



## Feedback sull'esperienza - Italia

Escape Room pedagogiche? La squadra STEAMER ha trovato la chiave!

Un insegnante invitato al nostro Evento Moltiplicatore è stato in grado di descrivere molto brevemente cosa siamo stati in grado di fare: "Questo è fantastico! Congratulazioni" Questo commento ci ha riempito di gioia!

L'obiettivo era chiaro fin dall'inizio: trovare il metodo e le risorse giuste per mettere insieme, da un lato, creatività, curiosità, fantasia, mistero, divertimento e dall'altro il rigore delle STEAM. Il percorso per raggiungerlo è stata un'avventura affascinante!

Fin dal primo incontro a Parigi ci è apparso che le competenze della squadra fossero ben ponderate. Per noi, che eravamo per la prima volta in un progetto Erasmus plus, l'esperienza dei partner è stata preziosa per capire tutti i meccanismi ed entrare subito nel vivo del progetto.

All'inizio c'è stata una ricerca approfondita, che è sfociata nel primo Output, la "Guida Pedagogica". Questo è stato anche un passo importante per noi per studiare a fondo le Escape Room, le migliori esperienze a livello globale, le opportunità per un approccio all'insegnamento basato sul gioco. Nonostante molte cose ci fossero già chiare, il lavoro svolto è servito ad analizzare ogni aspetto con grande accuratezza e trovare nuove prospettive.

Poi è stata la volta della "Escape Room Creation Guide", con la quale siamo entrati nel vivo del progetto! Riteniamo che l'opportunità di unire competenze molto diverse ma sinergiche ci abbia permesso di creare uno strumento molto utile, in grado di affrontare l'argomento in modo molto interessante, dando una visione molto ampia e una gamma di risorse molto articolata ai futuri utenti di STEAMER.

Di fronte al "Modulo E-Learning" ci siamo chiesti come offrire un momento formativo che fosse allo stesso tempo un divertente percorso nei meandri delle Escape Room. L'obiettivo era portare i nostri utenti in una stanza misteriosa e affascinante, offrendo in ogni lezione un indizio aggiuntivo per andare avanti e trovare la chiave, proprio come in una Escape Room! Il feedback che abbiamo ricevuto in fase di test conferma che il percorso creato è completo, esaustivo e interessante.



Lavorare alle “Escape Room STEAM pronte all’uso” è stato sicuramente il momento più divertente! Abbiamo dato libero sfogo alla nostra immaginazione e alla nostra passione per gli enigmi, le storie e il mistero! Immaginare le nostre Escape Room su luoghi reali del patrimonio culturale europeo e collegarli a personaggi reali è stato un lavoro incredibilmente affascinante. Il risultato ci permette di offrire un approccio interdisciplinare e coinvolgente, per un'esperienza ricca di fascino e suggestioni per gli studenti. Crediamo che gli insegnanti e gli utenti che utilizzeranno queste Escape Room pronte per l'uso rimarranno entusiasti. Durante il nostro Evento Moltiplicatore, la nostra presentazione di questi materiali ha lasciato tutti senza parole, tutti gli insegnanti erano entusiasti e desiderosi di conoscere ogni dettaglio, immaginando a loro volta l'entusiasmo dei loro studenti.

Lavorare sul "Generatore di Escape Room" è stato semplicemente fantastico! Il lavoro di ricerca è stato impegnativo, il nostro obiettivo era trovare informazioni e spunti che fossero evocativi e pieni di fascino, ma al contempo interessanti dal punto di vista scientifico. Vedendo il risultato, crediamo ne sia valsa la pena! È emerso un database molto ricco, in cui sono confluite la nostra immaginazione, creatività e passione per le storie e gli enigmi! Cosa potrebbe esserci di più eccitante per un insegnante in cerca di ispirazione? Non credo ci sia un'altra piattaforma in cui si possano avere così tante ispirazioni, idee per storie e allo stesso tempo informazioni su personaggi, fatti reali relativi a STEAM, scoperte scientifiche ed enigmi pronti. Abbiamo apprezzato il lavoro del partner che ha sviluppato il sito, che grazie ai filtri permette di effettuare una ricerca molto mirata. Pensiamo che sia fantastico per un formatore e abbiamo ricevuto anche per questo strumento un grande apprezzamento dagli insegnanti che hanno partecipato al nostro evento.

STEAMER è stata una grande avventura! È stata un'occasione per lavorare con un gruppo affiatato e competente! Mi auguro che il nostro entusiasmo possa essere trasmesso attraverso i risultati che il nostro lavoro ha permesso di realizzare... Siamo sicuri che sarà così!

