/?page=art640. Dei tutorial in italiano vengono condivisi nel gruppo Facebook «Ispirazione Genially Italia» (www.facebook.com/groups/361107368136075).



Fig. 1.2 Template di un'escape Genially personalizzato.

Escape Room live

Si tratta di ambienti — con scenario a tema — in cui un gruppo viene fisicamente rinchiuso e ha l'obiettivo di riuscire a scappare entro 60' grazie alla cosiddetta «chiave finale». Vi possono essere dei figuranti che rendono il tutto più adrenalinico e più immersivo. In Italia sono fiorite centinaia di Escape Room, che durante il lockdown e nelle fasi più nere della pandemia hanno tuttavia avuto una battuta d'arresto; qualcuna ha chiuso i battenti definitivamente, altre hanno interrotto le attività nelle room aprendone però altre di diversa natura.¹⁵

Nella figura 1.3, la scrivente (in quel contesto impegnata come game master) posa accanto a un dettaglio dello scenario dell'escape «Il covo dei pirati», allestito per un evento a Lucca nel 2018 da Escapeland¹⁶ in partnership con INDIRE e la Fondazione UIBI.



Fig. 1.3 Nell'escape «Il covo dei pirati».

¹⁵ Segnalo particolarmente, per completezza, originalità e intelligenza, Lost Room di Cagliari (www.lostroom.it), i cui fondatori — Fausta Laddomada e Filippo Manca — hanno gentilmente scritto l'intensa *Presentazione* di questo volume.

¹⁶ www.escapeland.it.

Il tesoro di Thomas Beckett: un'esperienza nel territorio

Ginevra G. Gottardi e Giuditta Gottardi

Nate agli inizi degli anni Ottanta, siamo cresciute sotto la suggestione di grandi successi cinematografici quali *I Goonies*,¹ *Indiana Jones*,² *Una ragazza, un maggiordomo e una lady*³ e le serie televisive *Duck Tales. Avventure di paperi*⁴ e *Cip & Ciop agenti speciali*.⁵ Tutti questi universi hanno contribuito a segnare la nostra strada, che ci ha viste, prima come animatrici dei campeggi parrocchiali e poi come insegnanti, diventare ideatrici e creatrici di cacce al tesoro ed escape. Senza che ce ne fossimo accorte (lo realizziamo solo ora, scrivendo), anche la nostra produzione letteraria è stata influenzata da questi modelli: non a caso uno dei nostri progetti editoriali si chiama *Agenti Speciali Geoforce*, e vede i protagonisti delle nostre storie — quattro ragazzi supercompetenti nell'ambito storico, geografico e scientifico — affrontare e superare le più varie avversità attraverso giochi ed enigmi. Sebbene questi libri non siano nati come escape book, hanno in comune con gli escape book diversi elementi, tra cui la necessità di risolvere enigmi, l'immersività e il coinvolgimento diretto del lettore nel portare a termine la missione.

Come ben spiegato da Anna Rita Vizzari all'inizio del volume, «le Escape Room sono degli ambienti (reali o virtuali) in cui bisogna frugare a caccia di elementi (enigmi, indizi e soluzioni) utili per conseguire la cosiddetta “chiave finale” grazie alla quale si potrà evadere/fuggire» (p. 15). Quindi, di solito, l'obiettivo di un'escape è la fuga da un ambiente; ma esistono varianti in cui — come nell'esempio dell'*Escape Room in valigia* di Anna Rita Vizzari — l'obiettivo può essere un altro, come capire a chi appartiene il bagaglio smarrito, e in cui l'obiettivo diventa risolvere la situazione enigmatica di per sé.

In questo contributo vogliamo raccontarvi una storia: quella del corsaro Thomas Beckett e del suo tesoro, rimasto nascosto per ben duecento anni nei recessi della nostra scuola!

¹ *I Goonies (The Goonies)* è un film di avventura del 1985 di Richard Donner.

