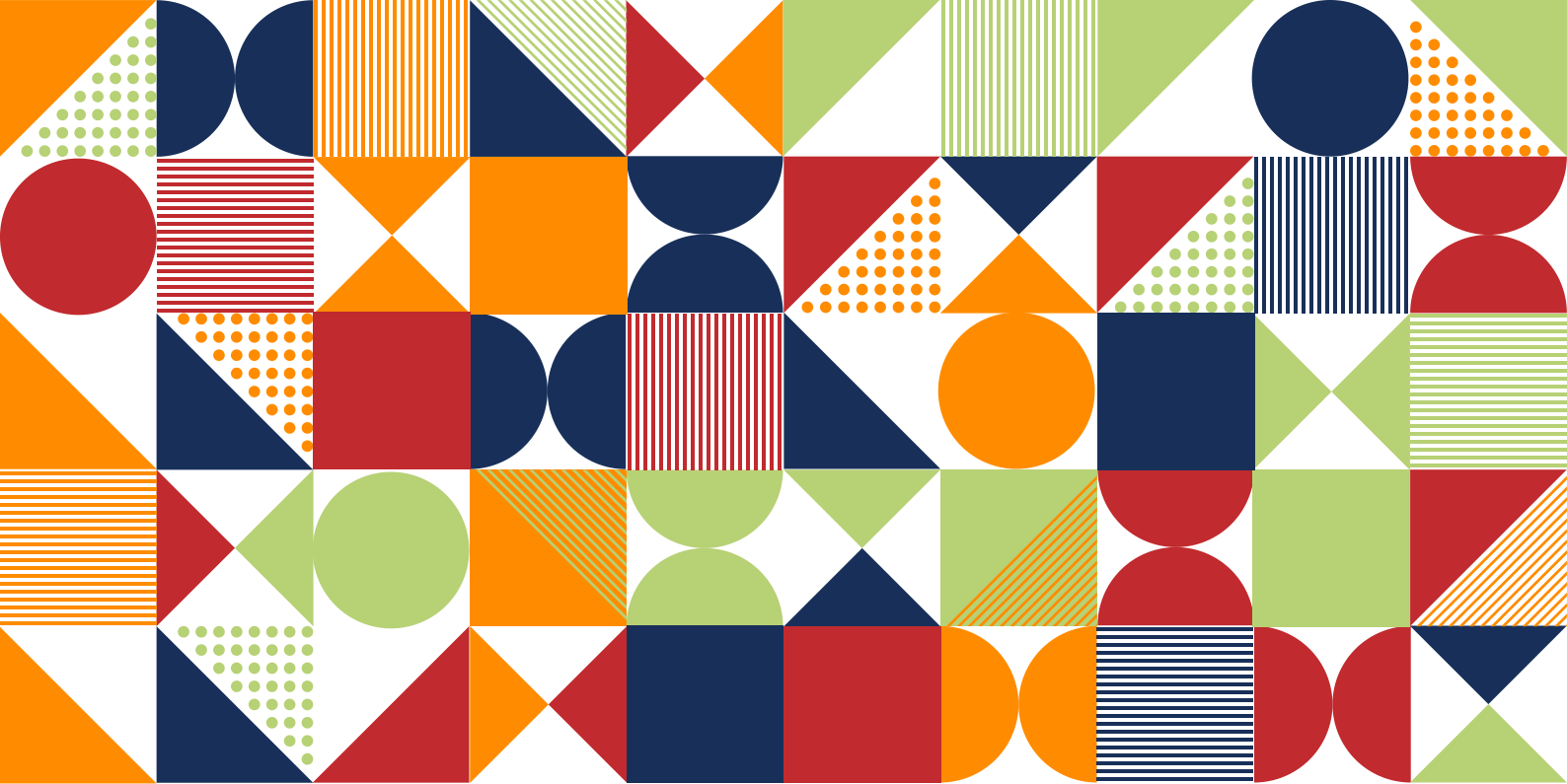




Rapporto sulle Escape Game per l'Imprenditorialità



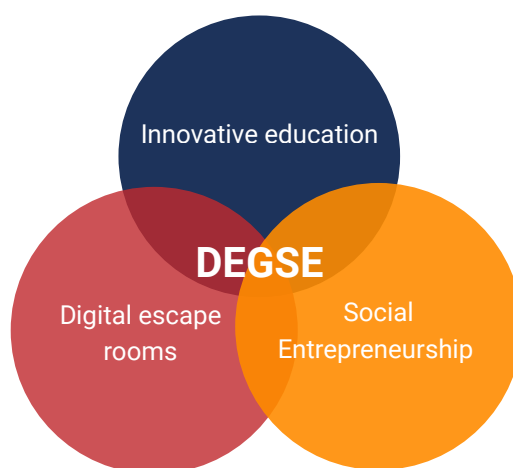
Indice

1. Introduzione	2
2. Imprenditoria Sociale e Fondamenta Pedagogiche	3
3. Il coinvolgimento dei giovani attraverso il gioco.....	7
4. Progettare Escape Game per l'apprendimento imprenditoriale..	12
5. Competenze imprenditoriali sviluppate attraverso gli Escape Game.....	16
6. Analisi dettagliata di casi di studio sulle Escape Room.....	23
7. Conclusioni	43
8. Bibliografia	44



Introduzione

In risposta alla crescente domanda di strumenti educativi innovativi, le escape room digitali offrono un approccio coinvolgente per avvicinare i giovani all'educazione all'imprenditorialità e all'innovazione sociale. Il rapporto 'Escape Games for Entrepreneurship' analizza come queste esperienze interattive e ludicizzate possano dare ai giovani gli strumenti per sviluppare competenze imprenditoriali e affrontare sfide sociali del mondo reale.



Lo scopo di questo rapporto è sviluppare un quadro teorico e pratico completo che illustri come le escape room digitali possano potenziare le competenze imprenditoriali, accrescere la consapevolezza sull'imprenditoria sociale e coinvolgere attivamente i giovani nell'apprendimento. Ciò contribuisce, in ultima analisi, agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 2030 delle Nazioni Unite, promuovendo l'innovazione sociale guidata dai giovani. I punti chiave che verranno sviluppati in questo rapporto includono: gli escape game come attività immersive di problem-solving basate sulla narrazione; l'educazione all'imprenditorialità come strumento per dotare gli individui di competenze per l'innovazione e il pensiero creativo; e l'imprenditoria sociale come approccio focalizzato su soluzioni sostenibili alle problematiche sociali.



Questo obiettivo viene raggiunto attraverso una metodologia mista, che include una revisione approfondita della letteratura sulle teorie pedagogiche e l'analisi dei contributi collaborativi già esistenti tra i partner del progetto. Il rapporto si propone di fungere da risorsa essenziale per educatori, decisori politici (policymakers) e organizzazioni giovanili, promuovendo strategie innovative per far progredire l'educazione all'imprenditorialità a livello globale.



2. Imprenditoria Sociale e Fondamenta Pedagogiche



2.1 Definizioni, ambito e rilevanza dell'imprenditoria sociale

L'imprenditoria sociale combina innovazione, competenze aziendali e una forte missione sociale. Consiste nel creare soluzioni a sfide reali, come la povertà, la disoccupazione, le disuguaglianze o i problemi ambientali. A differenza delle imprese tradizionali, le imprese sociali non mirano solo a generare profitto, ma a creare un impatto positivo sulla società e sull'ambiente. Gli imprenditori sociali sono persone che passano all'azione laddove gli altri vedono solo problemi. Sono attori del cambiamento (changemakers) convinti che 'fare del bene' e 'fare impresa' possano andare di pari passo.



Cosa è importante per i giovani?



Oggi i giovani hanno a cuore profondamente la giustizia sociale, la sostenibilità e il futuro del nostro pianeta.

L'imprenditoria sociale aiuta i giovani a:

- Trovare uno scopo in ciò che fanno.
- Acquisire la fiducia necessaria per guidare il cambiamento.
- Apprendere competenze utilizzabili nel lavoro, nell'attivismo o nella vita.

Attraverso l'imprenditoria sociale, i giovani non si limitano a imparare: agiscono. Stanno costruendo soluzioni reali per le loro comunità.

2.2 Innovazione Sociale e Sostenibilità nell'Educazione dei Giovani

L'innovazione sociale consiste nel trovare nuovi modi per affrontare le sfide della comunità, specialmente quando i sistemi tradizionali falliscono. I giovani sono naturalmente creativi: quando comprendono come funziona l'innovazione, sono in grado di ideare soluzioni fresche e audaci. Nell'educazione dei giovani, questo è importante perché:

- Aiuta a connettere l'apprendimento con la vita reale.
- Responsabilizza gli studenti affinché diventino cittadini attivi.
- Porta in classe valori come l'empatia, la collaborazione e la responsabilità.



La sostenibilità garantisce che le soluzioni che creiamo oggi non danneggino il mondo di domani. Insegnare la sostenibilità ai giovani è fondamentale per formare leader resilienti e pronti ad affrontare le sfide del futuro.

2.3 Teorie pedagogiche: apprendimento esperienziale, costruttivismo, gamification



Per rendere l'apprendimento significativo e incisivo, basiamo il nostro lavoro su solide fondamenta educative:

- **Apprendimento Esperienziale.** Questa teoria sostiene che si impari meglio "facendo". Nelle nostre attività, i giovani non sono spettatori passivi, ma partecipanti attivi. Provano, sbagliano, imparano, riflettono e ci riprovano. Le escape room sono lo strumento perfetto per questo processo.
- **Costruttivismo.** L'apprendimento avviene quando costruiamo la conoscenza da soli, non quando ci viene semplicemente trasmessa. Attraverso le sfide dell'escape room, i ragazzi costruiscono la propria comprensione tramite l'esplorazione e il lavoro di squadra.
- **Gamification (Ludicizzazione).** Consiste nell'aggiungere elementi di gioco all'apprendimento per renderlo divertente, dinamico e motivante. Le escape room utilizzano enigmi, pressione temporale, premi e narrazione (storytelling) per stimolare il coinvolgimento e la curiosità.

2.4 Come l'imprenditoria sociale si connette alla risoluzione di problemi del mondo reale per i giovani

In un'escape room focalizzata sull'imprenditoria sociale, i giocatori:



Affrontare un problema (ad esempio: inquinamento, esclusione, povertà).



Questo tipo di apprendimento è trasformativo. Non insegna solo la teoria. Fornisce ai giovani gli strumenti per passare all'azione, per dare inizio a qualcosa che conti.

