

Didactics' Escape. L'uso dell'Escape Room nella didattica della storia

di [Doriana Dettole](#) and [Rosaria Leonardi](#)

Lug 14, 2021 | [In evidenza](#), [Storia pubblica](#) | [0](#) |



Abstract

Fuggire può essere un modo per imparare? Questo articolo prova a tracciare un quadro ampio dell'uso didattico dell'Escape room. Fenomeno assai diffuso all'estero e quasi per nulla in Italia, l'Escape room rappresenta uno strumento di apprendimento utile per una didattica innovativa. Dopo averne delineato l'origine e i caratteri fondamentali, sono stati evidenziati i punti di forza e le criticità del suo uso didattico, a partire dagli studi e dalle sperimentazioni fatte all'estero.

Sulla base di tali considerazioni è stata progettata la *Fascist's Escape Room*, una room didattica *live* e *online*, ambientata nel periodo delle leggi fascistissime, nella quale i giocatori interpretano un gruppo di antifascisti che deve fuggire dall'Italia. L'augurio è che tale lavoro possa determinare un crescente interesse verso questo tipo di strumento didattico.

Escape Room: origine e caratteri

L'Escape Room (ER) è un gioco di gruppo *live-action* nel quale i partecipanti, cercando indizi, risolvendo enigmi o portando a termine compiti, all'interno di uno o più ambienti, devono raggiungere un obiettivo specifico (di solito fuggire dalla stanza), in un determinato lasso di tempo.

Il termine "escape room" ha fatto la sua prima apparizione nel 2001 in seguito alla pubblicazione del videogioco *The Mystery of Time and Space*. A partire dal 2004, con l'uscita del gioco on-line giapponese *Crimson Room* di Toshimitsu Takagi, l'ER è diventato un genere distinto dagli altri giochi di avventura.

La prima Escape Room *live* è stata ideata nel 2007 in Giappone da Takao Kato, un dipendente di un colosso dell'editoria giapponese, come adattamento proprio di Crimson Room. Kato ha fondato la REG, Real Escape Game, trasformando l'esperienza virtuale in una immersione tangibile e reale da parte dei giocatori.

In realtà, il primo esperimento di *exit game live*, *Origin*, è stato realizzato nel 2006 nella Silicon Valley quale tentativo di trasformare le ER virtuali in una esperienza reale. Fu comunque con Kato che il fenomeno delle live ER iniziò a diffondersi in tutto il mondo: «Real Escape Game, reality and adventure are mixed here. And once you're here, you will understand both better.»[\[1\]](#)

Modelli ispiratori sono stati il concetto di labirinto e le cacce al tesoro, nonché, come anche Scott Nicholson ha sottolineato[\[2\]](#), i digital game, soprattutto i punta e clicca[\[3\]](#), il teatro interattivo e tutta l'industria dell'intrattenimento tematico. Altro precursore è stato il genere dei *game* televisivi di avventura, particolarmente diffusi negli anni Ottanta e nei primi anni Novanta. I primi programmi di questo tipo furono i britannici *The Adventure Game* e *Now Get Out of That!*, mandati in onda sulla BBC rispettivamente tra il 1980 e il 1986 e tra il 1981 e il 1984, e la giapponese *Takeshi's Castle*, messa in onda dal Tokyo Broadcasting System tra il 1986 e il 1990. Negli anni Novanta furono proposti sulla televisione francese *Fort Boyard* e *The Cristal Maze*, che, tuttavia, non ebbero il successo dei loro predecessori. Ciò che accomunava questi programmi era la presenza di squadre che dovevano risolvere enigmi e superare prove fisiche per arrivare alla fine del gioco.

Altro precursore fondamentale delle ER sono stati i Role-Playing (RP), in cui viene concessa totale libertà ai giocatori, i quali si ritrovano non solo a condividere situazioni e ostacoli, ma anche a rispondere ad un Master, figura essenziale e centrale nel meccanismo di gioco. Uno dei più famosi RP è certamente Dungeons&Dragons, basato su personaggi e scenari di epoca medievale e fantasy. D&D ha segnato, sin dalla sua apparizione, nel 1974, a opera di D. Arneson e G. Gygax, un'epoca storica e ha caratterizzato gran parte della produzione ludica e videoludica degli ultimi decenni.

