

SUPSI

Escape Games for Higher Education

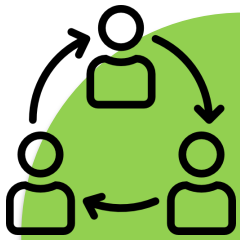
Luca Botturi & Masiar Babazadeh

www.school-break.eu



Sparkles for learning

Escape games & soft skills



Collaboration
& communication



Self and resources
management



Creative & critical
thinking

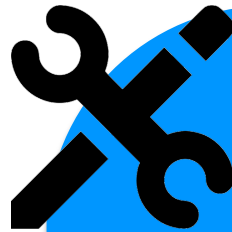


Engagement
& motivation

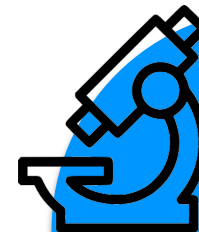
Escape games & subject matter



Content
knowledge



Skills



Familiarize with
instruments

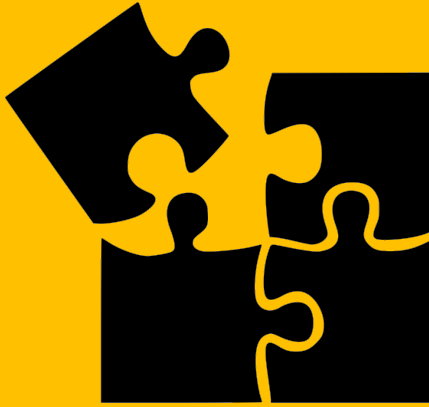


Drills



Information
retrieval

Where is the learning?



PUZZLES



STORY



GAMEPLAY



Why and when should we play?

introduction
discovery feedback
assessment



What kind of learning?

