

**BRICKS | TEMA**

# **Escape Room e apprendimento ludico**

*a cura di:*

**Giovannina Gnarra**



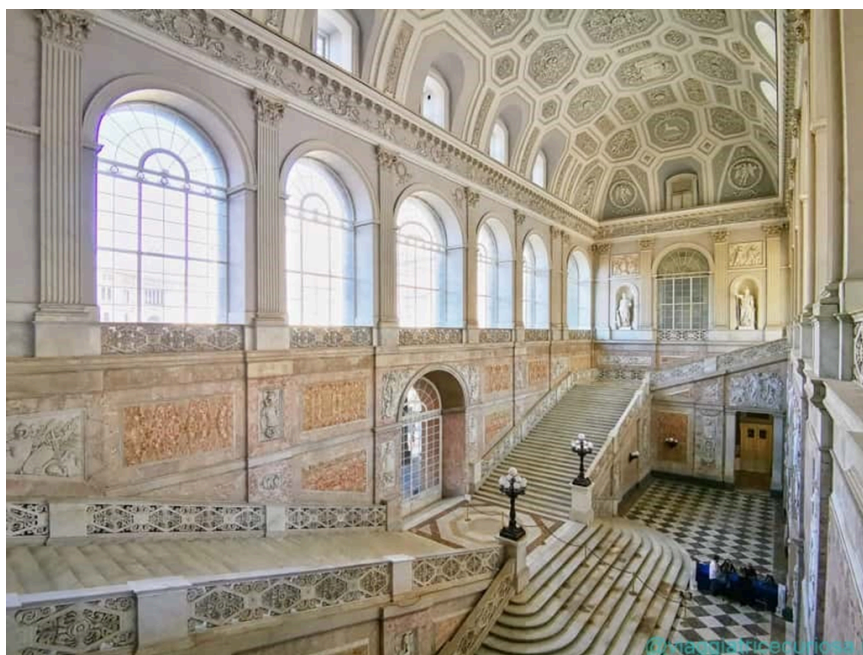
Creatività, Innovazione, Azione

Nel progetto *ORIENTA/ife* uno degli strumenti di apprendimento che si è rivelato utile per una didattica orientativa innovativa è stato rappresentato dall'Escape Room, un gioco di gruppo nel quale i partecipanti, cercando indizi, risolvendo enigmi o portando a termine compiti, all'interno di uno o più ambienti, devono raggiungere un obiettivo specifico (di solito fuggire dalla stanza), in un determinato lasso di tempo.

Nell'ambito delle attività presentate nelle scuole, grazie al percorso di didattica orientativa, sono state realizzate tre esempi di escape room: una costruita con i Moduli Google, le altre due realizzate con la piattaforma didattica THINGLINK.

L'attività è risultata altamente inclusiva per la teoria delle intelligenze multiple: poiché non si tratta solo di logica ma anche di intuizione, spazialità e attenzione ai particolari, dove ognuno può offrire un diverso approccio al superamento delle sfide. Sono stati trattati argomenti di geografia, di arte, di matematica e di lingua inglese. Gli enigmi e le sfide della E.R. hanno riguardato la storia e l'architettura del Palazzo reale di Napoli. L'obiettivo della lezione è stato quello di coinvolgere gli studenti in un'esperienza di apprendimento attiva e coinvolgente, attraverso la metodologia della gamification. L'escape room ha stimolato la curiosità, la collaborazione e la creatività degli studenti, in un contesto ludico e stimolante. La lezione è iniziata con una breve introduzione alla storia e all'architettura del Palazzo Reale di Napoli. Successivamente, gli studenti sono stati divisi in squadre e sono stati collegati alla piattaforma ThingLink.

All'interno della piattaforma, gli studenti hanno dovuto risolvere gli enigmi e le sfide per avanzare nel luogo virtuale e ciò ha permesso di ottenere le informazioni necessarie per uscire dalla stanza virtuale. Essi inizialmente hanno manifestato perplessità e hanno posto domande, il mio ruolo di insegnante, durante l'attività, è stato quello di introdurre e monitorare l'andamento, distribuendo i compiti tra gli alunni e provvedendo a dare indizi o ad aiutare gli studenti a risolvere gli enigmi. L'esperienza di gioco ha fornito, agli studenti la possibilità di immedesimarsi e di rivivere in prima persona la fuga, assaporando, allo stesso tempo, il meccanismo dell'ER. Sono entrati nel Palazzo Reale di Napoli hanno apprezzato lo scalone d'onore del Palazzo e hanno immaginato virtualmente eventi storici legati al Palazzo Reale di Napoli.



