

2024

Autore: Escape4Change



Linee guide su come creare il proprio strumento di edutainment



Cofinanziato
dall'Unione europea

Co-finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Istruzione Europea o dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ - INDIRE. Né l'Unione Europea né l'INDIRE possono essere ritenuti responsabili.

Numero di progetto 2023-1-IT02-KA220-SCH-000153599

Sommario

Sommario	2
Premessa	3
Introduzione	4
Strumenti di Edutainment	7
1. Quiz Interattivi	7
2. Escape Room Digitale	14
3. Escape Boxes	18
Conclusioni	23
Fonti	24

Premessa

Le seguenti linee guida sono il risultato del progetto ECCE LUDUS, un'iniziativa Erasmus+ che si propone di fornire agli insegnanti le competenze e le conoscenze necessarie per adottare metodi di insegnamento innovativi attraverso l'edutainment e le tecnologie emergenti. Il progetto mira a sviluppare una metodologia innovativa intersettoriale che integra edutainment, intelligenza artificiale ed educazione STEAM. L'obiettivo è promuovere pedagogie e metodi di valutazione efficaci e innovativi per gli studenti delle scuole secondarie, supportando al contempo lo sviluppo professionale continuo degli insegnanti ed educatori.

ECCE LUDUS intende equipaggiare insegnanti ed educatori con competenze digitali e strumenti su misura, migliorando così la loro capacità di creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. Il progetto, della durata di 24 mesi (dal 1 settembre 2023 al 31 agosto 2025), include una serie di attività e risorse finalizzate a trasformare la metodologia del progetto in azioni concrete in aula. Un altro obiettivo cruciale è creare un'alleanza a lungo termine tra le scuole e il settore dell'edutainment, facilitando lo scambio di buone pratiche a livello europeo.

Finanziato dall'Agenzia Nazionale INDIRE, ECCE LUDUS testimonia l'importanza e la qualità delle iniziative proposte. Per massimizzare l'efficacia di queste linee guida, raccomandiamo a insegnanti, educatori e altre figure interessate di partecipare al MOOC gratuito offerto dal progetto. Questo corso online fornirà una comprensione approfondita della metodologia ECCE LUDUS e mostrerà come applicarla efficacemente nella creazione di strumenti di edutainment personalizzati.

Introduzione

In un mondo in rapida evoluzione si va diffondendo sempre più consapevolezza della necessità di abbandonare il concetto di apprendimento come attività controllata e istituzionalizzata, un concetto per il quale l'apprendimento è acquisizione e il processo di apprendimento è trasmissione. Infatti, l'attuale concezione dell'apprendimento "formale" non tiene conto del fatto del processo di apprendimento che avviene al di fuori dell'educazione formale. Pertanto è importante il passaggio a un nuovo paradigma educativo. Un cambiamento significativo ed efficace nell'educazione comporta la transizione dalla tradizionale formalità dell'educazione formale all'educazione non formale e informale. Questo passaggio rappresenta una potenziale soluzione a diverse sfide che le istituzioni educative di tutta Europa devono affrontare. Alcune caratteristiche dell'educazione non formale sono la flessibilità ottenuta adattando le esperienze di apprendimento alle caratteristiche degli studenti, come i loro stili di apprendimento, utilizzando le opportunità fornite dai progressi tecnologici mettendo al centro del percorso le necessità e le preferenze del discente.

In questo contesto di transizione, acquisisce importanza la teoria dell'apprendimento esperienziale che offre un percorso promettente per migliorare la qualità dell'istruzione in tutte le sue forme. Questa teoria comprende diverse pratiche di apprendimento, ideologie e politiche volte a imparare dalle esperienze attraverso la riflessione e l'osservazione affermando che gli individui imparano meglio dalle esperienze con cui si impegnano attivamente. Le ricerche sottolineano il successo dell'apprendimento esperienziale nei luoghi di lavoro e nelle comunità, dimostrando la sua efficacia nel fornire un'istruzione di qualità. La personalizzazione dell'istruzione e delle modalità di erogazione in base a questi stili di apprendimento migliora significativamente i risultati dell'apprendimento, rendendo l'esperienza di apprendimento meno formale e più personalizzata.

In particolare, la teoria dell'apprendimento esperienziale di Kolb sottolinea che, mentre gli individui si imbattono in numerose esperienze quotidiane, l'apprendimento efficace deriva da

esperienze in cui gli studenti costruiscono la loro conoscenza facendo scoperte e risolvendo problemi in modo indipendente. Questo approccio enfatizza non solo l'acquisizione di conoscenze, ma anche lo sviluppo di abilità necessarie per continuare ad apprendere e a trarre beneficio dalle esperienze.

