



# Linee guida Escape game

## ISTRUZIONI PER L3 YOUTH WORKER

### 1. INTRODUZIONE

Lo scopo di queste linee guida è fornire all3 operatori3 giovanili una migliore comprensione di come utilizzare il materiale educativo digitale degli escape game (EG), creati nell'ambito del progetto MoMoEU. Gli escape game sono due:

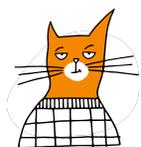
**Il dilemma dello sport - Monitorare sé stessi:** *La tua squadra di pallavolo è a un passo dalle finali, ma una serie di sfide si pongono sul tuo cammino e dovrai fare delle scelte difficili. Sulla base di quali valori farai le tue scelte? E con quali risultati?*

*In questo escape game si dovranno affrontare domande sui temi dell'integrità, del conflitto d'interessi e delle dinamiche di potere. L3 partecipanti si dovranno mettere in discussione, affrontando numerosi dilemmi etici.*

L'obiettivo di questo escape game è quello di educare l3 giovani al potenziale conflitto di interessi, all'integrità e all'importanza di prendere decisioni etiche. Nella call to reflection 3 contenuta nel portale MoMoEU si può trovare una spiegazione dei concetti chiave, che ti aiuteranno a condurre questo gioco e a guidarne al meglio il processo di apprendimento.

**Keep it clean, Bront! - Monitoring the common good:** *Il fiume della tua città, Bront, è in pessime condizioni. I pesci muoiono, ci sono strane schiume in superficie e cattivi odori. Ma non è sempre stato così... Riuscirai a scoprire cosa è successo e a salvare il fiume?*

*In questo escape game, viene simulata un'azione di monitoraggio civico dalla A alla Z. L3 partecipanti dovranno seguire gli indizi per raccogliere dati, completare le richieste FOIA, strutturare campagne e attivare la popolazione a favore della propria causa.*



L'obiettivo di questo escape game è quello di educare **13** giovani al monitoraggio civico e alle azioni che possono intraprendere per essere cittadini **3** attivi **3** nella propria comunità. Negli step che vanno dal 3 al 12 contenuti nel portale MoMoEU si può trovare una spiegazione dei concetti chiave, che ti aiuteranno a condurre questo gioco e a guidarne al meglio il processo di apprendimento.



Gli escape game possono essere giocati in uno dei tre seguenti scenari:

1. SCENARIO 1: Online - partecipanti divisi in piccoli gruppi, ogni gruppo gioca separatamente
2. SCENARIO 2: Offline - partecipanti divisi in piccoli gruppi, ogni gruppo gioca separatamente
3. SCENARIO 3: Offline - tutt**3** **13**partecipanti riunit**3** in un unico gruppo, si gioca collettivamente

Queste linee guida offrono indicazioni per tutti questi tre scenari, includendo esempi di domande di riflessione e rielaborazione finali ("debriefing"), per aiutare a implementare con successo quest'attività con **13** propri**3** partecipanti.

La durata media di questi giochi è di circa 20 minuti. Tuttavia, in quanto youth worker, puoi decidere quanto tempo impiegare a seconda delle dinamiche del gruppo, prevedendo un tempo sufficiente per l'introduzione e il debriefing dell'attività.

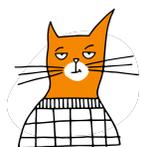
Tieni presente che, durante gli escape game, alcune scelte non influiscono davvero sull'andamento del gioco, ma danno solo l'illusione di poter scegliere.

Se nel giocare a un escape game una seconda volta utilizzando lo stesso dispositivo, per favore segui questi passaggi:

1. Apri il browser Web;
2. Accedi nuovamente al portale MoMoEU e all'escape game;
3. Per garantire un nuovo inizio senza che i dati della giocata precedente interferiscano, apri una nuova scheda di navigazione in incognito o privata. Di solito è possibile farlo accedendo al menu del browser e selezionando "Nuova scheda di navigazione in incognito" o "Nuova finestra privata";
4. Una volta nella scheda di navigazione in incognito o privata, accedi al gioco come faresti normalmente;
5. Divertiti nel giocare una nuova volta, senza che i dati precedenti influenzino l'esperienza!

