



3. Quali potenziali partnership con attori esterni-genitori-stakeholder puoi fare e come?

Alcuni degli insegnanti che hanno partecipato ai test delle Escape Room hanno stabilito partnership con operatori esterni. Gli insegnanti italiani hanno invitato attori che hanno svolto insieme a loro il ruolo di Game master e hanno permesso di proporre un'esperienza più coinvolgente per gli alunni. Il risultato è stato molto apprezzato dagli insegnanti, poiché ha alleviato la quantità di lavori di preparazione necessaria ed è servito come formazione pro-futuro.

Gli studenti hanno apprezzato molto l'esperienza. Sia loro che gli insegnanti hanno ritenuto che gli attori abbiano reso il gioco più coinvolgente. Si potrebbe quindi pensare di creare una collaborazione con la compagnia teatrale della scuola o un gruppo teatrale locale.

Gli insegnanti di Cipro hanno suggerito dedicare all'esperienza il tempo necessario per far competere gruppi di studenti, proponendola magari come un'attività extrascolastica. I vincitori potrebbero ricevere un premio fornito dalla scuola (anche in termini di integrazione al voto nella materia). Anche una competizione tra scuole potrebbe essere considerata un'attività motivante.

Diversi insegnanti hanno suggerito di fare una partnership con un museo, a seconda dell'argomento della E.R.. Il partner belga ha suggerito una partnership con il Mundaneum, in quanto fa parte dello scenario della E.R. che hanno testato. Tuttavia, a causa della crisi Covid, la partnership non è stata possibile al momento dei test.

Alcuni insegnanti in Bulgaria hanno suggerito di contattare società che si occupano dell'argomento della E.R., per offrire ai ragazzi un'esperienza ancora più formativa (come un'azienda aerea nel caso della E.R. che si svolge a bordo di un aeroplano).

Hanno anche suggerito anche di coinvolgere i genitori, i fratelli o i familiari di studenti ed insegnanti. Questi potrebbero partecipare alla creazione di oggetti di scena e delle decorazioni, o fungere da carattere durante l'E.R.. Un altro suggerimento è stato coinvolgere squadre sportive, scienziati o esperti, a seconda del soggetto trattato.



Un'altra possibilità potrebbe essere quella di trovare un negozio locale d'antiquariato, vintage o di seconda mano per trovare decorazioni e oggetti di scena pertinenti per la durata dell'allestimento dell'E.R.. Associazioni, club o organizzazioni senza scopo di lucro potrebbero essere contattate per partecipare al progetto, se il soggetto della E.R. è rilevante per il loro campo di competenza.

In definitiva, si possono immaginare molti collaboratori per una Escape Room ancora più coinvolgente ed interattiva e molte risorse possono essere trovate a livello locale, e possibilmente gratuitamente.

