

**Educare al cambiamento - Festival delle opportunità formative**

# **UNA DIDATTICA INNOVATIVA CON LE ESCAPE ROOM**

**Riccardo Malavasi**



Provincia di Padova



Comune di Padova

1222 · 2022  
**800**  
ANNI



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA



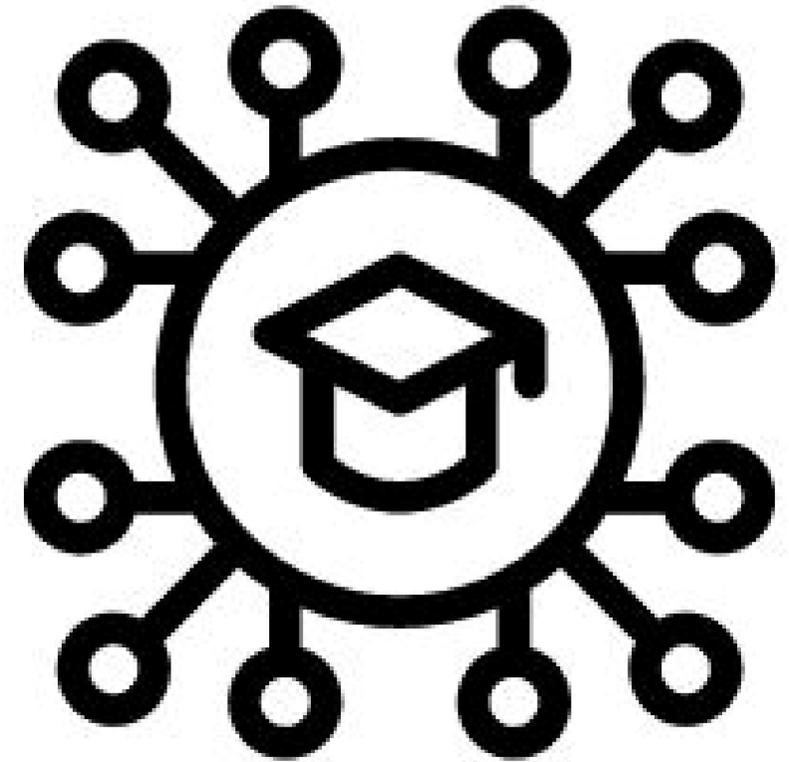
PATROCINIO  
REGIONE DEL VENETO

# QUALI SONO I BISOGNI DEGLI INSEGNANTI?

- Formazione e supporto
- Gestione del carico di lavoro
- Risorse didattiche adeguate
- Autonomia e supporto decisionale