In alternativa, se preferisci non utilizzare una scheda di navigazione privata o in incognito, puoi eliminare i dati relativi alla precedente giocata dalle impostazioni del browser. In genere si tratta di cancellare la cronologia di navigazione, i cookie e i dati memorizzati nella cache. I passaggi esatti possono variare a seconda del browser e del dispositivo.

Seguendo queste istruzioni, sarà possibile ri-giocare sullo stesso dispositivo senza i dati residui delle sessioni precedenti.



## 2. SCENARIO 1 (ONLINE, PICCOLI GRUPPI)

Per facilitare il gioco in modalità remota online, segui questa procedura:

### **2.1 Scegli una piattaforma virtuale:**

Seleziona una piattaforma online adatta a ospitare l'escape game, come, per esempio, un programma di videoconferenza.

### **2.2 Aiuta i3 partecipanti a familiarizzare con la piattaforma e coinvolgi loro con un'attività rompi-ghiaccio:**

Fornisci all3 partecipanti istruzioni su come utilizzare la piattaforma scelta e spiega tutte le caratteristiche specifiche di cui avranno bisogno durante il gioco.

Si raccomanda di coinvolgere i3 partecipanti con un'attività rompi-ghiaccio per riscaldare l'atmosfera all'inizio degli incontri online: attività di questo genere possono avere un profondo impatto sul coinvolgimento e sulla qualità della partecipazione delle persone coinvolte. Sia che si tratti di incoraggiare il gruppo ad arrivare mentalmente nello spazio, sia che si tratti di risvegliare il corpo, i rompi-ghiaccio sono un ottimo modo per riscaldare tutt3. Puoi trovare attività utili a questo scopo sul sito web di SALTO-YOUTH, [a questo link](#).

Ovviamente queste attività possono essere utilizzate in qualsiasi momento del laboratorio virtuale, ma risultano particolarmente efficaci all'inizio della sessione o dopo una breve pausa.

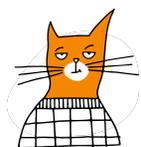
Una volta deciso quale escape game utilizzare con i3 partecipanti, spiega loro lo scopo del gioco (che puoi trovare all'inizio di questo documento) e offriti di rispondere a qualsiasi domanda dell3 partecipanti prima di iniziare il gioco.

Dividi i3 partecipanti in piccoli gruppi (idealmente da 3 a 6 partecipanti per gruppo).

### **2.3 Facilita l'escape game online:**

Prima dell'inizio del gioco, si possono fare delle domande all3 partecipanti, a seconda del gioco scelto. Se giocate all'escape game "Il dilemma dello sport - Monitorare sé stessi", una domanda all3 partecipanti potrebbe essere se hanno mai svolto attività connesse a possibili dilemmi sociali/etici. Inoltre, può essere molto utile svolgere un'attività preparatoria sul tema del monitoraggio civico prima di giocare a "Keep it clean, Bront! - Monitorare il bene comune". A questo scopo, le risorse didattiche disponibili sul sito web di MoMoEU nella sezione "[Monitorare il bene comune](#)" ti possono aiutare.

Questo può infatti aiutare i3 partecipanti a mettere in relazione le loro esperienze precedenti con quelle future. Se infatti hanno già sperimentato qualcosa in questo ambito, saranno maggiormente in grado di collegare i concetti e riflettere sul significato di queste attività. Una volta pronti, dai quindi il benvenuto all3 partecipanti, prepara la scena dell'escape game introducendo la trama e fornisci le istruzioni necessarie per iniziare a giocare.