Le escape room diventano uno spazio in cui l'immaginazione incontra lo scopo, dove i giovani possono sognare e agire.

Nel mondo di oggi, l'imprenditoria sociale non è opzionale, è essenziale. Quando la uniamo a potenti strumenti pedagogici come l'apprendimento esperienziale e la gamification, creiamo opportunità entusiasmanti per i giovani.

Attraverso le escape room digitali, invitiamo i giovani a vestire i panni dei promotori del cambiamento (changemakers), a esplorare le sfide, a costruire soluzioni e a credere nel proprio potere di dare forma a un futuro migliore.



3. Il coinvolgimento dei giovani attraverso il gioco

I giovani non sono solo i leader di domani, ma i protagonisti del cambiamento di oggi. Coinvolgerli nell'imprenditorialità, e in particolare nell'innovazione sociale, richiede molto più dei metodi di insegnamento tradizionali: esige creatività, immersione e pertinenza. Gli escape game, che offrono esperienze collaborative e immersive di risoluzione di enigmi, possono fornire percorsi unici per costruire una mentalità imprenditoriale, favorire il lavoro di squadra e connettere i giovani con le problematiche del mondo reale. Questo capitolo esplora come gli escape game possano coinvolgere strategicamente i giovani nell'innovazione sociale, delinea alcuni dei fattori alla base della motivazione e dell'apprendimento giovanile e affronta le barriere che impediscono un più profondo coinvolgimento imprenditoriale.

3.1 Strategie per coinvolgere i giovani nell'innovazione sociale



Coinvolgere i giovani nell'innovazione sociale attraverso gli escape game richiede una progettazione attenta, temi pertinenti e una modalità di erogazione incentrata sui giovani.



Ecco diverse strategie che il progetto DEGSE implementerà. I giochi devono basarsi su questioni che stanno a cuore ai giovani: cambiamento climatico, salute mentale, diritti digitali, giustizia sociale, ecc. Gli escape game con missioni come 'fermare una violazione di dati che minaccia la privacy online' o 'risolvere una crisi idrica in un villaggio' permettono ai giocatori di confrontarsi con le questioni sociali in modo dinamico. Questo non solo aumenta l'immersione, ma posiziona i giovani come agenti del cambiamento. Altre strategie degne di nota includono:

- **Co-creazione con i giovani:** Il coinvolgimento dei giovani nel processo di progettazione garantisce senso di appartenenza (ownership) e rilevanza. Quando i giovani aiutano a ideare le trame, gli enigmi e le missioni, si sentono responsabilizzati e più connessi al processo imprenditoriale dietro la risoluzione di problemi sociali.
- **Gamification delle sfide di innovazione sociale:** Gli escape game possono simulare i processi imprenditoriali come l'ideazione, la prototipazione, il pitching e l'empatia con l'utente. Ad esempio, un gioco potrebbe richiedere di 'sbloccare' i profili delle parti interessate (stakeholder) e 'decodificare' i bisogni dei clienti attraverso gli enigmi. Inserire queste meccaniche trasforma l'apprendimento passivo in coinvolgimento attivo.
- **Collaborazione multiplayer per un impatto collettivo:** I giovani prosperano nelle reti di coetanei. Gli escape game multiplayer che richiedono ruoli diversi (come pianificatore, ricercatore e comunicatore) promuovono il lavoro di squadra e avvicinano i giocatori alla leadership collaborativa, una competenza vitale nell'imprenditoria sociale.
- **Riflessione e debriefing:** Dopo ogni sessione di gioco, una riflessione guidata aiuta a connettere il contenuto del gioco alle azioni imprenditoriali nel mondo reale. I giovani discutono le lezioni apprese, le reazioni emotive e come potrebbero applicare queste intuizioni ai problemi reali della comunità.

3.2 Comprendere le motivazioni dei giovani e il loro coinvolgimento nell'apprendimento



Per progettare escape game efficaci per l'imprenditorialità, educatori e facilitatori devono comprendere cosa spinga il coinvolgimento dei giovani. Considerate quanto segue:

- **Autonomia e senso di responsabilità (ownership):** I giovani desiderano autonomia nell'apprendimento. I giochi la offrono attraverso la risoluzione di problemi aperti, ritmi autodiretti e l'opportunità di scegliere come contribuire al team.
- **Rilevanza e connessione con il mondo reale:** Il coinvolgimento aumenta quando i giovani vedono legami chiari tra il contenuto del gioco e la propria vita o gli obiettivi futuri. Gli escape game simulano sfide imprenditoriali reali, rendendo concreti e applicabili concetti astratti.
- **Feedback immediato e senso di realizzazione:** I giochi forniscono risposte istantanee alle azioni. Le risposte corrette portano al progresso; gli errori offrono momenti di apprendimento. Questo ciclo di feedback aumenta la motivazione e rafforza l'apprendimento senza giudizio.

- 
- **Narrativa e identità:** i giovani si sentono più coinvolti quando si vedono riflessi nel gioco o possono assumere ruoli significativi. I giochi basati sulla narrazione permettono ai giocatori di calarsi in ruoli come 'Innovatore Sociale' o 'CEO di una Start-up Tech', aiutandoli a esplorare e sviluppare le proprie identità imprenditoriali.
 - **Coinvolgimento emotivo e flusso:** i giochi che trovano un equilibrio tra sfida e abilità favoriscono il 'flusso' (flow), uno stato di profonda concentrazione e piacere. Gli alti e bassi emotivi vissuti durante un gioco costruiscono la resilienza e rispecchiano il percorso imprenditoriale (Architect, 2025).

Quando si introducono gli escape game, è opportuno far precedere l'attività da una discussione sulla rilevanza dello scenario nel mondo reale e concludere con un debriefing che aiuti gli studenti a stabilire connessioni con i propri obiettivi personali e le preoccupazioni della comunità.

3.3 Barriere alla partecipazione giovanile nell'imprenditorialità e come i giochi possono aiutare





Nonostante la crescente attenzione verso l'imprenditoria giovanile, molti giovani rimangono distanti. Gli escape game possono aiutare ad affrontare le seguenti barriere:

- **Mancanza di fiducia o autoefficacia:** Molti giovani non si vedono come potenziali imprenditori. Gli escape game creano ambienti a basso rischio dove il successo è possibile, aumentando la fiducia. Risolvere enigmi e contribuire al team convalida le loro abilità. È un'ottima idea includere enigmi che permettano soluzioni multiple e richiedano competenze diverse (es. logica, creatività, comunicazione) affinché ogni partecipante possa eccellere.
- **Accesso limitato a risorse o mentorship:** I giovani provenienti da comunità sottorappresentate spesso non hanno accesso agli ecosistemi imprenditoriali. Gli escape game possono simulare il tutoraggio e l'accesso a strumenti (come i business canvas o il feedback dei clienti) all'interno dell'ambiente di gioco.
- **Irrilevanza percepita dell'imprenditorialità:** L'imprenditorialità può sembrare astratta o inaccessibile. Quando i giochi legano le competenze imprenditoriali a missioni reali e significative (es. migliorare i servizi di salute mentale per gli adolescenti), mostrano come l'imprenditoria sia uno strumento per generare impatto.
- **Paura del fallimento:** I giochi normalizzano il fallimento come parte del processo. Gli enigmi non risolti in tempo o i tentativi errati non comportano punizioni: innescano discussioni di gruppo, apprendimento e nuovi tentativi, favorendo la resilienza.
- **Cultura dell'apprendimento passivo:** L'istruzione tradizionale spesso premia l'obbedienza, non l'iniziativa. Gli escape game ribaltano questo modello: premiano la curiosità, l'assunzione di rischi e l'innovazione, che sono tratti imprenditoriali fondamentali.

Gli escape game non sono solo intrattenimento; sono strumenti trasformativi in grado di sbloccare il potenziale dei giovani, costruire competenze imprenditoriali e ispirare il cambiamento sociale. Educatori e facilitatori possono trasformare studenti disinteressati in innovatori consapevoli se utilizzano i giochi comprendendo le motivazioni giovanili e affrontando le barriere sistemiche attraverso le meccaniche di gioco.



4. Progettare escape game per l'apprendimento imprenditoriale

Gli escape game, noti anche come escape room, sono esperienze immersive basate sul lavoro di squadra in cui i giocatori risolvono una serie di enigmi e sfide entro un limite di tempo prestabilito per 'evadere' da uno scenario a tema. Questi giochi sono spesso costruiti attorno a contesti narrativi, come scene del crimine, misteri storici o crisi immaginarie, che richiedono ai partecipanti l'uso della logica, della comunicazione e della collaborazione per avere successo. Originariamente concepito come gioco fisico in presenza, il formato si è evoluto fino a includere versioni digitali, ibride e persino all'aperto (Tzima et al., 2020).

Secondo Scott Nicholson, le escape room rappresentano una forma di gioco di squadra dal vivo 'in cui i giocatori scoprono indizi, risolvono enigmi e portano a termine compiti in una o più stanze per raggiungere un obiettivo specifico' (2015, p. 1). Il loro successo risiede nella combinazione di risoluzione di problemi, pressione temporale e narrazione coinvolgente, rendendole particolarmente interessanti anche per scopi educativi e formativi.

4.1 Vantaggi e svantaggi degli escape game nell'apprendimento educativo e imprenditoriale

Le escape room hanno ottenuto riconoscimenti come strumenti innovativi sia nell'istruzione che nella formazione imprenditoriale. La loro capacità di combinare narrazione, collaborazione e risoluzione di problemi in tempo reale li rende particolarmente coinvolgenti. Tuttavia, sebbene i benefici siano promettenti, esistono anche limitazioni pratiche che educatori e formatori devono considerare.



Vantaggi	Svantaggi
Aumentare il coinvolgimento e la motivazione	Richiedono molto tempo e risorse per la progettazione e l'implementazione
Promuovere le soft skill come il lavoro di squadra e il pensiero critico	Non adatto a tutti gli stili di apprendimento
Permettere l'apprendimento attraverso il fallimento in un ambiente sicuro	
Comprovato alto impatto sui risultati di apprendimento	
Incoraggiare il pensiero iterativo e la sperimentazione	

4.2 Meccaniche cardine del design per le escape room digitali: narrazione, struttura degli enigmi e flusso

L'efficacia delle escape room digitali risiede in tre componenti essenziali di progettazione: narrazione, struttura degli enigmi e flusso, come descritto nel libretto 'Designing educational escape rooms' prodotto nell'ambito del progetto Erasmus+ 'School Break'.