# QUALI SONO I BISOGNI DEGLI STUDENTI?

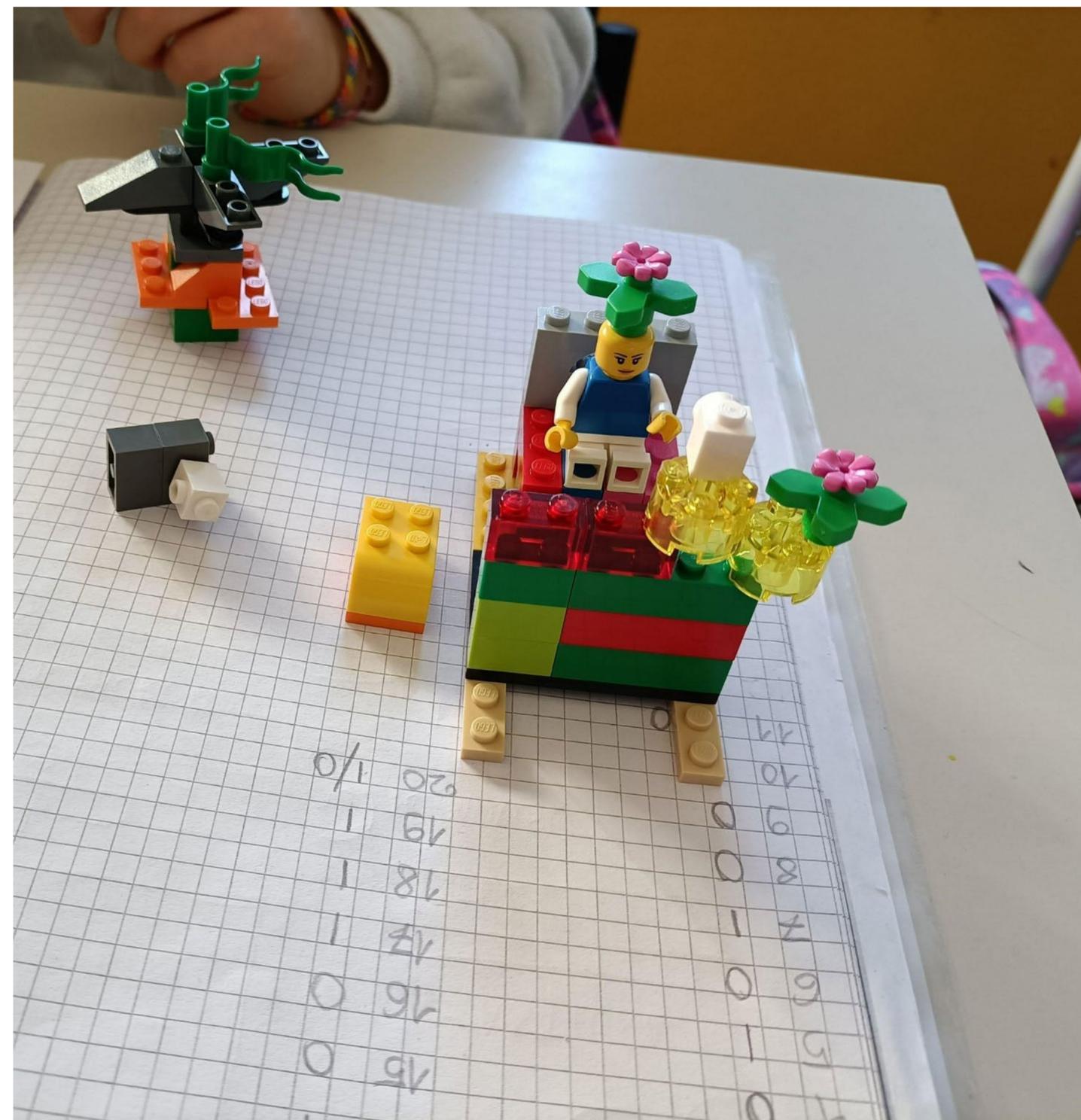


- Coinvolgimento attivo
- Personalizzazione dell'apprendimento
- Accessibilità ed inclusività
- Supporto socio-emotivo
- Abilità del futuro

# COME AFFRONTARE QUESTI BISOGNI?

La **didattica innovativa** è un approccio all'insegnamento e all'apprendimento che utilizza **metodi, strumenti e strategie** diversi rispetto agli approcci tradizionali.

L'obiettivo è di migliorare l'efficacia della didattica.



