

Struttura dello scenario

LIVELLO:



Intermedio



Miro



NOZIONI DI BASE

Miro è una piattaforma online di lavagna collaborativa che consente a educatori e facilitatori di progettare e strutturare escape room virtuali utilizzando mappe visive, diagrammi di flusso e blocchi interconnessi. Supporta la creazione di percorsi narrativi, sequenze di enigmi e logiche ramificate in modo chiaro e interattivo.

Panoramica visiva e mappa logica: Miro offre una tela visiva infinita in cui enigmi, scene, indizi e decisioni possono essere rappresentati come forme collegate da frecce. I progettisti possono creare una mappa logica visiva che mostri chiaramente la progressione del giocatore, le dipendenze tra gli enigmi e i percorsi alternativi.

URL / Accesso: <https://miro.com>



ULTERIORI INFORMAZIONI

Supporto multilingue: interfaccia disponibile in più lingue. I contenuti possono essere scritti in qualsiasi lingua.

Requisiti tecnici: Interfaccia disponibile in più lingue. Il contenuto può essere scritto in qualsiasi lingua.

Adattamenti per utenti con DSA: l'approccio di mappatura visiva, la codifica a colori e la chiara sequenza aiutano gli studenti con DSA rendendo più facili da comprendere le relazioni e la progressione.

- **Costo e accesso Funziona offline?** No

COME USARLO

1

FASE 1: Definire la struttura della escape room

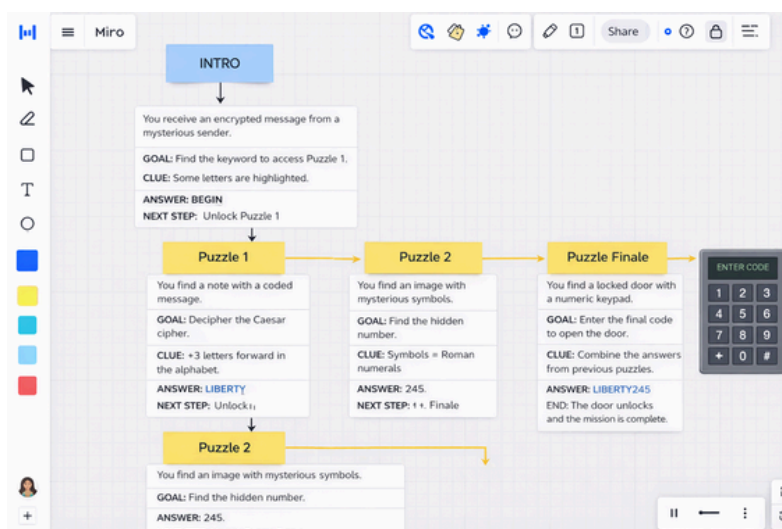
1. Crea una nuova bacheca in Miro.
2. Dai un nome alla tua bacheca (ad esempio, "Progettazione di una Escape Room").
3. Utilizza forme geometriche (rettangoli o post-it) per rappresentare:
 - a. Introduzione
 - b. Enigma 1
 - c. Enigma 2
 - d. Sfida finale

Disponili in ordine logico.

2

FASE 2: Costruire la narrazione e il flusso logico

1. Utilizza le frecce per collegare i pezzi del puzzle e mostrare i progressi.
2. Aggiungi del testo all'interno di ogni forma descrivendo:
 - a. contesto della storia
 - b. Obiettivo
 - c. Indizi
 - d. Soluzione
 - e. Passo successivo
3. Se necessario, crea percorsi ramificati (ad esempio, Puzzle 2A / Puzzle 2B).
4. Utilizzare la codifica a colori:
 - a. Blu = Narrazione
 - b. Giallo = Puzzle
 - c. Rosso = Compito finale



3

FASE 3: Rivedere e collaborare

1. Condividi la lavagna con colleghi o studenti.
2. Utilizza i commenti per discutere la struttura e i possibili miglioramenti.
3. Verifica la coerenza logica del gioco prima di trasferirlo su una piattaforma utilizzabile (ad esempio, Genially, Canva, Google Sites, ecc.).



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Caratteristiche principali
- Consigli per combinare storia e gameplay
- Pianifica la sequenza e la struttura del puzzle
- Sviluppare la trama, l'ambientazione e i personaggi.
- Visualizzare le connessioni tra narrazione e gameplay.
- Aggiungi note, dialoghi o descrizioni di scene



CONSIGLI PER COMBINARE STORIA E GAMEPLAY

- Iniziate con un obiettivo finale chiaro.
- Fai in modo che ogni enigma abbia un significato per la storia.
- Evitate troppi ramificazioni che possano confondere i giocatori.
- Trovare un equilibrio tra momenti narrativi e risoluzione dei problemi.
- Utilizzare una codifica a colori coerente.
- Prima di sviluppare il gioco, verifica il flusso logico.



VANTAGGI E LIMITAZIONI

Opportunità	Punti deboli
Pianificazione visiva chiara e intuitiva	Non crea giochi giocabili
Ideale per la progettazione collaborativa	Richiede una connessione a Internet
Ambiente flessibile e creativo	La versione gratuita ha dei limiti di scheda
Facile da modificare e riorganizzare	Le lavagne di grandi dimensioni possono risultare visivamente affollate
Adatto a contesti educativi	