La narrazione fornisce un contesto significativo, guidando i giocatori attraverso un'esperienza basata sulla storia che aumenta la motivazione e il coinvolgimento emotivo. Una trama coerente e immersiva, come un mistero o una missione, collega gli enigmi e dà uno scopo all'attività. La struttura degli enigmi funge da motore dell'apprendimento; è la forza trainante del processo educativo in un escape game. Ad esempio, la disposizione degli enigmi incoraggia i giocatori a pensare in modo critico, ad adattarsi e ad acquisire nuove conoscenze. Senza questo design ponderato, l'escape room non riuscirebbe a fornire la stessa arricchente esperienza di apprendimento. Gli enigmi devono allinearsi agli obiettivi educativi, essere di vario tipo e calibrati nella difficoltà. Istruzioni chiare e pertinenza con la trama sono fondamentali per evitare confusione o disinteresse (School Break Handbook 4)



Infine, il flusso (flow) si riferisce al ritmo del gioco e alla sua progressione logica. Una sequenza di compiti ben progettata, vincoli temporali equilibrati e transizioni fluide aiutano a mantenere costante l'attenzione e il coinvolgimento (School Break Handbook 2). Insieme, questi elementi creano un'esperienza di escape room efficace, immersiva e pedagogicamente solida.

4.3 Progettare per bisogni di apprendimento diversi e una partecipazione inclusiva

Quando si progettano escape room educative, l'inclusività deve essere un principio cardine. Gli studenti differiscono per stili cognitivi, abilità, competenze linguistiche e conoscenze pregresse. Le escape room efficaci assecondano questa diversità offrendo:

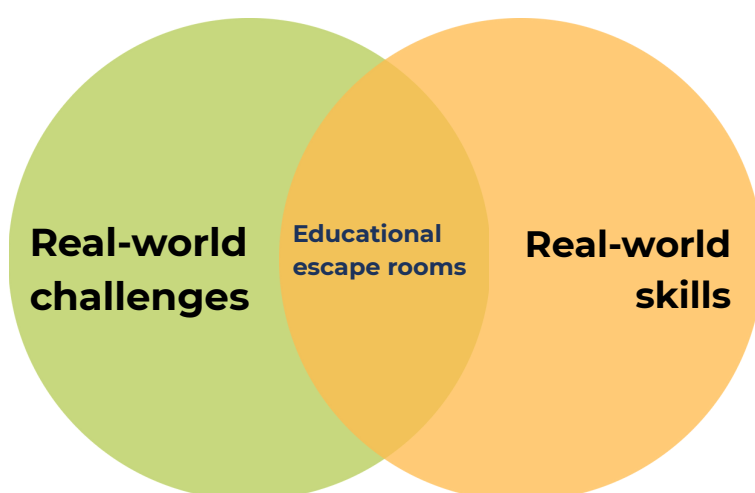


Come evidenziato nello School Break Handbook 1, la progettazione inclusiva implica anche garantire l'accessibilità, sia fisica che digitale, e creare un ambiente sicuro e collaborativo in cui tutti i partecipanti possano contribuire in modo significativo. I progettisti dovrebbero evitare una pressione temporale che generi stress eccessivo, supportando invece la partecipazione attraverso formati adattabili, supporti visivi e compiti differenziati.

Per estendere l'inclusività oltre il gioco vero e proprio, anche le sessioni di debriefing possono essere strutturate per garantire che tutte le voci vengano ascoltate. I facilitatori possono utilizzare riflessioni in piccoli gruppi, stimoli scritti o strategie di turnazione per dare spazio ai partecipanti più silenziosi e garantire una partecipazione equa. Questo approccio inclusivo al debriefing aiuta a consolidare l'apprendimento, promuovere l'empatia e convalidare il contributo di ogni membro del team.

4.4 Integrazione di problemi sociali reali e scenari d'impatto

Le escape room educative raggiungono il massimo della loro efficacia quando affrontano questioni del mondo reale, come il cambiamento climatico, la giustizia sociale o la privacy digitale. Inserire questi temi all'interno delle narrazioni di gioco non solo ne aumenta la rilevanza, ma incoraggia anche il pensiero critico, l'empatia e la cittadinanza attiva. Secondo lo School Break Handbook 5, gli scenari radicati in sfide della vita reale aiutano gli studenti a collegare concetti astratti a conseguenze tangibili, favorendo un coinvolgimento più profondo e una consapevolezza sociale. Questo approccio trasforma le escape room da puri esercizi di problem-solving in esperienze di apprendimento significative e orientate all'impatto.



4.5 Strumenti e piattaforme utilizzati

Un'ampia gamma di strumenti digitali può supportare la creazione di escape room educative. Genially è spesso utilizzato per costruire giochi interattivi basati sul web con contenuti multimediali integrati ed enigmi cliccabili. Per esperienze completamente digitali o immersive, piattaforme come Unity consentono lo sviluppo di escape room in 3D o in realtà virtuale. Strumenti come Mentimeter facilitano l'interazione dal vivo e la riflessione, mentre Google Forms o altri strumenti di sondaggio possono essere utilizzati al termine dell'attività per valutare i risultati dell'apprendimento e il coinvolgimento. La scelta della piattaforma dipende dagli obiettivi formativi, dalle risorse tecnologiche e dal livello di interattività desiderato.



5. Competenze imprenditoriali sviluppate attraverso gli escape game

L'educazione all'imprenditorialità può fare molto di più che fornire semplici conoscenze teoriche. Può offrire ai giovani esperienze autentiche e coinvolgenti che li aiutino a costruire competenze pratiche e mentalità orientate all'azione. Le escape room educative digitali offrono esattamente questo: sfide strutturate e immersive in cui gli studenti sviluppano abilità imprenditoriali resolvendo problemi, gestendo le dinamiche di gruppo, prendendo decisioni e riflettendo sulle proprie azioni in contesti simulati ma significativi.

Il progetto DEGSE utilizza gli escape game digitali per introdurre e rafforzare l'intera gamma delle 15 competenze chiave definite dal framework ENTREComp (Commissione Europea, 2016), suddivise nei suoi tre domini: Idee e Opportunità, Risorse e All'Azione. Queste competenze, elencate nella tabella seguente, non sono essenziali solo per chi intende avviare imprese o imprese sociali, ma sono anche ampiamente trasferibili alla partecipazione civica, al lavoro digitale e all'apprendimento permanente.

.



Idee e opportunità 	Identificare Opportunità
	Creatività
	Visione
	Dare valore alle idee
	Pensiero etico e sostenibile
Risorse 	Autoconsapevolezza e autoefficacia
	Motivazione e perseveranza
	Mobilitare le risorse
	Alfabetizzazione finanziaria ed economica
	Mobilizzare/incentivare gli altri
In azione 	Prendere l'iniziativa
	Planning and management
	Affrontare l'incertezza, l'ambiguità, il rischio
	Lavorare con gli altri
	Imparare facendo

The ENTREcomp model



5.1 Idee e Opportunità: Coltivare visione e scopo attraverso il gioco

Gli escape game stimolano naturalmente gli studenti a confrontarsi con la prima area di ENTREComp: la capacità di generare, valutare e sviluppare idee che creino valore per gli altri. I giocatori devono scansionare attivamente l'ambiente e pensare in modo sistemico per individuare opportunità nascoste tra indizi o spunti narrativi. Ciò rispecchia il processo imprenditoriale del mondo reale volto a identificare bisogni insoddisfatti in contesti sociali, culturali o economici (Martina & Göksen, 2020). Gli escape game favoriscono inoltre la creatività incoraggiando i giocatori a combinare risorse, interpretare enigmi da nuove angolazioni e sperimentare il pensiero non lineare per risolvere i problemi.

Attraverso il gioco di ruolo e lo storytelling, gli escape game invitano inoltre gli studenti a formare una visione: immaginare come potrebbe essere un risultato o un futuro migliore entro i vincoli del gioco. In questo senso, non sviluppano solo una creatività astratta, ma aiutano i giocatori a visualizzare l'impatto futuro e a iniziare a lavorare per raggiungerlo.

Contemporaneamente, gli studenti sviluppano abilità nel dare valore alle idee, valutando quali siano fattibili e quali abbiano il maggior potenziale di successo.

Infine, gli escape game spesso inseriscono nella narrazione processi decisionali eticamente rilevanti, invitando i giocatori a valutare le implicazioni etiche e sostenibili delle loro scelte. Ad esempio, ai partecipanti potrebbe essere chiesto di soppesare i compromessi tra il successo a breve termine e il bene sociale a lungo termine, sviluppando una mentalità imprenditoriale più responsabile. Hartman-Caverly (2022) osserva che questo tipo di dilemmi etici integrati rende gli escape game strumenti particolarmente potenti per costruire un pensiero riflessivo e orientato alla sostenibilità. Dall'inizio alla fine, gli escape game possono aiutare a sviluppare diverse abilità, come illustrato nel diagramma di flusso qui sotto.



5.2 Risorse: Costruire fiducia, resilienza e competenza pratica

La seconda area di ENTREComp riguarda le risorse personali ed esterne di cui gli imprenditori hanno bisogno per trasformare le idee in azione. Gli escape game digitali offrono un ambiente a basso rischio per sviluppare tali risorse.

In primo luogo, aiutano gli studenti a costruire autoconsapevolezza ed autoefficacia. I giocatori devono identificare rapidamente i propri punti di forza, assumere i ruoli assegnati all'interno del team e valutare i propri contributi sotto la pressione del tempo. L'esperienza ripetuta all'interno del gioco nutre la fiducia nella propria capacità di influenzare i risultati nonostante l'incertezza, facendo eco ai risultati di Sowell (2020), che ha evidenziato la capacità delle escape room di favorire la perseveranza e la fiducia adattiva.

Gli escape game sono inoltre idealmente adatti a sviluppare motivazione e perseveranza. I vincoli temporali, gli enigmi impegnativi e i colpi di scena inaspettati motivano i giocatori a perseverare, anche quando la strada da seguire non è chiara. Tale resilienza e determinazione nel raggiungere gli obiettivi del team sono essenziali per sostenere i progetti imprenditoriali nel tempo.