#### **2.4 Monitora e supporta:**

Monitora i progressi nel gioco dell'3 partecipanti e offri loro assistenza e guida qualora necessario, soprattutto nel momento in cui dovessero far fatica o bloccarsi in qualche passaggio. Non dimenticare che il tuo aiuto non deve però influenzare la loro percezione e, dunque, le scelte che andranno a fare nell'escape game.

#### **2.5 Usa efficientemente la tecnologia:**

Utilizza bene e nel giusto momento le funzionalità della piattaforma scelta, come la condivisione dello schermo, le breakout room e le funzioni di chat, per migliorare l'esperienza di gioco e facilitare la comunicazione tra i3 partecipanti.

#### **2.6 Favorisci la collaborazione virtuale:**

Incoraggia il lavoro di squadra, la comunicazione e la collaborazione virtuale tra i3 partecipanti per risolvere le sfide e progredire nel gioco.

#### **2.7 Debriefing dell'esperienza:**

Al termine del gioco, facilita una sessione di debriefing per discutere dell'esperienza dell'escape game, di ciò che è stato appreso e di come le competenze e le riflessioni esercitate durante il gioco possano essere applicate in situazioni reali.

#### **2.8 Attività di verifica finale:**

Uno degli aspetti importanti dopo il gioco è vedere come i3 partecipanti possono dare seguito a ciò che hanno sperimentato e imparato attraverso queste attività. Per esempio, nel gioco "Tieni pulito, Bront! - Monitorare il bene comune", un suggerimento può essere quello di ricercare casi reali di azioni di monitoraggio in Europa o nel proprio Paese.

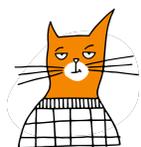
In generale, ti invitiamo a visitare il [sito web del MoMoEU](https://momoeu.chance.international) e a esplorare le risorse a disposizione. È possibile consultare le nostre attività educative e cercare argomenti specifici di interesse.

### 3. SCENARIO 2 (OFFLINE, PICCOLI GRUPPI)

Per facilitare il gioco in modalità offline, con piccoli gruppi di partecipanti che giocano insieme all'escape game, segui questa procedura:

#### **3.1 Scegli lo spazio adatto e assicura una connessione internet adeguata:**

Scegli uno spazio adatto a ospitare tutti i3 partecipanti e assicurati che la connessione a Internet sia stabile e abbastanza forte da reggere il numero di giocatori.



### **3.2 Aiuta i3 partecipanti a familiarizzare con gli obiettivi dell'escape game e coinvolgi loro con un'attività rompi-ghiaccio:**

Si raccomanda di coinvolgere i3 partecipanti con un'attività rompi-ghiaccio per riscaldare l'atmosfera all'inizio dell'incontro. La scelta di quale attività rompi-ghiaccio implementare dipende dalla tipologia di gruppo che hai di fronte (es. Considera le capacità fisiche e mentali dell'i3 partecipanti). Puoi trovare attività utili a questo scopo sul sito web di SALTO-YOUTH, [a questo link](#).

Una volta deciso quale escape game utilizzare con i3 partecipanti, spiega loro lo scopo del gioco (che puoi trovare all'inizio di questo documento) e offriti di rispondere a qualsiasi domanda dell'i3 partecipanti prima di iniziare il gioco.

Dividi i3 partecipanti in piccoli gruppi (idealmente da 3 a 6 partecipanti per gruppo).

### **3.3 Facilita l'escape game online:**

Prima dell'inizio del gioco, si possono fare delle domande all'i3 partecipanti, a seconda del gioco scelto. Se giocate all'escape game "Il dilemma dello sport - Monitorare sé stessi", una domanda all'i3 partecipanti potrebbe essere se hanno mai svolto attività connesse a possibili dilemmi sociali/etici. Inoltre, può essere molto utile svolgere un'attività preparatoria sul tema del monitoraggio civico prima di giocare a "Keep it clean, Bront! - Monitorare il bene comune". A questo scopo, le risorse didattiche disponibili sul sito web di MoMoEU nella sezione "[Monitorare il bene comune](#)" ti possono aiutare.