memorable
little debriefing
dirty



A flexible format



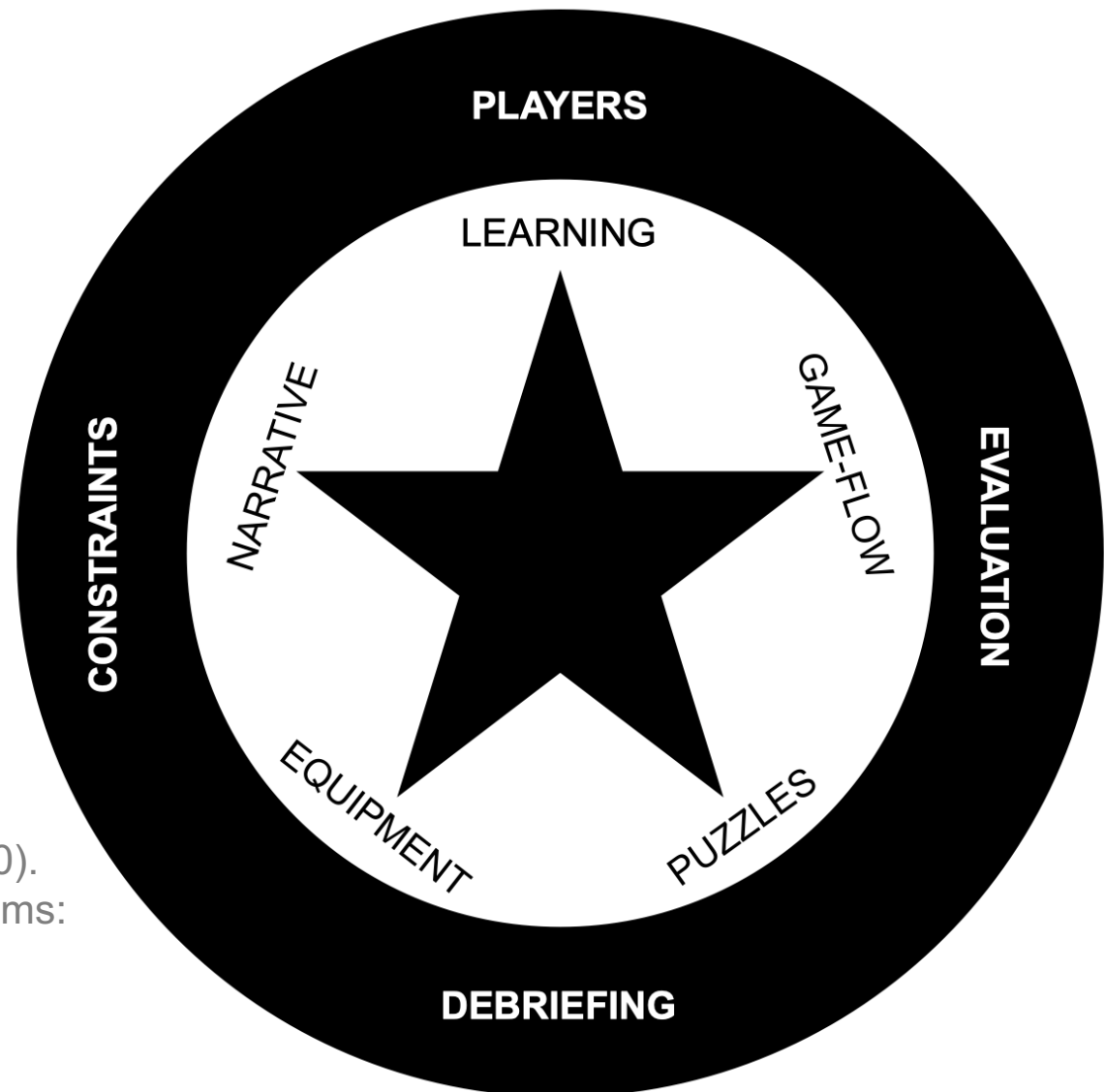
Examples from teacher education

- Introduction to the new curriculum (Lehrplan)
- Presentation of the Swiss vocational education landscape
- Introduction to Thymio programming
- How the internet works & privacy



A mature field

A design map



Botturi, L., & Babazadeh, M. (2020).
Designing educational escape rooms:
validating the Star Model.

*International Journal of Serious
Games*, 7(3), 41 – 75.

<https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i3.367>

An session format



SchoolBreak Handbooks

Handbook 1: Using escape rooms in teaching



Handbook 2: Designing educational
escape rooms



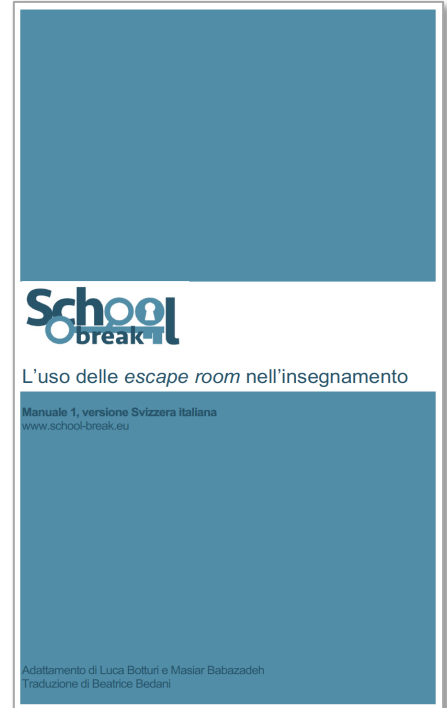
Handbook 3: Learning through escape
room design



Handbook 4: Puzzles and other things
to unlock



Handbook 5: Plot-Puzzle for
Educational Escape Rooms Design



<http://www.school-break.eu/handbooks-2-2>

Praticamente handbook

1.

A PROPOSITO DELLE ESCAPE ROOM

Escape room: cosa sono?

Durante una gita di classe in Egitto uno studente sbadato vi fa rotolare dentro un passaggio segreto sotto la parete della Grande Piramide. In fondo al passaggio, una voce tenebrosa vi sfida: "Siete stati colpiti dalla maledizione di Anubis! Avete trenta minuti per trovare l'antidoto che può salvarvi e la mappa per uscire dalla piramide. Questi due oggetti si trovano in questa stessa cella, ma solo con molta osservazione e ragionamento potrete risolvere gli enigmi che li celano..."

Degli hacker hanno deciso di distruggere internet: niente messaggi, niente notizie, niente videogiochi... ma hanno lasciato delle tracce in rete, accessibili dai computer che trovate in questa stanza: se saprete decifrarle potrete scovare la loro base operativa segreta e fermarli. Buona fortuna, agenti!

