Centro
Linguistico
d'Ateneo

Escape Games & Serious games per la didattica

Apprendimento cooperativo
Task-based learning
Sviluppo di competenze socio-culturali

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

ESCAPE ROOM per la DIDATTICA: COSA SONO E PERCHÉ USARLE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

Escape games & escape room: cosa sono

"Escape Rooms are **live-action team-based games** where players discover clues, solve puzzles, and accomplish tasks in one or more rooms in order to accomplish a specific goal (usually escaping from the room) in a limited amount of time"

"Escape Games are a type of Live-Action Games, which are games where the player and the in-game avatar the player controls are the same thing" [S. Nicholson]

Le ESCAPE ROOM per la DIDATTICA possono essere considerate un esempio di SERIOUS GAME:
GIOCHI CONCEPITI PER SVILUPPARE O CONSOLIDARE ABILITÀ E COMPETENZE
(TRASFERIBILI NEL MONDO REALE)

Diapositiva 41

Perché una escape room (glotto)didattica

CONTESTO IMMERSIVO

COINVOLGIMENTO

RILEVANZA SOCIOCULTURALE

Un ambiente verosimile permette di immedesimarsi nella storia di cui si è PROTAGONISTI

- Limite di tempo
- Sfida: non ci si affida a fortuna o strategia

Il gioco è MEZZO DI APPRENDIMENTO E COMPRENSIONE DELLE DIFFERENZE FRA CULTURE

ABBATTIMENTO DEL FILTRO AFFETTIVO

APPRENDIMENTO COOPERATIVO

QCER

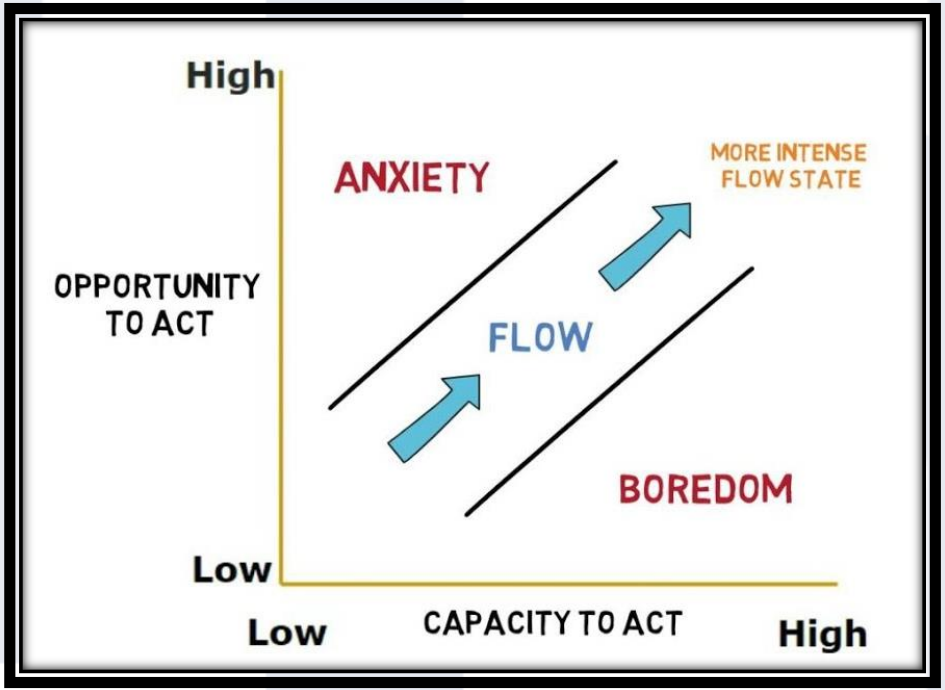
In base al LIVELLO DI COMPETENZA LINGUISTICA prescelto, è possibile selezionare

TEMI, BISOGNI E FINALITÀ COMUNIVATIVE

L'andamento ideale del gioco come strumento per la ludodidattica

The theory of flow

Di Mihaly Csikszentmihalyi



A cosa serve una escape room (glotto)didattica

Progettata dal docente

- Una **verifica** al termine di un modulo di un corso
- Un **test di livello**
- Un **test di fine corso**
- Un mezzo di coesione nel gruppo
- Un mezzo di comunicazione e comprensione reciproca