Il mondo di D&D cattura e coinvolge direttamente i giocatori, ponendoli non solo dinanzi a scelte strategiche, necessarie a sbloccare le tappe del gioco, ma anche di fronte alla costruzione di un personaggio nonché alla immedesimazione e contestualizzazione di tale personaggio.[\[4\]](#)

Elemento comune a gran parte di tali precursori delle Escape Room è la presenza di determinate scenografie e temi narrativi. Questa caratteristica è stata ereditata dalle live ER perché in grado di rendere l'esperienza di gioco immersiva e coinvolgente; la sua assenza, tuttavia, non preclude lo svolgimento dell'attività.

Struttura portante delle Escape Room è la serie di enigmi che può presentarsi in molteplici forme. Lo schema può essere lineare, *path-based* o aperto. Nel primo caso gli enigmi sono concatenati gli uni agli altri, sicché i giocatori dovranno risolverli uno alla volta per poter proseguire il gioco. Nel secondo e nel terzo caso, invece, gli enigmi possono essere affrontati in modo sincronico, non avendo la loro risoluzione una successione cronologica ma, al contrario, fornendo ciascuno un indizio necessario al raggiungimento di risultati intermedi o del risultato finale.

Le differenti modalità di organizzazione degli indizi hanno riflessi anche sul modo in cui il gruppo dovrà affrontare il gioco. Lo schema lineare, infatti, presuppone che i giocatori debbano concentrarsi tutti sullo stesso enigma; gli altri schemi, invece, consentono al gruppo di decidere se suddividersi o meno per risolverli.

Uno studio di Markus Wiemker, Errol Elumir e Adam Clare del 2015[\[5\]](#) ha sottolineato come il gruppo di partecipanti, per essere produttivo al massimo, debba essere costituito da giocatori con

abilità (nel gergo ludico si parla di *skill*) differenti, essendo di diverso tipo gli enigmi proposti per la soluzione del gioco: dovrà quindi esserci chi possiede maggiori capacità di ricerca, chi di osservazione, chi di correlazione e memorizzazione e chi, infine, matematiche e logiche

Un ruolo di primo piano hanno poi altre due figure: il game master o facilitatore, esterno al gioco e con il compito di offrire indizi per la soluzione degli enigmi, e il teamleader, che, all'interno del gruppo, deve coordinare le azioni di gioco e dirimere eventuali conflitti tra i giocatori.

Per una didattica innovativa

Nell'ultimo decennio diverse sono state le sperimentazioni didattiche dell'ER.

In Italia, l'unico riferimento significativo è stato il progetto *Cosmopolitismo digitale*, organizzato nell'ambito dell'azione di implementazione del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), a opera dell'Ufficio scolastico regionale della Sardegna, al cui interno è stato avviato un corso di formazione sperimentale denominato *Escape Room nella didattica*[\[6\]](#).

A livello internazionale, invece, l'utilizzo è stato più consistente. Un contributo determinante in tal senso è stato dato da James Sanders e Mark Hammons, due educatori e leader nell'uso e nella creazione di tecnologie a scopo educativo. La riflessione critica sulle capacità richieste ai giocatori delle ER ludiche ha indotto gli autori a ritenere che esse potessero essere adattate e usate anche a scopo didattico. Nel 2015 venne quindi alla luce *Breakout Edu4*[\[7\]](#), una piattaforma on-line volta a fornire ai docenti strumenti per la creazione di ER. Da quel momento il modello è stato variamente utilizzato in contesti educativi diversi (scuole di educazione primaria e secondaria; università).

Analisi sistematiche, dal punto di vista didattico e pedagogico, sul significato educativo, sull'efficacia e sull'utilità di tale attività si sono avviate solo da qualche anno, come del resto dimostra il crescente numero di contributi apparso dal 2017 su riviste specializzate[\[8\]](#).