*Figura 1 - Scalone d'onore palazzo Reale di Napoli*

Ha consentito agli studenti di acquisire conoscenze non attraverso una semplice trasmissione passiva dei contenuti ma per mezzo di una didattica esperienziale, infatti nella manifestazione finale ORIENTAlife - LA SCUOLA ORIENTA PER LA VITA, nel mese di maggio gli studenti sono stati entusiasti di visitare Palazzo di Napoli con la consapevolezza di essere stati già in quel luogo virtualmente. Gli studenti che hanno partecipato all'attività, hanno espresso un alto livello di soddisfazione, evidenziando l'utilità del percorso per la loro crescita personale e professionale. Alla fine dell'attività ludica, il debriefing ha consentito una discussione dei temi trattati e un approfondimento degli stessi. Ogni allievo ha portato un contributo al proprio gruppo, mostrando voglia di mettersi in gioco e vincendo la paura di sbagliare. Gli studenti hanno dimostrato di sapersi comportare in maniera idonea e hanno trascorso tutti i momenti come un vero gruppo classe. Le conoscenze, le abilità e le competenze hanno visto un'applicazione in cui la componente divertimento ha giocato un ruolo fondamentale.

Un aspetto molto importante, è stato che molti allievi hanno più volte espresso la loro felicità nel dover creare un prodotto che li vedeva coinvolti dall'inizio alla fine e ciò ha permesso di creare un clima di fiducia, in quanto probabilmente si sentivano valorizzati e presi in considerazione. Tutto ciò ha contribuito a migliorare la qualità delle ore di lezione: forse perché gli allievi si sentivano maggiormente a proprio agio e, forse, perché si erano resi conto che lavorando in un determinato modo le cose sarebbero state più belle e meno complicate.

ORIENTAlife si distingue per un approccio olistico all'orientamento, che non si limita a fornire informazioni sulle diverse opzioni disponibili, ma accompagna gli studenti in un percorso di autoconsapevolezza e scoperta dei propri talenti e interessi. Il progetto, che si sviluppa su un triennio scolastico e consta di diverse tipologie di attività laboratoriali, si pone una finalità formativa per docenti ed allievi in una didattica orientativa permanente, trasversale, inclusiva, tale da promuovere nei nostri giovani la cultura della scelta attraverso la creatività, che trasforma il comune principio di resilienza in un altro, attinente al mondo della fisica, molto più adatto ai nuovi stimoli: la duttilità. In effetti, oggi, la scuola deve essere sempre pronta ad accogliere le sfide di una realtà che esige la centralità della cultura dell'accoglienza e della sostenibilità, che educa istruendo, che prepara a darsi le risposte giuste, consentendo ai ragazzi di essere in grado di pianificare e gestire il proprio apprendimento, di fare le esperienze scolastiche in coerenza con i propri obiettivi di vita, in rapporto alle proprie competenze e ai propri interessi.

Per questo motivo l'asse dell'orientamento viene pensato ed articolato su più dimensioni: non solo orientamento per scelte relative all'ambito scolastico (orientamento informativo), ma soprattutto "un orientamento alla vita" (orientamento formativo).

---

### **Giovannina Gnarra**

*giovannina.gnarra@scuola.istruzione.it*

*Giovannina Gnarra è una docente attualmente utilizzata ai sensi dell'art.1, comma 65, legge 107/2015 presso l'USR Campania - Ambito Territoriale Caserta. Laureata in Scienze Pedagogiche, ha dedicato la sua carriera all'insegnamento e alla progettazione della didattica innovativa, ha lavorato in diverse istituzioni scolastiche, svolgendo incarichi di responsabilità all'interno dello staff dirigenziale. Appassionata di formazione continua, ha frequentato corsi su tecnologie digitali applicate alla didattica, ampliando le sue competenze in ambienti di apprendimento virtuale. Collabora attivamente per promuovere progetti educativi sul territorio, con particolare attenzione all'inclusione sociale e alla sostenibilità. È riconosciuta per la sua dedizione, capacità organizzativa e attitudine al lavoro in squadra. Il suo obiettivo è contribuire a un'educazione di qualità, innovativa e accessibile a tutti.*