



S'CAPE DND Lemniscate



FONDAMENTI

S'CAPE è una piattaforma di supporto educativo che fornisce guide pratiche, modelli e strumenti metodologici per assistere insegnanti e facilitatori nella progettazione, implementazione e analisi di giochi di fuga educativi.

URL / Accesso: <https://scape.enepe.fr/-assistenza-alla-creazione-.html>

Tipo di strumento: Guida alla facilitazione / Pacchetto di debriefing / Foglio di lavoro per la riflessione / Altro: Approccio per la progettazione di escape game

Serve una piattaforma digitale? Sì | **Se sì, quale:** browser web (sito web di S'CAPE)



CARATTERISTICHE FONDAMENTALI

Cosa puoi fare:

- Gestire i tempi e il ritmo.
- Fornire raccomandazioni o indicazioni
- Promuovere la cooperazione e la comunicazione
- Discussione post-partita della guida.
- Fornire domande o moduli di debriefing già pronti.
- Altro: Assistenza nella progettazione di escape game, dall'ideazione alla valutazione.

Formati disponibili: pagine web / documenti PDF / fogli di lavoro



COME UTILIZZARLO

1 FASE 1: Stabilire gli obiettivi educativi

Iniziate utilizzando le domande guida disponibili sulla piattaforma per identificare gli obiettivi di apprendimento (conoscenze, abilità, attitudini) che l'escape game dovrebbe trattare.

2 FASE 2: Seleziona il formato del gioco di fuga

Seleziona il tipo di escape game (lineare, parallelo, ibrido, digitale o fisico) in funzione del contesto, delle limitazioni temporali e del profilo del partecipante.

3 FASE 3: Progettazione di enigmi e narrazione

Utilizza le guide e gli esempi per concepire una trama coerente e progettare enigmi in accordo con i tuoi obiettivi e il livello di difficoltà desiderato.

4 FASE 4: Pianificare la facilitazione e la tempistica.

Prepara suggerimenti, vincoli temporali e strategie di facilitazione avvalendoti delle indicazioni fornite, garantendo un andamento fluido durante il gioco.

5 FASE 5: Preparare il debriefing e la riflessione.

Utilizza le domande di debriefing e gli strumenti di riflessione proposti per assistere i partecipanti nell'analisi della propria esperienza e nel collegamento agli obiettivi di apprendimento.



RACCOMANDAZIONI PER I FACILITATORI

- Se è la tua prima esperienza con un escape game, inizia con enigmi semplici per prevenire un sovraccarico cognitivo.
- Definisci con precisione il ruolo del facilitatore (osservatore, fornitore di suggerimenti, master del gioco).
- Prima di presentare un gioco di fuga agli studenti, è fondamentale testarlo sempre.
- Adatta il livello di difficoltà predisponendo in anticipo suggerimenti facoltativi.
- Dedica tempo adeguato al debriefing, poiché è essenziale per il trasferimento delle conoscenze.



INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Supporto multilingue: l'interfaccia è disponibile in francese, mentre alcuni materiali sono in inglese (e possono essere tradotti tramite un plugin).

Requisiti tecnici: È compatibile con computer o tablet dotati di accesso a Internet; i materiali possono essere stampati se utilizzati offline.

Funziona offline? Sì (le risorse possono essere stampate e utilizzate senza connessione a Internet una volta preparate).

Adattamenti per utenti con DSA: lo strumento promuove istruzioni chiare, collaborazione e verbalizzazione, sostenendo in tal modo gli studenti con DSA.

Costo e accessibilità:

- **Prezzo:** Senza costo
- **Limiti del piano gratuito:** /
- **È necessario un account?** No.