



RIANISCAPE ROOM



CORSO

Il coinvolgimento, o engagement, sembra essere la chiave di volta della nostra epoca. Per ottimizzare e rendere più efficace questo approccio, specialmente in contesti dove la dinamica di gruppo è cruciale (come nei reparti o nei team di soccorso extraospedaliero), si è diffusa una tecnica chiamata gamification. Questa consiste nell'integrare le strategie di engagement con l'utilizzo consapevole di molte caratteristiche tipiche del gioco: obiettivi chiari, senso della sfida e interazione.

La gamification prevede l'uso di elementi, dinamiche e meccaniche del gioco in contesti non ludici.

L'obiettivo è coinvolgere gli utenti, incoraggiandoli a raggiungere determinati traguardi seguendo regole prestabilite, ma lasciando anche spazio per l'azione e il divertimento del team partecipante.

COS'È UN ESCAPE ROOM

L'**escape room** è un gioco di gruppo prevalentemente logico, in cui i partecipanti, una volta chiusi in una stanza tematica. Ai giocatori viene richiesto di cercare indizi, risolvere enigmi e completare compiti all'interno di una o più stanze, con lo scopo di raggiungere un obiettivo specifico.

Il tempo a disposizione varia dai 30 ai 60 minuti. Si tratta di un gioco di gruppo di tipo live-action, in cui i partecipanti interpretano fisicamente i personaggi con le loro azioni. Tutto si svolge all'interno di un contesto narrativo e scenografico che caratterizza l'ambiente di gioco, fornendo ai giocatori ruoli da assumere e un motivo per risolvere l'enigma.

Obiettivi del Progetto Escape Room Clinica

1. Promuovere le No Technical Skills (NTS):

- Favorire lo sviluppo e l'applicazione delle competenze trasversali come il problem solving, il team-working, la creatività, il critical thinking e l'attenzione ai dettagli.
- Creare un ambiente dove ogni partecipante possa entrare a far parte del team e dare il proprio contributo, sfruttando al meglio le proprie NTS.

2. Sviluppare la Collaborazione e la Comunicazione:

- promuovere una comunicazione efficace e la collaborazione tra i membri del team per risolvere enigmi.
- Sviluppare la capacità di lavorare insieme sotto pressione, migliorando le dinamiche di gruppo.
- Mantenere uno sfondo clinico per il progetto, ma con l'obiettivo principale di utilizzare le NTS durante le prove, non ci sarà nessuna valutazione sull'intervento tecnico sul manichino.

* Non è scopo del progetto creare una simulazione ad alta fedeltà né valutare o privilegiare protocolli operativi. Questa attività mira a creare un ambiente coinvolgente e stimolante, dove quello che sarà influente nella buona riuscita dell'esperienza sarà l'organizzazione, la comunicazione e la pianificazione del lavoro secondo priorità, piuttosto che le singole skills tecniche che saranno per lo più guidate per rendere accessibile a qualsiasi partecipante questa attività.