A tal proposito, una delle metodologie didattiche innovative che stanno acquisendo sempre più importanza è quella dell'Edutainment: si tratta di un approccio innovativo che unisce l'educazione e l'intrattenimento, utilizzando il gioco come strumento per l'apprendimento. Questo metodo rende l'apprendimento più divertente e coinvolgente, aiutando gli studenti a sviluppare competenze essenziali come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, la cooperazione e la creatività.

L'Edutainment può essere definito come "l'uso di attività di intrattenimento per promuovere l'apprendimento". Le attività di edutainment trasformano le lezioni tradizionali in esperienze immersive in cui gli studenti sono attivamente coinvolti nel processo di acquisizione della conoscenza attraverso l'esperienza diretta e l'interazione attiva. Ad esempio, un quiz interattivo può essere utilizzato per promuovere la partecipazione attiva degli studenti, mentre un escape room fisica o digitale può favorire lo sviluppo del pensiero critico e della collaborazione.

La metodologia dell'Edutainment rappresenta un approccio innovativo che coniuga educazione e intrattenimento. Questo metodo permette di promuovere non solo lo sviluppo educativo, ma anche quello personale degli studenti, consentendo loro di pensare in modo creativo e diverso. Inoltre, l'Edutainment cattura positivamente l'attenzione degli studenti, coinvolgendo molteplici sensi e migliorando così la loro concentrazione e attenzione. Allo stesso tempo, offre agli studenti uno spazio sicuro e flessibile in cui possono dare libero sfogo alla loro creatività. Uno degli aspetti di maggior importanza è dato dall'aumento della comprensione dei concetti teorici complessi e una più duratura ritenzione dell'apprendimento grazie a un approccio pratico alle attività che rende gli studenti più fiduciosi nelle loro capacità, anche nei confronti di coloro che hanno difficoltà di apprendimento incorporando un approccio personalizzato che facilita l'espressività e la consapevolezza di ciò che accade nell'ambiente circostante.

Per creare uno strumento di edutainment efficace, è fondamentale seguire alcune linee guida supportate dalla letteratura accademica:

- Scelta del tema educativo interessante e coinvolgente per il pubblico di riferimento, che possa trasmettere conoscenze in modo divertente e stimolante. Il tema dovrebbe essere pertinente e capace di catturare l'interesse degli studenti.
- Stabilire chiaramente gli obiettivi educativi che si vogliono raggiungere con lo strumento di edutainment. Questi obiettivi dovrebbero essere specifici, misurabili, realistici e in linea con le esigenze educative del pubblico di riferimento.
- Scelta di uno strumento di edutainment che possa coinvolgere attivamente gli utenti attraverso attività interattive, giochi e sfide che facilitino l'apprendimento. L'interattività è essenziale per mantenere l'attenzione e l'impegno degli studenti. Attività ben progettate possono trasformare il processo di apprendimento in un'esperienza dinamica e coinvolgente, incoraggiando gli studenti a partecipare attivamente e a sviluppare un interesse duraturo per il materiale.
- Attenta scelta dei contenuti educativi affinché siano accurati, aggiornati e rilevanti per il tema scelto. Utilizzare una varietà di media, come testi, immagini, video e animazioni, per rendere i contenuti più accattivanti e coinvolgenti.
- Integrazione degli strumenti di valutazione dell'apprendimento (come quiz, test, feedback e analisi dei dati) per monitorare i progressi degli utenti e valutare l'efficacia del programma di edutainment.
- Progettazione dello strumento di edutainment in modo che possa essere adattato a diversi livelli di apprendimento e a diverse esigenze educative con l'obiettivo di rendere il programma accessibile a un pubblico più ampio e inclusivo.
- Raccolta dei feedback dagli utenti durante lo sviluppo e l'implementazione dello strumento di edutainment per apportare miglioramenti e ottimizzazioni in base alle esigenze e alle preferenze del pubblico.

Queste linee guida verranno esplorate nei paragrafi successivi, fornendo indicazioni pratiche per gli insegnanti e educatori che desiderano utilizzare degli strumenti di edutainment per arricchire le loro lezioni didattiche.

Strumenti di Edutainment

I. Quiz Interattivi

Materiale Necessario:

- Piattaforma online per quiz ([Kahoot!](#))
- Proiettore e schermo (se in aula)
- Dispositivi (computer, tablet, smartphone)

