

# La didattica ludica: l'escape game

di Anna Rita Vizzari

Erickson

2

Nuove metodologie didattiche

Erickson

## L'escape game

L'**escape game** è un gioco che richiede ai giocatori di portare a termine un'avventura (che consiste di solito nello *scappare* da un luogo) risolvendo una serie di enigmi. La formula di escape game più conosciuta è l'*escape room*.

Nell'**escape room**, i giocatori si ritrovano in un **ambiente** (reale o virtuale) che devono ispezionare per cercare elementi – enigmi, indizi, strumenti – utili a ottenere la cosiddetta **chiave finale** con cui uscire dall'ambiente. L'espressione «chiave finale» è usata in senso lato, perché potrebbe non essere una vera chiave, bensì una password o un oggetto.

Generalmente un **escape game** è caratterizzato da:

- **elementi da aprire/sbloccare/attivare**: scrigni, casseforti, dispositivi, meccanismi, porte ecc.;
- **elementi che servono ad aprire/sbloccare/attivare un altro elemento**: chiavi, password, codici ecc.;
- **enigmi** di diverse tipologie, in modo da coinvolgere le diverse intelligenze gardneriane<sup>1</sup> e favorire il lavoro di gruppo;
- **distrattori**, ossia elementi di disturbo che confondono o fanno perdere tempo ai giocatori.

## Progettare e organizzare un escape game

Nel momento in cui si decide di giocare o organizzare un escape (anche con finalità didattiche), si sta facendo **gamification**, cioè si usano elementi propri del gioco e delle tecniche del gioco in un contesto non ludico; quando questi elementi del gioco rientrano in un progetto didattico, si usa anche l'espressione «**didattica ludica**».

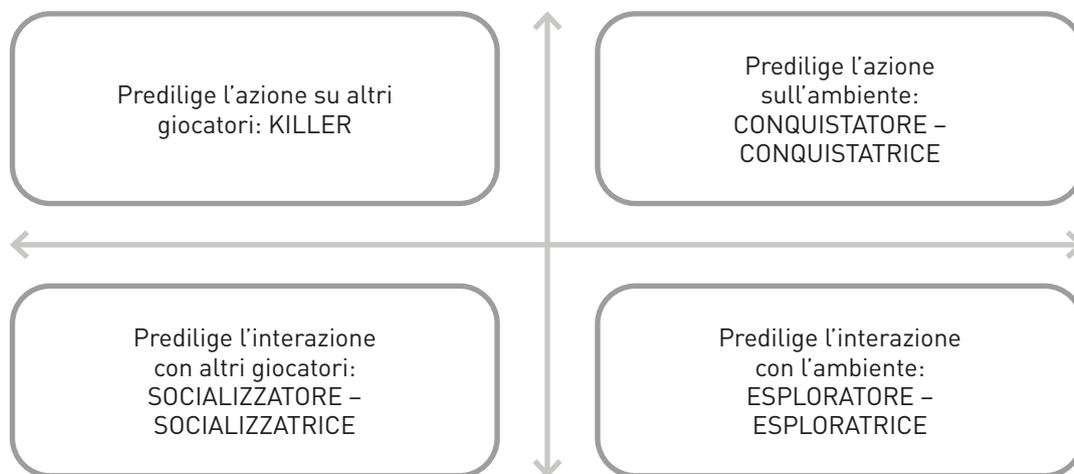
Per fare in modo che l'aspetto didattico non prenda il sopravvento sull'aspetto ludico, è bene considerare le categorie di **elementi di gioco** individuate da Werbach e Hunter<sup>2</sup>:

- **dinamiche**, ad esempio gli sviluppi narrativi e la competitività;
- **meccaniche**, ad esempio l'accumulo di punti e le sfide da superare;
- **componenti**, ad esempio i badge (una sorta di distintivo o attestato che documenta il superamento di un percorso) e i bonus (punti o risorse extra).

1. Nella teoria delle intelligenze multiple, lo psicologo Howard Gardner sostiene che l'uomo, nel corso dell'evoluzione, abbia sviluppato nove diverse manifestazioni di intelligenza: linguistica, logico-matematica, spaziale, corporeo-cinestesica, musicale, intrapersonale, interpersonale, naturalistica ed esistenziale.

2. In *The hierarchy of game elements*, 2012. Per la traduzione in italiano delle categorie di elementi del gioco si veda: Maestri A., Sassoon J. e Polsinelli P., *Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design*, Franco Angeli Edizioni, pag. 21.

Il gioco deve tenere conto anche dei suoi **partecipanti**, andando incontro ai gusti dei giocatori, di conseguenza è utile considerare anche la **tassonomia di Bartle sui tipi di giocatore**, di cui qui di seguito si propone uno schema sintetico<sup>3</sup>.



