

BRICKS | TEMA

Una Escape Room per un percorso di apprendimento musicale

a cura di:

Elisabetta Nanni



Apprendimento Significativo, Realtà Aumentata, Cittadinanza Digitale

Introduzione

Quando parliamo di Escape Room, un luogo comune è quello di associare il termine a “stanze di fuga” utilizzate a scopo di intrattenimento e tempo libero in cui piccoli gruppi di giocatori, in un preciso spazio temporale, devono risolvere enigmi, puzzle o altri rompicapo per riuscire a trovare la chiave di uscita.

Una Escape room non è semplicemente un gioco, ma può trasformarsi in un valido strumento di apprendimento, se non addirittura in una vera e propria strategia da applicare in classe¹.

Le Escape Room, infatti, offrono sia uno spazio interessante, stimolante e creativo ma anche un'esperienza di apprendimento coinvolgente che spinge gli studenti a cooperare per trovare soluzioni utilizzando le proprie conoscenze e mettendo in azione competenze relative alla comunicazione, all'ascolto, alla negoziazione e alla soluzione di problemi.

L'Escape Room presentata in questo contributo è stata proposta in una Classe Seconda di Secondaria di Primo Grado e realizzata a distanza durante le ore di musica. L'obiettivo fondamentale era quello di avvicinare gli studenti a un mondo per loro lontano come quello della musica medioevale e rinascimentale. Partendo dal principio fondamentale che gli studenti devono vivere la musica attraverso approcci operativi, ecco che la nostra Escape Room offre la possibilità, in primo luogo, di coniugare oggetti di conoscenza e produzione creativa. Gli studenti hanno avuto la possibilità di percorrere sentieri di apprendimento attraverso risorse libere in Rete, rispondere a sfide didattiche ed evitare così inutili “addestramenti” meccanici. Inoltre, l'approccio a materiale libero in Rete ha contribuito all'acquisizione di competenze digitali toccando tutti gli ambiti del *Framework Digicomp*, dalla ricerca dei dati alla soluzione dei problemi. Utilizzando, inoltre, risorse di carattere diverso (dal testo, a file audio e immagini) ha favorito un approccio inclusivo per coinvolgere tutti secondo stili di apprendimento diversificati. Indubbiamente la realizzazione di una Escape presuppone un lavoro di progettazione dettagliato per il docente e una conoscenza approfondita delle Risorse presenti in Rete.

Una stanza in Realtà Aumentata

La nostra “stanza” va allestita tenendo sempre presente il nostro obiettivo di apprendimento. Non potendo disporre di una stanza reale, considerate le restrizioni a causa del Covid, l'idea è stata quella di traslare l'ambiente di lavoro in un luogo “altro”, ovvero una stanza in Realtà aumentata integrando l'uso della web app freemium Cospaces Edu² con il Merge Cube. Il Merge Cube è un cubo in gomma che consente di visualizzare, attraverso un dispositivo mobile, oggetti 3D attraverso App dedicate.

A Pinzolo, località della Val Rendena in provincia di Trento, nel 1539 Simone Baschenis raffigura nei suoi affreschi la celebre Danza Macabra con una processione di imperatori e Papi alternati a scheletri:

“Io sont la Morte che porto corona, sonte signora de ognia persona at cossa fiera forte et dura che trapasso le porte et utre le mura et sono quela che fa tremare el mondo...”

Riuscirà il personaggio nel Magico Cubo a trovare la strada per uscire dal luogo della Danza Macabra e tornare all'aperto sana e salva? (Fig.1). Il primo passo è quello di rispondere esattamente a quattro domande, visibili ruotando il cubo (Fig.2). Le iniziali delle risposte formeranno la chiave per “aprire” il secondo luogo. È necessario osservare bene gli oggetti e le raffigurazioni nella stanza e conoscere il testo della canzone di Angelo Branduardi “Ballo in Fa Diesis minore” per poter rispondere esattamente. E nel caso che la canzone non sia tra le nostre preferite, c'è sempre la ricerca in Rete che arriva in soccorso! Le nostre domande, infatti, possono essere la palestra per sviluppare e mettere in azione il “saper

¹ http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2018/12/2018_5_07_Vizzari.pdf

² <https://cospaces.io/edu>.

ricercare informazioni, una delle competenze evidenziate nel DigComp2.1³, il Framework europeo delle Competenze Digitali.



Fig.1- La stanza in CospacesEdu



Fig.2- Le domande con il Merge Cube

Dall'immersione al Puzzle

La seconda fase è composta dalla ricostruzione di un puzzle. Un qrCode ci indirizzerà a una web app in cui il giocatore troverà un puzzle da ricomporre per ottenere la seconda chiave. È interessante notare come i ragazzi abbiano una grande capacità nel ricostruire un'immagine anche digitale e come la coordinazione oculo-manuale sia maggiormente sviluppata rispetto a noi adulti. La parola *Liuto* sarà la seconda parola chiave per poter proseguire il percorso.

Terzo luogo, terzo ambiente: un Google Moduli interattivo

Il luogo scelto per la terza fase è un semplice Google Moduli. Spesso utilizzato come strumento di verifica (stile tribunale "a domanda, risponde"), calcolando punteggi e restituendo compiti, le sue potenzialità creative vengono sottovalutate. Inseriamo nella prima domanda un audio da ascoltare. Da LiberLiber⁴ alla

³

https://competenze-digitali-docs.readthedocs.io/it/latest/doc/competenze_di_base/Intro_Modello_Europeo_Di_gComp_2_1.html.

