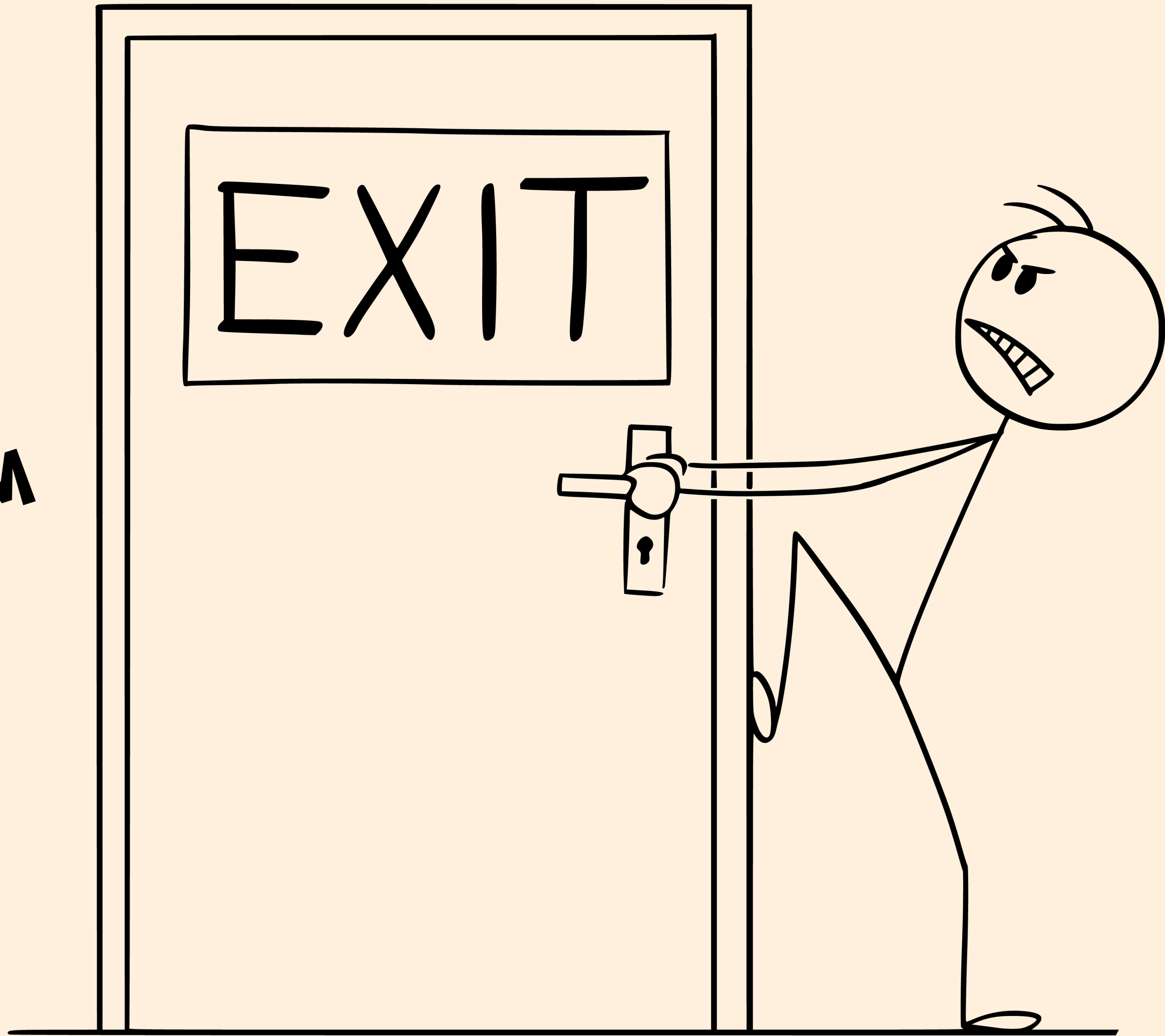


**DIDATTICA
DIGITALE:
L'ESCAPE ROOM**



COS'È L'ESCAPE ROOM?