I quiz sono uno strumento fondamentale per verificare le conoscenze e favorire il coinvolgimento degli studenti. Inoltre, creare quiz personalizzati consente di monitorare i loro progressi e può aiutare a capire quali nozioni sono state apprese durante la formazione e quali mancano a ciascun partecipante del quiz. Realizzare quiz di qualità, non richiede molto tempo con uno strumento digitale. Basti pensare che le persone dimenticano in media il 70% di quanto apprendono entro 24 ore: un modo per favorire la ritenzione delle informazioni e allenare la memoria a lungo termine è l'utilizzo dei test a risposta multipla. Inoltre, l'utilizzo dei quiz può essere utile sia a migliorare la creazione e gestione di contenuti formativi (sui corsi già erogati e su quelli che saranno realizzati), sia la verifica di conoscenze e competenze delle lezioni stimolando la comprensione, la motivazione e migliorando il coinvolgimento da parte degli studenti. Inoltre, un buon modello di questionario a risposta multipla genera dei dati di qualità, che possono essere utili nell'identificare le lacune nella formazione. Una delle piattaforme migliori per generare quiz è la piattaforma Kahoot!: per giocare ai quiz non è necessaria la registrazione al sito ma è sufficiente l'inserimento del codice di riferimento del quiz nell'apposita sezione del sito.

Creare un quiz con Kahoot! passo dopo passo.

Per creare un quiz su Kahoot! bisogna, prima di tutto, registrarsi sulla piattaforma. Una volta dentro l'area riservata agli utenti, è possibile iniziare a creare un quiz, cliccando sul bottone "Crea" in alto a destra.

Si accede così, alla sezione dedicata alla creazione dei quiz. Per inserire le domande, selezionare l'area "Aggiungi domanda" dalla colonna a sinistra della pagina.

Kahoot! permette di inserire un titolo, un'immagine di copertina e una descrizione al tuo quiz e la possibilità di decidere dove salvarlo, se nell'area riservata o se renderlo pubblico.

Per ogni domanda è possibile scegliere il tempo per la risposta. La piattaforma mette a disposizione diversi timer, da 5 fino a 240 secondi.

Inoltre, è possibile inserire immagini o video ad esplicazione della domanda trascinando il file dal desktop del computer all'area indicata. La piattaforma, inoltre, fornisce un'intera libreria di file multimediali tra cui scegliere.

- 1. Definizione del tipo di quiz.** Creare un quiz online è un po' come creare un corso, anche se un questionario potrebbe richiedere delle modifiche al ciclo o al processo di sviluppo. Il punto di partenza di un quiz è lo stesso: definizione dell'obiettivo generale e degli obiettivi specifici di apprendimento e/o valutazione. I quiz possono essere suddivisi in due categorie, a seconda della loro finalità:
 - I quiz di **rinforzo**, sono modelli che servono a consolidare le conoscenze delle persone e spingere al ripasso del materiale formativo e del lavoro svolto. Di solito, i modelli di quiz a risposta multipla online vengono proposti agli utenti a intervalli regolari (al termine del modulo o del capitolo) per fare pratica e raccogliere dati sull'apprendimento. In genere, questi quiz non prevedono requisiti specifici: lo studente ha a disposizione diversi tentativi sulla piattaforma e ha lo strumento necessario per scegliere l'opzione di risposta corretta nei quiz.

- I quiz di **valutazione**, invece, servono per verificare le conoscenze degli studenti.

Questi modelli, in genere, prevedono dei limiti di tempo, un solo tentativo per scegliere un'opzione di risposta e nessuna spiegazione per gli errori. Spesso, i punteggi per superare il corso devono essere più elevati. Di fatto, il quiz mostra cosa hanno imparato gli studenti e che lavoro di qualità hanno svolto, assegnando loro un punteggio.

2. **Scelta del tipo di domanda per i quiz.** Durante la creazione di un quiz con Kahoot!

si possono usare diversi tipi di domande con valutazione o punteggio. Va sottolineato che per ogni domanda è possibile scegliere il limite di tempo a disposizione per fornire la risposta, la tipologia di punteggio che può essere assegnato: Standard - prevede l'attribuzione di punti per ogni risposta corretta, Punti doppi - prevede l'attribuzione del doppio dei punti per le risposte corrette e nessun punto - prevede l'abbassamento della posta in gioco e la rimozione dei punti.

1. **Vero o falso** — In questi tipi di modello di quiz personalizzato i partecipanti devono determinare se un'affermazione del quiz è vera o falsa. Questo è il formato di domande con punteggio più semplice.

2. **Scelta multipla** — In questi tipi di modello i partecipanti devono scegliere una sola opzione di risposta corretta tra diverse alternative proposte nel quiz.

3. **Risposta breve** — Attraverso questo modello lo studente ha la possibilità di digitare la risposta corretta. L'insegnante può decidere di assegnare più di una risposta corretta o formulazione di risposta alla domanda.

4. **Scorrimento** — Vengono considerate corrette le risposte all'interno di un determinato margine definito dall'insegnante. Più la risposta fornita dallo studente si avvicina a quella corretta, più punti vengono assegnati.

5. **Risposta con puntatore** — Devono essere individuate le risposte corrette sull'immagine posizionando sopra il puntatore.

