

● **ADULTI IN GIOCO** L'efficacia *dell'escape room* nella formazione sulle *soft skill*

○ Formare e *Formarsi* - Milano 27 Settembre 2018





Siamo una società di **formazione aziendale** e **organizzazione eventi corporate** di Torino focalizzata sui *comportamenti organizzativi* e *commerciali*



Da quando utilizziamo l'Escape Room



Nel 2015

insieme a Wesen, *società di allestimenti museali*,
abbiamo aperto la seconda **escape room** commerciale in Italia

Dopo 6 mesi

di gestione e osservazione

abbiamo cominciato ad usarla in ambito formativo

Dopo 1 anno

abbiamo creato la versione **“mobile”**



Che tipo di esperienza è giocare in un'Escape Room?

Costruita secondo le *caratteristiche del gioco* definite dal sociologo Roger Caillois*

È un'attività

- ◆ **LIBERA**
- ◆ **REGOLATA**
- ◆ **SEPARATA**
- ◆ **FITTIZIA**
- ◆ **IMPRODUTTIVA**
- ◆ **INCERTA**

È un valido contesto di stimolazione di dinamiche vicine al mondo aziendale

*I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine. 1958



Qualche informazione sulle Escape Room

Inizio del
2000

*Nascono come
passatempo virtuale
Piccole stanze dove
cercare gli oggetti
nascosti per poter
aprire la porta e
“fuggire”*

Metà anni
2000

*Il gioco si trasforma in
real life escape room
Stanze vere dove gli
oggetti nascosti si
trasformano in enigmi da
risolvere che, più o meno
in sequenza, consentono
di trovare la chiave della
porta e “fuggire” dalla
stanza*

2010

***Esplode il fenomeno
commerciale**
Le escape room
diventano sempre più
**complesse,
scenografate, con una
propria narrativa,
immersive, emozionali**
Si diffondono in tutto il
mondo*

2015

*Nel primo semestre
dell’anno aprono a
Torino tre diverse
escape room
**Una di queste è
Mystery House, la
escape room di
Amisura e Wesen**
Il gioco inizia la sua
diffusione*



Caratteristiche del gioco ●

Tutte le escape room del mondo, indipendentemente dalla struttura e dal livello di difficoltà, hanno le stesse seguenti caratteristiche

- OBIETTIVO** *univoco: bisogna uscire dalla stanza avendo risolto tutti gli enigmi proposti dal gioco*
- TEMPO** *massimo **limitato**: 60 minuti*
- RISORSE** ***definite**: materiali contestualizzati e capacità “hands-on, minds-on” dei giocatori*
- REGOLE** ***da rispettare**: poche, chiare ed esaustive*
- SQUADRA** *mai da soli*



Perché l'Escape Room è efficace in formazione



Il gioco offre un'eccellente opportunità per provare combinazioni di comportamenti che non sarebbero mai sperimentate sotto pressione funzionale e (offre) un modo per minimizzare le conseguenze delle azioni e quindi apprendere in una situazione meno rischiosa

Jerome S. Bruner

Psicologia della conoscenza, 1976



Perché l'Escape Room è efficace in formazione



La decontestualizzazione rende facile innescare il confronto, l'apertura alla ricerca di strade migliori, l'opportunità di cambiare

Per risolvere enigmi è necessario attivarsi, agire in gruppo, cercare, completare ed elaborare informazioni usando diversi approcci deduttivi o creativi



Cosa apprezzano le persone ●



- ◆ **E' una sfida**
- ◆ Ricevono feedback immediati e concreti ai loro tentativi
- ◆ **E' gratificante “giocare” con gli altri**
- ◆ Nessuno si sente giudicato
- ◆ **Vivono il desiderio di raggiungere un risultato migliore**
- ◆ Riconoscono il proprio modo di approcciare i problemi nel modo in cui hanno giocato
- ◆ **Si confrontano apertamente e comprendono cosa è utile modificare**
- ◆ Imparano divertendosi



Per quali obiettivi HR l'abbiamo utilizzata



- ◆ E' l'applicazione più diffusa
- ◆ Ha un valore ludico, efficace per l'aggregazione delle persone

VANTAGGI

Modalità di rapida esecuzione con costi contenuti

DA CONSIDERARE

Ha vincoli dimensionali



Per quali obiettivi HR l'abbiamo utilizzata

LEARNING EXPERIENCE



Per lo sviluppo di competenze specifiche

- ◆ *Problem Solving e Creatività*
- ◆ *Comunicazione e Persuasione*
- ◆ *Gestione delle informazioni*
- ◆ *Dinamiche di Gruppo*
- ◆ *Time Management*
- ◆ *Gestione delle Differenze*

VANTAGGI

Immediatezza e coinvolgimento
Potenziale percorso test-ritest
Gruppi reali ma anche persone che non si conoscono

DA CONSIDERARE

Gestione seria e strutturata del de-briefing





Per quali obiettivi HR l'abbiamo utilizzata



A supporto di diverse modalità di lavoro richieste da nuovi processi aziendali

◆ *Smart Working*

Coinvolgimento e responsabilità individuale, flessibilità, scambio e coordinamento delle informazioni, gestione della distanza fisica

◆ *CRM*

Raccolta di informazioni non perfettamente allineate, capacità di interpretarle, gestione della profilazione dati cliente

VANTAGGI

Traslabile in contesti organizzativi specifici

DA CONSIDERARE

Necessità di costruire forti collegamenti con la realtà del cliente



Su quali sviluppi noi stiamo lavorando

RECRUITING

- ◆ Nuovo strumento da inserire in una sessione di assessment

TEAM DI PROGETTO

- ◆ Utilizzo del “concept” Escape Room in gruppi reali impegnati in progetti innovativi
- ◆ Allenare competenze di progettazione in team, creatività, problem solving

VANTAGGI

Strumento che evidenzia i comportamenti spontanei

DA CONSIDERARE

Richiede assessor che conoscono in modo approfondito le dinamiche del gioco scelto

VANTAGGI

Sperimentare tutte le fasi di un concept, dal design alla realizzazione aziendale

DA CONSIDERARE

Complessità che richiede un forte commitment aziendale



Quale contributo da parte del **formatore durante il gioco**

Il formatore deve conoscere in modo approfondito la specifica escape room utilizzata in termini

- ◆ *Contenuti i singoli enigmi e la loro soluzione*
- ◆ *Struttura **lineare, parallela, multilineare***

*Questo gli permette di identificare al meglio i “**momenti chiave**” che può utilizzare, durante il gioco, come leva di stimolo delle riflessioni senza inficiare il meccanismo del gioco stesso e la soddisfazione dei partecipanti*

Può alternare il proprio intervento tra il ruolo di facilitazione e/quello di gestore del gioco in funzione delle dinamiche da far emergere



Quali strade si possono percorrere

Escape room “FISICHE”

- ◆ *Utilizzando l’offerta commerciale esistente sul Mercato*
- ◆ *Vanno selezionate con cura per vincoli strutturali e di giochi offerti*
- ◆ *Devono essere analizzate prima dai formatori*

Escape room “MOBILI”

- ◆ *Sono meno immersive ma con il vantaggio che possono “entrare” in azienda*
- ◆ *Possono essere personalizzate e/o progettate ad hoc*
- ◆ *È un’offerta estremamente ristretta*
- ◆ *Il formatore deve essere anche Game Master*



Hanno "giocato" con noi ●