Progettata dagli studenti

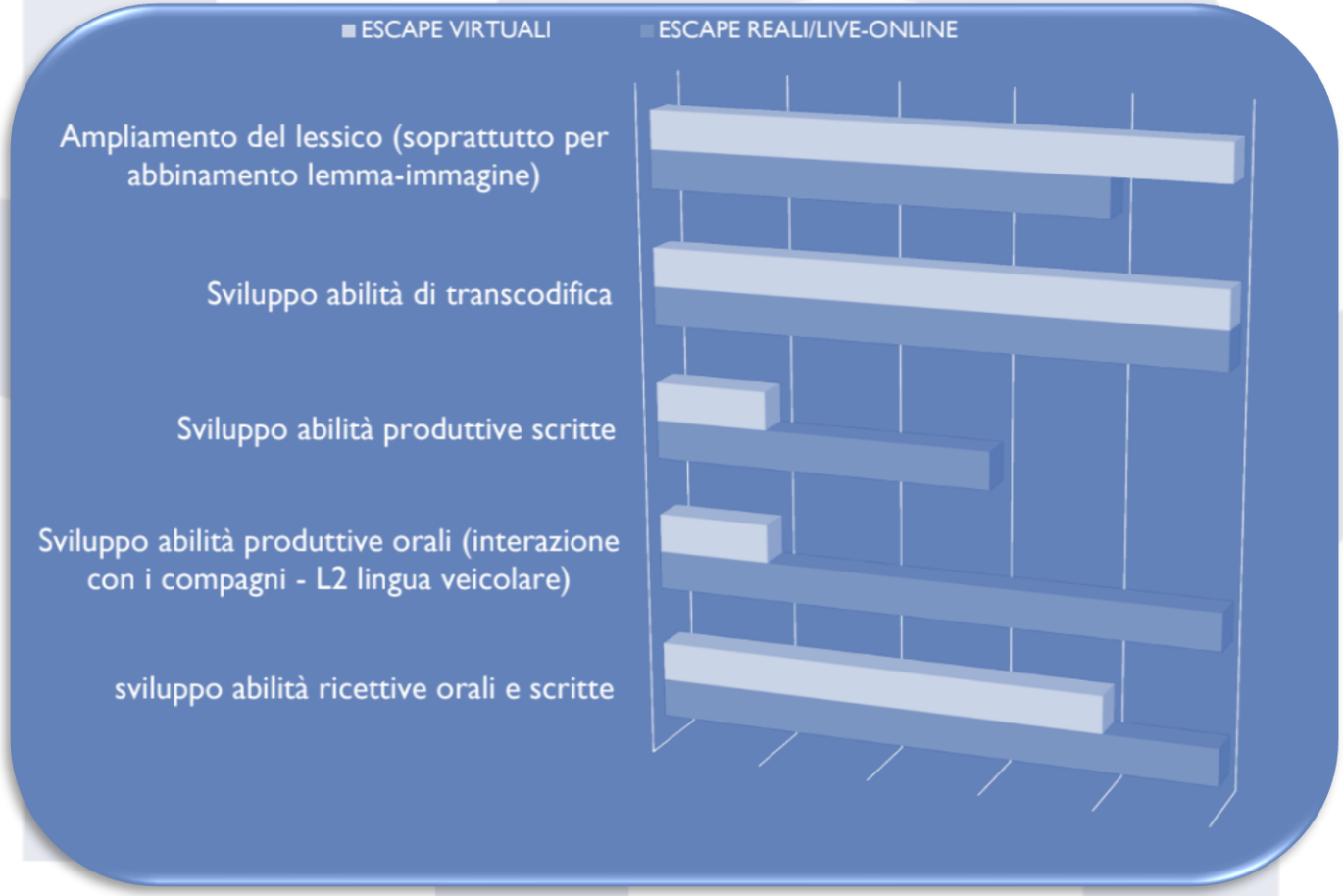
- Un mezzo di coesione nel gruppo
- Un mezzo di comunicazione e comprensione reciproca
- Un progetto **TASK BASED**
- Costruito con la partecipazione attiva degli studenti, che potranno occuparsi di
  - **Progettazione** del gioco
  - **Story telling**
  - **Gestione** del gioco stesso

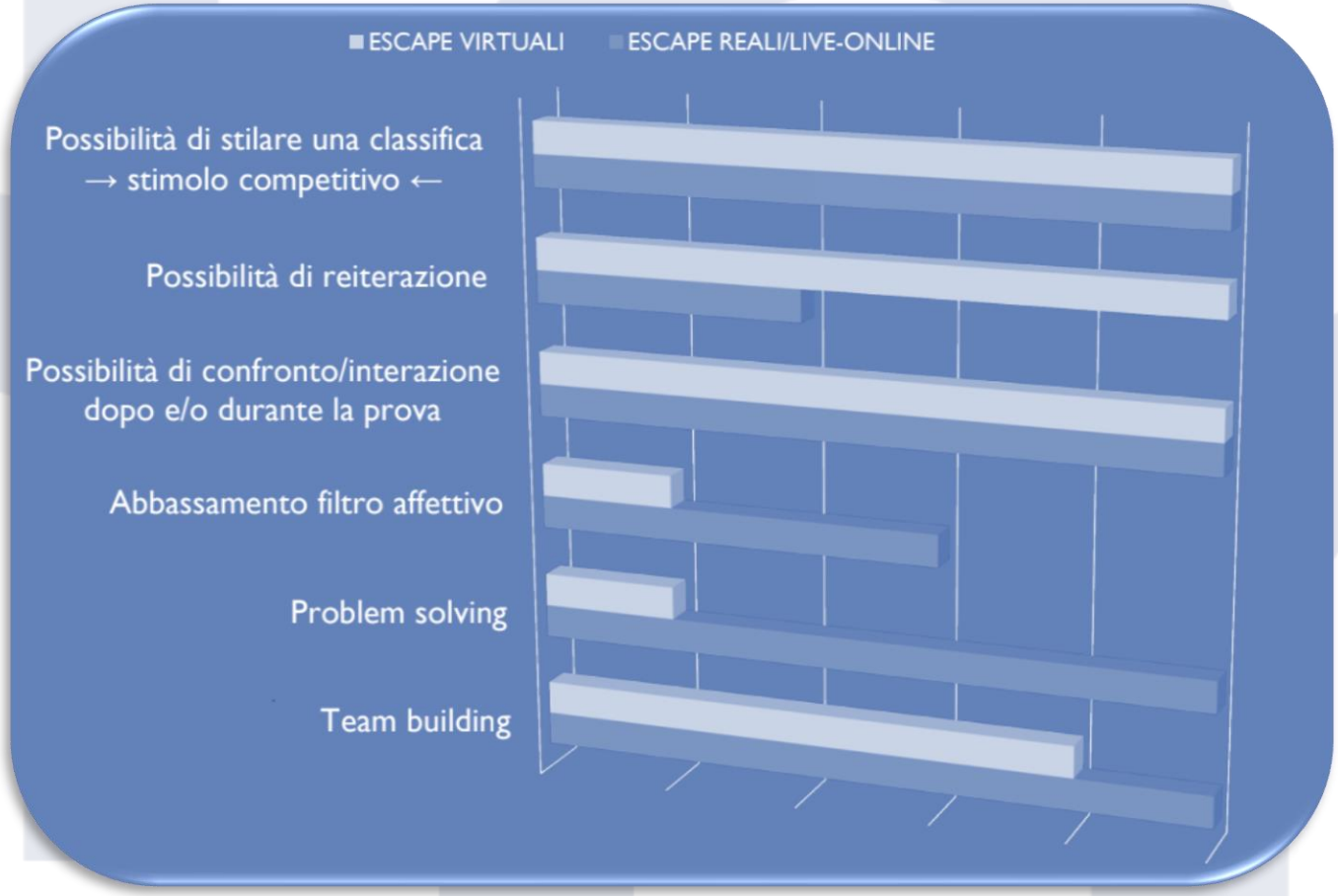
Tipi di escape room

VIRTUALI

FISICHE

IN VIDEOCONFERENZA
(live online)


ESCAPE VIRTUALI
ESCAPE REALI/LIVE-ONLINE
Ampliamento del lessico (soprattutto per abbinamento lemma-immagine)
Sviluppo abilità di transcodifica
Sviluppo abilità produttive scritte
Sviluppo abilità produttive orali (interazione con i compagni - L2 lingua veicolare)
sviluppo abilità ricettive orali e scritte