Questo può infatti aiutare i3 partecipanti a mettere in relazione le loro esperienze precedenti con quelle future. Se infatti hanno già sperimentato qualcosa in questo ambito, saranno maggiormente in grado di collegare i concetti e riflettere sul significato di queste attività. Una volta pronti, dai quindi il benvenuto all'i3 partecipanti, prepara la scena dell'escape game introducendo la trama e fornisci le istruzioni necessarie per iniziare a giocare.

### **3.4 Monitora e supporta:**

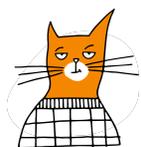
Monitora i progressi nel gioco dell'i3 partecipanti e offri loro assistenza e guida qualora necessario, soprattutto nel momento in cui dovessero far fatica o bloccarsi in qualche passaggio. Non dimenticare che il tuo aiuto non deve però influenzare la loro percezione e, dunque, le scelte che andranno a fare nell'escape game.

### **3.5 Favorisci la collaborazione:**

Incoraggia il lavoro di squadra, la comunicazione e la collaborazione virtuale tra i3 partecipanti per risolvere le sfide e progredire nel gioco.

### **3.6 Debriefing dell'esperienza:**

Al termine del gioco, facilita una sessione di debriefing per discutere dell'esperienza dell'escape game, di



ciò che è stato appreso e di come le competenze e le riflessioni esercitate durante il gioco possano essere applicate in situazioni reali.

### **2.8 Attività di verifica finale:**

Uno degli aspetti importanti dopo il gioco è vedere come **13** partecipanti possono dare seguito a ciò che hanno sperimentato e imparato attraverso queste attività. Per esempio, nel gioco "Tieni pulito, Bront! - Monitorare il bene comune", un suggerimento può essere quello di ricercare casi reali di azioni di monitoraggio in Europa o nel proprio Paese.

In generale, ti invitiamo a visitare il [sito web del MoMoEU](#) e a esplorare le risorse a disposizione. È possibile consultare le nostre attività educative e cercare argomenti specifici di interesse.

## 4. SCENARIO 3 (OFFLINE, UNICO GRUPPO)

Per facilitare il gioco in modalità offline, dove tutt**3** **13** partecipanti giocano e decidono come se fossero un unico soggetto, segui questa procedura:

### **4.1 Scegli lo spazio adatto e assicura una connessione internet adeguata:**

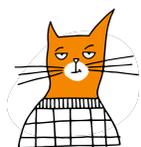
Scegli uno spazio adatto a ospitare tutt**3** **13** partecipanti insieme e assicurati che la connessione a Internet sia stabile e abbastanza forte da reggere la giocata collettiva.

### **4.2 Aiuta **13** partecipanti a familiarizzare con gli obiettivi dell'escape game e coinvolgi loro con un'attività rompi-ghiaccio:**

Si raccomanda di coinvolgere **13** partecipanti con un'attività rompi-ghiaccio per riscaldare l'atmosfera all'inizio dell'incontro. La scelta di quale attività rompi-ghiaccio implementare dipende dalla tipologia di gruppo che hai di fronte (es. Considera le capacità fisiche e mentali dell**3** partecipanti). In generale, sia che l'attività stimoli un'attivazione mentale sia che proponga un risveglio fisico, i rompi-ghiaccio sono un eccellente modo riscaldare l'atmosfera e predisporre le persone all'attività. Puoi trovare attività utili a questo scopo sul sito web di SALTO-YOUTH, [a questo link](#).

Una volta deciso quale escape game utilizzare con **13** partecipanti, spiega loro lo scopo del gioco (che puoi trovare all'inizio di questo documento) e offriti di rispondere a qualsiasi domanda dell**3** partecipanti prima di iniziare il gioco.