Queste ricerche, seppur preliminarmente, hanno consentito di fornire una prima definizione di "escape room educativa"[\[9\]](#).

Hanno finanche evidenziato le differenze tra ER ludica ed ER educativa, sottolineando i punti di forza e di criticità relativi sia all'implementazione dell'attività didattica sia alla possibilità che la stessa possa contribuire all'apprendimento e allo sviluppo di specifiche competenze[\[10\]](#).

Come Giuseppe Sinopoli ha evidenziato si tratta di

un approccio didattico orientato sia a sviluppare e consolidare i saperi richiesti dall'esercizio di un agire competente (in termini di conoscenze e abilità), sia ad esercitare ed affinare i processi implicati nella mobilitazione di tali saperi: in primo luogo processi cognitivi, connessi al saper agire del soggetto, ma anche processi affettivi, motivazionali, attribuzionali, relazionali che permettono al soggetto di attivare al meglio le proprie risorse. [\[11\]](#).

Le sperimentazioni messe in atto fino ad oggi hanno evidenziato come la ER sviluppi sia conoscenze disciplinari sia competenze trasversali quali la comunicazione e la collaborazione tra gli alunni, il *cooperative learning* e il gioco di squadra, il *problem solving* e il pensiero critico; inoltre stimola l'impegno, la creatività, la motivazione e determina negli studenti una maggiore soddisfazione nell'apprendimento.

Tuttavia, le stesse sperimentazioni hanno rilevato anche talune criticità circa le possibilità di successo, la costruzione degli enigmi, lo spazio e il tempo, le disponibilità economiche e il numero di partecipanti. Rispetto all'ER tradizionale, in quella didattica la possibilità di successo deve essere alta per scongiurare demotivazione e frustrazione negli studenti, impedendo il raggiungimento degli obiettivi formativi. Il problema degli enigmi riguarda, invece, la loro costruzione relativamente ai contenuti, in linea con i *curricula* scolastici, e alla loro resa in termini di stimoli e interessi. Non sempre, inoltre, le scuole hanno spazi e fondi adeguati all'allestimento e allo svolgimento delle ER[12]; anche i tempi, purtroppo, sono contingentati e limitati nell'ambito delle attività scolastiche disciplinari e interdisciplinari, e spesso gli stessi docenti non hanno le conoscenze e le competenze necessarie per allestire un ambiente di gioco.

Il numero dei partecipanti può rappresentare un altro grande ostacolo per la realizzazione della ER, in quanto la suddivisione della classe in piccoli gruppi, per le criticità suddette, risulterebbe complessa. Ancor più complessa sarebbe la giocabilità dell'ER da parte dell'intero gruppo-classe. Un aiuto in tal senso proviene, certamente, dalle ER didattiche digitali.

Dalle sperimentazioni fino ad ora effettuate, è stato messo in evidenza il ruolo dell'insegnante che, durante il gioco, deve introdurre e monitorare l'andamento dell'attività, deve distribuire i compiti tra gli alunni e deve provvedere a dare indizi o ad aiutare gli studenti a risolvere gli enigmi, fungendo da game-master e, talvolta, anche da teamleader. Ma il docente è essenziale anche successivamente, quando l'esperienza ludica termina, nell'attività di *debriefing*[13]. È questo, infatti, il momento in cui rilassarsi dopo l'intensa esperienza di gioco e scambiarsi le impressioni e i rispettivi *feedback*; è la fase in cui esprimere perplessità e porre domande, discutere degli enigmi affrontati, delle conoscenze e delle competenze che sono state necessarie per risolverli e di quelle che da essi si sono apprese. Il *debriefing* diviene parte di una riflessione più ampia cosicché l'esperienza ludica porti a un apprendimento a lungo termine.

