



### **III. Come scrivere una buona sinossi di ER STEAM?**

Quando l'attività, quella di scrivere una sinossi di ER STEAM, è apparsa nel programma, è stato un test impegnativo per la maggior parte dei partner del progetto STEAM. Ai partecipanti è stato fornito un esempio, un modello e una presentazione Zoom, che erano come indicazioni guida. Tuttavia, il consiglio non sembrava pronto a seguire le istruzioni perché scrivere una sinossi di Escape Room è tutt'altro che un processo passo dopo passo facile in quanto richiede idee e conoscenze. Il processo è così creativo che la parola "creare" piuttosto che scrivere una sinossi può essere usata in alternativa. Questo breve articolo tratta i suggerimenti e i consigli per facilitare il processo. Quindi, per iniziare a creare una sinossi di ER stimolante e avvincente, dovrai conoscere i potenziali personaggi della stanza, conoscere gli argomenti STEAM ed essere se non uno scrittore ma almeno un buon lettore per creare trama, colpi di scena e culmine per la fuga.

Per prima cosa, prova a visualizzare il personaggio o i personaggi che hai scelto, per i quali potresti aver bisogno di fare qualche ricerca. Sarebbe l'ideale conoscere non solo il legame del personaggio con STEAM, ma anche le sue abitudini, tratti e caratteristiche, aspetto e hobby. Anche se non utilizzerai tutte le informazioni per il tuo personaggio, sarà più facile pensare a una situazione di fuga più naturale per gli eroi concreti. Rosalind Franklin, una dark lady di DNK... Perché dark? La maggior parte delle sue foto disponibili la ritraggono in nero e trascorrerebbe la maggior parte delle sue ore di lavoro in laboratorio lavorando con i film nell'oscurità... Inoltre, la misteriosa storia della famosa foto rubata rende la storia un perfetto retroscena del crimine Escape Room. Quasi di regola, i personaggi famosi, nel corso della storia, davano storie eccezionali e stimolanti da utilizzare nelle Escape Rooms.

In secondo luogo, un argomento/tema STEAM dovrebbe essere utilizzato per aggiungere valore educativo al metodo. La maggior parte dei personaggi utilizzati nel progetto STEAMER e nelle Escape Rooms rappresentavano uno o più soggetti STEAM, poiché

erano strettamente collegati a STEAM. Anche se nella maggior parte dei casi è ovvio e prevedibile quali soggetti, argomenti da utilizzare, può comunque essere possibile distorcere e cambiare i soggetti e inserire i personaggi in sfondi e situazioni insolite per loro. In effetti, è tutto all'altezza del livello e delle esigenze delle materie e dei piani di insegnamento STEAM.

Infine, e forse, il più importante (e potrebbe essere il più impegnativo!) trovare la necessità di evasione ed entro un limite di tempo. Qui, dove tutta la tua immaginazione e l'esperienza di scrittura/lettura/visione di film saranno essenziali. Una bomba a orologeria è uno strumento integrale ma forse non con i tempi antichi e non così spesso! I gialli/film/notizie possono darti molte idee. Letteratura, classici, leggende, detective: è una delle maggiori fonti per inventare una sinossi. Se non basta, mescola tutte le fonti. Ad esempio, metti il tuo eroe STEAM nei panni di Robinson Crusoe e "dai" il programma della nave che passa lungo la costa... Non riesci a passare entro 60 minuti? Metti tutto su un pianeta diverso, dove un giorno equivale al minuto terrestre (da *Interstellar*, 2014). Inoltre, non è una gran cosa e pecca "imbrogliare" un po' dalla sinossi del film o del libro sulla potente rete. Prendiamo Albert Einstein, come il rappresentante STEM più popolare. Poi cerca su Google: sinossi del film di Albert Einstein. Lì troverai un film, una breve descrizione e un paio di idee per una fuga perfetta. Questo metodo può tornare utile per creare/inventare/scrivere una sinossi di ER quando non si ha abbastanza tempo per una ricerca meticolosa e come strumento opzionale per avere molte idee pronte per l'uso.

È importante capire che nessuno si aspetta da te un nuovo thriller, ma solo una storia avvincente che i tuoi studenti possano seguire, giocare, conoscere e...ricordare la lezione insegnata, la storia, il personaggio e la loro influenza su STEAM .