- **È UN GIOCO DI LOGICA DI GRUPPO AVVINCENTE E STIMOLANTE BASATO SULLA RISOLUZIONE DI UNA SEQUENZA DI ENIGMI.**
- **HA UN GRANDE POTENZIALE DIDATTICO, PERFETTO PER ATTIVARE LA MOTIVAZIONE E IL PIACERE NELL'APPRENDIMENTO A SCUOLA.**



ESCAPE ROOM DIGITALE E DIDATTICA

Ricreare l'Escape Room in un ambiente digitale consente di ridurre tempi e spazi rendendo l'attività:



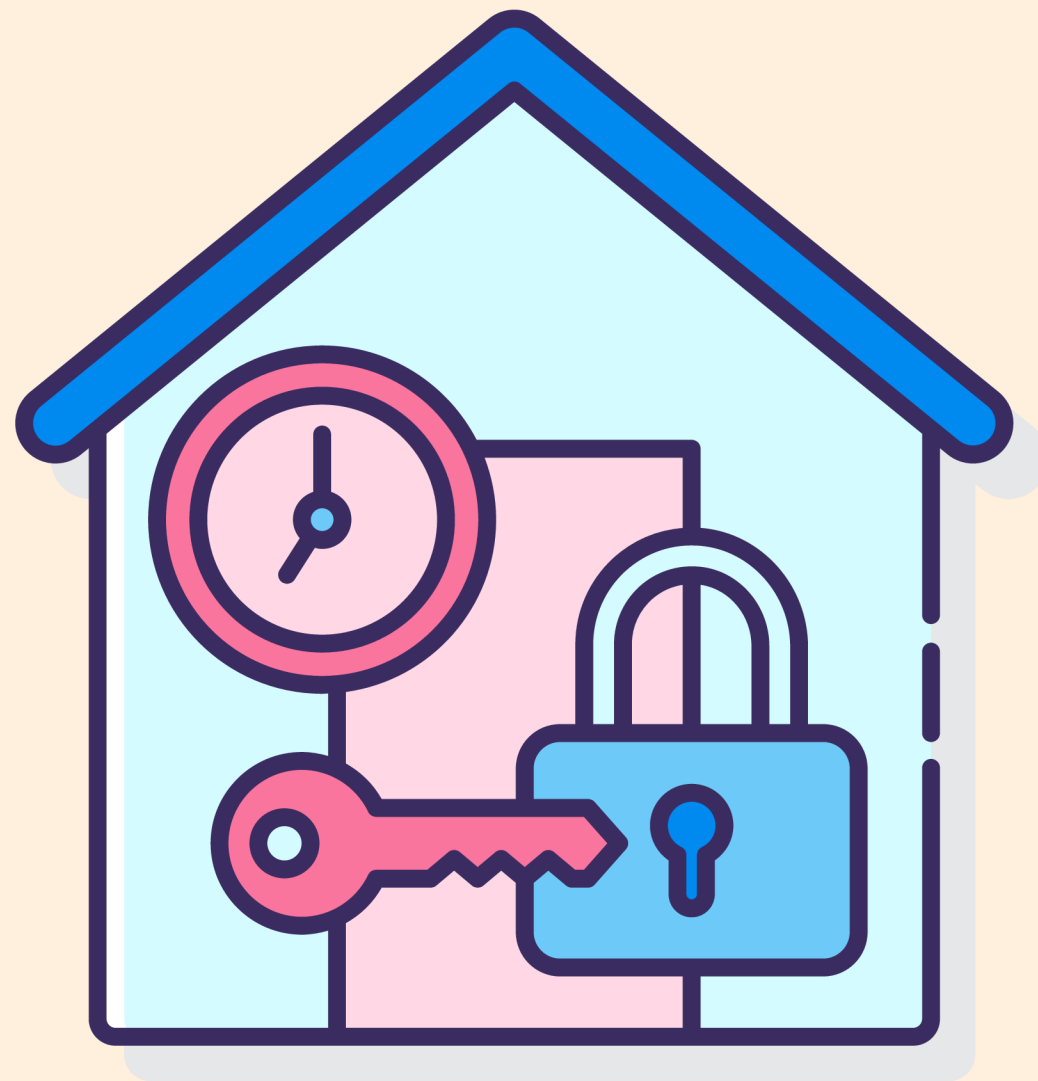
Accessibile

Economica

Personalizzabile

Replicabile

**PERCHÈ USARE L'ESCAPE
ROOM IN CLASSE?**



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Apprendimento di Contenuti
(disciplinari/multidisciplinari)

Accrescere la Motivazione
verso materie e contesto
scolastico

Stimolare Inclusione e
Cooperazione tra pari

COMPETENZE SVILUPPATE

Cognitive: Problem solving,
logica, pianificazione.

