

# ESCAPE ROOM NELLA DIDATTICA

## 1. Mondo escape:

- a. cosa sono le escape room
- b. origini
- c. tipi di escape:
  - i. giochi di fuga
  - ii. escape virtuali
  - iii. escape box
  - iv. escape book

## 2. Elementi delle escape:

- a. elementi da aprire/sbloccare/attivare
- b. enigmi
- c. distrattori
- d. aiuti

## 3. La progettazione:

- a. tipologia di attività
- b. oggetti
- c. template

## 4. Gli strumenti del mondo digitale:

- a. siti immagini/ico/gif animate free
- b. photo editor immagini free
- c. app/software free di gestione audio
- d. generatore di URL per file MP3
- e. Text to Speach free
- f. PDF editor free

g. generatori di QRCode free

**5. Risorse on-line per creare escape room:**

- a. creare cornici narrative
- b. creare enigmi e lucchetti
- c. montare escape room
- d. incorporare risorse esterne

**6. Proposta operativa:**

- a. realizzazione di una escape room digitale

**DATE**

**Ottobre:**

- giovedì 26

**Novembre:**

- giovedì 9
- mercoledì 15
- mercoledì 22
- giovedì 30

**Dicembre:**

- mercoledì 6
- giovedì 14

**N° 6 ore di attività asincrona di esercitazione sulle webapp presentate da non verificare.**

**Orario** di tutti gli incontri: 16.30-18.30