



# ESCAPE ROOM

## "Fuga dal Girardi"

### INDICAZIONI OPERATIVE PER DOCENTI E ALUNNI

I docenti presenti nelle classi durante la quinta ora dovranno autorizzare un rappresentante di classe ad usare il pc dell'aula per collegarsi al programma del gioco. (pubblicato sul sito Autism Girardi che troverete nella sezione BES del nuovo sito)

Fase 1: **Alle 12:10 inizia la sfida.** Il rappresentante, in collaborazione con la classe, si collegherà al programma del gioco dalla LIM e lo guiderà inserendo le risposte.

Fase 2: Una volta superati tutti i livelli e usciti dalla Room, il rappresentante compilerà e lascerà sulla cattedra il modulo consegnato.

La classe che per prima uscirà dalla Room riceverà un premio finale *simbolico*.

I risultati usciranno sui social del Girardi!



**RICORDATE DI INSERIRE CORRETTAMENTE I MINUTI E I SECONDI DI FINE GIOCO**

# Buon Divertimento