ESCAPE VIRTUALI
ESCAPE REALI/LIVE-ONLINE
Possibilità di stilare una classifica
→ stimolo competitivo ←
Possibilità di reiterazione
Possibilità di confronto/interazione
dopo e/o durante la prova
Abbassamento filtro affettivo
Problem solving
Team building

ELEMENTI FONDAMENTALI
COMPETENZE
FUNZIONI

COMPRENSIONE ORALE + RICONOSCIMENTO ANOMALIE DEL CONTESTO

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

Educational e recreational escape games: differenze

	EDUCATIONAL ESCAPE GAME	RECREATIONAL ESCAPE GAME
FINALITA'	Capire e risolvere un problema (e/o uscire da una stanza)	Uscire da una stanza
CONOSCENZE PREGRESSE	È possibile dare per scontate alcune conoscenze pregresse per la risoluzione degli enigmi	Non vengono date per scontate conoscenze pregresse per la risoluzione degli enigmi
RICICLO DI MATERIALI	È possibile utilizzare alcuni strumenti presenti nel gioco più di una volta	Solitamente gli strumenti che vengono trovati vengono usati solo una volta
FUNZIONE DEL GIOCO	- È mezzo di apprendimento o strumento di verifica sull'acquisizione di contenuti (escape game proposto alla classe dal docente) - È strumento e mezzo di condivisione di conoscenze fra pari (escape game creato dagli studenti stessi)	Intrattenimento

COMPETENZE

- ESPLICITE → Gli studenti hanno tutte le informazioni chiaramente a disposizione
- PRESUNTE → Gli studenti dovrebbero conoscere le informazioni perché parte di un programma già affrontato
- RECUPERABILI → Gli studenti trovano quello che gli serve nel mondo reale

SOCIALITÀ E COMUNICAZIONE

Abbattere il filtro affettivo

- **INTERAZIONE**
- **COLLABORAZIONE**
- **EMPATIA**

BARRIERE FISICHE: è necessario comunicare con qualcuno che è altrove

CREARE SEQUENZE LUNGHE da ricordare/nel tempo o che richiedano più di una persona per ricordarle

EVENTI SIMULTANEI o che prevedano **AZIONI SIMULTANEE** (sovrapporre oggetti, osservazione contemporanea in luoghi diversi, porre attenzione a input diversi ma contemporanei)

ELEZIONE DI UN GIOCATORE per un role-play (es: parlare con un personaggio storico) o per svolgere un compito specifico (in cui il giocatore scelto è esperto)

GIUSTIFICA e RACCONTA ciò che sta accadendo ← **LA STORIA** → È mezzo per sviluppare COMPETENZE

↓

È narrata (anche) per mezzo di materiali presenti nel gioco

- RUOLI E AZIONI: insegnano qualcosa di TANGIBILE NELLA VITA REALE – COMPETENZE SOCIO-CULTURALI
- POST-NARRAZIONE: da sfruttare come MEZZO di RESTITUZIONE di COMPETENZE ACQUISITE
- In mancanza di idee: SFRUTTARE UNA STORIA ESISTENTE particolarmente interessante per gli studenti, vera o di fantasia (narrativa, storia, cronaca, etc) – SFRUTTARE le CONOSCENZE PREGRESSE
- possibili PUZZLES (COMPITI COMUNICATIVI): PERSUADERE il game master, INVESTIGARE una situazione complessa, fare una TELEFONATA/scrivere una MAIL/LETTERA, prendere una DECISIONE, DESCRIVERE, …

GAME MASTER

È colui che si occupa di gestire le interazioni dei partecipanti durante il gioco.

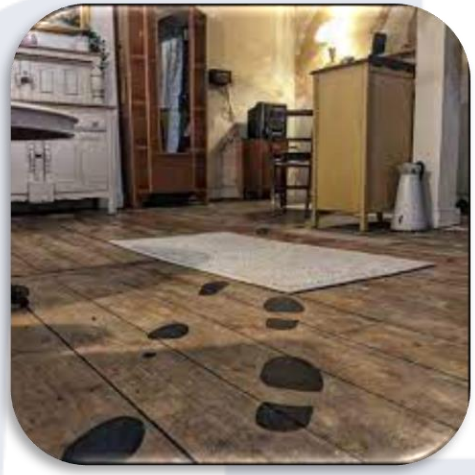
È UN FACILITATORE

RICOPRE UN RUOLO NELLA NARRAZIONE

Può ESSERE

- Il DOCENTE
- Un DISCENTE
- Un PERSONAGGIO ESTERNO
  - Fisicamente presente nella stanza
  - Presente fuori dalla stanza
  - Assente