6. **Sequenze** — Attraverso questo modello lo studente deve selezionare in ordine corretto le risposte.

Affinché un quiz online sia equilibrato e accurato, dovrebbe seguire la regola “30/40/30” ovvero 30% dovrebbe essere composto da domande aperte che richiedono risposte con più di una parola, 30% di domande chiuse alle quali si può rispondere con “sì/no” oppure “vero/falso” e il 40% infine, dovrebbe essere costituito da domande alternative cioè domande che presentano diverse opzioni di risposta tra cui si trovano una o due risposte corrette. Khaoot! è uno strumento che permette anche di presentare le informazioni attraverso la creazione di slide oppure di raccogliere le opinioni degli studenti attraverso diverse tipologie di domande.

3. Formulazione di buone domande. L'efficacia di tutti i tipi di modelli di quiz online dipende largamente da come sono formulate le domande del questionario. Se le persone non capiscono le domande di un quiz, avranno poca scelta se non quella di dare delle risposte a caso, invece di fare affidamento sulle proprie conoscenze e sulle competenze acquisite durante le lezioni. Per qualsiasi insegnante, domande mal gestite significa perdere la possibilità di ottenere una valutazione accurata dei propri studenti. Inoltre, gli alunni prendono le distanze da questionari e quiz che non testano gli argomenti e le informazioni trattate durante un corso. Ecco perché ogni insegnante deve prestare molta attenzione alla formulazione di ogni singola domanda di una scheda di valutazione con punteggio.

Ecco alcuni consigli per formulare delle buone domande:

- Selezionare **domande semplici e chiare** da inserire nel creatore di quiz, evitando frasi complesse e lunghe, e prediligendo l'uso delle espressioni semplici: ogni frase del quiz non dovrebbe contenere più di 20 parole, indipendentemente dal modello e dal tipo di punteggio.
- **Evitare di usare le negazioni** nelle domande e nelle risposte del quiz: questo tipo di informazioni spesso genera confusione nei partecipanti. Tuttavia, se usi sapientemente questo approccio e modo nei tuoi modelli di quiz, potrai tenere i partecipanti all'erta: se utilizzato questo tipo di domanda in un quiz, è meglio scrivere la particella negativa in stampatello o grassetto, in modo che non sfugga allo studente.
- **Evitare l'utilizzo** di parole di descrizione nelle domande come **“approssimativamente”, “qualche”, “almeno”** ecc. Fare delle domande inaccurate in un test aumenta le probabilità di ricevere risposte inaccurate. Invece, domande ben scritte dovrebbero stimolare delle risposte ben scritte. Le domande aperte del quiz dovrebbero iniziare con: **“cosa”, “quanto”, “quando”, “come” e “perché.”**
- **Evitare** l'utilizzo di **suggerimenti non necessari** nelle domande del test, che consentono allo studente di dedurre la risposta corretta dal contesto. Se succede è indice di una certa agilità mentale, ed è positivo, ma non aiuta a valutare la conoscenza dell'argomento da parte degli utenti.

4. Tipologia di risposte. In questa fase è possibile utilizzare dei distrattori per ogni domanda del quiz. Un distrattore è una risposta errata di un quiz, pensata per attirare l'attenzione dello studente e indurlo in errore. Ecco alcuni consigli:

- Le opzioni di risposta del quiz devono essere chiare e concise, evitando la creazione di risposte con molti paragrafi.

- Utilizzare la stessa struttura e lunghezza per le risposte e i distrattori del test. Qualunque incoerenza nella grammatica o nella scelta del linguaggio, potrebbe fornire allo studente indizi indesiderati sulla risposta corretta del quiz.
- Assicurarsi che le risposte del quiz siano totalmente corrette ed i distrattori assolutamente errati. Qualunque forma d'imprecisione con la materia o il linguaggio delle opzioni di risposta può generare confusione nella lettura delle domande negli studenti e, alla lunga, insoddisfazione e frustrazione.

5. Quando svolgere un quiz. I quiz dovrebbero essere svolti in due momenti: dopo ogni corso e prima del momento formativo. Nel primo caso si tratta di una verifica per valutare quanto gli studenti sono in grado di trasformare le conoscenze in azioni, in tempo reale. Nel secondo caso, i risultati offriranno un quadro chiaro su ciò che gli alunni già sanno: sarà così possibile utilizzare questi dati per impostare la direzione della materia che si vuole insegnare.

