



Feedback sull'esperienza - Cyprus

L'esperienza di STEAMER è stata, senza dubbio, davvero unica per gli insegnanti ciprioti. Con il sistema scolastico pubblico privo di una grande creatività, interazione e metodologie didattiche innovative, le scuole secondarie sono state molto accoglienti nei confronti del progetto.

La nostra partnership ha prodotto risorse molto innovative che non sono mai state viste nelle materie STEAM della scuola secondaria. Dal modulo di e-learning, alla guida alla creazione di E.R., alle Escape Room pronte all'uso e al generatore di E.R., gli strumenti STEAMER sono stati considerati a dir poco creativi. I nostri partecipanti al test pilota, sia studenti ma soprattutto insegnanti, sono rimasti colpiti dal livello di dettaglio fornito in ciascuna E.R. e dalla sua rilevanza per i curricula scolastici formali. Le Escape Room pronte sono state valutate "senza problemi di implementazione" dagli insegnanti e utili a motivarli all'uso poiché non necessitano di molto tempo e / o sforzo come sarebbe stato necessario creandole da soli. Si sono chiesti: "Come abbiamo fatto a non lavorare con le E.R. prima?" Gli studenti che hanno testato le nostre E.R. erano entusiasti dell'idea di adottare approcci game based per l'apprendimento, specialmente per queste materie fondamentali. Uno di loro - che ha testato il "La Cantina chiusa a chiave" - ha persino suggerito che questo potrebbe essere fatto anche con un tema "Breaking Bad" - una delle migliori serie tv per i giovani - poiché era sotto l'area tematica Chimica.

In merito al Generatore di E.R., gli insegnanti sono rimasti particolarmente colpiti perché potranno ricevere ulteriori strumenti, risorse e idee per svolgere altre E.R. in classe. La varietà di personaggi, enigmi e sinossi è stata percepita molto positivamente e abbiamo riscontrato entusiasmo tra gli insegnanti potendo disporre di materiali pronti all'uso correlati ai loro programmi. Il rinnovato interesse osservato verso l'apprendimento durante l'implementazione del progetto è stato innegabile e responsabilizzante. Chi non vuole imparare mentre scopre il ladro della Gioconda o il malvagio Dioniso – il ladro di cantine?