² *Indiana Jones* è un archeologo protagonista di una quadrilogia e di una serie televisiva. Il primo capitolo della saga *I predatori dell'arca perduta (Raiders of the Lost Ark)* è un film del 1981 di Steven Spielberg.

³ *Una ragazza, un maggiordomo e una lady (Candlehoe)* è un film del 1977 di Norman Tokar.

⁴ *DuckTales. Avventure di paperi (DuckTales)* è una serie animata del 1987 realizzata da Walt Disney Television Animation.

⁵ *Cip & Ciop agenti speciali (Chip'n Dale Rescue Rangers)* è una serie animata del 1989 realizzata da Walt Disney Television Animation.

Sì, avete capito bene: come resistere al richiamo di un tesoro? Per i bambini questo è uno degli argomenti più motivanti in assoluto. Ecco perché abbiamo deciso che la nostra escape sarebbe stata una caccia al tesoro.

Prima di proseguire, però, facciamo un passo indietro e vediamo di contestualizzare la nostra esperienza. L'istituto nel quale abbiamo proposto per la prima volta questa escape è una scuola paritaria che comprende tutti gli ordini scolastici e un convitto. La scuola è stata fondata agli inizi dell'Ottocento e vanta un complesso edilizio articolato, comprensivo di locali particolari quali una biblioteca. Per la sua storia si presta quindi particolarmente bene a un'escape con un riferimento storico come quello a un antico tesoro perduto.

La peculiarità del contesto, però, non deve scoraggiare chi voglia effettuare il percorso altrove. La stessa escape, infatti, è stata riproposta in altre scuole con gli opportuni accorgimenti (ad esempio, eliminando il riferimento alla vita in collegio). Sicuramente la presenza di edifici storici ha reso l'esperienza più immersiva, ma nulla a cui non si possa provvedere con lo storytelling e con gli oggetti di scena.

Per quanto riguarda gli aspetti organizzativi, questa escape viene predisposta e veicolata dal docente che, oltre a inventare gli enigmi, deve occuparsi di preparare gli oggetti di scena e di prendere contatto con le altre figure coinvolte (nel nostro caso, un bibliotecario e una collaboratrice scolastica); gli alunni e le alunne sono invece i fruitori e partecipano all'escape come protagonisti.

Ma come potremmo riassumere la nostra proposta? L'escape *Il tesoro di Thomas Beckett* prevede il ritrovamento (apparentemente casuale), da parte degli alunni e delle alunne, di un piccolo involucro contenente la lettera di un pirata che parla di un tesoro nascosto all'interno dell'edificio. Una volta spiegati, da parte dei game master, i termini dell'escape e il tempo a disposizione per portarla a termine (entro la fine della giornata scolastica), gli alunni e le alunne, risolvendo gli enigmi, si trovano a visitare stanze e spazi della scuola in cui non sono mai stati, fino al ritrovamento del tesoro sepolto.

Obiettivi

Nel progettare l'escape siamo partite dal quadro delle competenze europee⁶ per poi prendere in considerazione le competenze dei piani di studio,⁷ le abilità e le conoscenze da essi previste. Per prima cosa, abbiamo individuato le quattro competenze chiave principali all'interno delle quali il progetto si sviluppa concretamente:

- *competenza alfabetica funzionale*, vista l'importanza rivestita dalla comunicazione orale e dal pensiero critico in questo contesto;
- *competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria* per quanto riguarda l'applicazione del pensiero logico nella risoluzione dei problemi e l'approccio scientifico necessario a compiere indagini;
- *competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare* per quanto concerne la necessità di lavorare con gli altri in maniera costruttiva;
- *competenza imprenditoriale*, data la necessità di ricorrere al pensiero creativo, all'immaginazione e al pensiero strategico al fine di risolvere problemi ed enigmi.

⁶ EUR-Lex, *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2018/C 189/01).

⁷ Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, 2012.

