



Feedback sull'esperienza - Francia

Il progetto STEAMER mira a trasmettere concetti educativi in modo giocoso. Durante la preparazione di questo progetto nel 2019, abbiamo notato un grande entusiasmo per le Escape Room tra i giovani (e meno giovani). Queste stanze propongono indagini in modalità collaborativa, dove la forza e le competenze di ogni persona devono essere condivise per raggiungere un obiettivo comune: risolvere un enigma (fuggire, o prevenire la fine del mondo a seconda degli scenari offerti).

Sono state prodotte dai partner diverse risorse nel corso del progetto. In Francia abbiamo la fortuna di avere una rete di insegnanti particolarmente attivi in questo settore. Gli editori offrono già giochi di fuga educativi pronti all'uso, ma ci è sembrato utile:

1. supportare gli insegnanti nella comprensione dei meccanismi di apprendimento coinvolti in questo tipo di contenuti educativi,
2. guidarli nell'adattamento delle risorse esistenti,
3. creare ponti tra l'educazione formale e non formale,
4. e infine, consentire loro di testare, creare, accompagnarli e potenziarli nella realizzazione delle proprie creazioni.

Il supporto del nostro partner italiano Mystery Tour nella progettazione dei processi per coinvolgere i partecipanti in questo tipo di "gioco" è stata di grande aiuto durante le diverse fasi del progetto.

Logopsycom ci ha permesso di rispettare gli standard di inclusione necessari per costruire progetti per aule inclusive.



Il feedback degli insegnanti e dei loro alunni nei diversi paesi del partenariato durante le fasi di test del nostro contenuto "modulo e-learning" ed "Escape room" pronto all'uso è stato molto istruttivo per poter adattare le nostre risorse alle loro aspettative e al livello di difficoltà atteso dal curriculum scolastico.

Abbiamo avuto l'opportunità di testare due delle nostre Escape Room con due classi diverse.

- Con gli alunni del secondo anno di una scuola secondaria superiore abbiamo testato "Il volo della Gioconda", che utilizza in modo specifico le conoscenze in scienze, matematica e chimica. Il docente ha voluto proporre questa attività al fine di creare coesione tra gli studenti seguendo i numerosi corsi di formazione a distanza che si erano svolti durante il periodo COVID-19, implementando al contempo le conoscenze teoriche applicate in un ambiente più pratico e ludico. Il feedback degli studenti e del loro insegnante è stato estremamente positivo. Hanno apprezzato molto gli aspetti legati alla "comunicazione", "ascolto" e "divertimento".

- Il secondo test è stato effettuato in un'associazione che fornisce aiuto per i compiti a casa per gli alunni con difficoltà di apprendimento (DYS, ADHD, ecc.). Questi alunni sono generalmente demotivati dal sistema scolastico tradizionale. Il personale di supporto è quindi particolarmente interessato a questo tipo di risorse e alla possibilità di formazione nella sua implementazione, in particolare il modulo di e-learning per i formatori. Gli alunni hanno apprezzato molto questa attività, la condivisione delle competenze e il fatto di aver completato con successo l'Escape Room è stato molto gratificante.

