



Feedback sull'esperienza - Belgio

L'avventura della realizzazione del progetto Steamer è stata allo stesso tempo incredibilmente interessante e piena di sfide. Quando il progetto è stato immaginato, all'inizio, i partner si sono riuniti per discutere su come creare una metodologia e per riflettere sugli strumenti necessari e utili per gli insegnanti per progettare e attuare una propria Escape Room pedagogica STEAM.

Il primo strumento, la guida pedagogica, ci ha permesso di immergerci profondamente nel tema delle Escape Room, della gamification e della pedagogia, il tutto con un approccio inclusivo. La ricerca è stata lunga e i dibattiti per trovare la soluzione ideale sono stati molti. La ricerca ha permesso di creare una guida che riteniamo utile e piena di informazioni interessanti, che permettono di chiarire bene la base teorica della realizzazione delle Escape Room pedagogiche. Anche l'aspetto inclusivo è stato una vera sfida, poiché le Escape Room sono varie e possono contenere molte possibili difficoltà per gli studenti con DSA.

La guida alla creazione, il secondo strumento, viene a supporto della prima guida, andando ad approfondire tutti gli aspetti più concreti che derivano dalla parte più teorica. Si concentra sulla parte creativa del processo ed è stata apprezzata dagli insegnanti coinvolti nei test.

Il Modulo di E-Learning è stato creato con l'idea di guidare un insegnante che si accinge a creare una E.R. pedagogica nel suo viaggio, passo dopo passo.

Il quarto strumento, le 16 E.R. pronte all'uso e relativi materiali di lezione sono state di gran lunga lo strumento più impegnativo. La stragrande maggioranza degli insegnanti che li ha testati sono stati molto soddisfatti dei risultati. Il percorso che il partenariato ha affrontato per produrle era pieno di sfide. Uno degli aspetti più importanti era la difficoltà di bilanciare il contenuto didattico e l'aspetto del gioco. Ogni partner ha sviluppato le proprie E.R. e ha seguito un proprio stile. Abbiamo provato diverse combinazioni, cercando di permettere sempre agli insegnanti di adattare le loro esigenze. La seconda difficoltà incontrata era la realizzazione dei test. Sfortunatamente, la gestione della pandemia ha reso impossibile realizzare una



Escape Room pedagogica in classe per molti mesi. Siamo finalmente riusciti a fare alcuni test al termine del progetto e, per fortuna, sono stati comunque efficaci. Gli studenti hanno apprezzato molto l'esperienza, e l'esperienza forse è stata ancor più impattante, sia nei termini didattici che nelle competenze e nelle soft-skills. Uno degli aspetti che è stato citato di più dagli studenti è stato l'apprezzamento di poter gestire una buona comunicazione e il lavoro di squadra, entrambi aspetti essenziali sia nella vita di tutti i giorni che nella futura vita professionale. Un altro aspetto sollevato tra gli insegnanti dopo le esperienze E.R. era il rilancio di impegno e interesse verso le materie STEAM da parte degli studenti.

I docenti hanno anche sentito di aver acquisito nuovi strumenti e competenze da aggiungere alla loro vasta gamma di tecniche pedagogiche. Molti di loro hanno dichiarato di voler utilizzare le E.R. e la metodologia in futuro, e che questa esperienza ha dato loro il desiderio di investire più nella innovazione della loro pratica di insegnamento. In questo, siamo molto felici che i nostri strumenti siano stati utili.

La principale sfida che gli insegnanti hanno osservato è relativa al fatto che, anche con una Escape Room pronta, l'implementazione richiede tempo. Ma con la pratica e la ripetizione della stessa E.R., anche in lezioni diverse, si può gestire meglio la tempistica e le E.R. pronte aiutano indubbiamente rispetto che partire da zero.

Il quinto strumento aiuterà gli insegnanti disposti a creare le proprie E.R. a trovare la giusta ispirazione, grazie all'ampio database di idee, enigmi, sinossi, schede sui personaggi, ecc. È stato uno strumento molto apprezzato dagli insegnanti, specialmente durante gli eventi finali.

Confidiamo che questo strumento dia agli insegnanti e ad altre persone interessate un'idea dell'avventura che è stata la creazione di questo progetto e li aiuti a comprenderne meglio il valore e le sfide.

Questo progetto ha visto la luce nonostante diversi problemi interni del partenariato, che hanno riguardato gravi problemi medici per alcuni partner, una pandemia globale e la chiusura del sistema educativo durante il Covid. Tuttavia, la partnership si è unita e consolidata per portare avanti il progetto. I test hanno rivelato che ne è valsa la

pena e speriamo che il lavoro svolto serva agli insegnanti di tutta Europa per arricchire la loro pratica di insegnamento!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.