



foto: <https://eduescaperoom.com>

Si sta rapidamente diffondendo anche in ambito scolastico l'utilizzo della Escape Room come pratica di gamification

Questo tipo di esperienza favorisce il lavoro di squadra e rafforza alcune tra le principali competenze chiave dei nostri studenti (lavorare in team, problem solving, prendere decisioni, progettare e pianificare, capacità di deduzione, ecc). Oltre a questi aspetti, gli studenti si abituano ad operare anche in situazioni di disagio, come quelle in cui il rispetto del limite di tempo assegnato, rappresenta una variabile molto rilevante.

{loadposition user7}

Ma cosa è in pratica l'Escape Room? Si tratta di un gioco di logica nel quale i concorrenti, rinchiusi in un ambiente allestito a tema o in una sorta di "stanza virtuale", in un tempo assegnato (di solito 45 o 60 minuti) devono cercare d'uscire utilizzando l'ingegno per risolvere rompicapi, enigmi, indovinelli, codici.

Per procedere nel gioco solitamente devono trovare le combinazioni necessarie per sbloccare lucchetti che chiudono scatole contenenti gli indizi per risolvere l'enigma successivo. A scuola

è possibile impostare delle escape room virtuali, in cui utilizzare dei lucchetti digitali da sbloccare. Le scatole possono dunque essere svelate attraverso un codice QR o un'etichetta contenente un indirizzo web. Quando i partecipanti troveranno quel codice QR o inseriranno quell'indirizzo web nel browser, arriveranno alla pagina web contenente la sfida che sbloccherà il lucchetto digitale. Di solito in qualsiasi blocco digitale ci sarà una domanda a cui i partecipanti dovranno rispondere con la soluzione in grado di aprirlo. Se la soluzione sarà corretta, come premio riceveranno l'accesso a un nuovo enigma, un indizio per risolvere un'altra sfida, un codice per aprire una serratura fisica o qualsiasi altra cosa che viene in mente.

[Qui](#) vedete un esempio di enigma da risolvere.

Ma come preparare i lucchetti digitali?

Vi consiglio questo [generatore di lucchetti digitali](#), totalmente gratuito e messo a punto da [e duescaperoom.com](#), una piattaforma interamente dedicata all'utilizzo educativo dell'Escape Room. Sui tratta di un semplice strumento che in pochi secondi vi permette di adattarlo al tema della vostra Escape Room, con la possibilità di utilizzare diversi sfondi personalizzabili. Dovrete solo decidere quale è l'enigma da mostrare, proponendo un testo o aggiungendo un'immagine. Potete anche utilizzare lo strumento dei [messaggi con codice colore](#).

Se i partecipanti trovano la soluzione giusta, potete anche mostrare un'immagine come ricompensa. Questa immagine potrebbe essere ciò che avrebbero trovato all'interno di una scatola.

È inoltre possibile configurare il lucchetto per inviare i partecipanti a un altro sito Web, ad esempio a un nuovo lucchetto con un nuovo enigma.

Chi volesse approfondire le possibilità di utilizzo di questa pratica di gamification in classe, può leggere [questo decalogo](#) messo a punto da Educacion 3.0 che indica quali caratteristiche dovrebbe avere l'Escape Room per rappresentare un'opportunità formativa significativa per i nostri studenti.

{jcomments on}

{loadposition user6}