

Cronisti in classe 2025 **QN LA NAZIONE**

Alice in Wonderland apre l'escape room Pronti ad affrontare una sfida unica

Per fuggire dal magico mondo della protagonista ci sarà bisogno di coraggio e un pizzico di fortuna
CLASSI 1A-1B CONVITTO NAZIONALE VITTORIO EMANUELE II, AREZZO

AREZZO

Noi alunni delle classi prime abbiamo intervistato i nostri compagni più grandi che hanno organizzato un'escape room all'interno della nostra scuola.

Da chi è nata l'idea dell'Escape room all'interno del Convitto?

«Donatella, operatrice del Lab 2030, centro ad alta densità educativa del quartiere di Saione, ci ha messo alla prova, dandoci la possibilità di creare una nostra escape room, ambientata nel mondo di Alice in Wonderland».

Qual è stato lo scopo?

«L'obiettivo era coinvolgere i bambini delle quarte e quinte elementari del Convitto in un progetto di continuità che si è concluso con la partecipazione all'escape room, allestita durante l'Open day di gennaio».

Perché avete scelto come tema quello di Alice?

«La follia ispiratrice di Alice e del suo magico mondo si presta benissimo per intraprendere un'avventura emozionante».

È stato divertente inventare gli enigmi per evadere dalla stanza?

«Sicuramente è stata la parte più intricata del gioco. C'erano enigmi di ogni tipo: trovare oggetti, decrittare codici, tradurre frasi, risolvere problemi matematici».

Potete raccontarci la vostra esperienza come attori dell'Escape room?

«Diventare degli attori è stato entusiasmante. Siamo entrati nei panni dei diversi personaggi. **Regina**



Gli autori del disegno sono gli studenti Anisa Islam e Chloe Omari

Bianca: personaggio con due diverse personalità: altezzosa, ma anche d'animo mite e un po' svampita. Immedesimarmi in lei è stato difficile, ma sono riuscita a farlo spontaneamente. **Biancofiglio:** rappresentarlo è stata un'esperienza significativa. La sua fretta ingiustificata mi avvicina molto a lui.

Brucaliffo: personaggio davvero interessante, mi rispecchia molto: insofferente, duro, ma in qualche modo saggio. È stato divertente parlare con i bambini che sono venuti, sentire le loro risposte agli indovinelli che ho fatto.

Regina di cuori: interpretarla è stato difficile a causa del suo carattere arrogante, irrequieto e complesso. Gestire le diverse situazio-

ni con i bambini mi ha messa alla prova, ma sono riuscita nell'impresa. **Stregatto:** avevo il compito di guidare i bambini, come loro consigliere personale. È stato bello vederli felici e soddisfatti.

Rospo: personaggio secondario, nonostante la sua importanza nella storia. Il mio compito è stato quello di accogliere i bambini con delle frasi del film e guidarli nella soluzione degli enigmi.

Lepre Marzolina: personaggio spesso sottovalutato, simboleggia l'inversione della tendenza umana a vivere in funzione del tempo.

Alice: esperienza indimenticabile, sono riuscita ad entrare in empatia con i bambini e a guidarli nelle sfide del gioco.

LA REDAZIONE

Ecco i cronisti della 1 A e 1 B

Studenti

1 A

Campione, Dionigi, Felicetti, Giovannini, Huang Yia Jia, Liu Jiaying, Mennini, Miliciani, Ayyat Nabi, Sol Kurt, Tarnaucianu, Scarlett Toleos, Valdarnini, Ying Zhan

1 B

Kuri, Bruchas, Carami, Coppola, Daveri, Germano, Giglini, Islam, Laurenzi, Marinas, Mercuriali, Omari, Rafanan, Redi.

Insegnanti

Tutor: Chiara Lombardo
Francesca Spinelli

Dirigente scolastico:
Luciano Tagliaferri



Il gioco che apre le giovani menti, sintesi tra apprendimento, divertimento e spirito di squadra

Le nuove frontiere tra enigmi e rompicapo da risolvere

Divertirsi insieme senza tecnologia ma usando l'ingegno: è questa, ma non solo, la chiave del successo delle Escape Room. Ma cosa sono le escape room? Fondamentalmente sono giochi di gruppo che uniscono logica, intuizione e lavoro di squadra. I partecipanti vengono chiusi in una stanza a tema e devono risolvere enigmi, rompicapi e codici per riuscire a scappare entro un tempo limite, solitamente un'ora. Questo format sfida la mente, sviluppa il pensiero critico e stimola il problem

solving, rendendolo un'esperienza coinvolgente e divertente. Il fenomeno nasce nel 2007 in Giappone, ispirato ai videogiochi e ai giochi di avventura. Col tempo, si è evoluto in ambienti sempre più sofisticati, con scenografie dettagliate e attori che rendono l'esperienza più immersiva. Il successo è dovuto anche alla loro capacità di far interagire le persone senza l'uso della tecnologia, puntando sull'ingegno e sulla collaborazione. Negli ultimi anni, questo format è stato introdotto an-

che nella didattica. Nelle scuole, gli insegnanti lo usano per stimolare l'apprendimento collaborativo e la capacità di risolvere problemi in vari ambiti: matematica, storia, letteratura e scienze. Le escape room didattiche, sia fisiche che digitali, rendono lo studio più dinamico e interattivo rispetto ai metodi tradizionali. Grazie alla loro versatilità, le escape room rappresentano uno strumento educativo innovativo che trasforma la conoscenza in un'esperienza pratica e coinvolgente.



L'escape room realizzata dagli studenti



REGIONE TOSCANA



Consiglio Regionale



Autorità Idrica Toscana