In termini di gestione pratica delle risorse, gli escape game simulano il compito imprenditoriale di mobilitare le risorse. I partecipanti devono gestire informazioni, tempo e strumenti limitati a loro disposizione, spesso in condizioni di ambiguità. Modellando la scarsità e richiedendo un uso creativo delle risorse, questi giochi riflettono le condizioni del mondo reale in cui gli imprenditori devono 'fare di più con meno'. In molti casi, l'uso di piattaforme digitali nelle escape room rafforza implicitamente anche l'alfabetizzazione digitale come parte della mobilitazione delle risorse.

Sebbene le escape room non siano simulazioni di sistemi economici, offrono opportunità indirette per sostenere l'alfabetizzazione finanziaria ed economica, specialmente quando gli scenari includono la pianificazione del budget, la definizione delle priorità in base ai costi o al valore, o la simulazione di operazioni di impresa sociale. In questo modo, i giochi possono introdurre i giovani alla logica della sostenibilità nelle decisioni finanziarie, anche in forme romanzate.

Gli escape game sono per natura esperienze sociali che richiedono agli studenti di impegnarsi nel mobilitare gli altri. Devono comunicare chiaramente, persuadere i compagni di squadra, negoziare i ruoli e coordinare gli sforzi; abilità che sono fondamentali per la leadership e l'imprenditorialità basata sul team. Queste attività riecheggiano quanto identificato da Sowell (2020) come i contributi chiave degli escape game al lavoro di squadra, alla comunicazione e alla collaborazione nei contesti educativi.



5.3 In azione: Trasformare le idee in impatto attraverso l'esperienza

L'ultimo dominio di ENTREComp si concentra sulla capacità di agire sulle idee e di imparare da tale processo. Gli escape game offrono un ambiente controllato ma dinamico in cui i giocatori possono testare i propri piani, prendere l'iniziativa, gestire il rischio e riflettere sul proprio apprendimento in tempo reale.

Dal momento in cui entrano in gioco, i partecipanti sono incoraggiati a prendere l'iniziativa, a iniziare a risolvere i problemi senza istruzioni, ad assumere la leadership e a farsi carico della sfida. Questo favorisce l'autonomia e una propensione all'azione (bias toward action), componenti chiave del comportamento imprenditoriale (Martina & Göksen, 2020).

Per progredire, i team devono impegnarsi nella pianificazione e nella gestione, scomponendo la sfida dell'escape room in compiti più piccoli e gestibili. Spesso devono dare priorità alle azioni, assegnare ruoli e scendere a compromessi basandosi sull'evoluzione delle informazioni. Queste capacità di pianificazione sono direttamente trasferibili ai contesti imprenditoriali.

Dato che la maggior parte degli escape game include colpi di scena inaspettati o informazioni incomplete, i giocatori sviluppano inevitabilmente strategie per far fronte all'incertezza, all'ambiguità e al rischio. Devono prendere decisioni quando i risultati sono poco chiari o cambiano rapidamente, imparando a testare idee, valutare le conseguenze e adattarsi di conseguenza.

La natura collaborativa degli escape game supporta anche il lavoro di squadra. Gli studenti devono costruire fiducia, risolvere disaccordi e coordinare le azioni sotto pressione. Questa esperienza condivisa migliora le competenze interpersonali, costruisce reti e favorisce la cooperazione tra individui con personalità e competenze diverse. In definitiva, gli escape game offrono preziose opportunità di apprendimento attraverso l'esperienza, come illustrato nell'infografica qui sotto.



La riflessione è solitamente integrata nel gameplay e rafforzata durante le sessioni di debriefing. I giocatori sono incoraggiati a valutare le proprie strategie, analizzare cosa ha funzionato (o cosa no) e trarre insegnamenti per il futuro. Questo processo metacognitivo migliora la ritenzione dell'apprendimento e costruisce una mentalità orientata alla crescita (growth mindset), fondamentale per il successo a lungo termine nell'educazione all'imprenditorialità (Hartman-Caverly, 2022).

Le escape room digitali possono essere molto più di semplici attività ludiche: sono strumenti coinvolgenti, immersivi e pedagogicamente fondati per lo sviluppo delle competenze imprenditoriali. Stimolando il pensiero creativo, il lavoro di squadra, la resilienza, la leadership, la riflessione etica e l'apprendimento basato sull'azione, questi giochi offrono ai giovani gli strumenti necessari per diventare agenti del cambiamento proattivi e capaci.



6. Analisi dettagliata di casi di studio sulle Escape Room

L'obiettivo principale di questo capitolo è esplorare la crescente applicazione delle escape room non solo come forma di intrattenimento, ma anche come strumento educativo e di sensibilizzazione altamente efficace. Attraverso l'analisi di una serie di casi studio, approfondiremo come queste esperienze immersive vengano utilizzate per affrontare diverse questioni critiche: dall'educazione culturale e la consapevolezza ambientale alla promozione dell'imprenditoria sociale e dell'inclusione. Questa sezione fungerà da raccolta di varie iniziative suddivise per paese, fornendo una panoramica dettagliata dei loro obiettivi, metodologie, risultati e impatti. Nelle pagine seguenti, i lettori troveranno una tabella riassuntiva completa che permetterà una rapida comprensione delle caratteristiche chiave di ogni caso, seguita da un'analisi più approfondita che metterà in luce le innovazioni e le lezioni apprese da ogni esperienza. Lo scopo è offrire una visione chiara della versatilità e del potenziale trasformativo delle escape room in ambito educativo e sociale.

6.1 Summary Table of Case Studies

Caso studio Nome	Paese	Topic Principale	Formato e Metodo	Target Group	Aspetti Positivi/rilevanti
Garipalli Tourism Escape Rooms	Italia	Educazione al patrimonio culturale urbano	City Escape Game su smartphone: un mix di enigmi, codici QR e narrazione	Giovani, famiglie, scuole e turisti interessati al patrimonio culturale	Unisce educazione e divertimento, stimolando la curiosità e la riscoperta dell'identità locale in modo sostenibile
ECCI - Escape Climate Change Initiative	Germania , Francia, Spagna, Italia	Promuovere la sensibilizzazio ne al cambiament o climatico e il pensiero sistemico.	Traduzione Tecnica (Settore Education/Form azione) "Metodologia ibrida: escape room analogiche e serious game digitali.	18 docenti, 18 unità di personale scolastico non docente e circa 855 studenti della scuola secondaria	Metodi ludici ed emotivamente coinvolgenti



Caso studio Nome	Paese	Topic principale	Formato e Metodo	Group Target	Aspetti positivi/rilevanti
Escape the Crisis	Italia	Sensibilizzazione al cambiamento climatico nell'istruzione secondaria."	Kit per escape room fisica, manuale e linee guida; formazione di due giorni per gli insegnanti.	Coinvolgimento di 15 insegnanti e formatori di scuole secondarie provenienti da Italia, Spagna e Grecia; impatto indiretto su circa 80 studenti.	Crea un ambiente di apprendimento emozionale e interattivo e fornisce ai docenti strumenti scalabili.
Escape Social Exclusion: A digital escape game on accessibility and empathy	Belgio	Accessibilità ed empatia verso le persone con disabilità.	Un'escape room digitale con quattro livelli che simula le sfide quotidiane per chi utilizza la sedia a rotelle.	Adolescenti tra i 14 e i 18 anni, educatori e il grande pubblico.	La co-creazione con persone con disabilità ha permesso di realizzare uno strumento estremamente realistico e di grande impatto
Aequalis Game: An escape game to explore gender inequalities	Belgio	Civic engagement and gender equality education.	Un gioco di escape analogico e stampabile per un massimo di 25 partecipanti suddivisi in gruppi, con enigmi e attività di decodifica.	Giovani dai 10 anni in su, educatori, operatori giovanili, scuole e organizzazioni civiche nel Belgio francofono.	Multi-group format and free, ready-to-use toolkit make it easy to deploy in various educational settings.
Armoedig: An escape game to show the challenges of escaping poverty	Belgio	Impegno civico e sensibilizzazione sul tema della povertà	Un'escape room fisica che simula le sfide quotidiane della povertà, seguita da una sessione di debriefing	Leader di associazioni giovanili, sportive e per il tempo libero, formatori e volontari ad Hasselt	La co-creazione con persone in stato di povertà ha reso l'esperienza autentica e incisiva, favorendo una riflessione profonda e un cambiamento sostenibile.
"A Social Economy" Game – MasterPeace Poland	Polonia	Imprenditoria sociale giovanile: il game-based learning per l'inclusione.	Un gioco da tavolo che insegna come gestire un'impresa sociale e l'impatto sugli stakeholder	Giovani e disoccupati di lunga durata nella regione della Slesia (Polonia), con particolare attenzione a coloro che sono a rischio di esclusione sociale	Offrire un ambiente a basso rischio per l'apprendimento di competenze di business sociale, unendo coaching e supporto emotivo.



Case Study Name	Country	Main Topic	Format & Method	Target Group	Positive/Relevant Aspect
"Young Entrepreneurs – Play It Right" Game	Polonia (parte di un progetto multipaesi e Erasmus+ per il coinvolgimento giovanile)	Educazione all'imprenditoria sociale giovanile attraverso l'apprendimento basato sul gioco.	Una simulazione digitale basata su carte con sei fasi che guidano i partecipanti attraverso l'intero ciclo di vita di un'impresa sociale.	Giovani tra i 16 e i 30 anni interessati al cambiamento sociale e all'imprenditoria; organizzazioni giovanili, formatori e insegnanti.	Una simulazione a basso rischio e alto impatto che alimenta la mentalità imprenditoriale e le competenze pratiche attraverso il gioco.
VirtualReality Escape Room in Education (University of Library Studies & IICTBAS)	Bulgaria	L'utilizzo di ambienti di escape room gamificati basati sulla realtà virtuale per promuovere l'apprendimento, la collaborazione e il problem-solving creativo.	Gioco in realtà virtuale strutturato come una escape room, in cui i partecipanti affrontano enigmi e prove all'interno di un ambiente VR.	Studenti universitari dell'Università di Biblioteconomia e Studi sull'Informazione di Sofia.	Dimostra come gli ambienti digitali immersivi in stile 'escape room' possano trasformare l'apprendimento tradizionale in esperienze collaborative ad alto coinvolgimento.
Youth Social EcoInnovation Lab (Social Innovators Bulgaria)	Bulgaria	Innovazione sociale ed ecologica guidata dai giovani, che coniuga l'imprenditorialità con la consapevolezza civica e ambientale.	15 workshop collaborativi virtuali che simulano le fasi dell'innovazione; utilizzo di simulazioni online per riprodurre il flusso di 'sblocco' (unlocking).	Giovani e operatori giovanili in tutta Europa, con il coinvolgimento specifico della gioventù bulgara.	Utilizza una struttura gamificata di collaborazione online per coinvolgere i giovani in sfide imprenditoriali e civiche del mondo reale.
BioXcape – Educational Escape Room on Biodiversity & Climate Justice	Bulgaria	Consapevolezza ambientale, cambiamento climatico, tutela della biodiversità e giustizia climatica.	Esperienza di escape room fisica in loco della durata di circa 70 minuti, con enigmi elettronici e una narrazione a tema scientifico.	Bambini (8+ anni accompagnati da un adulto), ragazzi e adulti (14+ anni in autonomia), gruppi fino a 5 giocatori.	La prima escape room educativa in Bulgaria con una chiara missione sociale: finanziare la ricerca scientifica e promuovere la consapevolezza ambientale."