Fino ad ora gli usi in campo didattico hanno trovato maggiore riscontro nell'ambito delle discipline scientifiche, soprattutto matematica, scienze naturali, chimica, statistica e informatica. Nelle discipline umanistiche, invece, minore attenzione è stata data all'uso dell'ER. In ambito storico, purtroppo, la sperimentazione è stata estremamente limitata. In tal senso, una delle pioniere è stata Wandy Rouse con il suo *Historical Mastermind*, creato con il supporto di Breakout EDU[14].

Gli esiti del suo lavoro mettono in luce come le competenze attivate e acquisite siano in linea con le altre discipline. Dunque, oltre a contribuire allo sviluppo di *skill* trasversali, il gioco permette l'apprendimento e lo sviluppo di conoscenze e capacità proprie della disciplina: gli eventi, il linguaggio e gli strumenti, il pensiero e il processo storico attraverso l'analisi critica delle fonti.

Apprendere la storia: The Fascist's Escape Room

L'idea di creare una ER sull'antifascismo nasce dalla volontà di trasmettere determinate conoscenze storiche e taluni valori civici attraverso lo svolgimento di un gioco. Si è pensato che tramite l'ER fosse possibile apprendere e/o applicare le conoscenze storiche, attraverso processi critici, propri della disciplina, e veicolati dagli enigmi proposti.

La storia che abbiamo inteso raccontare è quella della fuga degli antifascisti esemplata dalla vicenda di Filippo Turati. Un racconto che diviene occasione di riflessione attorno a una molteplicità di aspetti relativi a quel contesto storico: il 1926 come anno spartiacque del processo di

fascistizzazione del paese; il ruolo di Milano e della stampa; le figure dei fuoriusciti, degli esiliati, degli emigrati e dei confinati; gli itinerari clandestini di partenza e destinazione.

L'esperienza di gioco fornisce, inoltre, agli studenti la possibilità di immedesimarsi con le figure dell'antifascismo e di rivivere in prima persona la fuga, assaporando, allo stesso tempo, il meccanismo dell'ER. Essa presuppone, tuttavia, la conoscenza dei temi e dei caratteri fondamentali della storia del fascismo e della sua evoluzione.

La Fascist's Escape Room è stata pensata in versione *live-action*, con un allestimento minimale di un'aula scolastica, nel quale trovano posto otto enigmi a difficoltà crescente. Si tratta di materiale predisposto per essere stampato in vari formati e di oggetti facilmente reperibili, anche in un contesto scolastico: libri, soprattutto pubblicati tra gli anni '20 e gli anni '40, calendari, carte geografiche, scatole, fotografie, poster, armadietti, lucchetti, ecc. L'aula rappresenta il fascismo e l'Italia. La Fascist's Escape Room consente agli studenti di acquisire conoscenze storiche sul fascismo e sull'antifascismo non attraverso una semplice trasmissione passiva dei contenuti ma per mezzo di una didattica esperienziale, che li avvia verso una lettura critica delle vicende richiamate.



La realizzazione di questa Fascist's Escape Room ha incontrato l'ostacolo della pandemia mondiale di SarsCov19, la quale ci ha costretto a ripensare l'ER in modalità digitale. Considerando il precedente lavoro con Twine [\[15\]](#), si è valutato di sfruttare l'enorme potenzialità del *software* per questa nuova avventura di gioco.

Tuttavia la sequenza degli enigmi, che nella ER reale era più aperta, è divenuta necessariamente più lineare. Perciò la Fascist's Escape Room digitale è stata suddivisa in otto stanze, ognuna delle quali

corrisponde a un enigma che fornisce, attraverso la sua risoluzione, la possibilità di entrare nella stanza successiva.

Gli ambienti di gioco, reali o virtuali che siano, forniscono sia indizi utili alla risoluzione degli enigmi sia informazioni necessarie a chiarire il significato degli stessi. Tali indizi sono veicolati tramite materiale cartaceo nell'Escape room live, mentre nel game digitale sono confluiti all'interno del "baule degli indizi", al quale i giocatori possono accedere in ogni momento del gioco.

Taraballe appartiene a un mondo di buon occhio, carta e penna, strumenti di calcolo e di un buon senso nessuno a internet per giocare.

Può attrarre a qualunque indizio, anche quello che sembra più insignificante.

