



## **IV. PUZZLE LINEARE E PERCORSO APERTO: COME SCEGLIERE**

Studenti e bambini (anche adulti) si divertono con enigmi e rompicapi. Ma lo sapevi che aiutano i bambini a diventare più attenti e ad aumentare efficacemente la loro capacità di attenzione? I rompicapi aiutano a migliorare le capacità cognitive, incoraggiare il pensiero innovativo, guardare le cose da nuove prospettive e sviluppare capacità di risoluzione dei problemi.

Da questo punto di vista, il progetto STEAMER promuove l'istruzione creando e adattando Escape Room per le scuole, fornendo così una nuova gamma di possibilità nell'insegnamento di materie orientate a STEAM. Per fuggire con successo dalla stanza, i team dovranno lavorare insieme per risolvere tutti i compiti STEM, che vanno dalla programmazione del computer al sequenziamento del DNA.

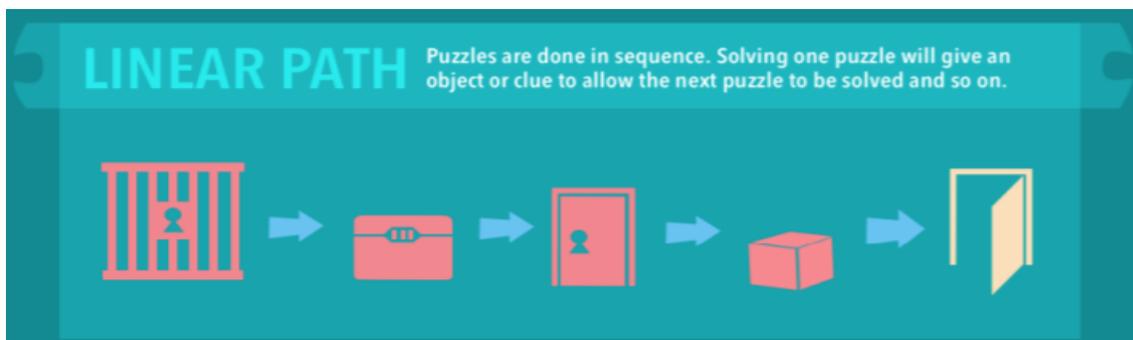
Le stanze di fuga sono giochi che chiedono ai gruppi di pensare in modo critico, risolvere i problemi, risolvere i problemi e lavorare in modo collaborativo per "fuggire" da una stanza prima che scada il tempo. Le squadre devono seguire gli indizi e lavorare insieme per risolvere enigmi che li conducano verso una fuga di successo. Dopo aver adattato il concetto all'ambiente scolastico, gli studenti risolveranno enigmi relativi allo STEM per

sbloccare una scatola speciale!



1. Esempio di impostazione della Escape Room

Tuttavia, come si fa a scegliere quale percorso seguirà la propria Escape Room? Questa scelta dipende da altri fattori? Ci sono diverse possibilità per organizzare insieme una sequenza di puzzle; oggi esploreremo due dei più frequenti, quelli lineari e quelli a percorso aperto.



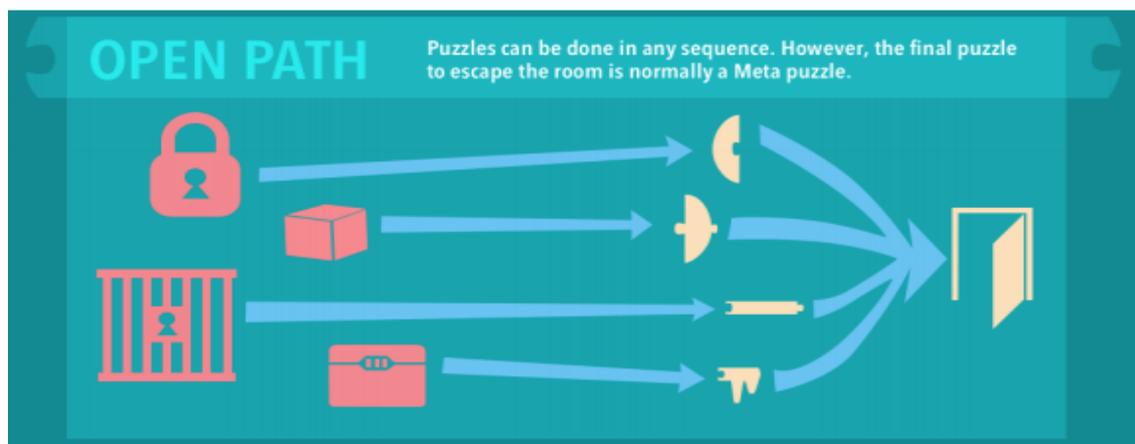
2. Illustrazione di un puzzle di percorso lineare - Wiemker et al. (2015:9)

