



## II. PERCHE' CREARE UNA ESCAPE ROOM?

L'apprendimento e l'insegnamento del ventunesimo secolo non potrebbero assomigliare a quelli del millennio precedente. Ritmo inafferrabile dello sviluppo delle tecnologie digitali, crescente domanda di una gamma più ampia e altamente elaborata di competenze trasversali, sovraffollamento del pubblico dominio di informazioni e notizie false, rimodellamento della comunicazione interpersonale a causa dell'epidemia di pandemia di Covid-19: questi eventi sono ibridi, ma tutti abbastanza influenti da riorganizzare il noto status quo del mondo umano.

Allargando costantemente i propri orizzonti di miglioramento personale e rimuovendo i confini delle competenze professionali, gli insegnanti di oggi affrontano la necessità di arricchire l'insieme degli strumenti didattici e delle strategie di apprendimento. Un'aula che affronti le sfide del 21° secolo dovrebbe fornire una dinamica di gruppo più intensificata, un rapido cambiamento degli strumenti didattici, un ambiente e attrezzature per l'apprendimento attraverso l'esperienza. I nuovi paradigmi educativi ridefiniscono lo stile di insegnamento verso modalità di coaching e mentoring ed evidenziano la presenza e il coinvolgimento sinceri dell'insegnante. Nel contesto brevemente abbozzato il poliedrico strumento didattico dell'escape room gioca un ruolo essenziale e insostituibile. Dovremmo confermare apertamente l'enorme sforzo intellettuale e il consumo di tempo necessari per creare un'efficace Escape Room, tuttavia, vale innegabilmente la pena provare i risultati.

Un'escape room meticolosamente costruita si trasforma in un mondo completamente nuovo che comprende alcuni componenti didattici più semplici: enigmi, spettacoli teatrali e giochi di ruolo, varietà di dispositivi di visualizzazione digitale, narrazione, giochi di avventura, ecc. Gli studenti normalmente si aspettano un impegno in un'alternativa, la realtà 'totale', un mondo sconosciuto, che offre esplorazioni e avventure, avvolto da regole inaspettate e rapporti di causa-effetto.

Inoltre, lo svolgersi passo dopo passo della sfida dell'escape room mantiene viva l'**attenzione** degli studenti e dà loro la possibilità di assaporare la velocità dell'**apprendimento attivo**. L'uscita di successo dalla stanza/l'affrontare la situazione critica aumenta la **creatività, la resilienza allo stress** dei partecipanti e acuisce l'importanza **dell'input personale, della responsabilità e dell'affidabilità di ciascuno**.

Da menzionare anche un **contributo socio-culturale** della Escape Room. Questo tipo di strumento educativo si rivela un perfetto avanguardia per la formazione delle competenze sociali: **ascolto attivo, parlare in pubblico e persuasione, empatia, risoluzione dei problemi, affrontare la diversità in termini di background culturale o differenze fisiche** (soprattutto progetti su larga scala e team multinazionali dato). Divertirsi a stare insieme e lavorare senza intoppi come organismo è una delle più grandi ricompense sociali delle Escape Room.

Inoltre, quest'ultima si rivela la strategia più appropriata quando si tratta di argomenti più **astratti o teoricamente intricati** (ad esempio ontologia, genetica, meccanica quantistica). La tangibilità degli oggetti di scena dell'Escape Room, lo scenario basato sul gioco, la logica passo passo del perseguimento dell'obiettivo finale danno ai partecipanti l'opportunità di affrontare contesti complessi e complessi e migliorare l'acquisizione di conoscenze.

In sintesi, un'Escape Room potrebbe essere considerata un ingresso in un ambiente di apprendimento essenzialmente nuovo, corrispondente alle caratteristiche del contesto sociale del 21° secolo. È uno strumento didattico ricco e trasversale per uno sviluppo fruttuoso e globale dei giovani e una sfida gratificante per l'insegnante ambizioso e desideroso di tenersi aggiornato.