Il gioco si sviluppa in tappe, a difficoltà crescenti. Ogni tappa richiede, per poter prendere sul serio, la risoluzione di un enigma.

Le soluzioni potrebbero essere numeriche, letterali o alfanumeriche.

Ogni tappa fornisce la possibilità di accedere a un ministero, all'interno del quale potrebbero essere celati indizi utili alla risoluzione degli enigmi.

[Vai al gioco](#)

La rivoluzione liberale | L'Unità | Non Mollare

Il Giornale d'Italia | Critica Sociale

Il Popolo d'Italia | Avanti!

Lock:

ABCDEFGHIJKLMNOQRSTUVWXYZ



Anche il ruolo del docente è diverso a seconda della modalità di svolgimento della ER. Accanto all'avvio e al coordinamento, alla gestione dei conflitti e dei ruoli tra i giocatori, comuni a entrambe le ER, l'insegnante, nella versione *live*, dovrà anche moderare lo svolgimento fisico del gioco.

Alla fine dell'attività ludica, il *debriefing* consentirà una discussione dei temi trattati nella storia e un approfondimento degli stessi grazie alla bibliografia sul fascismo fornita. Inoltre, sono previste attività post-gioco da svolgere a discrezione dell'insegnante, in base al contesto classe.

Ne sono state elaborate quattro, anche per sollecitare l'interdisciplinarietà:

- 1) Focus. Approfondimento dei diversi aspetti della storia raccontata: le anime dell'antifascismo; la fascistizzazione della stampa; la fascistizzazione della società e il consenso al fascismo; le leggi che hanno fascistizzato l'Italia. L'esito potrebbe essere un ebook, frutto delle ricerche realizzate dagli alunni.
- 2) Il diritto di restare/andare. Con l'eventuale collaborazione dell'insegnante di diritto, analisi delle figure dei fuoriusciti, degli emigrati, degli esiliati, dei confinati, nella storia e comparazione con l'attualità. L'esito potrebbe essere un prodotto virtuale, per esempio una pagina web o un blog.
- 3) Storie di vita vaganti. In collaborazione con centri e associazioni che si occupano di immigrazione/emigrazione, raccolta delle storie di emigrati, esiliati, confinati e fuoriusciti oggi con eventuali interviste. L'esito potrebbe essere un video.

4) A contatto con la storia dell'antifascismo. Dopo aver preso contatti con la rete degli Istituti per la storia dell'antifascismo italiano (rete Istituto Ferruccio Parri) presenti in tutte le regioni, una visita guidata presso uno dei loro archivi o biblioteche per far conoscere agli studenti le attività relative alla memoria dell'antifascismo italiano.

Conclusioni

A causa della difficoltà di realizzazione, la Fascist's Escape Room, reale e virtuale, purtroppo, non è stata ancora oggetto di sperimentazione. Ciononostante, riteniamo che possa costituire un valido strumento didattico complementare alla classica lezione frontale, ponendosi, la ER, al fianco di altre attività didattiche, ludiche e non (storie a bivi, historytelling, debate, laboratori di storia), aventi lo scopo non solo di veicolare conoscenze ma di rendere gli studenti componenti attive del processo di apprendimento. Riteniamo, altresì, che possa essere rivolta a tutti e giocata anche in ambienti extrascolastici. In questo caso è tuttavia possibile che il giocatore esperto di storia risolva gli enigmi non utilizzando gli indizi di gioco ma le proprie conoscenze, facendo venir meno l'*engagement* proprio del gioco. Un pericolo, questo, comune a tutti i giochi che inseriscono al loro interno la storicità. In tal caso potrebbe essere utile progettare una Escape Room duttile e facilmente adattabile (per livelli di difficoltà e complessità degli enigmi proposti) a pubblici diversi per conoscenze e competenze.

SEI PRONTO A GIOCARE?