Sociali: Cooperazione,
risoluzione di conflitti.

Digitali: Uso di Google Moduli,
browser e progettazione.

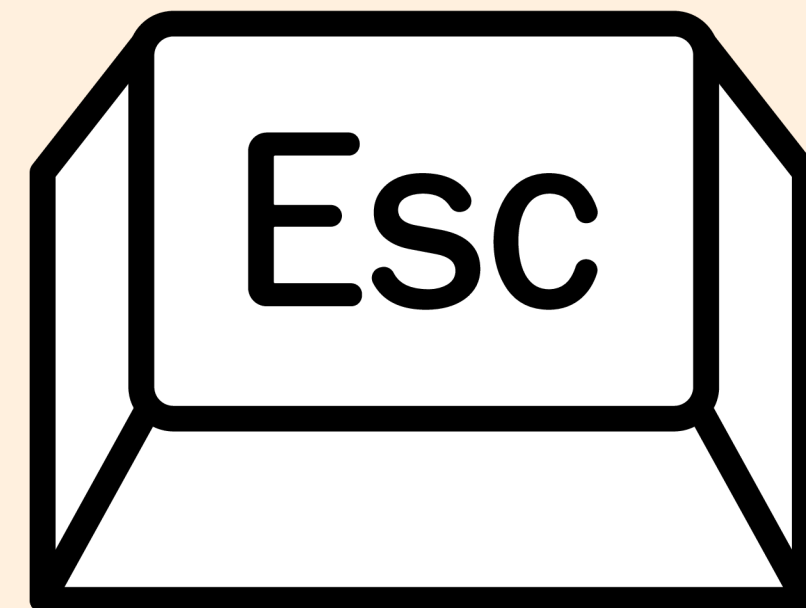
Strumenti Necessari

Metodologia Didattica

- **COMPUTER (1 PER GRUPPO DI STUDENTI)**
- **CONNESSIONE INTERNET (INDISPENSABILE)**
- **ACCOUNT GOOGLE (1 PER GRUPPO)**
- **GOOGLE MODULI.**



- **Problem Based Learning (PBL)**
- **Cooperative Learning**



Elementi Chiave del Gioco

- **Scopo (e Storia):** L'obiettivo finale (es. risolvere un mistero) spesso legato a un'avvincente storia iniziale (storytelling) per immersione.
- **Enigmi e Indizi:** Sfide di logica o basate su indizi. La loro soluzione è la "chiave" per procedere.
- **"Serrature" e "Chiavi":** Ostacoli (puzzle, lucchetti) che si sbloccano solo con la soluzione corretta ("chiave") dell'enigma precedente.
- **Limiti di Tempo:** Aumenta la pressione, la motivazione e la collaborazione del gruppo.





**ADATTAMENTO
DIDATTICO**



ROADMAP PER L'INSEGNANTE

- **DEFINIRE L'ARGOMENTO DISCIPLINARE.**
- **SCEGLIERE STORIA E SCOPO (ES. IN STORIA: SCOPRIRE UN SEGRETO).**
- **SELEZIONARE E PREPARARE GLI ENIGMI (CONOSCENZE, LOGICA, TEAMWORK).**
- **DEFINIRE LA SEQUENZA E I TEMPI (MAX 1 ORA TOTALE, 5-10 MINUTI PER ENIGMA).**
- **PREDISPORRE UNO SCHEMA PROGETTUALE (STRUTTURA/FASI/CONTENUTI).**

Consigli Didattici

Formare gruppi composti da di 3-4 alunni incoraggiando la cooperazione (Cooperative Learning).