Nel progettare questa escape, abbiamo voluto tenere come riferimento principale le competenze e gli argomenti dei curricoli di Storia e Geografia; a queste però sono da aggiungere alcune competenze trasversali dei curricoli di Italiano e Matematica. Vediamoli nella sottostante tabella 5.1.

TABELLA 5.1
Discipline e competenze coinvolte nell'escape

| Disciplina | Competenze, abilità e conoscenze coinvolte nell'escape | Declinazione pratica |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Storia | <i>Uso delle fonti:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a ricavare informazioni e conoscenze da fonti di tipo diverso. | Mediante la catalogazione dei vari indizi è stato possibile consolidare le quattro categorie: fonti materiali, fonti scritte, fonti visive e fonti orali. |
| | <i>Organizzazione delle informazioni:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità e a rappresentare graficamente i fatti. | Nei giorni successivi allo svolgimento dell'attività dell'escape si è lavorato nel ricostruire sia la linea del tempo dei fatti storici collegati alla vita del pirata, sia una linea del tempo che descrivesse le fasi dell'escape. |
| | <i>Produzione scritta e orale:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a riportare in modo coerente e semplice quanto appreso. | Durante le varie fasi è stato richiesto ai bambini e alle bambine di fermarsi per riepilogare quanto scoperto e di raccontare le tappe dell'escape. Nei giorni successivi si è lavorato per costruire un diario degli eventi. |
| Geografia | <i>Orientamento:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a muoversi nello spazio circostante con consapevolezza, utilizzando punti di riferimento e indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) per orientarsi. | Durante l'ultima fase dell'escape è stato richiesto agli alunni e alle alunne di seguire le indicazioni di una mappa utilizzando la bussola e i punti cardinali. |
| | <i>Linguaggio della geo-graficità:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a rappresentare in prospettiva verticale oggetti e luoghi conosciuti. | All'inizio dell'escape è prevista la realizzazione di una mappa vista dall'alto degli edifici e delle pertinenze della scuola. Questa mappa è stata appesa alla lavagna, a supporto dell'escape. Nel corso di una delle fasi è stato previsto anche l'utilizzo di Google Maps ⁸ per trovare un luogo indicato con coordinate GPS. |
| Italiano | <i>Ascolto e parlato:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a gestire gli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. | All'interno dell'escape i momenti di scambio tra i bambini e le bambine sono stati molteplici. |
| | <i>Lettura:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino a leggere testi di diverse tipologie capendone l'argomento e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. | All'interno dell'escape i bambini e le bambine hanno trovato lettere, testi argomentativi ed enigmi da leggere e analizzare. |
| | <i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo:</i> questa competenza prevede che gli alunni e le alunne imparino ad ampliare il proprio patrimonio lessicale. | Il particolare argomento dell'escape ha previsto la necessità di ricercare alcuni termini specifici sul dizionario. |

⁸ Google Maps™ mapping service è un marchio di Google LLC. Questo libro non è approvato da Google o affiliato a Google in alcun modo.

Enigma 4: «La mappa del tesoro»

- Luogo: pontile della nave (figura 6.9)
- Livello di difficoltà: medio
- Contenuto didattico dell'enigma: il piano cartesiano e le coordinate