[INIZIA!](#)

Bibliografia

- C. Asti (a cura di), "Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica", ed. Unicopli, novembre 2019.
- A. Benassi, *Escape room a scuola: ambienti fisici e virtuali per l'apprendimento*, in "Italian Journal of Educational Technology", 2, 2019
- S. Clarke, D.J. Peel, S. Arnab, L. Morini, H. Keegan, O. Wood, *escapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games For Higher/Further Education*, in "International Journal of Serious Games", 3, 2017
- S. Colarizi, *L'Italia antifascista dal 1922 al 1940*, Laterza, Bari 1976
- L. P. D'Alessandro, *Giustizia fascista. Storia del tribunale speciale (1926-1943)*, il Mulino 2020
- C. F. Delzell, *Il fuoriuscitismo italiano dal 1922 al 1943*, in "Italia Contemporanea", 23, 1953
- P. Fotaris, T. Mastoras, *Escape Rooms for Learning: A Systematic Review, Conference paper at 13th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019)At: Odense, Denmark*, Ottobre 2019
- E. Gentile, *Fascismo. Storia e interpretazione*, Laterza, Roma-Bari 2005
- M. Grande-de-Prado, S. García-Martín, R. Baelo, V. Abella-García, *Edu-Escape Rooms*, in "Encyclopedia", 1, 2021
- R. Monteleone, *Filippo Turati*, Utet, Torino 1987
- P. Nello, *Storia dell'Italia fascista. 1922-1943*, il Mulino, Bologna 2020
- S. Nicholson, *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*, 2015
- S. Nicholson, *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at Meaningful Play 2016. Lansing, Michigan*

- R. Pan, H. Lo, C. Neustaedter, *Collaboration, Awareness, and Communication in Real-Life Escape Rooms*, DIS 2017, June 10-14, 2017, Edinburgh
- K. Penttilä, *History of Escape Games examined through real-life-and digital precursors and the production of Spygame*, Master's Thesis Digital Culture Degree Programme in Cultural Production and Landscape Studies School of History, Culture and Arts Studies University of Turku July 2018
- W. Rouse, *Lessons Learned While Escaping From a Zombie: Designing a breakout EDU Game*, in "The History Teacher. The Society for History Education", 4, 2017
- L. G. Santarelli (Texas A&M University), *Breakout and Escape Room Instructional Methods in History Education: A Critical Analysis*
- G. Sinopoli, *Realizzazione di un 'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo*, Lavoro di diploma. Master of Arts in insegnamento per livello secondario I, disciplina matematica, anno accademico 2019/2020, SUPSI (Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana)
- L. H. Taraldsen , F. O. Haara , M. S. Lysne , J. R. Pernille, E. S. Jenssen, *A review on use of escape rooms in education – touching the void*, in "Education Inquiry", 5, 2020
- A. Veldkamp, J. Daemen, S. Teekens, S. Koelewijn, M.P.J. Knippels, W.R. van Joolingen, *Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom*, in "British Journal of Educational Technology", 4, 2020
- A. Veldkamp, L. van de Grint, M.P.J. Knippels, W. R. van Joolingen, *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, in "Educational Research Review", 31, 2020
- A. R. Vizzari, *Escape Room nella Didattica*, in "Bricks. Focus on: Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie", 5, 2018
- M. Wiemker, E. Elumir, A. Clare, *Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"*, White Paper, 2015

Sitografia

- www.breakoutedu.com/
- escapemania.altervista.org/
- gchangers.org/
- intellettualinfuga.fupress.com/contenuti/232
- www.schoolesscaperooms.co.uk/
- www.theescapeclassroom.com/

Note:

[1] Takao Kato, fondatore di Scrap Co. realescapegame.com/thoughts-reg/ consultato il 6 aprile 2021.

[2] S. Nicholson, *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*, 2015. Cfr. K. Penttilä, *History of Escape Games examined through real-life-and digital precursors and the production of Spygame*, Master's Thesis Digital Culture Degree Programme in Cultural Production and Landscape Studies School of History, Culture and Arts Studies University of Turku July 2018.