SVILUPPARE COMPETENZE SCOIOCULTURALI



Spielen Hilft, una escape room socially conscious dedicata anche alle scuole

Il gioco diventa MEZZO di COMPRENSIONE DELL'ALTRO

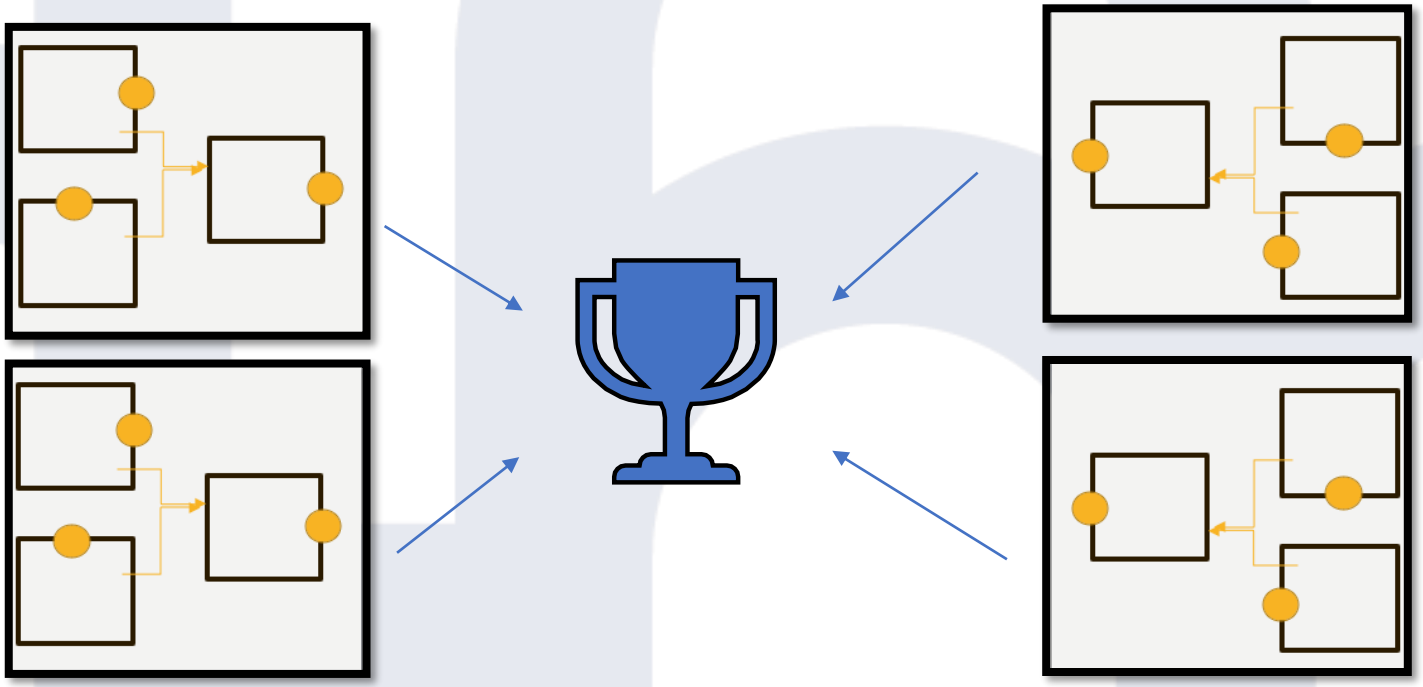
- Apprendere e utilizzare lo SLANG di una determinata area geografica/di un particolare CONTESTO SOCIALE
- Comprendere STILI DI VITA diversi
- COMPORTARSI secondo REGOLE condivise in quel determinato contesto
- Utilizzare MEZZI DI COMUNICAZIONE non convenzionali
- Sviluppare una STRATEGIA DI APPRENDIMENTO

CONOSCERE/APPRENDERE IL LESSICO SPECIFICO; IMPARARE TRAD...

ESCAPE ROOM FISICHE: STRUTTURE POSSIBILI

- POP-UP ESCAPE ROOM → Allestita saltuariamente ambientata in un luogo specifico
- PUZZLE BOX → Serie di enigmi organizzati a matrioska che portano a una soluzione finale
- PUZZLE HUNT → Serie di documenti interrelati che portano a una soluzione finale
- STORIE SERIALI → A intervalli regolari, si propone una versione ridotta di escape game che sia parte di una serie coerente di narrazioni

ESCAPE ROOM FISICHE: CLASSI NUMEROSE



GAME DESIGN

UN PO' DI PRATICA E QUALCHE ESEMPIO

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

WORLD DESIGN

Il gioco «Ostaggi in biblioteca» è stato ospitato in una vera biblioteca

Creare un mondo VEROSIMILE E COERENTE
con lo spazio a disposizione
assecondando gli OBIETTIVI DIDATTICI:
COSA VOGLIAMO
TRASMETTERE/SVILUPPARE/MIGLIORARE/TESTARE?

Strategie possibili:
- Uso di poster/pubblicità
- Riproduzioni di giornali
- Musica di sottofondo
- Strumentazione tipica del luogo

Natura storica di alcuni elementi
Scopo didattico
Oggetti che prevedono manipolazione fisica
«nascosto in bella vista»
Componenti extra

COSTRUIRE UNA STORIA VEROSIMILE

- Quali sono gli OBIETTIVI FORMATIVI?
  - APPRENDERE NUOVI CONTENUTI
  - CONSOLIDARE E APPLICARE ABILITÀ
  - TESTARE CONOSCENZE PREGRESSE
- Qual è il GENERE della storia?
  - GIALLO
  - HORROR
  - ROMANTICO
  - STORICO
  - COMICO
  - ...
- DOVE e QUANDO ha luogo?
- CHI sono gli attori?
  - PROTAGONISTI
  - ANTAGONISTI
  - AIUTANTI...
- COSA ACCADE?
  - INTRODUZIONE
  - SVILUPPO
  - CONFLITTO
  - SOLUZIONE
- Quali sono i MOMENTI FONDAMENTALI della storia? → QUALI ELEMENTI RAPPRESENTANO DEI PUNTI DI SVOLTA?

Qualche domanda a cui trovare risposta

- Perché esistono gli enigmi che abbiamo creato?
- CHI ha già provato a risolverli?
- CHI ha creato la sfida?
- Quale RUOLO hanno i giocatori?

OSTAGGI IN BIBLIOTECA

- *Il bibliotecario vuole punire coloro che ritiene colpevoli dello smarrimento di alcuni libri*
- *Il bibliotecario è pazzo*
- *Nessuno, i giocatori sono le prime vittime*
- *Il bibliotecario*
- *Avventori della biblioteca*

FEEDBACK

È fondamentale che gli apprendenti ricevano un feedback quando le loro azioni sono corrette

- SUONO DI CONFERMA
- SBLOCCO DI UN LUCCHETTO

ELEMENTI CHE COMUNICANO INEQUIVOCABILMENTE CHE LA DIREZIONE intrapresa è CORRETTA (es. un puzzle che inizia a comporsi)

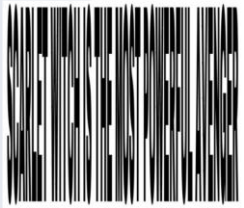
OBIETTIVO

- SPECIFICO
- ASPECIFICO
- SCONOSCIUTO

I giocatori sanno qual è il risultato da raggiungere e devono capire come farlo (es. OBIETTIVO: trovare tutti i libri persi)

Trovare una combinazione/portare a termine un ragionamento logico

Manipolare e/o riadattare degli elementi per capire qual è l'obiettivo del puzzle(«a-ah puzzle)



