



Feedback sull'esperienza - St Kliment

L'obiettivo principale del progetto è quello di facilitare l'educazione STEAM (scienza, tecnologie, ingegneria, arti e matematica) attraverso la meticolosa progettazione di una metodologia, strumenti ed esempi pratici per le Escape Room (ER). Il gruppo target sono gli insegnanti dell'istruzione secondaria a cui viene data la possibilità di aggiornare ed espandere il loro spettro didattico.

La guida per gli insegnanti è un lavoro unico nell'ambito del progetto e il primo risultato tangibile della sua implementazione.

Un secondo set di strumenti è rappresentato dalla Guida alla creazione di Escape Room.

Il modulo di E-learning offre agli insegnanti dell'istruzione secondaria l'opportunità di creare una Escape Room completa e formare le proprie competenze digitali consentendo così la produzione dei propri contenuti, comprese le risorse multimediali.

Il lavoro ha portato alla realizzazione di Escape Room con allo sfondo un preciso argomento del curriculum scolastico. Ad esempio, gli obiettivi pedagogici dell'Escape Room "Batteri utili" sono la comprensione che la maggior parte dei batteri sono benefici per gli esseri umani, l'aumento della consapevolezza che alcuni batteri possono aiutarci a essere sani, la conoscenza di uno scienziato che ha scoperto i benefici di un batterio. L'E.R. è stata progettata per studenti di età compresa tra 13 e 15 anni e le materie STEAM trattate sono le cellule procariotiche (Biologia), il processo di fermentazione e la produzione di yogurt (Tecnologie).

Il feedback fornito dai nostri insegnanti è stato raccolto compilando appositi questionari. Le domande hanno riguardato tutti gli aspetti del processo, dall'ideazione dell'idea dell'E.R. alla valutazione della sua applicazione. Gli intervistati hanno dovuto preparare i materiali (stampe, istruzioni, enigmi, ecc.) e l'ambiente fisico della



stanza. Gli insegnanti hanno valutato positivamente la comunicazione con l'infrastruttura della scuola e i loro colleghi: "Quando necessario mi hanno dato un grande supporto!"

Le sessioni di preparazione dell'E.R. con gli studenti potrebbero includere una lezione introduttiva sull'argomento della stanza. Questo è stato il caso della seconda E.R. realizzata e testata: l'insegnante ha proceduto con una lezione relativa alla radioattività e alla struttura atomica.

Il questionario ha invitato gli insegnanti a menzionare alcuni suggerimenti pratici per l'implementazione. Un'enfasi particolare è stata posta sulla gestione del tempo di preparazione (predisporre una E.R. richiede tempo!) e sul fatto di avere un elenco di tutti i enigmi e dei rispettivi nascondigli a portata di mano durante la sessione di gioco. Anche l'attento allestimento della stanza sembra essere di primaria importanza. Da non trascurare l'organizzazione dello spazio in modo che possa essere comodo per il lavoro di più squadre.

Tutti gli insegnanti definiscono l'esperienza con STEAMER come una grande opportunità: "Mi ha dato molte idee per i miei prossimi progetti e trovo molte connessioni col mio lavoro in aula". Secondo gli intervistati la motivazione degli alunni nello studio delle STEAM dopo la partecipazione all'E.R. è stata più alta.

Tra le maggiori sfide che gli insegnanti coinvolti hanno dovuto affrontare durante la progettazione dell'E.R. era quella di vedere se le idee teoriche (enigmi) e l'idea in generale potevano essere implementate nella realtà: "Era difficile prevedere le azioni e le reazioni degli studenti". Riflettendo su alcune potenziali partnership con attori esterni / genitori / parti interessate, gli insegnanti hanno espresso la volontà di includere rappresentanti di questi gruppi: "Li convincerei che la preparazione è eccitante quanto il gioco stesso".

Nel feedback complessivo sull'esperienza, gli insegnanti hanno dichiarato senza dubbio che questa ha aiutato in modo significativo i loro studenti a imparare a lavorare in squadra, aumentando significativamente la loro efficienza.