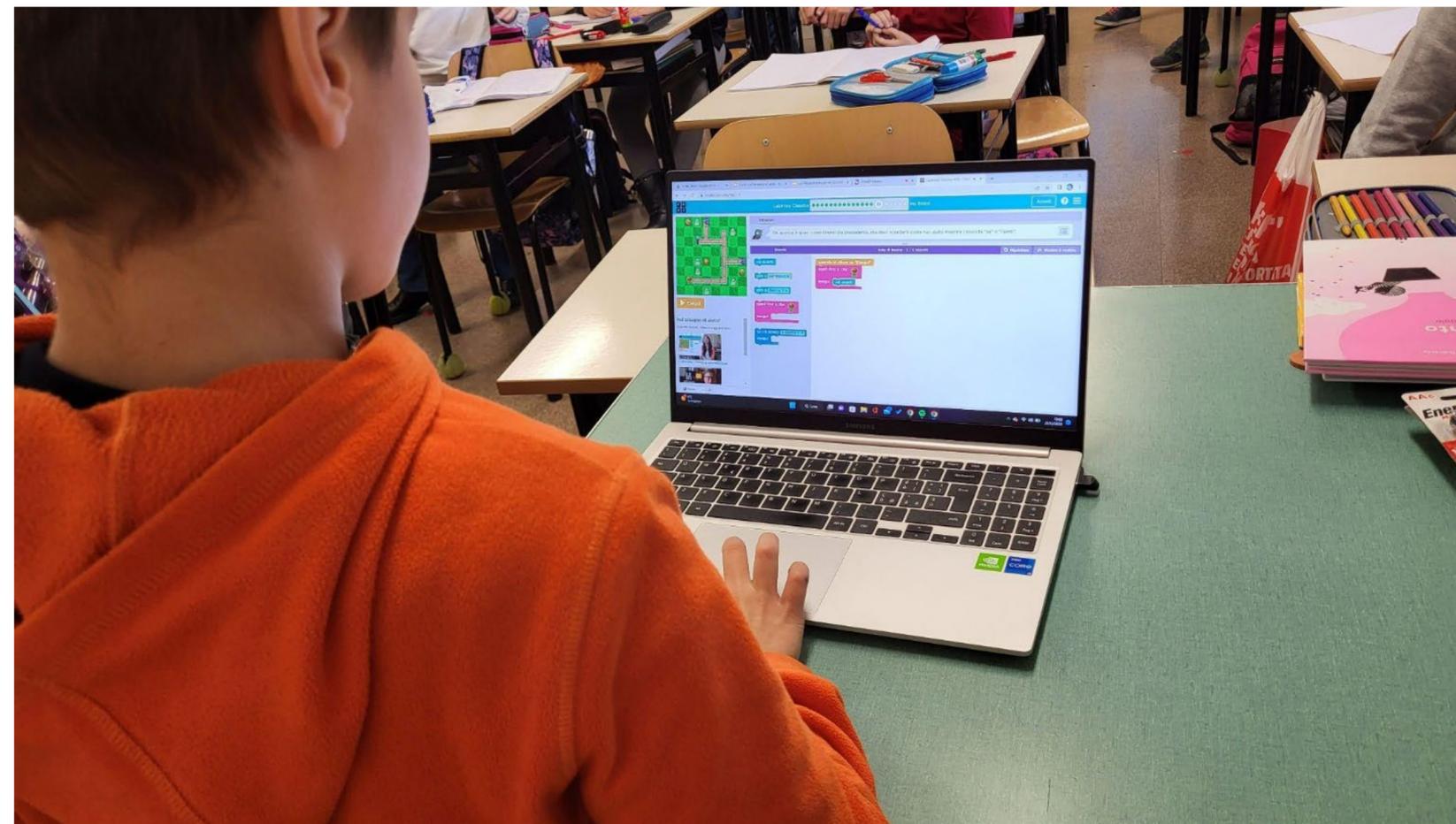
# QUALI SONO GLI ELEMENTI CHIAVE DELLA DIDATTICA INNOVATIVA?

- Utilizzo della tecnologia
- Apprendimento attivo ed esperienziale
- Collaborazione e apprendimento peer-to-peer
- Personalizzazione



# UNA DIDATTICA INNOVATIVA CON LE ESCAPE ROOM

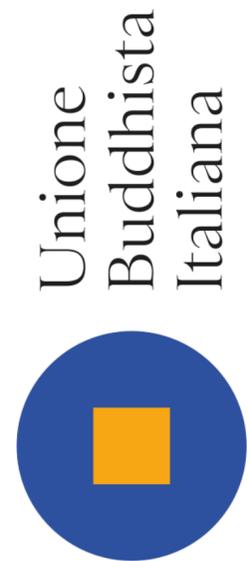
Fare didattica con le escape room offre un approccio **coinvolgente**, **interattivo** e basato sull'**apprendimento esperienziale** che può arricchire l'esperienza educativa degli studenti.