Nominare un "Capo-Lettore" e un "Custode del Codice".

Utilizzare le immagini per rendere gli indizi immediatamente comprensibili e stimolanti.

Usare un grande timer proiettato in classe per aumentare l'entusiasmo. Un conto alla rovescia di 40 minuti è l'ideale.

L'insegnante deve agire come "Game Master", pronto a dare un indizio extra per gruppo se si bloccano troppo a lungo (dopo 10 minuti di frustrazione).

SCOPO FINALE

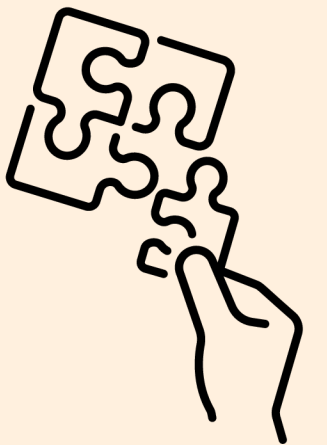
ACQUISIZIONE DI CONOSCENZE O SOLUZIONE DI UN PROBLEMA (COERENTE CON GLI OBIETTIVI DISCIPLINARI).

SCENARIO/STORIA

UNA CORNICE NARRATIVA CHE DIA FASCINO E CONTINUITÀ (ES. IN SCIENZE: RICERCA DI UN ANTIDOTO).

ENIGMI

ESERCIZI O SFIDE BASATE SUI CONTENUTI DIDATTICI.



INDIZI/ELEMENTI DI DISTURBO

MATERIALI DIDATTICI O DOCUMENTI DOVE GLI STUDENTI DEVONO REPERIRE I CONTENUTI UTILI.

La CHIAVE digitale

**LA SOLUZIONE DI OGNI ENIGMA DEVE
ESSERE UNA SEQUENZA PRECISA
CHE SBLOCCA LA "SERRATURA
DIGITALE" DEL MODULO E CONDUCE
ALLO STEP SUCCESSIVO.**



Come Trasformare gli Esercizi:

Tipo di Esercizio	La "Chiave"	Esempio di Codice
Test a Scelta Multipla (5-6 domande)	Sequenza delle risposte corrette	ACDAB
Esercizio di Abbinamento	Sequenza degli abbinamenti	A3B5C1D2
Esercizi Matematici	Il risultato numerico dell'operazione/problema	1789

Istruzioni per Google Moduli

- Crea un nuovo Modulo Google.
- Imposta la "Storia": nella prima sezione, inserisci lo Scenario/Storia (il manoscritto, la missione, il tempo limite).
- Crea le Sezioni: per ogni Tappa, crea una nuova Sezione del Modulo.
- Aggiungi l'Enigma e l'Indizio: In ogni sezione, inserisci l'enigma e gli indizi/materiali.
- Crea la "Serratura": Aggiungi una domanda a risposta breve come ultima domanda della sezione e chiamala "Codice Segreto" o "Chiave".
- Attiva la Convalida: Clicca sui tre puntini accanto alla domanda "Codice Segreto" e seleziona "Convalida della risposta".
- Imposta il Codice:
- Scegli "Testo" (o "Numeri" se la chiave è solo numerica).
- Inserisci la "Chiave" esatta (es. 19AC o A2B3C1).
- Messaggio di Errore: Inserisci un messaggio di errore spiritoso (es. "La Serratura Digitale non si apre! Riprova con l'enigma!").
- Navigazione: Assicurati che alla fine di ogni sezione sia selezionato "Continua con la sezione successiva" solo se la chiave è corretta.

CONCLUSIONI

Progettare un'Escape Room significa trasformarsi in "Game Master" della classe guidando gli studenti in un'avventura che sposta il focus dal "cosa" (il contenuto) al "come" (il processo di scoperta), trasformando la classe in un laboratorio di problem solving guidato dal fascino del gioco. L'insegnante diventa Architetto dell'Avventura: Il tuo compito non è dare le risposte, ma progettare il percorso che le contiene e assicurare che ogni enigma sia un ponte verso la conoscenza.

