



WORKSHOP 4

UNLOCK

Risolvere problemi e completare avventure

Introduzione

Durante questo workshop giocheremo ad Unlock.

In questo gioco hai 60 minuti per scappare da una stanza risolvendo diversi enigmi. Tutti i partecipanti devono collaborare, condividere i loro punti di vista e far squadra per riuscire a scappare. È necessario utilizzare uno smartphone o un tablet durante il gioco. Quindi, almeno una persona deve avere una connessione Internet per scaricare l'app.

ATTIVITÀ

A1

Unlock

Ecco cosa bisogna preparare per questa sessione:

- Scaricate l'app sullo smartphone o sul tablet e selezionare l'avventura da giocare.
- Prendete la carta con il titolo dell'avventura e mettete le altre carte da parte.
- Leggete ad alta voce il contenuto della carta.
- Date il via al countdown sull'app.
- Durante il gioco, ricordate questi due aspetti: è importante leggere ad alta voce il testo della carta in modo tale che tutti sappiano; puoi chiedere alcuni indizi riguardo alla carta sull'app.
- Adesso è il momento di giocare, avrete un'ora per intraprendere l'avventura e completare la missione insieme al resto dei giocatori.

RULES

Le regole del gioco sono le seguenti:

- Ogni volta che vedi un numero o una lettera su una carta, prendila e mostrala a tutti. Presta attenzione a ciascuna carta, perché le informazioni potrebbero essere nascoste.

I **tipi di carte** sono:

- **Oggetti** (striscia superiore blu o rossa). Gli oggetti possono interagire con altri oggetti, sempre mescolando uno rosso con uno blu. In caso di combinazione di questi oggetti, mostra la carta il cui numero è la somma dei numeri di due oggetti misti.
- **Macchine** (striscia superiore verde). I numeri che compaiono su queste carte non corrispondono ad altre carte. Via via durante il gioco capirai come funzionano e come dedurre i numeri corrispondenti.
- **Codici** (striscia superiore arancione). Queste carte richiedono di introdurre un codice di 4 cifre nell'app. Se il codice è corretto, l'App ti dirà come procedere; in caso contrario verrà applicata una penale.
- **Altre carte** (striscia superiore grigia). Potrebbero indicare un luogo, una penalità, un modificatore o il risultato dell'interazione con un oggetto.

Quando compaiono nuove carte, sulla loro parte superiore sarà indicato quali carte precedenti puoi eliminare dal gioco.

In caso di carta per penalità, segui le istruzioni.

Il gioco finisce quando avrete completato l'avventura e avrete interrotto il timer. L'app vi mostrerà i punteggi. Se il tempo finisce, il gioco NON È finito. Puoi ancora completare la missione, anche se il punteggio sarà inferiore.



A2

Conclusioni

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

- Qual è stata per te l'emozione più grande provata durante questo gioco?
- Quale responsabilità hai sentito su di te per il raggiungimento dello scopo del gioco?
- Come ti sei sentito quando una tua idea è stata accolta dal gruppo e quale emozione hai provato quando la tua idea non ha funzionato?
- Qual è stata l'impressione di te stesso che hai avuto? E che emozione? Che comportamento hai avuto?

Dato che siamo a metà dello svolgimento dei workshop, ti faremo alcune domande relative alla tua esperienza e alle emozioni provate durante le sessioni precedenti.

A3

Valutazione intermedia

- Cosa ti è piaciuto di più?
- Cosa ti è piaciuto di meno / Cosa ti è piaciuto di meno del gioco?
- Quali sono i tuoi punti di forza?
- Come hai risolto i momenti difficili del gioco?
- Qual è stato il momento più difficile?
- Pensi di comunicare bene con i tuoi compagni di gioco?
- Indicaci almeno due competenze che pensi di aver acquisito.
- Pensi che nei workshops successivi sarai più motivato o meno?
- Vorresti cambiare qualcosa?