**Educare al cambiamento - Festival delle opportunità formative**

# **Escape Room nella formazione e nella didattica**

**Anna Rita Vizzari**



Provincia di Padova



Comune di Padova



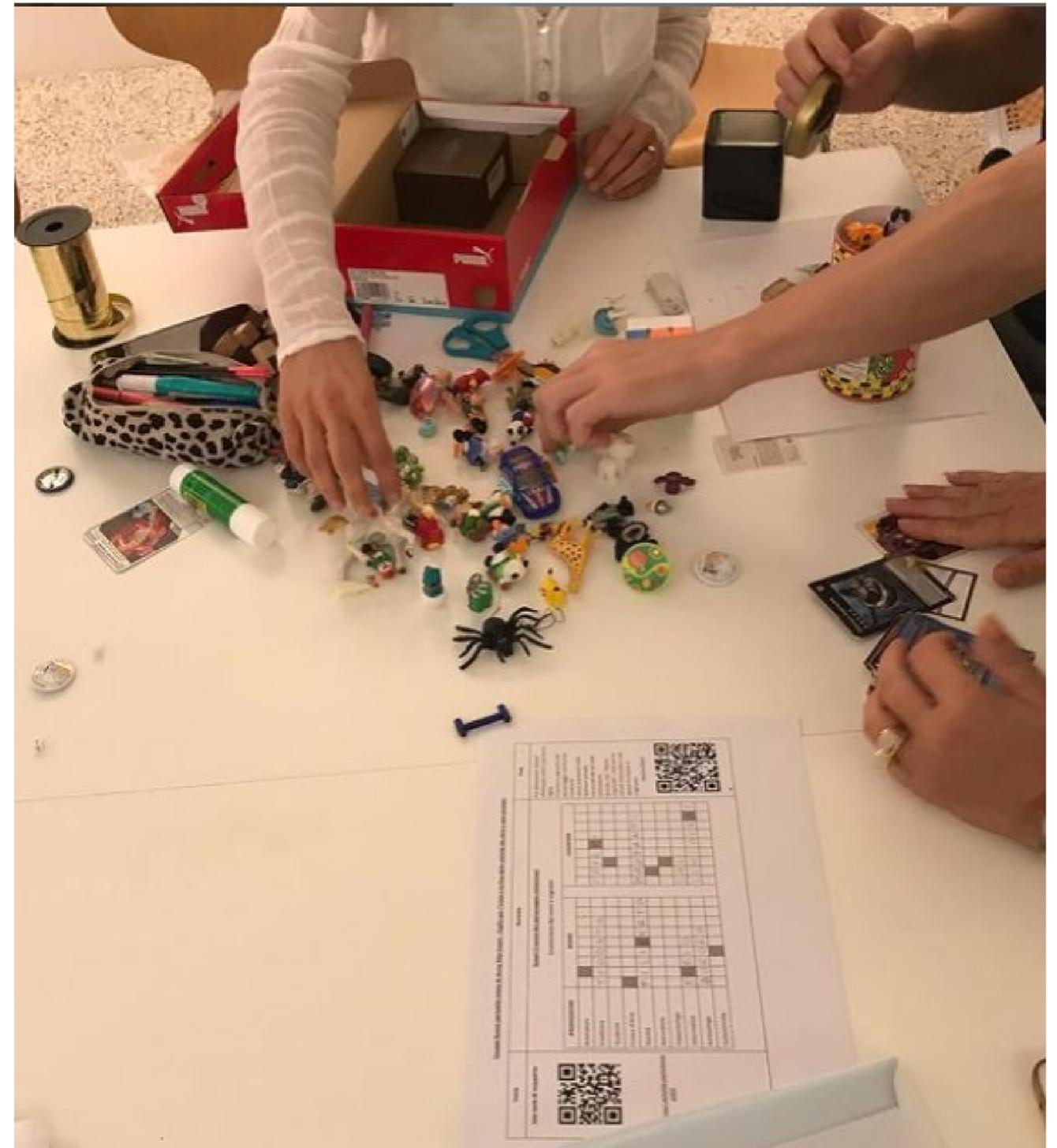
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA



REGIONE DEL VENETO

# Escape room

Le *Escape Room* sono degli ambienti reali o virtuali in cui bisogna andare «a caccia» di elementi (enigmi, indizi, soluzioni) per trovare la cosiddetta «chiave finale», fondamentale per evadere.



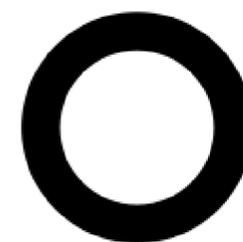
# Che cosa stimolano?

Collaborazione, cooperazione, organizzazione, capacità di concentrazione, soluzione di problemi, pensiero divergente, intelligenze multiple, metacognizione, feedback.



# CHE COSA NON FARE

- [NON] Essere inespert\* di *escape room* in modalità giocatore.
- [NON] Affidarsi all'improvvisazione: tutti gli elementi devono incastrarsi perfettamente: bisogna pianificare bene, prima ancora di allestire.
- [NON] Creare un percorso fatto di quiz (errore molto frequente).



# CHE COSA FARE

- Partire dallo scenario e dagli oggetti pertinenti.
- Adattare i contenuti alla forma e non la forma ai contenuti.
- Trovare ogni stratagemma per immergere i giocatori e le giocatrici nella situazione.



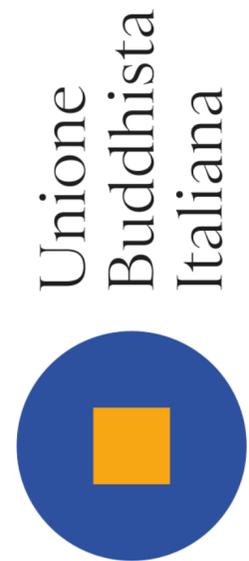
# ESPERIENZA PRATICA

- Sarà il Prof. Bertalot a raccontarla.