Case Study Name	Country	Main Topic	Format & Method	Target Group	Positive/Relevant Aspect
CHECK 2 - Create, Validate and Succeed	Spagna	Imprenditorialità, innovazione sociale, sviluppo di prototipi e sfide sociali.	Escape room online gratuita per team, della durata di 5 ore, con missioni e sfide sulla piattaforma Proofhub.	Studenti della Formazione Professionale	L'orientamento alla risoluzione di sfide sociali concrete lo trasforma in uno strumento straordinario per l'imprenditoria sociale.
Math Escape Challenge	Spagna	Educazione all'imprenditorialità, gamification.	Escape room ibrida con enigmi fisici e indizi digitali su una piattaforma personalizzata.	Studenti della scuola secondaria (14-15 anni) e docenti di matematica.	L'applicazione dei principi delle escape room all'educazione all'imprenditorialità stimola l'autonomia e il problem-solving creativo, offrendo un modello replicabile nelle materie STEM
Escape Food 2050	Spagna	Sostenibilità, gamification, tematiche sociali.	Escape room fisica presso l'Esplai Centre di Fundesplai, dove i partecipanti risolvono enigmi legati a scelte alimentari sostenibili	Adulti (dai 15 anni in su), interessati alla sostenibilità e ai sistemi alimentari, inclusi gruppi con esigenze di accessibilità.	Unisce la sostenibilità a una narrativa di fantascienza, offrendo un modello replicabile per l'educazione ambientale.

6.2 Raccolta Completa dei Casi Studio

6.2.1 Case Study: "Garipalli Tourism Escape Rooms"

Paese: Italia

Argomento principale: Educazione al patrimonio culturale urbano attraverso escape game all'aperto.



Contesto: Lanciata nel 2021 da un giovane team italiano, Garipalli mira a rendere la cultura e la storia locale coinvolgenti per i giovani e i turisti attraverso l'esplorazione ludica. L'iniziativa risponde al sovraffollamento turistico (overtourism) e al disinteresse culturale promuovendo aree e storie meno conosciute tramite escape game interattivi all'aperto.

Formato e Metodo: Garipalli progetta city escape game guidati dallo smartphone che fondono enigmi, codici QR e narrazione. I giocatori esplorano quartieri reali risolvendo rompicapi legati alla storia locale. Il formato combina l'apprendimento basato sul gioco (game-based learning) con la geolocalizzazione e una narrazione gestita tramite chatbot.

Risultati Chiave: Sono stati creati oltre 35 itinerari in diverse città italiane. I giochi hanno attratto famiglie, studenti e turisti, rivitalizzando l'interesse culturale e decentralizzando i flussi turistici. Ogni esperienza promuove l'apprendimento attivo, il pensiero critico e la scoperta del territorio.

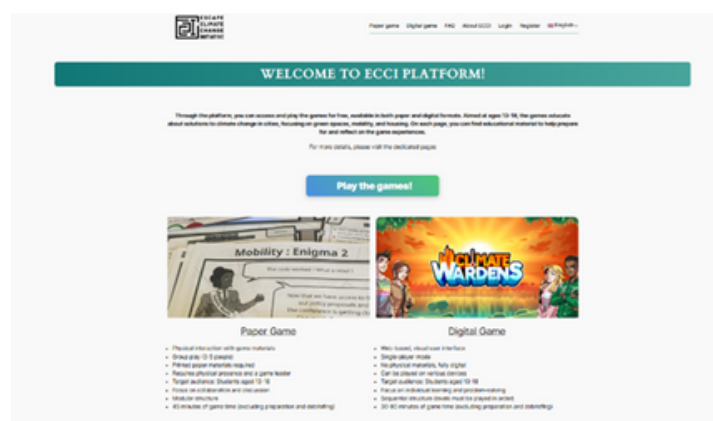
Gruppo Target: **Giovani, famiglie, scolaresche e turisti interessati a modalità ludiche e interattive per approcciarsi al patrimonio culturale ed esplorare le città al di fuori dei percorsi turistici tradizionali.**

Plntuizione positiva: Garipalli dimostra che il turismo culturale può essere allo stesso tempo educativo e divertente. Trasformando le città in escape room, incoraggia la curiosità e la riscoperta dell'identità locale in modo sostenibile e a basso impatto.

6.2.2 Case Study: "ECCI - Escape Climate Change Initiative"

Paesi: Germania, Francia, Spagna, Italia

Argomento principale: Sensibilizzare sul cambiamento climatico e sul pensiero sistemico attraverso uno strumento per le scuole basato su un modello ibrido tra escape room e serious game.



Contesto: Sviluppato da un consorzio europeo, ECCI risponde alla scarsa presenza del pensiero sistemico e dell'azione per il clima nelle scuole. Attraverso un approccio basato sulle escape room, il progetto abilita insegnanti e studenti a esplorare le sfide climatiche e a sviluppare soluzioni collettive in un contesto coinvolgente di problem-solving.

Formato e Metodo: ECCI utilizza una metodologia ibrida: una escape room analogica e un "serious game" digitale ("Climate Wardens"), supportati da un toolkit che include la preparazione degli insegnanti, le sessioni di gioco, il debriefing e la pianificazione delle azioni. L'iniziativa copre 36 mesi di progettazione, test e implementazione nelle classi.

Risultati Chiave: Il progetto ha sviluppato versioni fisiche e digitali di una escape room focalizzata sulle sfide del clima. Ha prodotto un toolkit educativo ad accesso libero, formato insegnanti e personale scolastico, e coinvolto gli studenti delle scuole secondarie in un'educazione climatica pratica attraverso il gioco e attività di co-progettazione.



Gruppo target: 18 insegnanti e 18 membri del personale scolastico non docente provenienti da nove scuole secondarie in Germania, Francia, Spagna e Italia; a questi si aggiungono circa 855 studenti che hanno partecipato alle fasi di gioco e di co-progettazione.

Intuizione positiva: Fondendo i formati di escape room analogici e digitali, ECCI dimostra che i metodi ludici ed emotivamente coinvolgenti possono favorire una reale consapevolezza climatica e un'azione collettiva all'interno delle comunità scolastiche.

6.2.3 Case Study: "Escape the Crisis"



Paese: Italia

Argomento principale: Sensibilizzazione sul cambiamento climatico nell'istruzione secondaria attraverso la metodologia dell'escape room.

Contesto: Il progetto ESCAPE fornisce agli insegnanti delle scuole secondarie e della formazione professionale (VET) uno strumento coinvolgente per sensibilizzare sul cambiamento climatico e sull'impatto ambientale del consumo alimentare. Utilizzando il metodo dell'escape room, introduce una dimensione emotiva e non formale nell'apprendimento in classe, facilmente replicabile anno dopo anno.

Formato e metodo: Utilizzando l'educazione non formale, ESCAPE ha fornito un toolkit composto da un kit per escape room fisica, un manuale e delle linee guida. Una formazione di due giorni ha immerso 15 insegnanti provenienti da Italia, Spagna e Grecia nelle scienze climatiche, nel consumo alimentare sostenibile e nella facilitazione del gioco, consentendo loro di replicare l'esperienza dell'escape game nelle proprie scuole.

Risultati chiave: Il progetto ha formato 15 insegnanti di 7 scuole, fornendo loro un kit fisico per escape room e un toolkit replicabile. Oltre 80 studenti hanno partecipato alle attività, migliorando la consapevolezza climatica e rafforzando le competenze degli insegnanti in una pedagogia attiva e focalizzata sul clima.

TGruppo target: 15 insegnanti/formatori di scuole secondarie provenienti da Italia, Spagna e Grecia. Indirettamente: circa 80 studenti che hanno sperimentato l'escape room e altri insegnanti raggiunti attraverso la diffusione del toolkit.

Intuizione positiva: Combinando la metodologia non formale basata sul gioco con l'educazione climatica, ESCAPE ha creato un ambiente di apprendimento emotivo e interattivo. Questo approccio aiuta gli insegnanti a ispirare cambiamenti comportamentali e li dota di strumenti scalabili per integrare la sostenibilità nei programmi scolastici.

6.2.4 Case Study: Escape Social Exclusion: A digital escape game on accessibility and empathy

Paese: Belgio

Argomento principale: Creato dagli studenti di terapia occupazionale della AP Hogeschool per Handicap International, questo gioco affronta l'esclusione sociale delle persone con disabilità simulando le barriere d'accesso reali negli spazi pubblici, come scuole e stazioni.



Contesto: Creato dagli studenti di terapia occupazionale (Jesse Huyghe, Zuzanna Biziel, Ines Rufo, Arianne Mateos, Ali Ndonje) della AP Hogeschool per Handicap International, questo gioco affronta l'esclusione sociale delle persone con disabilità simulando le barriere d'accesso reali negli spazi pubblici, come scuole e stazioni. La tesi di laurea che descrive il progetto è stata nominata per il "Futureproof award 2025" (Premio Future-proof) della comunità fiamminga in Belgio.

Formato e metodo: Una escape room digitale con quattro livelli che simulano le sfide affrontate dagli utenti in sedia a rotelle. I giocatori devono navigare in ambienti inaccessibili, costruendo empatia e consapevolezza attraverso il problem-solving e l'apprendimento esperienziale.

Risultati chiave: Il gioco è stato testato con giovani e studenti internazionali, anche durante l'EACD+ Festival di Bruges, un festival sportivo internazionale per bambini con disabilità. Il feedback ricevuto è stato estremamente positivo; i bambini hanno apprezzato il fatto di vedere le proprie disabilità rappresentate nel gioco e come questo potesse aiutare gli altri a comprendere le loro esperienze.