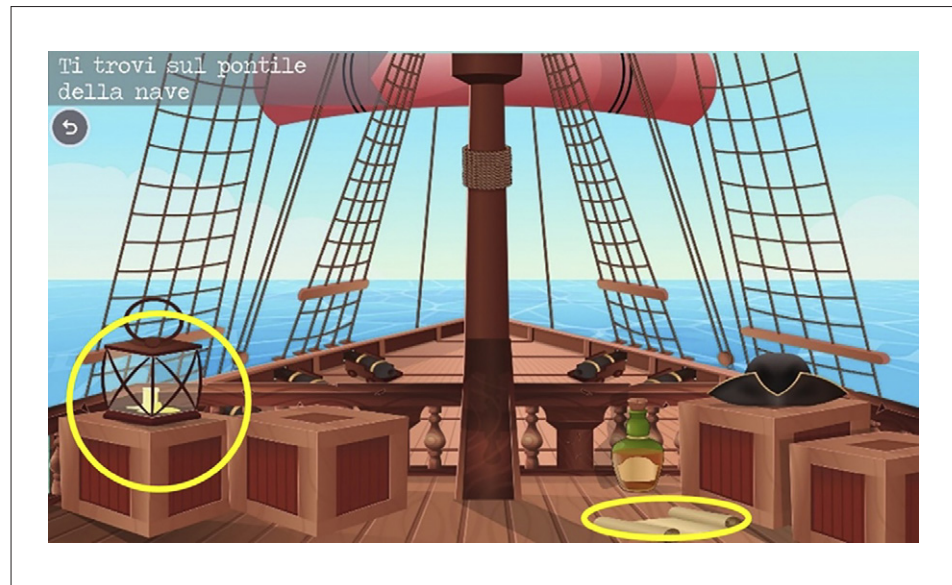


Fig. 6.9 Il pontile della nave.

Arrivati sul pontile della nave, i bambini si accorgeranno che effettivamente manca il timone. Potranno trascinare oggetti e raccogliere informazioni dagli oggetti «parlanti», ma la difficoltà di questa scena è legata all'individuazione della bussola in seguito alla lettura del testo sulla pergamena (nella figura, l'area circondata di giallo sulla destra). Per trovare la bussola è necessario spostare la lampada sulla cassa di legno (nella figura, l'area circondata di giallo sulla sinistra). Cliccando sulla bussola si verrà reindirizzati all'effettivo enigma (figura 6.10).

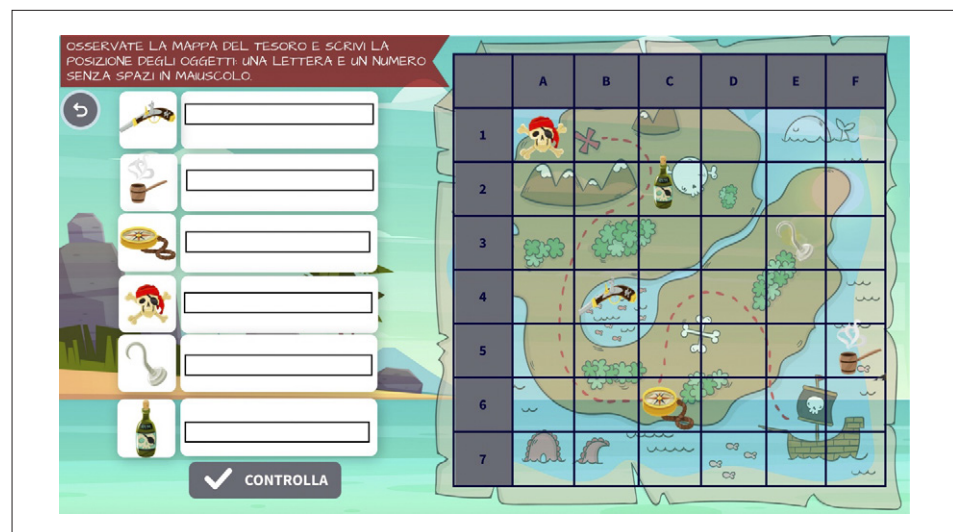


Fig. 6.10 Enigma «La mappa del tesoro».

Per risolvere l'enigma, i bambini dovranno scrivere accanto agli oggetti la coordinata precisa, osservando con attenzione la posizione all'interno del reticolo.

Dovranno inoltre rispettare la consegna e scrivere la coordinata in modo corretto, cioè con la lettera in maiuscolo seguita da un numero, come richiesto.

Cliccando su «Controlla» vedranno comparire il Capitano Fantasma, che permetterà loro di procedere nel gioco. Dall'enigma otterranno *un cannocchiale* per l'inventario e *una cifra del lucchetto finale*.