Educare al cambiamento - Festival delle opportunità formative

# Fare didattica con le Escape Room

Thomas Bertalot



Provincia di Padova



Comune di Padova



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA



REGIONE DEL VENETO

# Fare didattica con le Escape Room

## *Obiettivi e Competenze*

- Favorire l'apprendimento di conoscenze disciplinari e/o multidisciplinari;
- Esercitare competenze trasversali sociali (es. risoluzione di conflitti), comunicative e cognitive (es. risoluzione di problemi, pianificazione, ragionamento logico);
- Sviluppare abilità digitali (es. app Google Workspace, Scratch, Genially, browser) e di progettazione;
- Accrescere la motivazione all'apprendimento, alle discipline e al contesto scolastico;
- Attivare processi di inclusione e cooperazione tra pari.

# Fare didattica con le Escape Room



## Creare una Escape Room



thomas bertalot • 7 mar (Ultima modifica: 09:22)

Consegna: 17 mar, 11:00



Google Classroom

Seguendo le istruzioni del video tutorial allegato, dovrai costruire con Google Slide una "Escape Room" che contenga enigmi attinenti ad argomenti scolastici (Esempio: matematica, scienze, italiano, cultura generale ecc...). Osserva anche l'Escape room creata dal professore per capire come realizzare la tua personale. All'interno di ogni lavoro potrai inserire anche degli "Help", cioè link ipertestuali che si collegano a slide dove date suggerimenti o aiuti. L'utilizzo di frasi ed espressioni ironiche è consentito ma senza abusarne.

CONSIGLIO: Crea uno schema, digitale o cartaceo, della tua Escape room, come illustrato nel video. Questo schema ti aiuterà per sviluppare il tuo lavoro. Puoi aggiungere nel tuo lavoro dei link per aiutare i giocatori oppure come nell'esempio allegato delle slide che spiegano l'argomento dell'enigma.

Al termine del lavoro, che potrai terminare a casa, consegna il lavoro su Classroom. Le Escape room create verranno utilizzate per un attività di gioco in classe.



Attività didattica: Presentazi...  
Video di YouTube • 13 minuti



Copia di Escape Room\_App...  
Presentazioni Google

# Fare didattica con le Escape Room



## Creare una "Escape Room"



thomas bertalot • 5 feb (Ultima modifica: 09:25)

100 punti

Consegna: 9 feb, 13:00



Seguendo le istruzioni date dal professore in classe e il video tutorial allegato, ogni gruppo dovrà costruire con Google Slide una "Escape Room" che contenga enigmi attinenti ad argomenti scolastici (Esempio: matematica, scienze, italiano, cultura generale ecc...). Utilizzate gli "help" se lo ritenete necessario. .

Al termine del lavoro, svolto in classe per la durata di 5 ore, dovete consegnare le *Escape room* su classroom. Il giorno 9 febbraio 2023, i gruppi dovranno svolgere le *Escape room* degli altri gruppi.

I lavori saranno valutati secondo la rubrica allegata



**Attività didattica: Presentazi...**

Video di YouTube • 13 minuti



**Rubrica di valutazione \_Esca...**

PDF

# Fare didattica con le Escape Room

## *Google Presentazioni o similari*



Google Slides



# Fare didattica con le Escape Room

## Google Presentazioni o similari



# Fare didattica con le Escape Room *Scratch*



*Creare Escape Room con Scratch*



```
quando si clicca su [bandierina verde]
mostra
vai a x: 0 y: 0
passa al costume [arrow1]
crea clone di [me stesso]
per sempre
  se [sta toccando puntatore del mouse] allora
    porta effetto [luminosità] a 10
  altrimenti
    rimuovi effetti grafici
```

```
quando si clicca questo sprite
se [numero costume = 1] allora
  invia a tutti [left]
se [numero costume = 2] allora
  invia a tutti [rightdirection]
```

# TAKE HOME MESSAGE

- Fate sperimentare i vostri ragazzi otterrete grandi soddisfazioni.
- L'uso delle "Escape Room" migliorano il *problem solving*.
- Organizzazione e creatività possono coesistere
- Le escape tirano fuori punti di forza e di debolezza
- Non smettiamo di giocare
- Giochiamo e mettiamoci in gioco.