Diapositiva 52

LUCCHETTI

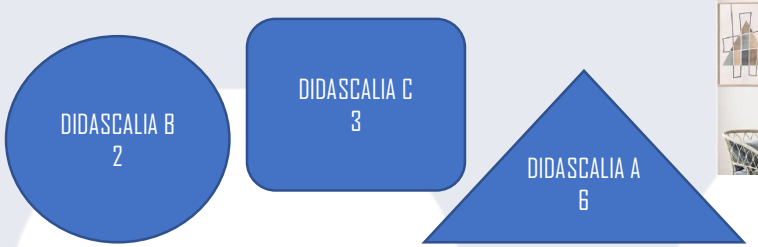
- **GOOGLE FORMS**
- **HONESTY LOCK** (bisogna rispettare delle determinate condizioni per proseguire nel gioco, es: una busta con scritto «non aprire se non sotto comando»/»aprire solo se il risultato è 27»
- **SOCIAL LOCK** (si trova la risposta e la si consegna al game master)
- **LIBRO DEI CODICI** (da consultare per tutto il gioco/solo per una parte del gioco)
- **ESCAPE BOOK**

AUMENTARE IL GRADO DI DIFFICOLTÀ

1) Il codice corrisponde alla lista di risultati ottenuti, nell'ordine in cui li si è trovati

623

2) In base alle forme/colori si capisce l'ordine dei numeri trovati



236

→ Per aggiungere livelli di difficoltà di questo tipo:

LATCH

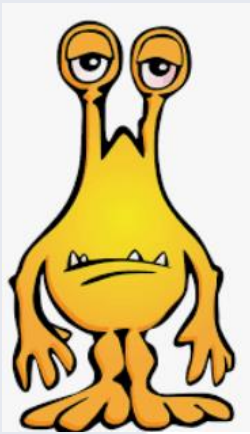
- LOCATION (uso di mappe)
- ALPHABET
- HIERARCHY (per peso/misura/età/procedimenti/)
- CATEGORIES → Usando elementi di importanza simile, è possibile lavorare sull'empatia: considerare un punto di vista diverso (in base al paese di provenienza per esempio)
- TIME (ordine cronologico/considerazione del fuso orario)

Un esempio

Obiettivo: mettere in pratica l'uso di
THEY'RE – TEHIR – THERE

1) Esercizio di completamento
2) Si nota che i testi sono proposti in un ordine particolare
3) Grazie a un indizio di capisce che si devono tracciare delle righe per unire le parole

Esempio fornito:
They're mysterious, there in the space their eyes shine and they like to match all the similar elements!



Over THERE! THEIR spaceship is unguarded, as THEY'RE out on a mission

Hopefully, THEIR big teeth just mean they like to eat really big plants.

Watch out! THEY'RE coming up on THEIR right hand side.

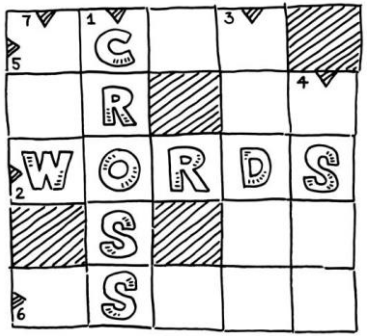
THEY'RE looking here, THERE and everywhere for you!

THEIR eyes are like laser beams!

Tipi di puzzle

- MONDO REALE
- OSSERVAZIONE
- CODICI E DECIFRAZIONE
- LOGICA
- ROLE-PLAY
- DEDUZIONE
- MATEMATICA
- METAPUZZLE

MONDO REALE


CROSS
WORDS

CHECK
POD CAST

Dobrý den
vítam
Hallo
Bună
Здравей
Zdravo
Bonjour
Здравейте
olá
Здраво
Dia duit
Kaixo
Hallo
Hola
Hallá
Zdravo

OSSERVAZIONE

- COLLABORAZIONE + COMUNICAZIONE:

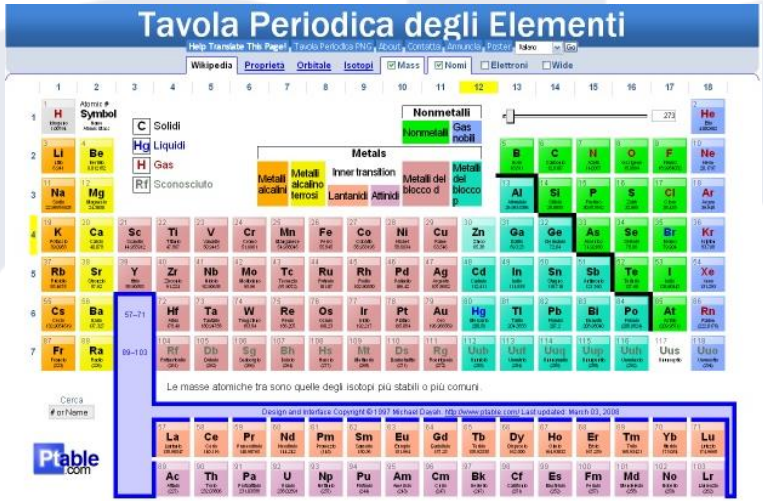
I giocatori devono comunicare cosa vedono ad altri compagni che sono altrove e devono capire insieme come combinare gli indizi

GIOCATORE A

GIOCATORE B

LOGICA

- TROVARE L'ORDINE degli elementi forniti
- RAGGRUPPARE GLI ELEMENTI sulla base delle loro caratteristiche
- SELEZIONARE alcuni elementi
- RICERCARE informazioni specifiche in base a un compito (es. trovare la formula giusta per un composto)
- ASSOCIARE le sigle degli elementi ai loro nomi estesi



DEDUZIONE

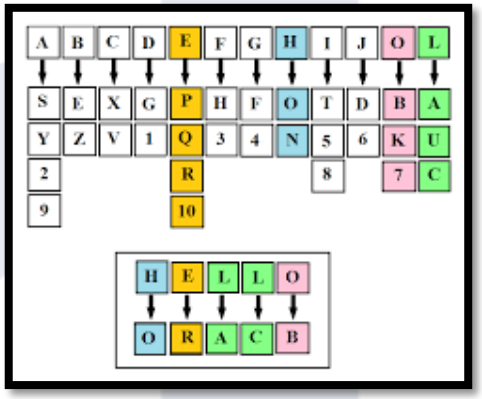
- La casa è andata in fiamme molto velocemente
- Qual è la causa principale?