Enigma 5: «Calcoli per il tesoro»

- Luogo: isola (figura 6.11)
- Livello di difficoltà: difficile
- Contenuto didattico dell'enigma: Calcolo mentale



Fig. 6.11 L'isola.

Per trovare due degli enigmi, i bambini dovranno scendere dal galeone e dirigersi sulla terraferma. Il primo enigma si trova proprio sulla spiaggia.

Il fatto che non sia messa in evidenza la zona su cui cliccare rende questa fase del gioco particolarmente difficile. Se non affronteranno il gioco con fermezza e concentrazione, inoltre, i bambini cliccheranno magari direttamente sulla freccia (recandosi nella grotta), senza esplorare questa parte dell'isola.

Per poter accedere alla pagina dell'enigma «Calcoli per il tesoro» (figura 6.12), dovranno leggere il testo sulla mappa e cercare un cannocchiale, nascosto dietro le botti di legno trascinabili (le zone circondate di giallo nella figura 6.11).

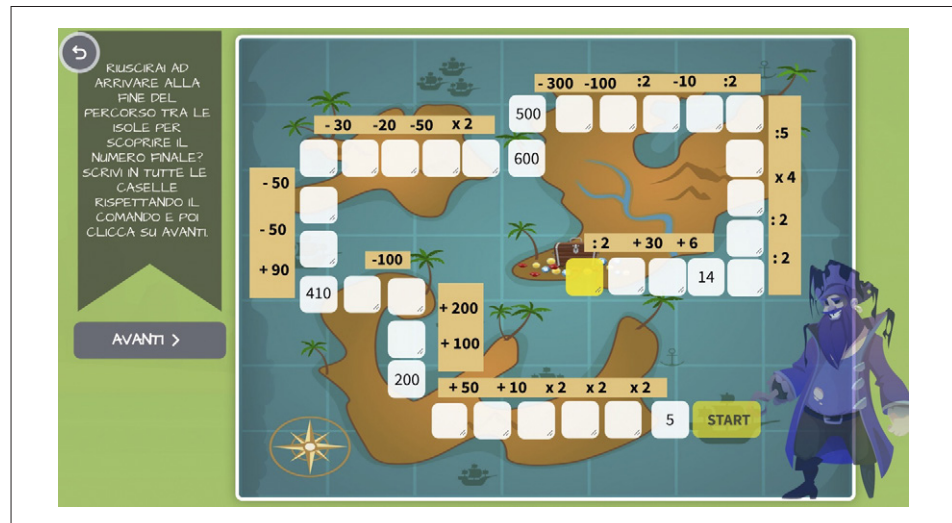


Fig. 6.12 Enigma «Calcoli per il tesoro».

In questo enigma, i bambini dovranno eseguire mentalmente calcoli con le quattro operazioni. I risultati andranno scritti nelle caselle bianche. Ogni numero è collegato a quello successivo, come negli esercizi composti da catene di numeri. La difficoltà è legata al numero di calcoli da effettuare e al fatto che un risultato sbagliato può incidere sul superamento dell'attività. Quando saranno arrivati alla casella gialla, i bambini dovranno cliccare sul pulsante «Avanti», inserito con animazione di entrata posticipata. Per procedere nel gioco occorre scrivere il numero inserito nell'ultima casella. Otterranno così *una cifra per il lucchetto finale* e un nuovo oggetto: *la bussola*.

