



## 1. Cosa deve preparare l'insegnante (per la creazione della ER) in anticipo?

In termini di preparazione delle Escape Room, molti degli insegnanti che hanno realizzato con noi i test concordavano che è essenziale leggere correttamente, stampare e studiare i materiali della E.R. in anticipo, in modo che si possa provvedere per tempo a predisporre determinati strumenti come serrature, scatole, ecc. o a creare alcuni materiali.

Ad esempio, una delle Escape Room include la creazione di un criptex. Ne sono disponibili in commercio, ma ogni E.R. è stata progettata per essere realizzata con un budget limitato. Quindi, potrebbe esserci bisogno di ulteriori tempi di preparazione nel caso in cui siano previsti alcuni oggetti fai-da-te: è bene organizzare tutto almeno una settimana prima della data prevista per l'esperienza. Sarà necessario più tempo per avere a disposizione tutti i materiali specifici, sia quelli fai da te, sia quelli da ordinare online, in prestito da un collega o da un amico o semplicemente da comprare in un negozio.

E' bene leggere approfonditamente tutti i materiali messi a disposizione, in modo che l'insegnante sia in grado di intervenire prontamente durante l'E.R. se gli studenti si trovano bloccati, o se stanno bypassando alcuni passaggi. La corretta conoscenza della struttura dell'E.R., dei vari step e degli indizi nascosti consentirà un'esperienza più immersiva e un'uscita più agevole dalla stanza.

Il secondo punto su cui i nostri tester e collaboratori hanno concordato è l'importanza della scelta della stanza. Soprattutto essere in grado di trovare una stanza che è abbastanza grande per tutti gli alunni, e che possa contenere tutti i materiali necessari. E' anche importante evitare le stanze molto anguste o piene di materiali scolastici non correlati. In caso contrario, l'insegnante si assume il rischio di altri materiali, che possono essere rotti nel processo di ricerca degli indizi. E' bene quindi informarsi del tempo necessario per prenotare la stanza appropriata all'interno della struttura scolastica, o per garantire una partnership con uno stakeholder esterno che possa ospitare la tua esperienza (Museo, ecc.)



Come terzo punto, la preparazione della stanza stessa può richiedere molto tempo. Se l'E.R. avesse bisogno di molti elementi decorativi, ad esempio, potrebbe essere preparare la stanza il giorno prima della sessione di gioco, in modo che sia pronta all'arrivo degli studenti. Gli insegnanti di Cipro hanno definito le istruzioni di configurazione e la lista del materiale molto utile per questo passaggio. Un altro punto che hanno osservato è la necessità di preparare tutti i dispositivi elettronici (se necessari), per essere sicuri di avere batterie complete e che tutti i materiali siano scaricati correttamente per evitare problemi con Wi-Fi.

Alcuni preparativi possono essere eseguiti da partecipanti esterni, che aiuteranno l'insegnante a gestire i compiti che richiedono più tempo e comportano alcuni oneri organizzativi, soprattutto se l'insegnante è ancora inesperto nell'uso di questo strumento. Altri insegnanti, genitori, attori, altri studenti ecc., possono contribuire alla creazione della E.R. o alla sua attuazione. Durante i test in Italia, sono stati coinvolti alcuni attori. Questo è stato utile per l'insegnante sia prima che durante l'E.R. e ha consentito per un'esperienza molto coinvolgente per i ragazzi. È anche servito come formazione per gli insegnanti in vista di esperienze future da svolgere in autonomia.

Durante l'evento finale in Belgio, gli scambi con insegnanti esperti nell'attuazione delle E.R. pedagogiche hanno anche evidenziato la necessità di comunicare correttamente con i colleghi, nel caso in cui l'insegnante voglia creare una E.R. interdisciplinare e utilizzare diverse stanze contemporaneamente, con l'aiuto dei colleghi. In questo modo, si possono coinvolgere grandi gruppi di studenti contemporaneamente e l'esperienza sarà utile per diverse materie curriculari.