Sottolinea all**3** partecipanti che nell'escape game tutt**3** dovranno decidere come completare i compiti e continuare il gioco trovando ogni volta un accordo comune. Prima di iniziare il gioco, sollecita quindi **13** partecipanti a stabilire una modalità con cui prendere le decisioni di gruppo (come la votazione o simili).



### 4.3 Facilita l'escape game online:

Prima dell'inizio del gioco, si possono fare delle domande all'3 partecipanti, a seconda del gioco scelto. Se giocate all'escape game "Il dilemma dello sport - Monitorare sé stessi", una domanda all'3 partecipanti potrebbe essere se hanno mai svolto attività connesse a possibili dilemmi sociali/etici. Inoltre, può essere molto utile svolgere un'attività preparatoria sul tema del monitoraggio civico prima di giocare a "Keep it clean, Bront! - Monitorare il bene comune". A questo scopo, le risorse didattiche disponibili sul sito web di MoMoEU nella sezione "[Monitorare il bene comune](#)" ti possono aiutare.

Questo può infatti aiutare i 3 partecipanti a mettere in relazione le loro esperienze precedenti con quelle future. Se infatti hanno già sperimentato qualcosa in questo ambito, saranno maggiormente in grado di collegare i concetti e riflettere sul significato di queste attività. Una volta pronti, dai quindi il benvenuto all'3 partecipanti, prepara la scena dell'escape game introducendo la trama e fornisci le istruzioni necessarie per iniziare a giocare.

### 4.4 Monitora e supporta:

Monitora i progressi nel gioco dell'3 partecipanti e offri loro assistenza e guida qualora necessario, soprattutto nel momento in cui dovessero far fatica o bloccarsi in qualche passaggio. Non dimenticare che il tuo aiuto non deve però influenzare la loro percezione e, dunque, le scelte che andranno a fare nell'escape game. Ricorda di tenere sott'occhio i tempi, assicurandoti che venga dato sufficiente spazio al dibattito all'interno del gruppo ma che, al contempo, si progredisca nel gioco.

### 4.5 Favorisci la collaborazione:

Incoraggia il lavoro di squadra, la comunicazione e la collaborazione virtuale tra i 3 partecipanti per risolvere le sfide e progredire nel gioco.

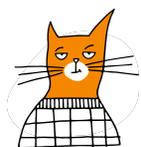
### 4.6 Debriefing dell'esperienza:

Al termine del gioco, facilita una sessione di debriefing per discutere dell'esperienza dell'escape game, di ciò che è stato appreso e di come le competenze e le riflessioni esercitate durante il gioco possano essere applicate in situazioni reali.

### 4-7 Attività di verifica finale:

Uno degli aspetti importanti dopo il gioco è vedere come i 3 partecipanti possono dare seguito a ciò che hanno sperimentato e imparato attraverso queste attività. Per esempio, nel gioco "Tieni pulito, Bront! - Monitorare il bene comune", un suggerimento può essere quello di ricercare casi reali di azioni di monitoraggio in Europa o nel proprio Paese.

In generale, ti invitiamo a visitare il [sito web del MoMoEU](#) e a esplorare le risorse a disposizione. È possibile consultare le nostre attività educative e cercare argomenti specifici di interesse.



## 5. PROCESSO DI DEBRIEFING DEGLI ESCAPE GAME

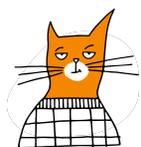
Per coinvolgere **13** partecipanti nella discussione in maniera interattiva e incoraggiare la loro riflessione, i seguenti esempi di domande possono aiutarti a facilitare questo processo. Inoltre, un possibile processo di debriefing efficace potrebbe essere quello di dividersi in piccoli gruppi di discussione e incoraggiare il dibattito tra **13** partecipanti. Fai attenzione a scegliere le domande in base all'escape game selezionato.