Enigma 6: «Forzieri»

- Luogo: la grotta dell'isola (figura 6.13)
- Livello di difficoltà: difficile
- Contenuto didattico dell'enigma: ordinamento di numeri
- Componenti aggiuntivi: inventario, lucchetto e conclusione

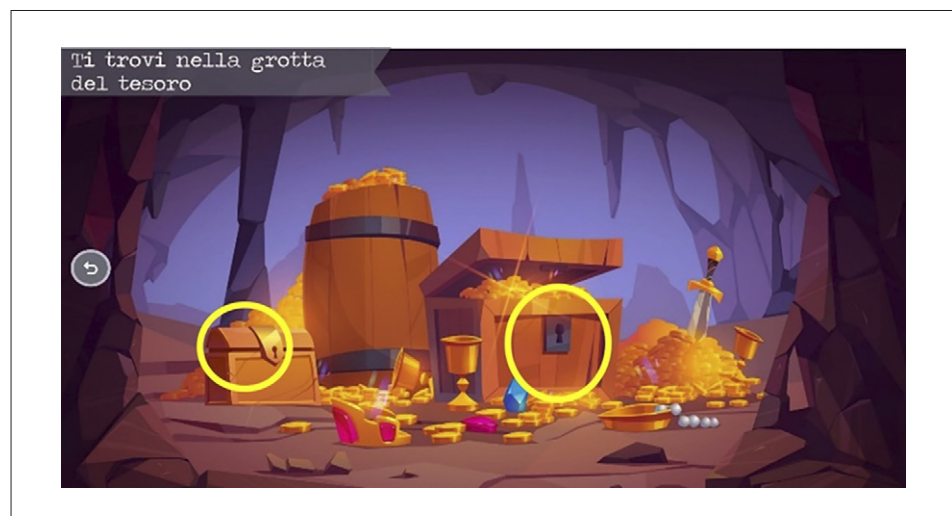


Fig. 6.13 La grotta dell'isola.

Escape Room per insegnare Musica a scuola

Elisabetta Nanni

Ho dei ricordi nitidi del mio primo libro, *Il Mago di Oz*. Era un libro cartonato che, aperto al centro, presentava un castello in formato pop-up. Trascorrevi ore e ore desiderando di essere piccola all'interno delle stanze, con porte o cassetti da aprire in cui la mia fantasia immaginava gioielli o regali inaspettati. A quella per gli ambienti immersivi si è aggiunta, dopo qualche anno, la passione per i libri gialli: le mie giornate di ragazzina in piena preadolescenza erano popolate da personaggi come Nancy Drew o i Fratelli Hardy.

Attualmente sono insegnante di Musica presso un istituto comprensivo, ma il mio interesse per gli enigmi e i quiz si è spesso intrecciato con la mia carriera professionale. Affascinata da esperienze di Escape Room in presenza, ho iniziato a documentarmi per approfondire la tematica grazie alle risorse pubblicate generosamente in rete da Anna Rita Vizzari. I suoi contributi, ricchi di spunti e suggerimenti per escape interamente digitali sviluppate in tempi non sospetti e prima dell'emergenza Covid nelle scuole, hanno ravvivato ulteriormente il mio interesse nei confronti dei quiz, degli enigmi e dei crittogrammi da risolvere.

Dopo aver progettato, costruito, smontato e rimontato stanze e rompicapi da sola, ho deciso di sperimentare questa strategia in classe, trasformandola in una vera e propria metodologia. Quale rapporto può esserci tra l'insegnamento della musica e la costruzione di Escape Room? Come avvicinare i ragazzi e le ragazze a produzioni musicali lontane dal loro tempo e dai loro gusti? Come far comprendere loro la grandezza di musicisti come Beethoven o Chopin?

In un periodo di trasformazione e di «tempo sospeso» come quello vissuto negli ultimi due anni scolastici, la Musica — tra tutte le discipline — ha subito forti limitazioni. Sappiamo molto bene come i nostri studenti e le nostre studentesse abbiano la necessità di approcci operativi e non di uno studio musicale teorico o di un «addestramento» a uno strumento, il più delle volte uguale per tutti nella stessa classe. La Musica, inoltre, è parte integrante della vita vissuta di ciascuno di noi e — tralasciando la retorica, molto spesso abusata, sulle competenze chiave del Ventunesimo secolo — può diventare realmente un elemento trasversale per facilitare l'apprendimento nelle nostre scuole. In questo contesto si inserisce la mia sperimentazione delle Escape Room, intese non come semplici giochi ma come scenari didattici da applicare nelle classi. Coniugando oggetti di conoscenza, produzione creativa e artefatti digitali, infatti, l'escape favorisce la didattica attiva e laboratoriale.