[3] Con “punta e clicca” ci si riferisce a una particolare tipologia di gioco in cui, cliccando con il cursore del mouse su alcuni punti sensibili (oggetti, luoghi, altri personaggi), si consente al personaggio controllato dal giocatore di svolgere diverse azioni: esaminare gli oggetti, prenderli, usarli e combinarli tra loro; parlare con gli altri personaggi; risolvere enigmi di vario tipo.

[4] M. Bisanti, *Il gioco di ruolo storico*, in C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, ed. Unicopli, Milano 2019. Tra i giochi di ruolo a tema storico cfr. “Senio 1945”, “Stonewall 1969”, “Spione”.

[5] M. Wiemker, E. Elumir, A. Clare, *Escape Room Games: “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”*, White Paper, 2015

[6] Vizzari Anna Rita, *Escape Room nella Didattica*, Bricks. Focus on: Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie, anno 8, n.5, dicembre 2018.

[7] www.breakoutedu.com/ [visualizzato il 6 aprile 2021]

[8] Cfr. Alice Veldkamp, Liesbeth van de Grint, Marie-Christine P.J. Knippels, Wouter R. van Joolingen, *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, Educational Research Review, Volume 31, November 2020.

[9] “An instructional method requiring learners to participate in collaborative playful activities explicitly designed for domain knowledge acquisition or skill development so that they can accomplish a specific goal (e.g., escape from a physical room or break into a box) by solving puzzles linked to unambiguous learning objectives in a limited amount of time.” Panagiotis Fotaris, Theodoros Mastoras, *Escape Rooms for Learning: A Systematic Review*, Conference paper at 13th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019)At: Odense, Denmark, Ottobre 2019; Grande-de-Prado, M.; García-Martín, S.; Baelo, R.; Abella-García, V. *Edu-Escape Rooms*. Encyclopedia 2021, 1.

[10] Lene Hayden Taraldsen , Frode Olav Haara , Mari Skjerdal Lysne , Pernille Reitan Jensen & Eirik S. Jenssen (2020): A review on use of escape rooms in education – touching the void, *Education Inquiry*, vol.5; Panagiotis Fotaris, Theodoros Mastoras, *Escape Rooms for Learning: A Systematic Review*, Conference paper at 13th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019)At: Odense, Denmark, Ottobre 2019.

[11] Sinopoli Giuseppe, *Realizzazione di un'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo*. Lavoro di diploma. Master of Arts in insegnamento per livello secondario I, disciplina matematica, anno accademico 2019/2020, SUPSI (Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana), p.2.

[12] Matt DuPlessie, presidente di 5Wits6, un'azienda che ha 18 ER in 6 differenti città americane, ho sottolineato come gli elementi che attraggono maggiormente gli utenti dell'ER sono: sentirsi parte di uno spettacolo; sentirsi eroici; confrontarsi con una prova impegnativa. Se la seconda e la terza caratteristica sono facilmente riproducibili in un contesto scolastico, la prima caratteristica presuppone di solito disponibilità economiche non sempre disponibili a scuola. Benassi, Andrea (2019). *Escape room a scuola: ambienti fisici e virtuali per l'apprendimento*, *Italian Journal of Educational Technology*, 27(2).

[13] Alice Veldkamp, Liesbeth van de Grint, Marie-Christine P.J. Knippels, Wouter R. van Joolingen, *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, Educational

Research Review, Volume 31, November 2020; Panagiotis Fotaris, Theodoros Mastoras, Escape Rooms for Learning: A Systematic Review, Conference paper at 13th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2019)At: Odense, Denmark, Ottobre 2019; Wendy Rouse, “Lessons Learned While Escaping From a Zombie: Designing a breakout EDU Game.” The History Teacher. The Society for History Education. 50, no. 4. August 2017.

[14] Rouse Wendy , “Lessons Learned While Escaping From a Zombie: Designing a breakout EDU Game.” The History Teacher. The Society for History Education. 50, no. 4. August 2017.

[15] D. Dettole, R. Leonardi, *Dal Libro-Game alle storie digitali. Una didattica con Twine*, Novecento.org, n.13, febbraio 2020. DOI: 10.12977/nov313