



## Room Escape Maker



### NOZIONI DI BASE

Room Escape Maker è uno strumento online che permette agli utenti di creare escape room digitali interattive senza bisogno di programmazione. È adatto ad attività didattiche, apprendimento ludico e sfide collaborative.

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



### ULTERIORI INFORMAZIONI

**Supporto multilingue:** l'interfaccia della piattaforma è disponibile principalmente in inglese, ma i contenuti delle escape room possono essere creati in qualsiasi lingua.

**Requisiti tecnici:** Room Escape Maker funziona su computer desktop, portatili e tablet tramite un browser web. È necessaria una connessione Internet stabile.

**Adattamenti per utenti con DSA:** l'interazione visiva "punta e clicca" supporta gli studenti con DSA riducendo il sovraccarico di testo e incoraggiando la risoluzione visiva dei problemi.

#### Costo e accesso:

- **Prezzo:** Freemium
- **Limiti del piano gratuito:** la versione gratuita consente la creazione di stanze di base con funzionalità e opzioni di progetto limitate.
- **È necessario creare un account o registrarsi?** Sì

## COME USARLO

1

### FASE 1: Crea una nuova escape room

Crea un account e clicca su "Crea una stanza". Scegli un'immagine di sfondo e definisci l'obiettivo principale della escape room, ad esempio trovare una chiave o aprire una porta.

2

### FASE 2: Aggiungi oggetti interattivi e puzzle

Inserisci nella stanza oggetti cliccabili, codici, messaggi e puzzle. Ogni oggetto può essere collegato ad azioni o condizioni (ad esempio, inserendo il codice corretto si sblocca un oggetto).

3

### FASE 3: Testa e condividi il gioco

Utilizza la modalità Test/Gioco per verificare che tutti gli enigmi funzionino correttamente. Una volta terminato, condividi il link della escape room con gli studenti o i partecipanti.

## ESEMPI DALLO STRUMENTO

Immagine	Possibile utilizzo
	<p><b>Esempio: escape room educativa</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> gli insegnanti possono creare una escape room per ripassare le materie scolastiche, dove ogni enigma è collegato a una domanda o a un compito di apprendimento.</p>
	<p><b>Esempio: Attività di introduzione al progetto</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> una escape room può essere un'introduzione coinvolgente a un nuovo argomento o a un progetto di gruppo.</p>
	<p><b>Esempio: codice QR per sbloccare un video</b></p> <p><b>Possibile utilizzo:</b> un codice QR può essere rivelato dopo aver risolto un enigma, sbloccando un video che fornisce indizi o spiegazioni.</p>