Le esperienze e i modelli presentati in questo contributo sono pensati per una scuola secondaria di primo grado e possono essere rielaborati in ciascuna delle tre

classi, a seconda dei diversi contesti in cui si opera. Sono ideati principalmente per ambienti digitali, ma possono essere arricchiti anche da oggetti analogici, come lucchetti fisici o enigmi cartacei. Per la soluzione, bisogna considerare di impiegare un tempo complessivo di circa 40 minuti al massimo, lavorando rigorosamente a piccoli gruppi, per far sì che studenti e studentesse si sostengano e si aiutino nei momenti di difficoltà. Bisogna poi aggiungere 15 minuti per discutere insieme i risultati e soprattutto per riflettere e confrontarsi in modalità autovalutativa e metacognitiva; fase, questa, necessaria e importante anche per noi insegnanti.

Esperienza 1: Alla ricerca degli strumenti perduti

Viella, liuto, chiarina sono nomi di antichi strumenti musicali poco conosciuti da studenti e studentesse. Come introdurre la presentazione di oggetti così lontani dal loro vissuto?

La classica ricerca, utilizzando celebri enciclopedie online, non solo svuota di significato il prodotto culturale, ma è anche — e soprattutto — poco coinvolgente e rischia di far perdere la significatività dell'apprendimento. Pensiamo, pertanto, a un'Escape Room progettata come un ambiente educativo che abbia come finalità proprio la conoscenza degli strumenti musicali antichi e che possa aiutare gli studenti a familiarizzare con immagini e suoni provenienti da culture diverse.

Per la sperimentazione, dividiamo la classe in piccoli gruppi, composti al massimo da quattro membri ciascuno. A ogni team verranno assegnati un dispositivo digitale (laptop o chromebook) e un tablet o smartphone, se il loro uso è permesso in classe, per risolvere la sezione che verrà dedicata alla Realtà Aumentata.

Un'escape è un gioco di intrattenimento a squadre il cui obiettivo è quello di riuscire a fuggire da una «stanza»: non si entra mai da soli, ma sempre a piccoli gruppi. Evitiamo, pertanto, di affidare la soluzione al singolo, perché il confronto tra i diversi membri è rilevante e sostanziale.

Consiglio, inoltre, l'applicazione Classroomscreen¹ per supportare la gestione del tempo in ogni fase della soluzione. Non è necessario registrarsi e usare credenziali: è sufficiente lanciare l'applicazione alla LIM per proiettare cronometri e timer.

La stanza in cui comincia l'avventura

La prima fase del lavoro del docente è dedicata all'allestimento della prima stanza che, in questo caso, sarà completamente digitale.

«*Io sont la Morte che porto corona, sonte signora de ognia persona at cossa fiera forte et dura che trapasso le porte et utre le mura et sono quella che fa tremare el mondo...*». Sono i versi che accompagnano la *Danza macabra*, affresco realizzato da Simone Baschenis a Pinzolo, località montana del Trentino, nel 1539.² L'affresco rappresenta una processione di papi e imperatori alternati a scheletri; ci interessa, qui, perché dà quel giusto pizzico di mistero alla prima missione della nostra escape. Le parole sopra citate verranno riprese dal cantautore italiano Angelo Branduardi nella canzone *Ballo in Fa Diesis minore* del 1977.

La protagonista della nostra escape si trova imprigionata nella stanza degli affreschi e, terrorizzata dai macabri scheletri, deve riuscire a scappare. Non dispo-

¹ classroomscreen.com.

² commons.wikimedia.org/wiki/File:Simone_Baschenis_Danza_Macabra_02_Pinzolo.jpg.