



## I. COME UTILIZZARE LA PIATTAFORMA/GENERATORE ER?

Il generatore di STEAMER è pensato per essere il più flessibile possibile per l'insegnante, l'educatore o chiunque sia interessato a realizzare una Escape Room pedagogica che utilizzerà i materiali in esso contenuti.

Puoi visualizzare il Generator come un database di blocchi di costruzione che puoi scegliere e assemblare a piacimento. Ci sono elementi costitutivi di diverse dimensioni. Tuttavia, avranno bisogno del tuo contributo, del tuo "collante" per tenerli insieme e aiutarli a integrarli nel tuo curriculum di classe.

Ci sono tre modi principali per utilizzare il generatore grazie a tre sue caratteristiche principali.

1. La prima caratteristica è una libreria delle Escape Room già pronte. Questi sono gli elementi costitutivi più grandi in quanto consistono in intere Escape Room già pronte per l'uso. Come utente che affronta un primo approccio con una Escape Room pedagogica, ti consigliamo di iniziare da qui per creare la tua prima Escape Room. L'unico passo da fare con questo materiale è potenzialmente adattare un po' il contenuto degli enigmi per attenersi maggiormente agli argomenti affrontati dalla tua classe e integrare l'Escape Room nel tuo curriculum. I materiali sono già pronti, facilmente stampabili o utilizzabili online, se necessario. E' presente una descrizione della Escape Room in generale e dei singoli enigmi, ma anche istruzioni su come allestire e come risistemare o resettare l'Escape Room. Ti consigliamo di dedicare del tempo a esaminare tutti i materiali con largo anticipo nel caso in cui desideri aggiungere o modificare qualcosa, ma anche per familiarizzare con gli enigmi e la loro configurazione. Un beta test della Escape Room con un gruppo di amici potrebbe essere consigliabile per farti un'idea di come si svolge.

2. Il secondo modo per utilizzare il generatore è selezionare i diversi elementi per costruire la tua Escape Room un po' alla volta usando la funzione di costruzione passo dopo passo. Questa funzione è consigliata se hai già avuto un po' di esperienza nella realizzazione di ER pedagogiche. L'idea è di selezionare prima un tipo di scenario, quindi selezionare gli enigmi (formato) e la sinossi (inclusi eventuali personaggi ed elementi di sfondo per arricchire la tua ER). L'idea è di seguire la struttura del generatore e scegliere gli elementi desiderati. Otterrai uno scheletro della tua Escape Room su cui puoi costruire. Un'altra possibilità sarebbe quella di prendere uno degli ER già pronti e costruirci sopra o modificarlo utilizzando altri materiali disponibili nel generatore.

3. Il terzo modo per utilizzare il generatore è esaminare la sua libreria di elementi. L'idea è quella di scegliere ciò che ti interessa come elementi costitutivi e quindi creare la tua ER usando quegli elementi come ispirazione. Questa funzione è generalmente consigliata per le persone con più esperienza nella creazione delle proprie Escape Room, ma ovviamente tutti sono liberi di provare se lo desiderano.

Ovviamente non è obbligatorio limitarsi a quanto contenuto nel generatore ER. Potresti semplicemente aver bisogno di un po' di ispirazione per la sinossi, o forse hai un'ottima idea per la sinossi, ma ti manca l'ispirazione per i tipi di indovinelli. Puoi anche esaminare i materiali di sfondo per arricchire la tua decorazione o gli elementi dell'atmosfera, se necessario.

L'idea alla base di questo generatore è davvero quella di essere in grado di soddisfare le vostre esigenze nel miglior modo possibile nel modo più flessibile. Non esiste un modo giusto o sbagliato per usarlo, questo è solo un database di strumenti per darti tutte le carte e l'ispirazione necessarie per creare la tua esperienza pedagogica per i tuoi alunni!