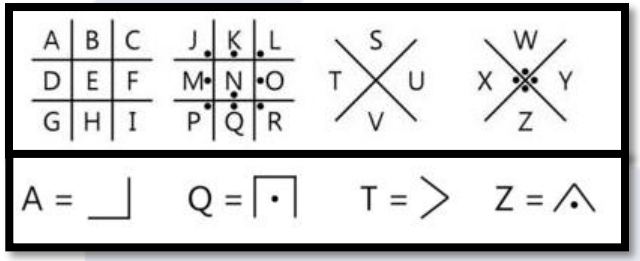
MATEMATICA

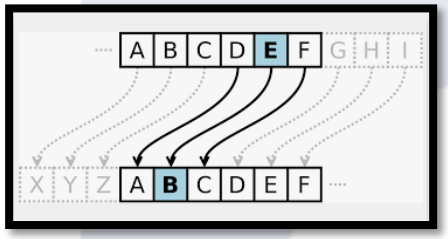
- SOSTITUZIONE lettere – numeri
- Determinare il PESO di oggetti usando una BILANCIA EQUILIBRATA
- CALCOLARE il valore degli articoli comprati conoscendo solo il totale di ogni ricevuta
- MISURARE IL VOLUME dei liquidi usando contenitori diversi con un determinato volume
- DETERMINARE quanti giorni sono passati

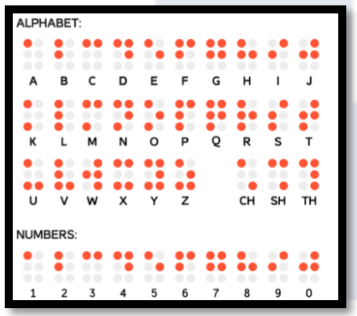
ME + ME = BEE

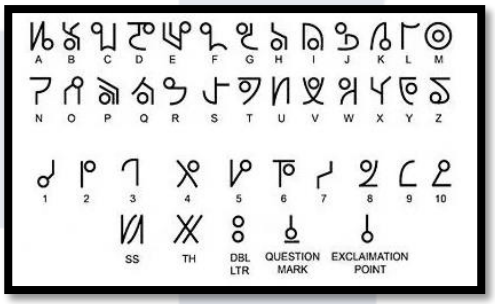
CRITTOGRAFIA

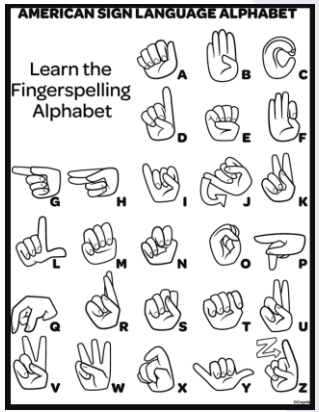








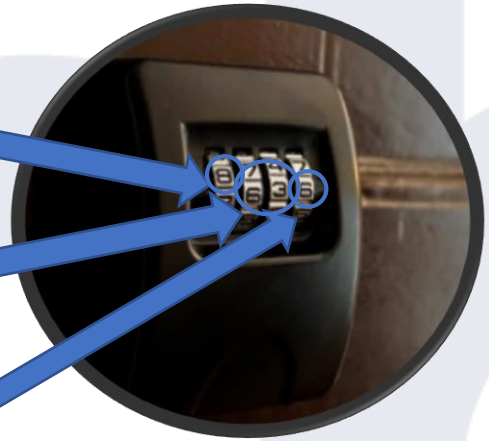




	1	2	3	4	5
1	E	X	A	M	P
2	L	B	C	D	F
3	G	H	I/J	K	N
4	O	Q	R	S	T
5	U	V	W	Y	Z

METAPUZZLE

Per aprire la cucina bisogna risolvere 3 puzzle diversi



*perché 3 puzzle e non 4?

OSTAGGI IN BIBLIOTECA
By LexitEscapeRoom

www.lexitescaperoom.it

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

OSTAGGI IN BIBLIOTECA
By LexitEscapeRoom

DESTINATARI
Apprendenti di INGLESE/ITALIANO L2
Scuole, privati, aziende, cooperative

LIVELLO
B1/B2

ABILITÀ
Comprensione orale
Comprensione scritta
Produzione orale
Produzione scritta

AZIONI
Comunicare oralmente con i compagni e con il game master
Leggere e interpretare testi brevi
Ascoltare e comprendere tracce audio(monologhi/dialoghi)
Riconoscere e abbinare elementi
Completare testi
Riconoscere errori
Riordinare frasi o parti di una storia
Dare indicazioni
Chiedere informazioni

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

OSTAGGI IN BIBLIOTECA by LexitEscapeRoom

- OBIETTIVI FORMATIVI
  - Ampliamento/consolidamento del lessico di base
  - Esercizio di alcune funzioni comunicative (Descrivere un oggetto, riassumere contenuti, scrivere un'e-mail, chiedere informazioni, interpretare un messaggio orale/scritto)
- GENERE
  - Tragicomico
- DOVE e QUANDO
  - In una biblioteca, al giorno d'oggi
- CHI
  - Bibliotecario impazzito
  - Studenti/utenti della biblioteca
  - Un amico del bibliotecario
- COSA ACCADE
  - Il bibliotecario impazzito a causa dei continui ritardi nella restituzione dei libri e affetto da vuoti di memoria, decide di rinchiudere un gruppo di malcapitati in biblioteca per far loro ritrovare tutti i libri persi
- MOMENTI FONDAMENTALI
  - I partecipanti vengono rinchiusi a sorpresa in biblioteca
  - Interazione con il bibliotecario (in diretta, per mezzo di documenti da trovare nella stanza)
  - Scoperta di documenti nascosti

Diapositiva 23

UNA delle LOCATION

IL KIT

L'INIZIO DEL GIOCO

I giocatori sono stati rinchiusi in biblioteca dalla bibliotecaria che, ormai portata alla follia da alcuni ritardatari cronici nella riconsegna dei libri, decide di costringere i malcapitati a ritrovare dei libri persi.