Realizzare un escape game può essere una sfida interessante anche per l'insegnante perché permette di introdurre enigmi e riflessioni pensate appositamente per la classe. Inoltre, se la classe si dimostra interessata e proattiva, la creazione dell'escape potrebbe essere affidata agli alunni e alle alunne.

Nella **progettazione di un escape game** è bene seguire il metodo indicato:

- immaginare un'**ambientazione** (una grotta, un castello...);
- ipotizzarne un'**articolazione**, cioè gli ambienti e gli spazi in cui si muovono i protagonisti (questa idea può essere comunicata tramite una mappa o pianta che non necessariamente compare nel gioco ma che deve essere tenuta presente durante la scrittura dell'escape per rispettare la verosimiglianza della vicenda);
- individuare degli oggetti che devono essere coerenti con l'ambientazione (o giustificabili con una narrazione) e che devono costituire o l'elemento da sbloccare (gabbia, computer, cassaforte...) o il supporto per gli enigmi;
- pianificare un **percorso coerente e credibile**.

Per creare una storia che sia verosimile può essere più agevole **partire dalla fine**: in questo modo è anche più facile modificare *in itinere* senza incepparsi. Ad esempio, una volta deciso che l'ambientazione è una grotta, bisogna chiedersi quale potrebbe essere l'obiettivo finale e come raggiungerlo: se è soltanto scappare oppure anche portare con sé un oggetto. A quel punto si procede a ritroso, chiedendosi come si esce dalla grotta, se si esce dalla grotta con una parola magica e come si ottiene questa parola magica e così via – sempre a ritroso – fino all'incipit, al pretesto con cui il giocatore si ritrova rinchiuso in un dato luogo.

Nel caso si decidesse di personalizzare o creare un proprio escape game e si volesse usare il **fumetto** come mezzo di comunicazione, il docente può ricorrere a risorse del web come webware (cioè software che si possono usare all'interno di un browser senza scaricare alcunché) dedicati e pacchetti di clipart open. Questi applicativi web permettono con pochi click di creare delle vignette e dei fumetti usando degli sfondi, dei personaggi e delle immagini preimpostati; tra i più usati citiamo Storyboard That ([www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com)), a pagamento dopo un breve periodo di prova, e ToonyTool ([www.toonytool.com](http://www.toonytool.com)), risorsa gratuita.

3. Ivi, pagg. 55-56. Un'infografica sulla tassonomia di Bartle è presente anche in Vizzari A.R., *Insegnare italiano a distanza e in presenza*. In Ricerca e Sviluppo Erickson (a cura di), *101 idee per insegnare oltre la distanza*, Trento, Erickson, 2020, pagg. 111-135.

## Bibliografia

### Gamification in generale

- Beltrami, G. (2017), *Lego® Serious Play® pensare con le mani: valore per le persone, valore per le organizzazioni*, Milano, Franco Angeli.
- Ligabue A. (2020), *Didattica ludica: competenze in gioco*, Trento, Erickson.
- Maestri A. – Sassoon J. – Polsinelli P. (2018), *Giochi da prendere sul serio: gamification, storytelling e game design*, Milano, Franco Angeli.
- Sciarra E. (2018), *L'autore di giochi*, Milano, Unicopli.
- Tanoni I. (2003), *Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento*, Trento, Erickson.

### Escape room nella didattica

- AA.VV. in «Focus su... Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie», in «Bricks» di Aica-Sie-L, anno 8, n. 5 (dicembre 2018).
- Vizzari A.R. (2018), *Escape Room nella Didattica*, in «Bricks», anno 8, n. 5.
- Vizzari A.R. (2020), *Insegnare italiano a distanza e in presenza*, in Ricerca e Sviluppo Erickson (a cura di), *101 idee per insegnare oltre la distanza*, Trento, Erickson, pagg. 111-135.
- Vizzari A.R. (2021), *Scenario 1 – Unità di apprendimento 1, Allestire un'escape room di Fono-logia/Ortografia*, in A.R. Vizzari – D. Di Donato – D. Apolloni – N. Manfrin – G. Andrian, *Concorso Docenti – Italiano, Storia e Geografia. Scuola Secondaria di I grado, Classe di concorso A-22. Manuale disciplinare per la preparazione della Prova Orale*, Trento, Erickson, pagg. 30-41.

### Escape book didattici

- Vizzari A.R. (2020), *La casa nel bosco. Esplora, risolvi e impara la grammatica*, Trento, Erickson (con illustrazioni di Valerio Chiola).
- Vizzari A.R. (2021), *Fuga dal faro. Esplora, risolvi e impara la grammatica*, Trento, Erickson (con illustrazioni di Valerio Chiola).