

Strumenti pedagogici

Strumenti di gioco

Generatore di indovinelli

Per rendere la tua avventura stimolante e coinvolgente, si potrebbe decidere di includere una serie di indovinelli o enigmi che gli alunni devono risolvere per progredire nella storia o ottenere vantaggi e ricompense. Tali indovinelli possono essere basati sulle lezioni e consistere in semplici domande o esercizi, ma se si desidera variare questi elementi, si potrebbe aver bisogno di trarre ispirazione da risorse e strumenti esistenti disponibili online.

Uno di questi strumenti è stato creato per il progetto Erasmus+ STEAMER, il quale coinvolge escape room incentrate sull'educazione STEAM. Questo generatore di indovinelli consente di selezionare tra 49 diversi tipi di indovinelli, offrendo esempi e strumenti online gratuiti o siti web che aiuteranno a creare contenuti. La maggior parte di questi indovinelli può essere facilmente adattata con diversi formati o contenuti a seconda delle esigenze.

Link:

<https://steamerproject.eu/it/riddle/>

Alcuni esempi:

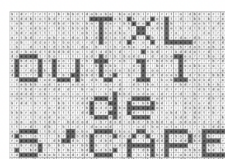
Steganografia

Nascondere un messaggio in una griglia di caratteri.

Does it require an electronic device? Non necessari

In questo esempio, utilizzeremo il **sito Web gratuito scape.enepe.fr** che consente di creare un messaggio segreto integrandolo in una griglia di caratteri, ma è possibile utilizzare altri **sito Web** che offrono la stessa funzione.

- Fare clic sul collegamento per accedere alla griglia dei caratteri.
- Nella casella "Messaggio segreto", inserisci il messaggio da rivelare (testo, parola, numeri...).
- Nella casella "Chiave", specifica i caratteri che riveleranno le caselle da colorare.
- Nella casella "Parassita", indica i caratteri parassiti che completano la griglia. Qui sono possibili tre metodi: personalizzato con un massimo di 10 caratteri, automatico con numeri o automatico con lettere minuscole.
- È possibile mostrare o nascondere la soluzione facendo clic sul simbolo della matita.
- Una volta scritto il tuo messaggio segreto e personalizzato, convalidalo facendo clic sulle due frecce che si intersecano. È quindi possibile stampare la griglia facendo clic sul simbolo della stampante. È inoltre possibile stampare la soluzione.



Indovinello dell'orologio

Codice crittografato attraverso orologi che segnano tempi diversi.

Does it require an electronic device? Non necessari

- In questo indovinello useremo tanti orologi quante sono le cifre della password. Immagina di avere la password 4-7-2 che sblocca il lucchetto. Per questo esempio, avremo bisogno di tre orologi:

- Uno che segna le ore 4
- Uno che segna le ore 7
- Uno che segna le ore 2

Potrebbe essere visualizzato come ora di diverse regioni sulla terra con fusi orari diversi. Ad esempio, Atene (ore 4), Dhaka (ore 7) e Londra (ore 2)

Un altro esempio potrebbe essere quello di avere due orologi per un codice a sei cifre (e.x. 2:32 e 3:45)

Riddles

You will find here a library of riddles you can use to create your own escape room.
Riddles can require sometimes specific materials or electronic devices to work.

Riddle Type

- | | |
|--|------|
| <input type="checkbox"/> Puzzle Matematico | (2) |
| <input type="checkbox"/> Puzzle grafico | (1) |
| <input type="checkbox"/> Puzzle | (14) |
| <input type="checkbox"/> Lucchetto | (4) |
| <input type="checkbox"/> Enigma scritto | (19) |
| <input type="checkbox"/> Codice | (15) |
| <input type="checkbox"/> Attività fisica | (7) |
| <input type="checkbox"/> Anagramma | (1) |

L'ENIGMA DELL'UOVO	COMPITO DEL CODICE ABCD	MESSAGGIO ANAGLIFO
MESSAGGIO A COLORI	TROVA IL CODICE	FALSO RUSSO
CRUCIVERBA GRAFICI	DOMANDA NASCOSTA	MESSAGGIO DI MENDELEEV
INDOVINELLO OTTICO	ANAGRAMMA DI RUBIK	SCHERMO SEGRETO
SIMBOLI	LETTURA IN PROSPETTIVA	LABIRINTO DI PAROLE
MESSAGGIO SEGRETO NASCOSTO IN UN LIBRO	ELEMENTI SPARSI	CREA UN MESSAGGIO NASCOSTO IN CODICE PIGPEN