Gruppo target: Adolescenti tra i 14 e i 18 anni, educatori e il grande pubblico. Progettato per l'uso in scuole, eventi e campagne di sensibilizzazione.

Intuizione positiva: Coinvolgere le persone con disabilità nella progettazione ha portato a uno strumento altamente realistico e d'impatto. La co-creazione ha rafforzato l'autenticità e la pertinenza.

6.2.5 Case Study: Aequalis Game: An escape game to explore gender inequalities

Paese: Belgio

Argomento principale: Impegno civico ed educazione alla parità di genere.





Contesto: Creato dalla Provincia di Liegi e da Infor-Femmes, Aequalis Game sensibilizza sulle disuguaglianze di genere attraverso 12 sfide ludiche. Si rivolge a un pubblico giovane ed è stato progettato come uno strumento coinvolgente e accessibile per scuole e organizzazioni giovanili.

Formato e metodo: Un gioco escape analogico e stampabile per un massimo di 25 partecipanti, divisi in 5 piccoli gruppi (2-5 giocatori per gruppo). Utilizza enigmi, indovinelli e compiti di decodifica per esplorare la disuguaglianza di genere in sei ambiti sociali (sport e tempo libero; carriera e orientamento scolastico; letteratura e giochi; famiglie e ruoli; svago e spazi pubblici; pubblicità e media). Un debriefing e un kit di strumenti teorici guidano la discussione successiva.

Risultati chiave:

- Pensiero critico: Il gioco stimola la riflessione e la discussione sui ruoli di genere.
- Coinvolgimento: Gli educatori riferiscono un forte interesse da parte dei giovani e affermano che il formato flessibile supporta l'inclusione in scuole, workshop ed educazione civica.
- Accessibilità: Le risorse gratuite lo rendono ampiamente accessibile.

Gruppo target: Giovani dai 10 anni in su, educatori, operatori giovanili, scuole e organizzazioni civiche in tutto il Belgio francofono.

Intuizione positiva: Il suo formato multi-gruppo e il kit di strumenti gratuito e pronto all'uso lo rendono facile da implementare in vari contesti educativi, promuovendo l'apprendimento attivo sull'uguaglianza.

6.2.6 Case Study: Armoedig: An escape game to show the challenges of escaping poverty

Paese: Belgio

Argomento principale: Impegno civico e sensibilizzazione sul tema della povertà





Contesto: Nella provincia del Limburgo, in Belgio, 1 persona su 7 vive in povertà. Per sensibilizzare l'opinione pubblica, Avansa Limburg (un'organizzazione socio-culturale) e la città di Hasselt hanno creato una escape room che evidenzia le barriere reali che le persone in povertà affrontano quotidianamente. Il progetto è stato co-progettato con persone che hanno vissuto l'esperienza della povertà. L'obiettivo è promuovere la comprensione e ridurre l'esclusione nel tempo libero e nella vita comunitaria.

Formato e metodo: Una escape room fisica simula le sfide quotidiane della povertà. Partecipano piccoli gruppi (3–6 persone), seguiti da un momento di debriefing. Le associazioni possono anche seguire un percorso di coaching in 4 sessioni per identificare le barriere interne e creare piani concreti di accessibilità.

Risultati chiave:

- Aumento della consapevolezza: I partecipanti riferiscono una maggiore comprensione della povertà strutturale e del proprio ruolo nel ridurre l'esclusione.
- Impegno concreto: Molte organizzazioni si impegnano a ridurre le barriere d'accesso.
- Autenticità: L'approccio di co-creazione è stato lodato per la sua autenticità e l'impatto duraturo sulle pratiche civiche.
- Piani d'azione: Il progetto ha portato a piani d'azione per l'inclusione e a una maggiore empatia tra le organizzazioni che lavorano con gruppi vulnerabili.

Gruppo target: Leader di associazioni giovanili, sportive e ricreative, formatori e volontari ad Hasselt, con opzioni per scuole, aziende e governi locali.

Intuizione positiva: La co-creazione con persone che vivono in povertà ha reso l'esperienza autentica e d'impatto, favorendo una riflessione profonda e un cambiamento sostenibile.



6.2.7 Case Study: "A Social Economy" Game – MasterPeace Poland

Paese: Polonia

Argomento principale: Imprenditoria sociale giovanile; apprendimento basato sul gioco per l'inclusione.



Contesto: La Polonia affronta la disoccupazione a lungo termine e l'esclusione sociale tra vari gruppi, compresi i giovani e le comunità emarginate. MasterPeace Poland si concentra sulla promozione di mentalità orientate all'imprenditoria sociale per guidare il cambiamento sostenibile e l'inclusione.

Formato e metodo: Come parte della sua iniziativa "Tackling Long-term Unemployment" (Affrontare la disoccupazione a lungo termine), MasterPeace Poland ha sviluppato il gioco da tavolo "A Social Economy". Attraverso un gameplay interattivo, i partecipanti imparano a gestire un'impresa sociale, enfatizzando valori come l'inclusione, l'impatto sugli stakeholder e l'equilibrio tra obiettivi sociali e finanziari.

Risultati chiave:

- Consapevolezza e mentalità: Il gioco favorisce la comprensione dei valori dell'impresa sociale, delle scelte gestionali e dei principi di business inclusivo.
- Empowerment: I partecipanti riferiscono un aumento della fiducia in se stessi e della prontezza nel creare o unirsi a iniziative sociali.
- Raggiungimento dei giovani disoccupati: Oltre 100 persone hanno completato il programma attraverso il quadro formativo integrato con il gioco.

Gruppo target: Giovani e disoccupati a lungo termine nella regione della Slesia, in Polonia, specialmente coloro che affrontano esclusione sociale e difficoltà economiche.

Intuizione positiva: Le simulazioni basate sul gioco offrono un ambiente coinvolgente e a basso rischio per apprendere competenze di business sociale. Combinato con il coaching e il supporto emotivo, questo metodo costruisce sia una mentalità imprenditoriale che una preparazione pratica.

6.2.8 Case Study: “Young Entrepreneurs – Play It Right” Game

Paese: Polonia (parte di un progetto Erasmus+ multinazionale per il coinvolgimento dei giovani)

Argomento principale: Educazione all'imprenditoria sociale giovanile attraverso l'apprendimento basato sul gioco (game-based learning)



Contesto: I giovani in Polonia spesso mancano di una formazione esperienziale nell'imprenditoria sociale, incontrando difficoltà nel trasferire la teoria alla pratica. Gli ecosistemi educativi richiedono strumenti coinvolgenti che sviluppino le competenze per l'impresa sociale — dall'ideazione all'implementazione — in un ambiente sicuro e stimolante.

Formato e metodo: Questa simulazione digitale basata su carte è rivolta ai giovani imprenditori sociali. Il gioco si compone di sei fasi correlate tra loro, che guidano i partecipanti attraverso il ciclo di vita di un'impresa sociale: dall'identificazione del problema alla pianificazione e all'attuazione. Il completamento richiede circa 30 minuti.

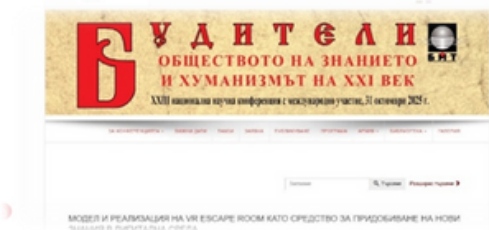
Risultati chiave:

- Sviluppo delle competenze: I partecipanti riferiscono una migliore comprensione del problem-solving, del coinvolgimento degli stakeholder e della pianificazione aziendale.
- Coinvolgimento: Alti livelli di motivazione e partecipazione attiva osservati durante il gioco.
- Trasferibilità: Il gioco è disponibile gratuitamente ed è già utilizzato da formatori giovanili e ONG in tutta la Polonia e nei paesi partner.

Gruppo target: Giovani tra i 16 e i 30 anni interessati al cambiamento sociale e all'imprenditoria; organizzazioni giovanili, formatori, insegnanti ed educatori che gestiscono workshop sull'innovazione sociale.

Intuizione positiva: Offre una simulazione a basso rischio e alto impatto che nutre la mentalità imprenditoriale e le competenze pratiche attraverso il gioco. Il suo design strutturato ma esplorativo consente ai giovani di testare idee, sperimentare il processo decisionale e apprendere la collaborazione.

6.2.9 Case Study: Virtual-Reality Escape Room in Education (University of Library Studies & IICT-BAS)



Paese: Polonia (parte di un progetto Erasmus+ multinazionale per il coinvolgimento dei giovani)

Argomento principale: Educazione all'imprenditoria sociale giovanile attraverso l'apprendimento basato sul gioco (game-based learning)

Contesto: Presentato al MIPRO 2023 dai ricercatori dell'Università di Studi Bibliotecari e Tecnologie dell'Informazione e dell'IICT-BAS di Sofia, questo progetto mirava a esplorare i benefici dell'apprendimento gamificato utilizzando scenari di escape room in realtà virtuale nel contesto dell'istruzione superiore.

Formato e metodo: Un gioco in realtà virtuale costruito come una escape room: gli studenti affrontano enigmi e compiti in un ambiente VR. Progettato utilizzando i principi della gamification per coinvolgere attivamente gli studenti al di là dell'apprendimento passivo in stile lezione frontale.

Risultati chiave:

- Livelli più elevati di motivazione e coinvolgimento degli studenti.
- Miglioramento dell'apprendimento attivo e della collaborazione durante il gioco: gli studenti hanno lavorato insieme per risolvere le sfide.
- Dimostrazione che gli ambienti VR interattivi possono stimolare la creatività e una comprensione concettuale più profonda.

Gruppo target: Studenti universitari dell'Università di Studi Bibliotecari di Sofia, in particolare quelli che studiano discipline legate alla tecnologia o all'istruzione.

Intuizione positiva: Questo caso dimostra come gli ambienti digitali immersivi in stile "escape" possano trasformare l'apprendimento tradizionale in esperienze collaborative altamente coinvolgenti, rafforzando la mentalità imprenditoriale come la creatività, l'intraprendenza e il problem-solving di squadra.

6.2.10 Case Study: Laboratorio di Eco-Innovazione Sociale per i Giovani (Social Innovators Bulgaria)

Pur non essendo propriamente una escape room, questo progetto presenta moduli di workshop gamificati fortemente ispirati a simulazioni "dall'idea alla realtà", all'ideazione collaborativa in stile puzzle e all'innovazione guidata dai giovani attraverso piattaforme online.