In conclusione, Kahoot! si rivela uno strumento estremamente versatile e intuitivo per la creazione di quiz online, in grado di offrire agli insegnanti e formatori uno strumento efficace per verificare le conoscenze e coinvolgere attivamente gli studenti. La piattaforma consente di creare facilmente quiz personalizzati, scegliendo tra diverse tipologie di domande che possono essere inoltre arricchite con contenuti multimediali, come immagini e video, per rendere l'esperienza ancora più coinvolgente. Uno degli aspetti chiave di Kahoot! è la possibilità di definire il tempo a disposizione per le risposte e il sistema di punteggio, consentendo di creare quiz sia di rinforzo che di valutazione, a seconda degli obiettivi didattici. La formulazione delle domande riveste un ruolo fondamentale per l'efficacia del quiz: Kahoot! fornisce utili indicazioni su come strutturare domande semplici e chiare, evitando formulazioni complesse o fuorvianti,

al fine di ottenere risposte accurate e significative. Inoltre, la possibilità di svolgere i quiz in diversi momenti del percorso formativo, sia durante che al termine dei corsi, permette agli insegnanti di monitorare costantemente i progressi degli studenti e di adattare i contenuti in base alle loro esigenze. La piattaforma, si conferma uno strumento estremamente potente e intuitivo per la creazione di quiz online, in grado di supportare efficacemente gli insegnanti nella valutazione e nel coinvolgimento degli studenti, contribuendo a migliorare l'efficacia dei processi di apprendimento.

2. Escape Room Digitale

Materiale Necessario:

- Piattaforma online ([Genially](#))
- Proiettore e schermo (se in aula)
- Dispositivi (computer, tablet, smartphone)

Genially è una piattaforma di creazione di contenuti interattivi e multimediali, che consente agli utenti di realizzare una vasta gamma di progetti digitali senza la necessità di avere competenze di programmazione. Questo strumento possiede un'interfaccia intuitiva simile a strumenti di presentazione come PowerPoint o Keynote che permette di navigare facilmente tra le diverse funzionalità e strumenti disponibili. Inoltre, Genially presenta una vasta libreria di modelli e template pre-progettati per diversi tipi di contenuti, come presentazioni, infografiche, quiz, mappe interattive che gli utenti possono scegliere e personalizzare secondo le proprie esigenze. La piattaforma Genially fornisce anche una serie di strumenti di creazione, come editor di testo, strumenti di disegno, inserimento di immagini e video, animazioni e interattività. Una delle caratteristiche chiave della piattaforma è la possibilità di aggiungere interattività ai contenuti, come link, hotspot cliccabili, quiz, sondaggi e molto altro. La combinazione dei vari elementi consente di creare esperienze di apprendimento, presentazioni o contenuti multimediali più coinvolgenti e interattivi.

In aggiunta a queste caratteristiche, Genially permette la collaborazione in tempo reale, consentendo a più utenti di lavorare sullo stesso progetto contemporaneamente; i contenuti creati possono essere facilmente condivisi tramite link, incorporati in siti web o pubblicati sui social media.

Genially è uno strumento potente per la creazione di escape room virtuali, offrendo agli utenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente e interattiva. Uno degli elementi più apprezzati da coloro che utilizzano la piattaforma per realizzare attività educative è l'interattività

avanzata dell'ambiente di gioco in cui possono essere inclusi elementi cliccabili, animazioni, video e audio e la possibilità per gli studenti di interagire con gli oggetti e ottenere indizi, ricevere informazioni o risolvere enigmi all'interno dell'escape room virtuale. Quando si parla di Escape Room, la grafica è un elemento molto importante perchè deve essere coerente con il tema prescelto e accattivante per creare un'esperienza visivamente coinvolgente: con Genially è possibile utilizzare immagini, sfondi, icone e altri elementi grafici per riuscire appieno in questa direzione. La struttura dell'escape room può essere organizzata in modo logico e fluido, con collegamenti tra le diverse stanze o aree. Gli utenti possono spostarsi agevolmente all'interno dell'esperienza attraverso pulsanti, mappe o altri elementi di navigazione.

Creare un' Escape Room digitale passo dopo passo.

1. **Definire il tema e la narrativa.** La narrazione è il cuore pulsante della storia che dà vita alla escape room: è quindi importante la scelta di un tema coinvolgente e coerente per l'attività, che possa catturare l'attenzione degli utenti e li motivi a risolvere gli enigmi. La narrazione fornisce un tema globale che – se rispettato – può supportare la coerenza dell'esperienza e promuovere l'immersione e il coinvolgimento.
2. **Creare un ambiente visivamente accattivante e immersivo.** Incorporare elementi interattivi come hotspot, pulsanti e collegamenti per permettere agli utenti di esplorare lo spazio virtuale.
3. **Implementare gli enigmi e le sfide.** Realizzazione di una serie di enigmi e sfide logiche che gli studenti dovranno risolvere per progredire nell'escape room. Si tratta ad esempio di trovare degli oggetti in una stanza, decriptare un codice, tradurre frasi, risolvere dei problemi matematici, costruire oggetti a partire dai loro componenti, programmare, ecc. Collegare gli enigmi agli obiettivi di apprendimento è spesso la sfida più ardua nella progettazione di una escape room educativa. Inoltre, i rompicapi dovrebbero essere chiari: per esempio, dovrebbero apparire come giochi a incastro e

quiz che richiedono una soluzione e forniscono un feedback esplicito quando le ipotesi (corrette o scorrette) vengono testate. Infine, quando una escape room è progettata come un'attività educativa, ci sono due elementi da tenere in considerazione ovvero: il processo di apprendimento previsto, che è la ragione di esistenza di una escape room educativa. Ciò comporta:

- a. **Risultati di apprendimento mirati** in termini di contenuto curricolare ed extracurricolare, competenze disciplinari o inter/multidisciplinari e soft skills.
- b. **Il processo di apprendimento auspicato**, vale a dire, come l'acquisizione dei contenuti e delle competenze dovrebbe svolgersi. Il contenuto dovrebbe essere appreso come parte della storia di fondo? Le competenze vengono sviluppate grazie alla soluzione degli enigmi?

E infine, una delle fasi più importanti che seguono il gioco (ma spesso trascurata), cioè il debriefing (o riflessione finale) nella quale viene completato il ciclo dell'apprendimento: a. I giocatori vengono resi coscienti dell'apprendimento che si è verificato durante lo svolgimento del gioco. b. I giocatori vengono aiutati a fare collegamenti con le conoscenze pregresse e in generale con il processo di apprendimento nel quale si inserisce l'escape room.

4. **Incorporare elementi multimediali.** L'obiettivo è quello di arricchire l'esperienza ludico educativa con video, audio, animazioni e altri contenuti multimediali per rendere l'attività più coinvolgente.
5. **Testare e iterare.** Effettuare test regolari con un gruppo di utenti pilota per identificare e risolvere eventuali problemi di usabilità o di difficoltà e utilizzare i feedback per migliorare e perfezionare l'escape room, rendendola sempre più coinvolgente ed efficace.
6. **Creare un'esperienza in base alle esigenze specifiche degli studenti.** Infine, è molto importante il livello di difficoltà, il tema, la narrativa e altri elementi agli utenti che utilizzeranno lo strumento educativo, per creare un'esperienza su misura.

In conclusione, Genially si rivela uno strumento estremamente versatile e potente per la realizzazione di Escape Room virtuali, in grado di offrire agli utenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente e interattiva. La piattaforma consente di creare contenuti multimediali e interattivi senza richiedere competenze di programmazione. Uno degli elementi chiave che rende Genially particolarmente adatto per la progettazione di Escape Room virtuali è l'avanzata interattività che può essere incorporata all'interno dei contenuti permettendo agli utenti di interagire con oggetti cliccabili, animazioni, video e audio, ottenendo indizi, risolvendo enigmi e progredendo all'interno dell'esperienza di gioco. La piattaforma consente la realizzazione dell'Escape Room in modo fluido e logico, con collegamenti tra le diverse stanze o aree, permettendo agli utenti di spostarsi agevolmente all'interno dell'esperienza. Infine, la possibilità di testare e iterare il progetto, raccogliendo feedback dai partecipanti, consente di perfezionare costantemente l'Escape Room, rendendola sempre più efficace e in linea con le esigenze specifiche degli studenti.

3. Escape Boxes

Materiale Necessario:

- Scatola o contenitore (di legno, cartone, plastica, ecc.) di dimensioni adeguate per contenere gli elementi del gioco
- Serrature, lucchetti o altri meccanismi di bloccaggio per la scatola
- Indizi, enigmi e rompicapo da inserire all'interno della scatola
- Oggetti, strumenti o elementi di decorazione per ambientare la scatola
- Fogli di istruzioni per i giocatori o manuali per i facilitatori
- Materiali di cancelleria (carta, penne, matite, ecc.) per annotare indizi

Le Escape Boxes nascono dalla metodologia delle Escape Room: si tratta di un'attività basata su indovinelli e indizi, in cui i partecipanti devono risolvere una serie di sfide per "scappare" da una situazione ipotetica. Queste sfide possono essere presentate sotto forma di enigmi, codici da decifrare, rompicapo o puzzle. L'obiettivo è lavorare insieme come team per risolvere tutti gli indizi e trovare la soluzione finale entro un limite di tempo prestabilito. Le Escape Boxes richiedono una forte collaborazione tra i membri del team: ogni enigma o sfida richiede un approccio logico e creativo e i partecipanti devono comunicare in modo efficace, scambiarsi informazioni e idee, mettere insieme le proprie abilità e lavorare verso un obiettivo comune. I partecipanti devono analizzare i dettagli, connettere le informazioni e trovare la chiave per superare ogni sfida: queste attività stimolano il pensiero critico e incoraggiano lo spirito di squadra e la collaborazione tra i membri del team a cercare soluzioni innovative. Come nelle Escape Rooms, un elemento importante delle Escape Boxes è il limite di tempo per completare le sfide: questo aiuta a creare una situazione di pressione e stress, che richiede ai partecipanti di gestire il tempo in modo efficiente, evitando di perdere tempo prezioso.