Queste sono le narrative di apertura di due escape room, in seguito anche ER, ovvero attività ludiche nelle quali un gruppo di giocatori, entro un tempo limitato, deve risolvere degli enigmi di varia natura per vincere il gioco e uscire dalla stanza entro cui è imprigionato.

Le escape room (o più genericamente escape games) sono un fenomeno di intrattenimento relativamente recente, nato in Giappone e diventato globalmente popolare nei primi anni 2010. Oggi se ne possono trovare in molte città in tutto il mondo, e anche in Ticino (BOX 1). Tipicamente, una escape room viene giocata da un piccolo gruppo di persone (di norma da 4 a 8) che verranno "thiuse" in una vera stanza e dovranno risolvere degli



1.1 Gli ingressi di due escape room commerciali.



enigmi allo scopo di evadere entro un tempo limitato (solitamente tra i 30 e i 90 minuti). Nelle escape room commerciali, dotate di sistemi di sorveglianza e sicurezza, i giocatori sono spesso fisicamente chiusi a chiave in un ambiente allestito apposta (1.1 e 1.2). Una escape room è quasi sempre introdotta e supervisionata da un game master, che introduce i giocatori, spiega le regole del gioco, e fornisce aiuti e indizi quando è necessario. Un buon game master è il più invisibile possibile, ma sempre attento che il livello di frustrazione dei giocatori in difficoltà non superi la soglia critica, o che non ci siano problemi logistici o tecnici.

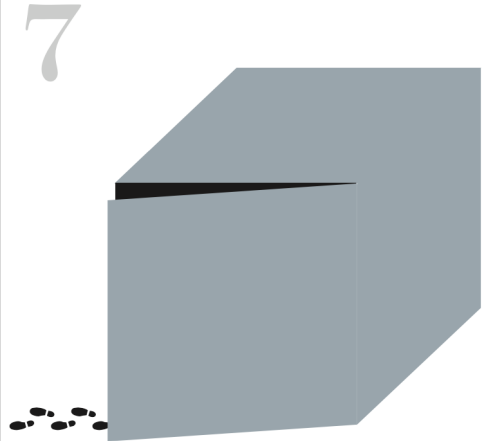
Anche se la meccanica di gioco di una escape room consiste sostanzialmente in una sequenza di enigmi, codici e lucchetti, il gioco si svolge all'interno di una narrazione generale con un obiettivo principale, come ad esempio fuggire dal laboratorio dello scienziato pazzo con la formula segreta, disinnescare la bomba e salvare il mondo, o scappare dalla tomba di Re Artù con Excalibur. Questa cornice narrativa aiuta i giocatori a entrare nel gioco e influenzerà il modo in cui è strutturata e arredata la stanza, così come le tipologie di enigmi al suo interno. In alcune escape room la storia può seguire un vero e proprio sviluppo narrativo, con fasi e colpi di scena: stiamo inseguendo un ladro, ma quando stiamo per prenderlo scopriamo che in realtà è la polizia a essere corrotta... in altre invece si riduce più a un tema che determina lo scenario di gioco: la preistoria, un viaggio nel tempo, un disastro atomico, ecc.

Come funziona il gioco

Le escape room sono principalmente usate come passatempi ricercati per divertirsi con gli amici, per feste di compleanno e anche per formazioni aziendali o di gruppo. Tipicamente, ai giocatori vengono fornite delle brevi indicazioni sul tema della stan-



1.2 Una escape room commerciale a tema inizio '900.



L'arte della fuga Le escape room nella didattica della scuola dell'obbligo

Luca Botturi e Masiar Babazadeh

COLLANA PRATICAMENTE

AMBITO PEDAGOGICO DIDATTICO METODOLOGICO

ti Repubblica e Cantone Ticino
Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport

Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana
SUPSI



<https://www.supsi.ch/dfa/pubblicazioni/praticamente/arte-della-fuga.html>



Contacts

Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI)
Dipartimento formazione e apprendimento
Laboratorio media e MINT

Locarno, Palacinema

Luca Botturi

luca.botturi@supsi.ch

Masiar Babazadeh

masiar.babazadeh@supsi.ch

<http://escape.supsi.ch>

<http://www.school-break.eu/>