Paese: Bulgaria

Argomento principale: Innovazione sociale ed ecologica guidata dai giovani, che combina l'imprenditorialità con la consapevolezza civica e ambientale.



Contesto: Implementato da Social Innovators Bulgaria come parte di un'iniziativa Erasmus+ KA2. Il suo obiettivo è supportare i giovani europei nella co-creazione di idee di innovazione sociale all'interno di un ambiente di "laboratorio di innovazione" collaborativo online (socialinnovators.space).

Formato e metodo:

- 15 workshop collaborativi virtuali che simulano le fasi dell'innovazione: identificazione del problema, ideazione, prototipazione, feedback tra pari e presentazione (pitching).
- Utilizzo di simulazioni online e piattaforme interattive per imitare il flusso tipico dei giochi in cui si "sblocca" la fase successiva, simile alla progressione a enigmi degli escape game.

Risultati chiave:

- Tre idee pilota di progetti di innovazione sociale/ecologica generate da team di giovani.
- Formazione professionale per operatori giovanili (youth workers) sulla facilitazione della cittadinanza attiva, dell'iniziativa e dell'imprenditorialità.
- Eventi moltiplicatori locali per la condivisione dei risultati a livello nazionale in sei lingue.

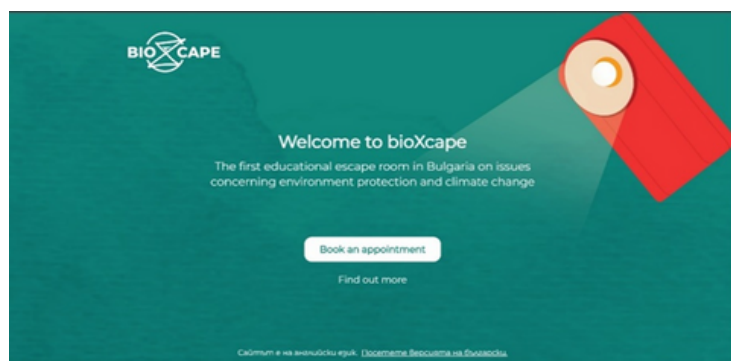
Gruppo target: Giovani e operatori giovanili in tutta Europa, con un coinvolgimento specifico della gioventù bulgara.

Aspetto positivo o rilevante: Sebbene non si tratti di un gioco di fuga tradizionale, questo formato utilizza una struttura gamificata nella collaborazione online per coinvolgere i giovani in sfide imprenditoriali e civiche reali, incoraggiando il senso di responsabilità (ownership), la creatività e il lavoro di squadra.

6.2.11 Case Study: BioXcape – Escape Room Educativa sulla Biodiversità e la Giustizia Climatica

Paese: Bulgaria

Argomento principale: Consapevolezza ambientale, cambiamento climatico, conservazione della biodiversità e giustizia climatica.



Contesto: Creato dal Museo Nazionale di Storia Naturale presso l'Accademia Bulgara delle Scienze, dalla Fondazione Bulgara per la Biodiversità e da Mist Engineering, con il supporto del programma DEAR (Development Education and Awareness Raising) finanziato dall'UE. Si trova nel livello sotterraneo del Museo Nazionale di Storia Naturale di Sofia.



Formato e metodo:

- Un'esperienza di escape room fisica e in loco della durata di circa 70 minuti, che utilizza enigmi elettronici in grado di sbloccare sfide sequenziali solo se risolti correttamente.
- Narrativa scientifica integrata: i giocatori vestono i panni fittizi della dottoressa Irma Zhelyazkova, proseguendo le sue ricerche sul clima attraverso la risoluzione di enigmi logici e comunicativi basati su dati ambientali reali.
- Progettata per team di età mista (bambini dagli 8 anni in su accompagnati; gioco autonomo dai 14 anni), con un operatore umano che monitora i progressi garantendo immersione e sicurezza.

Risultati chiave:

- Esperienza a base scientifica altamente coinvolgente, rivelatasi efficace nell'approfondire la comprensione della giustizia climatica e della conservazione della biodiversità.
- I partecipanti sviluppano pensiero critico, ragionamento logico e lavoro di squadra, restando immersi in contenuti ambientali reali.
- I proventi delle quote di partecipazione vengono reinvestiti nelle attività scientifiche e di conservazione del Museo e della Biodiversity Foundation, rendendolo uno strumento educativo autosostenibile.

Gruppo Target: Bambini (8+ con un adulto), adolescenti e adulti (14+ in autonomia), gruppi fino a 5 giocatori — include scolaresche, famiglie, gruppi giovanili e visitatori orientati alla formazione.

Aspetto Positivo / Rilevante: BioXcape si distingue come la prima escape room educativa in Bulgaria con una chiara missione sociale: finanziare la ricerca scientifica sensibilizzando al contempo sulle questioni ambientali. Unisce l'edutainment (intrattenimento educativo) all'impatto sociale, promuove l'interesse dei giovani verso la scienza e costruisce competenze trasversali attraverso il gioco. Rappresenta un solido modello di integrazione tra imprenditorialità a scopo sociale e gaming educativo.

6.2.12 Case Study: CHECK 2 - Creazione, Validazione e Successo

Paese: Spagna

Argomento principale: Imprenditorialità, innovazione sociale, sviluppo di prototipi, sfide sociali



Contesto: Promosso da CaixaBank Dualiza e FP Innovación, mira a consolidare le conoscenze acquisite in aula dagli studenti della Formazione Professionale (FP), mobilitandone il talento e instillando uno spirito imprenditoriale attraverso la familiarizzazione con le realtà e le sfide aziendali e sociali attuali.

Formato e Metodo: Si tratta di una escape room online al 100% e gratuita, progettata per squadre. Ha una durata di 5 ore, durante le quali i partecipanti completano missioni e sfide sulla piattaforma Proofhub. I team ricevono "micro-pillole formative" e indizi aggiuntivi per aiutarli a progredire.

Risultati Chiave: Sviluppa competenze imprenditoriali, capacità decisionale, creatività, apprendimento collaborativo e l'abilità di trasformare un prototipo di business in uno disruptive e innovativo. Sfida i partecipanti a ideare prodotti o servizi che rispondano a problematiche sociali.

Gruppo Target: Studenti della Formazione Professionale (FP).

Approfondimento Positivo: Il focus sulla risoluzione di problemi sociali specifici lo rende uno strumento eccellente per l'imprenditoria sociale. Il formato digitale, l'accessibilità e il supporto formativo ne fanno un'esperienza educativa molto completa e scalabile.

6.2.13 Case Study: CHECK 2 - Creazione, Validazione e Successo

Paese: Spagna

Argomento principale: Educazione all'imprenditorialità, la gamification



Contesto: Implementata a Ceuta per gli studenti del terzo anno della scuola secondaria, questa escape room utilizza sfide gamificate per aumentare l'interesse verso la matematica e sviluppare competenze imprenditoriali come il problem-solving e l'autonomia.

Formato e Metodo: Una escape room ibrida che ha utilizzato sia enigmi fisici che indizi digitali su una piattaforma personalizzata. Gli studenti hanno risolto problemi matematici in 45 minuti per uscire da uno scenario bloccato, promuovendo il lavoro di squadra e abilità imprenditoriali quali il processo decisionale e la creatività.

Risultati Chiave: Hanno partecipato 62 studenti; il gruppo sperimentale ha ottenuto punteggi in matematica superiori del 25% e ha mostrato un miglioramento nella motivazione e nell'autonomia.

Gruppo Target: Studenti della scuola secondaria (14–15 anni) e insegnanti di matematica che mirano a promuovere competenze imprenditoriali attraverso l'apprendimento attivo.

Approfondimento Positivo: Collegare i principi delle escape room all'educazione all'imprenditorialità potenzia l'autonomia e la risoluzione creativa dei problemi; questo modello è replicabile nelle materie STEM per formare pensatori proattivi e innovativi in ogni livello educativo.

6.2.14 Case Study: Escape Food 2050

Paese: Spagna

Argomento principale: Sostenibilità, gamification, questioni sociali



Contesto: Sviluppato da Fundesplai a El Prat de Llobregat, Escape Food 2050 promuove sistemi alimentari sostenibili. Affronta l'impatto ambientale delle scelte alimentari, rivolgendosi agli adulti per promuovere la consapevolezza e il consumo responsabile attraverso un'esperienza gamificata collegata alla mostra "Eat, Act, Impact".

Formato e Metodo: Si tratta di una escape room fisica presso l'Esplai Center di Fundesplai, dove i partecipanti risolvono enigmi sulle scelte alimentari sostenibili in un supermercato futuristico. Il gioco è accessibile a una persona con mobilità ridotta per gruppo.

Risultati Chiave: Questa escape room educativa ha ottenuto una nomination come miglior escape room originale nel 2022. Ha istruito con successo i partecipanti sul consumo alimentare sostenibile e ha sviluppato le loro abilità di problem-solving e di lavoro di squadra.

Gruppo Target: Adulti (15+), interessati alla sostenibilità e ai sistemi alimentari, inclusi gruppi con esigenze di accessibilità.

Approfondimento Positivo: Combinare la sostenibilità con una narrativa di fantascienza in una escape room rende l'apprendimento coinvolgente e accessibile, offrendo un modello replicabile per l'educazione ambientale.



7. Conclusioni

In conclusione, il rapporto Escape Games for Entrepreneurship dimostra che i giochi di fuga digitali rappresentano un approccio altamente efficace e innovativo per coinvolgere i giovani nell'educazione all'imprenditoria sociale e all'innovazione. Unendo la gamification all'apprendimento esperienziale, questi strumenti creano ambienti dinamici e interattivi che catturano l'interesse dei discenti e ne aumentano la motivazione. Lo studio conferma che, immergendo i partecipanti in scenari di risoluzione di problemi reali, le escape game digitali superano i metodi di apprendimento passivo e favoriscono una comprensione e una ritenzione dei contenuti più profonde.

Attraverso il lavoro di squadra e la collaborazione creativa, i giovani sviluppano competenze imprenditoriali essenziali come il pensiero critico, l'adattabilità, la resilienza e la comunicazione. Inoltre, l'ambiente sicuro e a basso rischio dei giochi incoraggia i partecipanti a prendere l'iniziativa, a sperimentare idee e a superare la paura del fallimento, rendendo l'imprenditorialità più inclusiva e accessibile a tutti. Affrontando questioni sociali rilevanti come il cambiamento climatico, la sostenibilità e l'inclusione sociale, questi giochi non solo promuovono lo sviluppo di abilità, ma nutrono anche un senso di scopo e responsabilità nei partecipanti, ispirandoli ad agire come "changemaker" propositivi nelle loro comunità.

