



S@LT
STEAM ACADEMY
LANGUAGES AND TECHNOLOGIES
VIRTUAL ESCAPE ROOM

Premessa

Coinvolgere attivamente gli studenti in attività che siano vissute come reali occasioni di mettere alla prova loro stessi, le proprie conoscenze e le proprie competenze disciplinari e trasversali è una delle più urgenti ma stimolanti sfide per gli insegnanti.

Il percorso proposto fornirà ai partecipanti l'occasione di assumere un punto di vista nuovo dal quale guardare alla propria progettualità e di arricchire il proprio bagaglio con una esperienza che li vedrà coinvolti nella sperimentazione, nel confronto costante con il gruppo di lavoro, nella realizzazione di attività, basate sulle metodologie attive e immediatamente spendibili nelle proprie classi.

Descrizione

La Virtual Escape Room didattica è un'attività strutturata per gli studenti, che consente loro di vivere un'esperienza immersiva di apprendimento attivo. Una serie di sfide e la risoluzione di problemi, da affrontare anche con l'aiuto dei propri compagni in un contesto che simula le dinamiche del gioco, stimoleranno:

- l'acquisizione, l'esercizio e il consolidamento di competenze disciplinari e trasversali
- la selezione e il recupero di conoscenze nuove e pregresse

L'esperienza, poiché realizzata tramite strumenti digitali e ambienti virtuali, può essere strutturata dai docenti delle diverse scuole della rete nazionale anche come un percorso multidisciplinare.

Metodologie

L'approccio metodologico sarà basato su gamification, apprendimento attivo, challenge-based learning, simulazione, storytelling e farà leva sulle dinamiche di cooperative learning.

Una particolare attenzione sarà riservata ai percorsi multidisciplinari e di educazione civica.

Competenze che si sviluppano

Cooperative learning
Apprendimento attivo
Pensiero critico
Intraprendenza
Problem Solving

Discipline afferenti:

Tutte quelle del primo e del secondo ciclo di Istruzione

Formatore : Prof.ssa Claudia De Napoli

Struttura e organizzazione

Il percorso è strutturato in due fasi: una sincrona, articolata in 15 ore di attività da svolgere in modalità on line e una asincrona, articolata in 10 ore di lavoro autonomo.

Nello specifico, durante le attività sincrone sono previste:

- La sperimentazione attiva da parte dei docenti di una escape room, per poterne comprendere i meccanismi e sperimentarne l'efficacia
- L'introduzione dei modelli e delle strategie progettuali di riferimento
- L'introduzione degli strumenti e l'esplorazione delle funzioni più specifiche che consentiranno la progettazione e la realizzazione degli artefatti
- La co-progettazione in gruppo di una escape room pluridisciplinare da sperimentare in classe con i propri studenti
- Un incontro di restituzione e confronto sull'attività svolta a scuola

Strumenti di Laboratorio

Le attività si svolgeranno in modalità sincrona tramite gli strumenti di Google Work for Education. Verranno messi a disposizione dei corsisti ambienti di apprendimento collaborativi e interattivi, che saranno accessibili anche in modalità asincrona, durante i momenti di riflessione e sperimentazione individuale.

Saranno utilizzati strumenti gratuiti e adeguati sia alla progettazione sia alla realizzazione vera e propria delle Virtual Escape Rooms, nonché alla strutturazione di griglie di osservazione, che permettano di monitorare i processi e raccogliere evidenze durante il percorso, e alla creazione di rubriche di valutazione e autovalutazione.

Fasi di lavoro:

Modulo 1 (2 h): 1 incontro da 2 h

Che cos'è una Virtual escape room? Sperimentiamolo.

Dopo una breve introduzione all'intero percorso, i docenti faranno esperienza diretta di una escape room a partire da risorse esistenti, così da comprendere in prima persona le potenzialità di questo approccio. Valutazione collettiva dell'esperienza. Punti di forza e criticità. Eventuali strategie correttive.

Modulo 2 (1h): 1 incontro

Quali sono i modelli teorici di riferimento di una Virtual escape room ? Analizziamoli.

Saranno illustrati e commentati i principali framework teorici di riferimento e analizzati diversi tipi di artefatti ad essi ispirati.

Modulo 3 (4 h): 2 incontri da 2 h ciascuno**Quali strumenti per realizzare una Virtual escape room? Esploriamoli.**

I docenti saranno avviati alla selezione, all'esplorazione e alla sperimentazione degli strumenti utili a tutte le attività in cui saranno coinvolti nel corso delle varie fasi.

Modulo 4 (5h): 2 incontri da 2 ½ h ciascuno**Come creare una Virtual escape room? Proviamoci.**

In questa fase prettamente laboratoriale, i docenti divisi in gruppo, saranno guidati nella creazione di un percorso di virtual escape room che consenta di raggiungere gli obiettivi didattici definiti e declinati sia in termini di contenuti che di competenze. I percorsi risponderanno ai criteri di replicabilità e adattabilità ai reali contesti di sperimentazione con gli studenti di classi diverse.

Modulo 5 (3h): 1 incontro da 3 h circa**E una volta realizzata una Virtual escape room? Parliamone.**

I docenti, dopo aver sperimentato con i propri alunni il percorso realizzato, presenteranno agli altri gruppi di insegnanti il proprio lavoro e si confronteranno sull'esperienza vissuta e sui risultati ottenuti, individuando punti di forza, criticità ed eventuali azioni correttive sia dell'artefatto che del processo. Saranno messe in comune le buone pratiche progettuali e i modelli delle escape rooms realizzate dai singoli gruppi saranno messi a disposizione di tutti i corsisti.

REFERENTE PER LA RETE S@LT

Prof. Luca Belotti- Liceo Crespi – Busto Arsizio (VA) – tel 3420559757.

e-mail : luca.belotti77@gmail.com