Come abbiamo visto, l'Escape Boxes riprende gli aspetti delle Escape Rooms con la sola differenza che tutto il gioco è rinchiuso in alcune scatole o qualsiasi “contenitore” che possa racchiudere tutto quanto propone il gioco stesso. Le Escape Boxes permettono quindi di essere portate ovunque e questo aspetto diventa estremamente funzionale.

Creare un' Escape Box passo dopo passo.

1. **Definire gli obiettivi educativi:** identificare le competenze o gli argomenti che si vogliono rafforzare attraverso il gioco (ad es. problem solving, logica, conoscenze di una materia specifica) e stabilire i risultati di apprendimento che si vogliono ottenere.
2. **Progettare la struttura dell'escape box:** suddividere il gioco in diverse stanze o livelli da superare inserendo indizi, enigmi e rompicapi che gli studenti dovranno risolvere per proseguire.
3. **Collegare gli enigmi agli obiettivi educativi definiti in precedenza attraverso la creazione del contenuto.** Questo passo prevede la preparazione del materiale necessario (scatole, lucchetti, indizi, ecc.) e lo sviluppo di rompicapi e gli enigmi in linea con i contenuti didattici.
4. **Testare il gioco.** L'obiettivo di questa fase consiste nel verificarne la funzionalità e la difficoltà attraverso il coinvolgimento degli studenti: il loro contributo è importante per poter raccogliere i feedback.
5. **Valutare l'esperienza:** in quest'ultima fase, vengono analizzati i commenti raccolti dalla fase di test per comprendere i punti di forza e di debolezza del gioco e per analizzare i risultati di apprendimento ottenuti dagli studenti. Questo ultimo passo permette di apportare eventuali modifiche e miglioramenti per future edizioni del gioco.

Ecco alcuni suggerimenti per sviluppare i rompicapi.

I rompicapi sono il cuore pulsante e anche il principale stimolo all'apprendimento all'interno di una Escape Box educativa. Attraverso la creazione di escape boxes, gli studenti avranno l'opportunità di mettere in pratica le loro abilità di problem solving, di lavorare in gruppo e di approfondire i contenuti didattici in modo coinvolgente e divertente. I rompicapi rappresentano il modo in cui i giocatori trovano gli indizi per sbloccare i lucchetti, svelare i segreti e, in generale, progredire verso la fine del gioco. Da un punto di vista istruttivo, i rompicapi sono gli elementi che testano e sfidano le conoscenze e le competenze degli apprendenti; sono le motivazioni concrete ad apprendere: dovrebbero porre una sfida, pur essendo risolvibili e divertenti, ma dovrebbero soprattutto dare ai giocatori una nuova o più profonda comprensione dell'argomento in questione.

I rompicapi sono la parte pratica del gioco, strettamente connessi con l'esperienza di gioco e il suo flusso. È fondamentale che non siano né troppo semplici, per evitare che il gioco non sia una vera sfida, né troppo complessi, per evitare che i giocatori faticino e non riescano ad avanzare. Questo equilibrio può essere raggiunto considerando attentamente i giocatori e testando il gioco.

Quando si utilizzano i rompicapi, è sempre necessario testarli e definire gli obiettivi per ciascuno di essi, in modo che i giocatori possano conoscere e capire le regole fin dal principio. Una volta individuate le regole, è consigliabile utilizzare lo stesso format per ciascun rompicapo al fine di rendere l'esperienza coerente.

Per assicurarsi che tutti i rompicapi siano risolvibili, si può fornire al game master o facilitatore un foglio delle soluzioni, insieme a degli indizi per i giocatori nel caso in cui dovessero servire. Si potrebbe anche fornire un rompicapo alternativo per aiutare i giocatori a progredire qualora rimanessero bloccati.

Le caratteristiche fisiche dei rompicapi sono importanti quanto la loro progettazione. La robustezza degli oggetti è fondamentale, poiché possono essere manipolati in modi

imprevedibili e dovrebbero resistere a usi impropri e alla forza fisica. Inoltre, è importante considerare l'accessibilità e l'inclusione, ad esempio per persone ipovedenti o con diverse abilità, assicurandosi che i testi, le immagini e gli indizi audio siano facilmente fruibili.