PARLARE DI SE', PRESENTARSI, COMPRENDERE TESTI ORALI SEMPLICI SU ROUTINE E VITA QUOTIDIANA

SITUAZIONE INIZIALE

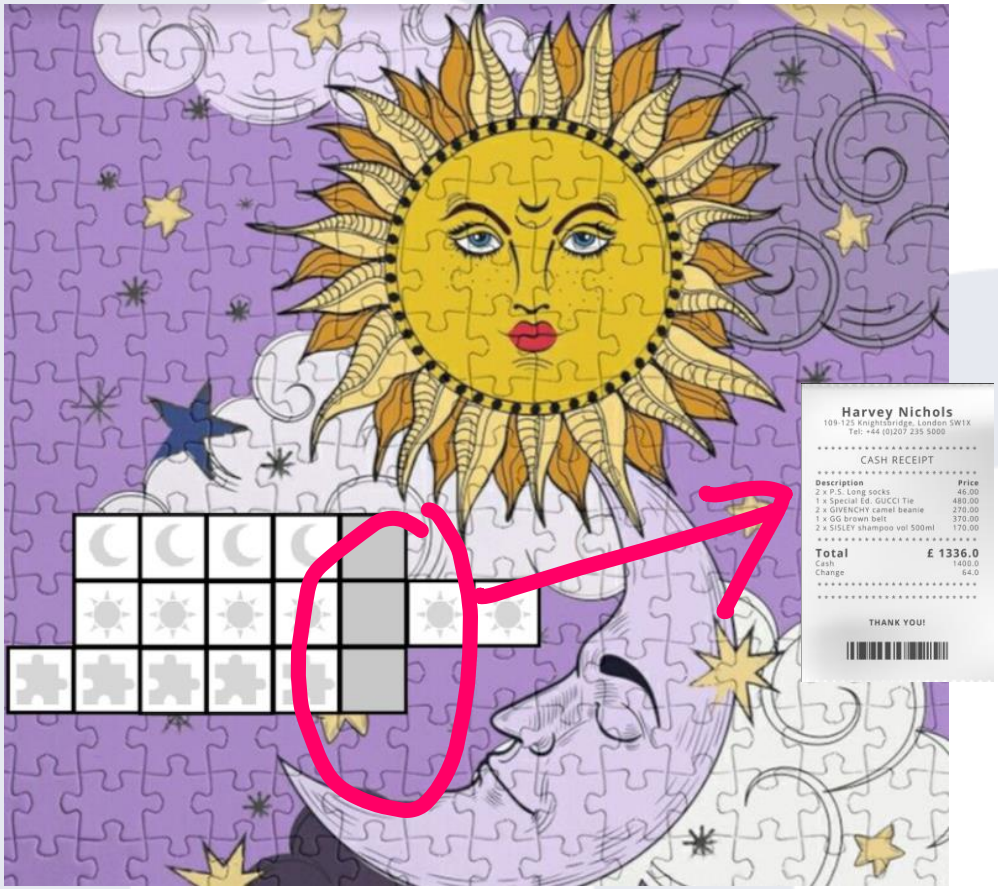
Nel telefono è nascosta una chiave

COMPRENDERE UNA CITAZIONE LETTERARIA, COMPLETARE UN TESTO IN MANIERA COERENTE IN BASE AL CONTESTO, CHIEDERE E DARE ISTRUZIONI

Comprensione orale e completamento

Una volta completato il cruciverba, si trova la parola chiave per proseguire

COMPRENDERE UNA BREVE LETTURA AD ALTA VOCE; COMPLETARE CON PAROLE MANCANTI IN BASE AL CONTESTO E GRAZIE A INPUT VISIVI



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

LEXIT LIBRARY SUGGESTS

PETER PAN
J.M. BARRIE
(1902)

LORD OF THE FLIES
W. GOLDING
(1954)

FRANKENSTEIN
M. SHELLEY
(1818)

OTHELLO
W. SHAKESPEARE
(1603)

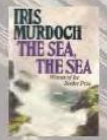
NOSTROMO
J. CONRAD
(1904)

WOMEN IN LOVE
D.H. LAWRENCE
(1920)

A ROOM WITH A VIEW
E.M. FORSTER
(1908)

GULLIVER'S TRAVELS
J. SWIFT
(1726)

OLIVER TWIST
C. DICKENS
(1837)



THE SEA, THE SEA
IRIS MURDOCH
(1978)

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

COMPRENDERE TESTI SCRITTI INFORMALI; DEDURRE IL TITOLO DI UN LIBRO DALLA SUA DECRIZIONE; CONSULTARSI CON I PARTECIPANTI E IL GAME MASTER; FARE IPOTESI

Dear John,
how are things?
I hope everything's fine.
I'm writing because I am worried about my memory: I think I'm losing it!
I can't remember the exact title of some of my favourite books. I'll give you a brief description of the plot, I really hope you'll be able to help me.
One book is about a kid that never grows up and is able to fly, a very funny one!
The other is the story of a really jealous man, I think it's a tragedy, I remember you crying while reading it, don't you?
Then I would like to read again about that brave guy who showed courage in South America, do you remember if we talked about that?
Wait, I have other two titles I don't remember: the one about a person who was big when others were small and was small when the others were big, does it exist or am I going crazy?
Oh, the last one: the book that talked about a poor and unlucky boy, I didn't like that much, but I want to see if I change my mind about it.
Can you help me?
Looking forward to your reply,
Love,
Dorothy

"Escape Rooms are live-action team-based games where playe...

ASSOCIAZIONE PAROLA-IMMAGINE

CONOSCERE/APPRENDERE IL LESSICO SPECIFICO;
IMPARARE TRADIZIONI (culinarie)

Diapositiva 17

BEDDA MATRI!

UN CICLO DI INCONTRI SULLA CUCINA SICILIANA
PER LE ELODIE FORCHETTE DELLA BIBLIOTECA!

Questo mese prepariamo: LA PASTA ALLA NORMA

1. INGREDIENTI :

- 300g di penne
- 250g di melanzane
- 150g di ricotta salata
- 350 di polpa di pomodoro
- 50g di cipolla
- 15ml di olio extravergine d'oliva

+ basilico, aglio, sale e pepe q.b.

