



# Escape room nella didattica

## *Make learning fun*

Le Escape Room, almeno nello sguardo generale, sono spesso associate a tre nodi ricorrenti: adulti o adolescenti che si ritrovano per trascorrere il proprio tempo libero; divertimento e competizione per risolvere un mistero o una questione comune; situazioni non formali, come le serate tra amici. Tutto, ma non la scuola. Ma, come ricordano esperti e insegnanti coinvolti in questo spazio di lavoro didattico, anche i più piccoli possono trovarsi ingaggiati in una Escape Room, mettendo in condivisione le proprie conoscenze e competenze informali (come anche quelle sviluppate a scuola) e lavorando in maniera situata, poiché di fatto si tratta di un problema da percorrere e risolvere.

Ma come possiamo definire le Escape Room educative? Si tratta di “The educational Escape Room concept is basically an organized form of problem based learning that uses aspects of the curriculum within the context of an engaging scenario or theme”. Ovvero il concetto di Escape Room pensata per l’educazione è quello di una forma organizzata di problem based learning, che usa alcuni aspetti del curriculum all’interno di uno scenario o di un tema che sono percepiti come ingaggianti.

### **Guadagni educativi**

Nelle stanze progettate per la scuola e l’educazione, gli studenti sono attivamente impegnati con tutta la loro classe (da qui il primo nodo di valore, ovvero il *gruppo*), con il loro insegnante (questo è il secondo nodo di valore, la collaborazione in un luogo altro dove *docente e studente sono coinvolti insieme*), o in piccoli gruppi che lavorano per risolvere il problema al centro della “stanza” (emerge il terzo nodo di valore, la conoscenza e le competenze, anche informali, sono *situate in un contesto significativo* e divertente).

Qualsiasi area tematica e disciplinare può essere integrata in una Escape Room: le conoscenze scientifiche, i principi, le date di nascita di autori e scrittori, la collocazione geografica di un Paese, le capitali europee, i ritratti d’arte, gli artisti pop americani e qualsiasi riferimento alla grammatica italiana e alle lingue. E’ chiaro il guadagno: non si tratta solo di pensare individualmente, ma di lavorare insieme, invitando i propri studenti a “pensare fuori dagli schemi” (con un gioco di parole “out of the room”), analizzando dati e informazioni a disposizione, muovendo il pensiero critico, condividendo idee e soluzioni. Si possono immaginare giochi e attività che durano un’ora o poco più, senza introdurre ulteriore tempo alla didattica.

Emerge in tal senso il valore profondo dell’esperienza come meccanismo di apprendimento importante, chiedendo alla classe (attraverso il sapere esperto del docente) di tornare su quanto fatto per riflettere su meccanismi, contenuti, operazioni, emozioni, aspetti che l’esperienza ha consentito di mettere a sistema.

Il lavoro del linguista americano Gee, autore di un bel libro su videogiochi e apprendimento - considerando i videogiochi ben fatti ovvero ben costruiti a livello architettonico e non necessariamente per il contenuto - è un chiaro riferimento concettuale. Pensiamo ad esempio al principio dell’apprendimento attivo e critico (che coinvolge e richiede al giocatore di pensare, fare inferenze, confronti e analisi) e al principio della moratoria psicosociale (dove l’errore è tollerato e tutelato, spingendoci a giocare e sperimentare anche fuori dalla nostra zona di comfort); e ancora al



principio dell'identità che gioca con e sui ruoli da attivare, della pratica (provo e riprovo perfezionando il mio gesto) e al principio della conoscenza situata nelle cose e nelle persone (la conoscenza cioè è presente sia negli oggetti che incontro nel mio cammino - fisico o digitale - pensiamo alle chiavi nascoste, ai libri che forniscono informazioni importanti, sia nelle persone ovvero i compagni di esplorazione del gioco); al principio dell'esplorazione dello spazio e del significato situato e al principio della multimodalità.

Riprendendo le logiche applicate al videogiochi ben fatti, le escape room ben progettate:

- procedono in **maniera progressiva**, consentendo di sviluppare strategie applicabili ad altri contesti con aggiustamenti sensibili, in modo da garantire una prima esplorazione del territorio come avviene nei primi schemi dei videogiochi (che non sono altro che un "campo di esercitazione" e prova - in condizioni semplificate - di ciò che servirà saper fare o sapere in seguito - in situazioni più complesse);
- stimolano il **confronto del gruppo**, garantendo la circolazione delle idee e delle competenze con una competizione sana, cioè funzionale al raggiungimento del comune traguardo;
- creano nel giocatore un'**attesa ragionevole**, né troppo frustrante né troppo ridotta, garantendo a tutti la visione di una uscita possibile dalla stanza nella quale sono idealmente costretti a muoversi con i compagni;
- consentono una progressione che sfida la **zona di sviluppo prossimale**, pur senza perdere di vista senso e obiettivo del percorso.

### Un esempio ben fatto

"Happy Birthday Beethoven" (<https://bit.ly/EscapeBeethoven>) è una delle tante escape room progettate, create e sperimentate dalla Elisabetta Nanni, docente di musica nella Scuola Secondaria di primo grado, esperta in tecnologie didattiche e collaboratrice di FEM - Future Education di Modena - e Fondazione Golinelli di Bologna. Le stanze del Museo di Bonn dedicato al musicista fanno da sfondo al lavoro di esplorazione dei ragazzi, che alla fine del viaggio si ritrovano a Vienna, in un parco: "Sei pronto ad esplorare la casa di Beethoven e trovare l'uscita? Rispondi alle domande e risolvi i quesiti che ti presenteremo. Buon divertimento!". Un lavoro completo che integra immagini, video, audio (creati anche dai ragazzi), scoperte inedite e un ottimo esempio di escape room per la didattica.

### Lecture

- A. Vizzari e AA.VV., Didattica con le escape room. Spunti metodologici e percorsi operativi disciplinari, Erikson, Trento 2022.
- E. Nanni, Una escape room per un percorso di apprendimento musicale, Bricks, 2021.