È importante sottolineare come i risultati del rapporto siano strettamente allineati con gli obiettivi della Strategia dell'UE per la gioventù e con le priorità di Erasmus+, che promuovono la cittadinanza attiva, l'innovazione sociale e l'empowerment dei giovani in tutta Europa. In questo senso, le escape game digitali fungono non solo da strumenti pedagogici, ma anche da mezzi significativi per far avanzare gli obiettivi politici europei relativi all'istruzione, all'inclusione e allo sviluppo sostenibile.



8. Bibliografia

Capitolo 2:

- Bornstein, D., & Davis, S. (2010). Social entrepreneurship: What everyone needs to know. Oxford University Press.
- Kolb, D. A. (2015). Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.). Pearson Education.
- UNESCO. (2021). Education for sustainable development: A roadmap. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. American Educational Research Journal, 41(2), 237–269. <https://doi.org/10.3102/00028312041002237>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.

Capitolo 3:

- Phillips, T., et al. (2024). Engaging disadvantaged young adults through collaborative game development. Journal of Applied Youth Studies. <https://link.springer.com/article/10.1007/s43151-024-00156-9>
- Social Entrepreneurship Association of Latvia. (2024). ImpactED – Gamified Social Entrepreneurship Educational Approach. EU-funded project report. <https://sua.lv/en/gamified-social-entrepreneurship-educational-approach/>
- Sánchez-Peñalver, L., et al. (2022). The Avaritia: Entrepreneurship practice to understand the problem of information control through gamification. Sustainability, 15(8), Article 6738. <https://doi.org/10.3390/su15086738>



Capitolo 4:

- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pädagogische Hochschule Freiburg, Archivio della Memoria, Durham University, Limerick Institute of Technology, Universitat Oberta de Catalunya, & The University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland. (2021). Using escape rooms in teaching. In <http://www.school-break.eu/>. Retrieved July 27, 2025, from <http://www.school-break.eu/handbooks-videos>
- Flynn, C. (2024). Escape to Learn: digital escape rooms and universal design for learning. AISHE-J, 16(2), 1–10. <https://doi.org/10.62707/aishej.v16i2.837>

Capitolo 5:

- Hartman-Caverly, S. (2022). « The Da Vinci Code for IP Research » : Case Study of a Course-Integrated Educational Escape Room for Entrepreneurship Education. Ticker The Academic Business Librarianship Review, 7(1). <https://doi.org/10.3998/ticker.2931>
- Martina, L., & Göksen, F. (2020). Using educational escape rooms in entrepreneurship education: A gamified approach to experiential learning. Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 3(2), 23–35.
- Sowell, M. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students : A Case Study in South Texas, USA. Journal Of Education And Practice. <https://doi.org/10.7176/jep/11-14-04>

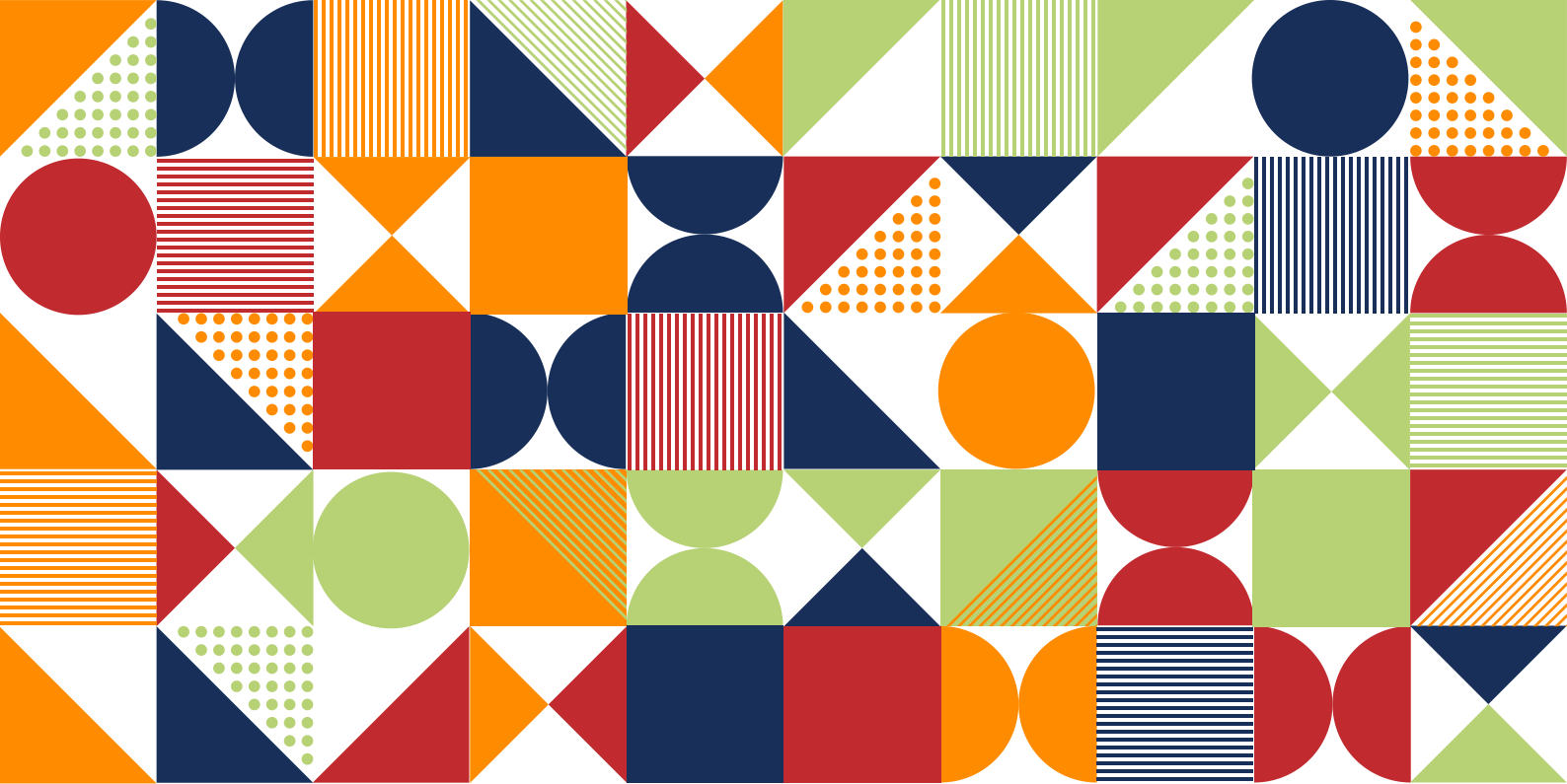
Capitolo 6:

- Asociación para la transición Bas Carbone (ABC). (n.d.). Escape Climate Change Initiative (ECCI). <https://abc-transitionbascarbhone.fr/en/escape-climate-change-initiative-ecci/>
- Avansa Limburg. (n.d.). Escaperoom: ArmMOEDIG. <https://avansa-limburg.be/projecten/escaperoom>
- BioXcape. (n.d.). BioXcape. <https://bioxcape.com/en>



- CEFA. (2022). Escape the crisis. <https://www.cefa.org/progetto/escape-the-crisis/>
- Champions Factory. (n.d.). Youth for innovation, social entrepreneurship and media. <https://championsfactory.bg/youth-for-innovation-social-entrepreneurship-and-media/>
- CLP SHO. (n.d.). Aequalis Game: escape game pour sensibiliser aux inégalités de genre. <https://www.clpsho.be/outils/1059-aequalis-game-escape-game-pour-sensibiliser-aux-inegalites-de-genre-copie.html>
- ECCI Project. (n.d.). ECCI Project. <https://www.ecciproject.eu/>
- Escape Food. (n.d.). Escape Food. <https://escapefood.com/es/>
- FP Innovación. (2025). Escape Room CHECK 2 - Crea, Valida y Acierta. <https://fpinnovacion.com/escape-room-check2/#hackathon>
- Garipalli. (n.d.). Garipalli. <https://garipalli.com/>
- Germanova, T. (n.d.). BioXcape – the first educational escape room in Bulgaria. Economic.bg. <https://www.economic.bg/en/a/view/bio-xcape-the-first-educational-escape-room-in-bulgaria>
- Innose. (n.d.). Results. <https://innose.up.krakow.pl/results/>
- Martínez-Monés, A., Cuesta-Moreno, B., & Artero-Guillén, J. (2020). Digital Escape Room, Using Genial.Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. Education Sciences, 10(10), 271. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271>
- MasterPeace. (n.d.). MasterPeace around the world: Poland. <https://masterpeace.org/masterpeace-around-the-world-poland>
- Melazeta srl. (n.d.). ECCI - Escape Climate Change Initiative - Serious Game. <https://www.melazeta.com/progetti/ecci-escape-climate-change-initiative>

- 
- Sessa, A. (2025, July 4). Giocare con la storia per riscoprire le città: le escape room di Garipalli come alternativa all'overtourism. LifeGate. <https://www.lifegate.it/garipalli-cultura-turismo-escape-room>
 - Social Innovators Bulgaria. (2023). YOUTH INNOVATION SOCIAL LAB. <https://socialinnovators.space/en/projects/ysei-lab/>
 - Staneva, A. (2023). Gamification in Education: Building an Escape Room using VR Technologies. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/372012786_Gamification_in_Education_Building_an_Escape_Room_using_VR_Technologies
 - VRT NWS. (2022, October 12). Escape room shows the challenge of escaping poverty. <https://www.vrt.be/vrtnws/en/2022/10/12/escape-room-shows-the-challenge-of-escaping-poverty/>
 - Architect. (2025, 28 marzo). The Portal | Gaming Content Powered by Z League. The Portal. <https://www.zleague.gg/theportal/gaming-emotional-journey/%20,%20https://open.ncl.ac.uk/academic-theories/8/flow-theory/>



Cofinanziato
dall'Unione europea

FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI E I PUNTI DI VISTA ESPRESSI SONO TUTTAVIA ESCLUSIVAMENTE QUELLI DEGLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE QUELLI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERE RITENUTE RESPONSABILI PER ESSI. (CODICE DEL PROGETTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