# QUANTE E QUALI ESPERIENZE

Votate da 1 a 5

ris



[www.menti.com/alwgdbpuce8v](http://www.menti.com/alwgdbpuce8v)

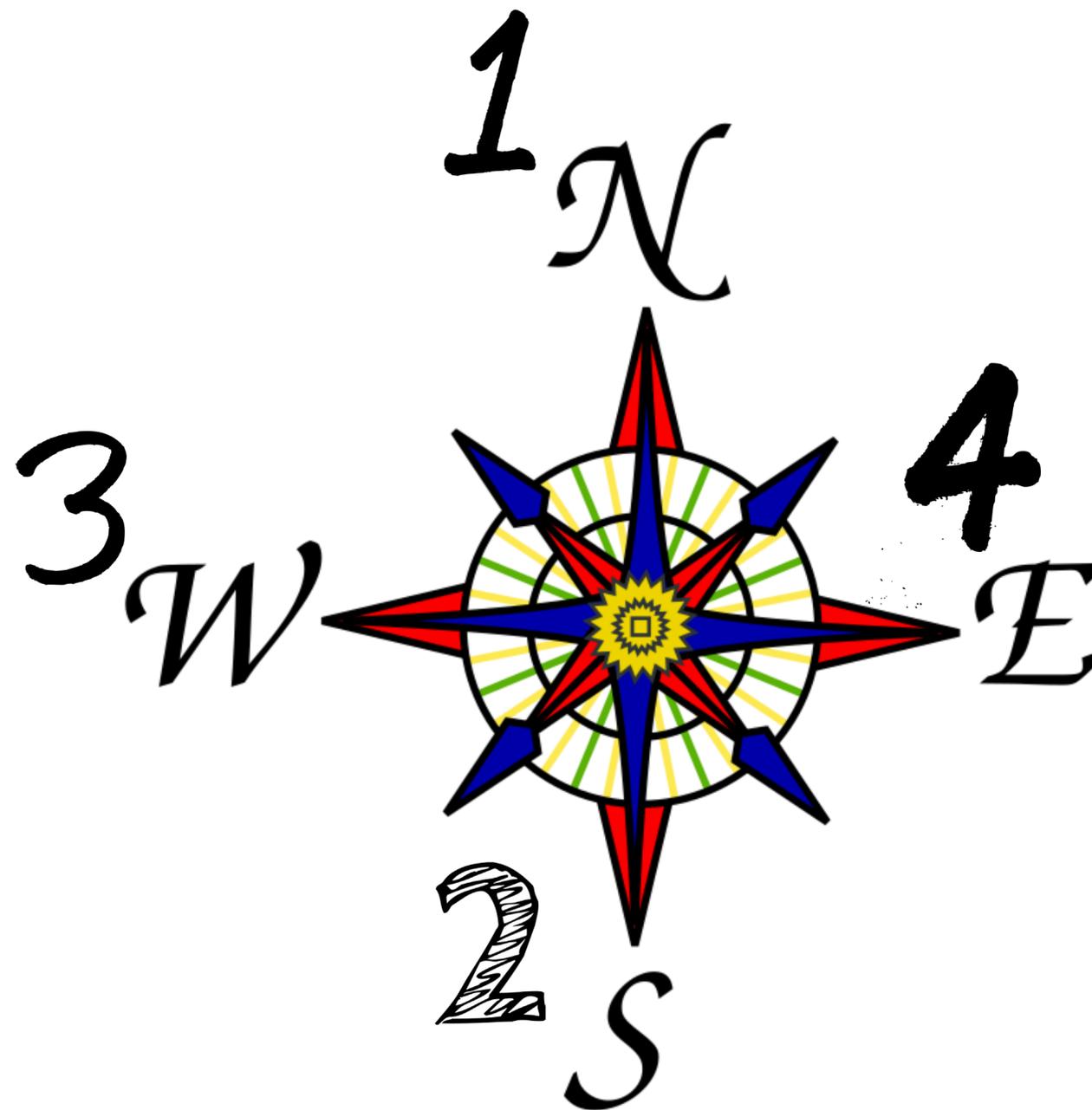
Vediamo i



[gat.to/js33e](http://gat.to/js33e)

# UN LUCCHETTO DIGITALE

## Giochiamo?



# Risposta errata

**27 dicembre 1831**

***Charles Darwin salpò per il suo giro del mondo sul brigantino Beagle***

Per tornare indietro



# Risposta errata

**6 settembre 1522**

***Ferdinando Magellano concluse la sua prima circumnavigazione del globo terrestre.***

Per tornare indietro