Innanzitutto, iniziamo con il percorso lineare. L'organizzazione dei puzzle segue una sequenza in cui ogni elemento porta a un altro. Risolvere il primo enigma porta al secondo, il secondo al terzo e così via fino a raggiungere l'ultima parte che sblocca la stanza. È la soluzione più semplice per strutturare una Escape Room, poiché i partecipanti sanno da dove iniziare, cosa devono fare e dove finisce. Tuttavia, ci sono

alcuni svantaggi nell'utilizzo di questo tipo di struttura di puzzle che gli educatori potrebbero incontrare lungo la strada.

In primo luogo, i puzzle a percorso lineare non sono l'ideale per gruppi più grandi (8-10 persone) – come in una Escape Room educativa – poiché la loro struttura riduce le possibilità di lavorare in squadra. Mentre 3 o 4 persone potrebbero lavorare su questo tipo di puzzle, alcuni studenti alla fine passeranno in secondo piano quando si tratta di un gruppo più grande. Di conseguenza, ciò ridurrà la sensazione di realizzazione e appagamento, poiché solo alcuni studenti si distinguono. È ottimale utilizzare questa progettazione del percorso con partecipanti giovani e inesperti per insegnare la teoria e il gioco, evitando potenziali sovraccarichi, incomprensioni e scoraggiamento.

Per quanto riguarda i puzzle a percorso aperto, la metodologia differisce.



4. Illustrazione di un puzzle a percorso aperto

Il percorso aperto è composto da enigmi risolvibili in qualsiasi ordine e con i quali ci si può impegnare in qualsiasi momento durante il gioco. Ogni giocatore può scegliere su quale concentrarsi, cambiarlo e tornarci più tardi. L'ultimo puzzle è solitamente bloccato; tutte le parti precedenti devono essere combinate per trovare la soluzione finale. I puzzle a percorso aperto si adattano facilmente alle stanze di fuga educative, favorendo la collaborazione e le abilità sociali tra gli studenti. Inoltre, la struttura aperta offre ancora il vantaggio di essere semplice da applicare fornendo allo stesso tempo eccellenti opportunità di apprendimento (ad esempio, equazioni o formule chimiche).

Tuttavia, i puzzle a percorso aperto saranno più difficili per i giocatori inesperti, poiché mancano di un punto di partenza chiaro o di una sequenza e di una logica visibili.

Inoltre, i percorsi aperti eliminano la possibilità di sorprese – spesso un fattore chiave per mantenere l'interesse degli alunni – poiché tutto è disponibile sin dall'inizio.

Tenendo conto di ciò, quando si progetta una Escape Room educativa, sarà a discrezione dell'insegnante determinare quale tipo di puzzle sarà incluso, in base agli obiettivi educativi, al gruppo target e al livello di esperienza del gruppo di studenti. Una raccomandazione sarebbe quella di iniziare con il percorso lineare all'inizio del percorso di creazione, introducendo i bambini a un'esperienza di apprendimento più egocentrica e passare gradualmente a un percorso aperto, sempre corrispondente al loro feedback. Tieni presente che i puzzle coltivano abilità di base, come la definizione degli obiettivi e il senso di realizzazione. Per questo motivo, ricorda di delineare chiaramente sia il compito che la ricompensa per stimolare e ispirare i tuoi studenti.