⁴ <https://www.liberliber.it/online/opere/musica>.

Biblioteca nazionale di Roma digitalizzata⁵, abbiamo a disposizione risorse musicali da selezionare, condivisibili con licenza Creative Commons. Aggiungiamo collezioni di *Europeana*, il portale con materiali digitalizzati provenienti da numerosi musei europei. In questo caso viene utilizzata la Galleria di antichi strumenti musicali⁶ da osservare attentamente per cercare indizi. Il *mashup* di risorse differenti, da audio a immagini, ci restituirà un luogo creativo e interattivo. “Cerca quante volte Davide suona l’Arpa...” oppure “Ascolta il brano e indovina lo strumento” sono domande che coinvolgono il giocatore sotto tutti i punti di vista e, soprattutto, obbligano ad usare vista e udito.

Anche in questo caso, con la combinazione delle risposte, apriremo il lucchetto virtuale rappresentato da una password, per entrare in una bacheca collaborativa finale in cui troveremo l’immagine della chiave d’oro per uscire finalmente dalla stanza. A questo punto, rilassati e scampati alla Morte di Pinzolo, siamo finalmente liberi di scattarci un selfie e postarlo nella bacheca virtuale.

Conclusioni

L’Escape Room didattica non è una successione di domande e quesiti ma deve partire, sempre, da un’attenta progettazione iniziale da parte del docente, tenendo sempre in mente l’obiettivo di apprendimento e le competenze da acquisire/sviluppare.

Nel caso specifico abbiamo fatto riferimento ai seguenti traguardi di competenza relativi alla disciplina Musica delle Indicazioni Nazionali della Scuola Secondaria di Primo grado:

- Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
- Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica

Mentre, per le competenze digitali, il riferimento è stato, naturalmente, il DigComp2.1:

- *Saper ricercare informazioni e valutare risorse digitali*
- *Saper gestire dati, informazioni e contenuti digitali*
- *Saper collaborare e utilizzare in modo creativo gli strumenti digitali*
- *Conoscere il significato di copyright e creative commons.*

Durante la progettazione iniziale, è sempre importante tener conto che l’accesso alle attività deve essere disponibile da ogni dispositivo anche mobile, come smartphone o tablet. È per questo motivo che, prima di iniziare, è necessario avvertire e rendere esplicite le applicazioni eventualmente da scaricare.

Per facilitare, inoltre, il passaggio da un luogo all’altro, abbiamo avuto bisogno di un contenitore che potesse aiutare i partecipanti a procedere nel gioco. In questo caso è stato scelto Google Site, strumento adottato a scuola, in cui le diverse fasi dell’attività possono essere incorporate senza difficoltà e raggiungibili con ogni device.

Altro aspetto da non trascurare, come già evidenziato precedentemente, è quello dell’inclusione: è importante e fondamentale scegliere attività diversificate che possano mettere in campo le potenzialità di ciascuno. Arricchiamo, quindi, la nostra Escape di audio, immagini senza, per forza, chiudersi esclusivamente al linguaggio scritto e testuale.

È la giusta occasione per riflettere insieme alla classe sull’impiego di Risorse presenti in Internet: approfondiamo il significato di Copyright e di licenze Creative Commons, proponendo un repertorio di siti in cui gli stessi studenti troveranno materiale da poter condividere e riutilizzare.

Abbiamo visto, durante questo excursus di progettazione e di costruzione, come l’Escape Room possa

⁵ <http://digitale.bnc.roma.sbn.it/tecadigitale/dischi>.

⁶ <https://www.europeana.eu/en/galleries/early-depictions-of-musical-instruments>.

diventare a pieno titolo una strategia da applicare in classe. Navigare e spostarsi in ambienti digitali differenti, dare tempi precisi per la soluzione dei quesiti sono elementi utili anche per una valutazione dei processi di apprendimento. Come proseguire il nostro percorso? il passo successivo sarà quello di far costruire direttamente agli studenti le Escape. Dividiamoli in piccoli gruppi, diamo loro strumenti diversi scegliendo un nuovo obiettivo di apprendimento come sfondo integratore.

La progettazione, la scelta degli strumenti a loro disposizione, il percorso da costruire sarà un compito autentico che permetterà loro di acquisire certamente conoscenze solide ma anche competenze di cittadinanza digitale.

Sitografia

https://www.serviziusersardegna.it/pnsd_ms/edescape/

http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/02/SB_Handbook2_ProgettareEscapeRoomEducative_final.pdf

<https://eduescaperoom.com/retos-y-enigmas/>



Elisabetta Nanni

E-mail: elisabetta.nanni@scuole.provincia.tn.it

Istituto Comprensivo Rovereto Nord

Docente di musica e Animatrice Digitale, Ambassador e Twinning in provincia di Trento, si occupa di tecnologie didattiche da più di venticinque anni. Ha contribuito alla stesura del Piano Nazionale Scuola Digitale e a quello provinciale della scuola trentina. Nelle sue classi promuove la passione per la musica, attraverso un utilizzo integrato di analogico e digitale. Ha ottenuto recentemente l'attestato di eccellenza per aver realizzato con le sue classi una Escape Room e una visita in un Museo Virtuale, in occasione della challenge #ReinventingBeethoven, promossa da Europeaana.