Le Escape Box possono essere utilizzate in diversi modi nell'ambito dell'apprendimento. Possono essere impiegate per introdurre nuovi argomenti e fornire opportunità di costruire competenze e abilità, ma anche per servire da ripasso e valutazione alla fine di un'unità didattica. Anziché ricorrere a una valutazione "convenzionale" basata su domande in una verifica scritta, le escape box rappresentano un metodo alternativo e divertente per verificare la comprensione degli studenti. Esistono modi semplici per trasformare le domande di un test in rompicapi da risolvere all'interno di una Escape Box.

In generale, è più semplice trasformare i rompicapi a partire da domande chiuse rispetto a quelle aperte. L'idea essenziale è quella di passare dalle domande agli indizi e quindi ai codici numerici. Il formato originale della domanda rimane, ma quando il compito viene completato correttamente, viene generato un indizio per risolvere il rompicapo. Con un po' di immaginazione e alcune combinazioni, i partecipanti riusciranno a cogliere l'indizio e ad arrivare alla soluzione finale.

Utilizzo della tecnologia nella creazione di rompicapi

Oltre ai tradizionali rompicapi concreti e logici, la tecnologia offre numerose opportunità per espandere e rendere ancora più immersiva l'esperienza di gioco delle Escape Boxes. Esistono diversi modi per integrare la tecnologia nei rompicapi, a seconda del livello di complessità desiderato. Uno degli approcci più semplici è l'utilizzo di QR code che consentono l'accesso a quiz online o a ulteriori informazioni necessarie per la progressione del gioco. Questa soluzione può essere facilmente implementata senza richiedere particolari competenze

di programmazione. Un'altra interessante possibilità è l'impiego della realtà aumentata (Augmented Reality, AR). Attraverso l'utilizzo di dispositivi come tablet, smartphone o dispositivi indossabili, i giocatori possono interagire con oggetti digitali inseriti nell'ambiente reale. Questo permette di arricchire l'esperienza di gioco con elementi virtuali che si integrano con il mondo fisico della Escape Box. Infine, la tecnologia può essere integrata anche attraverso l'utilizzo di soluzioni di robotica ed elettronica. Strumenti come le schede programmabili Micro:bit, Arduino o Raspberry Pi consentono di creare rompicapi elettronici di varia complessità, offrendo un'opportunità per imparare o insegnare i principi di programmazione.

Queste diverse soluzioni tecnologiche permettono di ampliare le possibilità creative nella progettazione di rompicapi, rendendo l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e stimolante per i partecipanti.

In conclusione, la progettazione di un'Escape Box richiede un approccio strutturato, che prevede la definizione degli obiettivi educativi, la progettazione della struttura del gioco, lo sviluppo dei contenuti e dei rompicapi, il testing e la valutazione finale. I rompicapi rappresentano il cuore pulsante dell'esperienza, dovendo essere bilanciati in termini di sfida e divertimento per gli utenti. Inoltre, la tecnologia offre numerose opportunità per arricchire ulteriormente l'esperienza delle Escape Box, attraverso l'integrazione di soluzioni come QR code, realtà aumentata e componenti elettronici e robotici. Queste integrazioni tecnologiche permettono di rendere l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e stimolante per i partecipanti. In definitiva, la versatilità delle Escape Box e il costante sviluppo tecnologico aprono nuove possibilità per l'implementazione in contesti educativi e formativi.

Conclusioni

Attraverso queste linee guida sono state esplorate alcune delle possibilità nell'utilizzo di strumenti di edutainment per arricchire il proprio curriculum didattico e rendere più dinamiche le lezioni. In particolare, sono state presentate le caratteristiche fondamentali di tre strumenti facilmente realizzabili, e i passaggi necessari per la realizzazione e implementazione di questi strumenti.

Con un po' di pratica sarà possibile acquisire la confidenza per poter realizzare contenuti innovativi educativi e altamente interattivi che favoriranno, oltre a una migliore ritenzione delle informazioni apprese dagli studenti, anche un ottimo strumento per lo sviluppo delle competenze trasversali degli studenti.

Fonti

School Break | [Puzzles and other things to unlock. Handbook 4](#)

School Break | [Plot-Puzzle for Educational Escape Rooms Design. Handbook 5](#)

DAVID A. KOLB | [Experiential learning: experience at the source of learning and development](#)

Oksana V. Anikina, Elena V. Yakimenko | PROCEDIA | [Edutainment as a Modern Technology of Education](#)

Julia Dugnot-Menéndez et al. | BMC MEDICAL EDUCATION | [A collaborative escape room as gamification strategy to increase learning motivation and develop curricular skills of occupational therapy students](#)

Luca Botturi e Masiar Babazadeh | [L'arte della fuga Le escape room nella didattica della scuola dell'obbligo.](#)

Giuseppe Sinopoli | [Realizzazione di un'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo](#)

Laura Batistini | [KAHOOT! IMPARARE GIOCANDO. Guida per insegnanti](#)

Patrick Felicia | [GAMES IN SCHOOL. Using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes](#)