2. COMINCIAMO

- tagliare la melanzana a cubetti
- salare leggermente
- lasciar riposare per 20 min circa

3. ORA SI FA SUL SERIO!

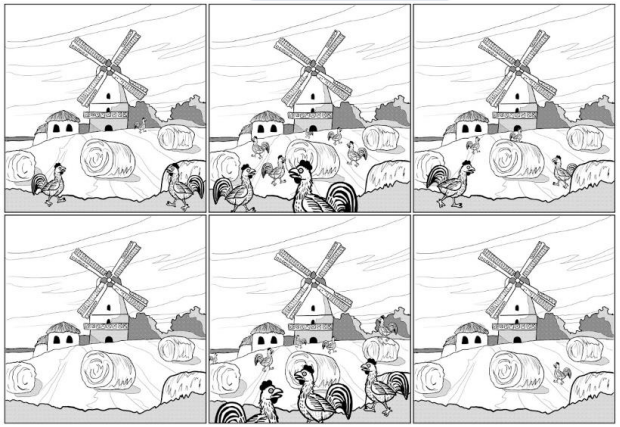
- Far rosolare la cipolla tritata e l'aglio in una padella
- Aggiungere la melanzana, la polpa di pomodoro, sale, pepe
- Cuocere per 15-20 minuti circa
- Cuocere le penne in abbondante acqua salata
- Condire con il sugo, il basilico e la ricotta salata
- Servire in tavola

CONOSCERE/APPRENDERE IL LESSICO SPECIFICO;
IMPARARE TRADIZIONI (culinarie)

TELEFONARE

TROVANDO I NUMERI MANCANTI È POSSIBLE CHIAMARE UN NUMERO DI AUDIOSTORIE.

COMPRENDERE UN MESSAGGIO REGISTRATO; SELEZIONARE UN'OPZIONE PRESCELTA; CHIEDERE DI PARLARE CON UN OPERATORE; DIALOGARE AL TELEFONO



RICONOSCIMENTO DI ERRORI, RIORDINO DI SEQUENZE

COMPRENSIONE ORALE + COMPRENSIONE SCRITTA

COMPRENDERE UN TESTO ORALE LUNGO E ARTICOLATO; TROVARE ERRORI; CONFRONTARE TESTI SCRITTI E ORALI; RICORSTRUIRE SEQUENZE NARRATIVE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

Diapositiva 28

Currado e Chichibio discutono, ma il cuoco ha la risposta pronta. Currado non si arrende...

Currado urla per svegliarle, le gru abbassano l'altra zampa, ma il cuoco, ancora una volta, ha la risposta pronta!

Quando Currado vede arrivare la gru con una zampa sola, si arrabbia moltissimo con Brunetta.

Il profumo della gru arrosto attira la bella Brunetta, che convince Chichibio a darle una coscia dell'animale.

Durante una battuta di caccia, Messer Currado cattura due gru e le porta al suo cuoco Chichibio.

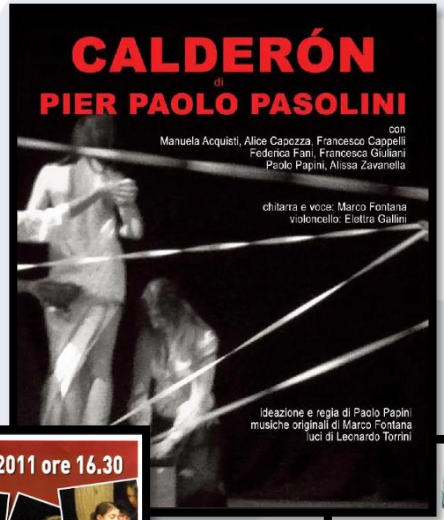
...e porta il cuoco a vedere le gru di persona, ma queste stanno cantando su una zampa sola.

COMPRENSIONE ORALE + RICONOSCIMENTO ANOMALIE DEL CONTESTO

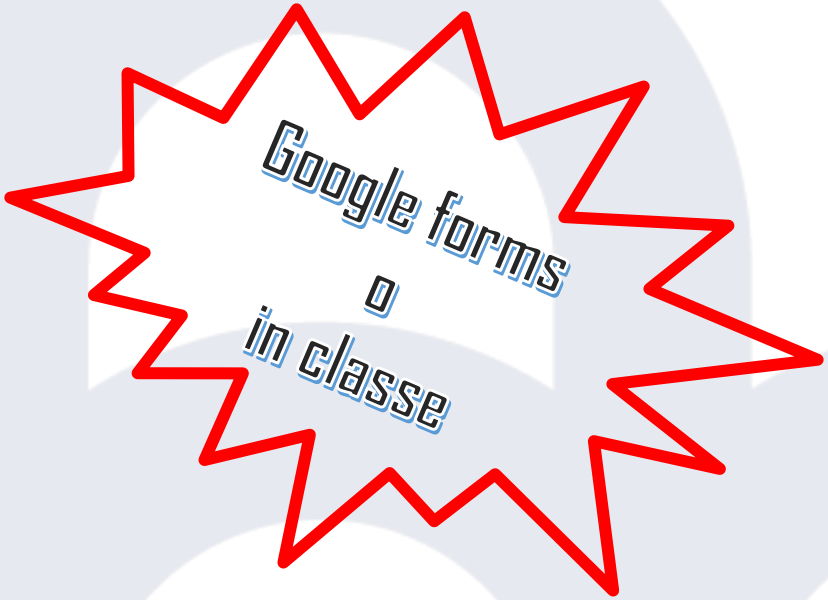
ASSOCIARE ARGOMENTI E IMMAGINI; COMPRENDERE DIALOGHI TRATTIDA OPERE AUTENTICHE; IDENTIFICARE INFORMAZIONI FUORI CONTESTO

ELEMENTI FONDAMENTALI COMPETENZE FUNZIONI

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM



[Diapositiva 26](#)



Un escape game per la classe

http://scottnicholson.com/misinformation

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

BIBLIOGRAFIA

- Unlock the Potential of Puzzle-based Learning – Designing escape rooms + games for the classroom, S.Nicholson, L.Cable
- Training Teachers to Implement Jigsaw Learning: a manual for Teachers, E. Aronson, E. Goode
- Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities, S.Nicolson
- Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design, S.Nicholson
- Information Anxiety, R.Wurman
- L'Arte del Coinvolgimento, F.Viola, V.I.Cassone

Una tesi magistrale che ha studiato il nostro progetto:

Online gaming e produzione orale: uno studio con apprendenti adulti di lingua inglese durante un escape game.

Tesi magistrale in Scienze della Mediazione Linguistica

Università degli Studi di Milano

Francesca Fallucchi