Grazie a queste domande, è possibile raccogliere un feedback dall'**13** partecipanti in merito all'esperienza dell'escape game, rispetto agli aspetti che hanno apprezzato, a quelli che migliorerebbero e a come valutano l'esperienza e le competenze acquisite.

I feedback ricevuti possono essere utilizzati per migliorare le future sessioni di escape game, sulla base delle discussioni dell'**13** partecipanti e dei risultati dell'apprendimento.

Seguendo queste linee guida, si riuscirà a sperimentare un escape game coinvolgente ed educativo per **13** giovani, offrendo loro un'esperienza di apprendimento (virtuale) memorabile e piacevole.

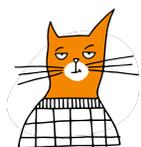
| <b>Domande per il debriefing</b>   | <b>Il dilemma dello sport - Monitorare sé stessi*</b> | <b>Keep it clean, Bront! - Monitorare il bene comune*</b> |
|--|---|---|
| <b>Durante il gioco</b>  |   |   |
| Qual è stata la parte più difficile da affrontare, e come ti ci sei approciata?  | ●   | ●   |
| Come hai preso le tue scelte durante il gioco?   | ●   | ●   |
| Quali sono state le motivazioni alla base delle tue decisioni?   | ●   | ●   |
| Ci sono stati dei momenti in cui hai fatto fatica a prendere una decisione o a risolvere le incognite necessarie ad andare avanti con il gioco? Se sì, come l'hai risolta? | ●   | ●   |
| Le scelte che hai fatto nel gioco hanno avuto delle conseguenze che non ti aspettavi e che non ti sono piaciute?   | ●   |   |



|  |   |   |
|--|---|---|
| Sei soddisfattə dello scenario finale che tu o il tuo gruppo hai/avete raggiunto? Spiega perch  e come ti sei sentit  al riguardo.   | ● |   |
| <b>Processo di apprendimento</b>   |   |   |
| Alla fine, di cosa pensi che parli questo gioco?   | ● | ● |
| Quali pensi che siano i concetti/temi fondamentali che questo gioco tratta? <i>(Incoraggia a rispondere tramite parole chiave)</i>   | ● | ● |
| Senti di aver imparato qualcosa da questo gioco? Se s , cosa?  | ● | ● |
| Se dovessi selezionare una cosa che hai imparato giocando da portarti a casa, cosa sarebbe?  | ● | ● |
| Se, con il senno di poi, potessi cambiare una sola cosa delle decisioni che hai fatto, cosa sceglieresti? E perch ?  | ● |   |
| Sei in grado di identificare comportamenti e approcci alternativi che avresti potuto adottare in risposta alle varie situazioni incontrate, che vanno oltre alle opzioni offerte dal gioco?                          | ● | ● |
| Dopo aver giocato a questo escape game, pensi di aver compreso meglio cosa si intende con "monitorare il bene comune"? Quali sono i pi  importanti aspetti che definiscono una comunit  monitorante e le sue azioni? |   | ● |
| <b>Esperienza</b>  |   |   |
| Qual   stata la parte pi  divertente dell'escape game, secondo te?   | ● | ● |
| Ci sono degli aspetti dell'escape game che miglioreresti?  | ● | ● |

\*I pallini sulla tabella indicano quale domanda di debriefing   applicabile a quale escape game.

## 6. YOUTH WORKER FEEDBACK SURVEY





La tua esperienza è importante per noi! Il team di MoMoEU mira infatti a migliorare sempre più il prodotto sviluppato: per questo motivo, ti invitiamo a partecipare a un breve sondaggio per condividere pensieri e feedback sulla tua esperienza con esso.

Questo sondaggio è stato progettato in modo da richiedere solo pochi minuti del tuo tempo. Il link al sondaggio [è disponibile qui](#).

Le risposte rimarranno anonime e tutte le informazioni fornite saranno utilizzate esclusivamente per migliorare il nostro prodotto. Grazie!

