BRICKS | TEMA

Sviluppare soft skill con le escape room

a cura di:
Arianna Pisapia

#
Didattica Innovativa, Soft skills, Escape room

"In tempi come questi la fuga è l'unico mezzo per mantenersi vivi e continuare a sognare." Henri Laborit

Il caso

Marzo 2021: **siamo in DAD**, siamo dietro ad uno schermo, meno contenuti e più competenze e proviamo a comunicare emozioni.
E mentre ragiono su come motivare e coinvolgere i miei studenti delle classi prima e seconda della scuola secondaria di primo grado, leggo un articolo molto interessante sulle *soft skill*.

*Le **Soft Skill** sono un insieme di abilità indispensabili per relazionarsi al meglio, gestire persone, progetti e situazioni, per essere creativi ed utilizzare efficacemente il tempo a disposizione, risolvere i problemi, gestire le emozioni e apprendere in modo ottimale. Ecco cosa sono le Soft Skill.*
Non sono quindi competenze tecniche specifiche da utilizzare per una sola professione, ma competenze trasversali obbligatorie per qualunque professione o attività. Abilità fondamentali se si vogliono raggiungere degli obiettivi e ottenere buone prestazioni sia a livello di qualità che di quantità.

Mi sembra proprio che faccia al caso mio.
E poi un'altra folgorazione: l'*escape room*.

*L'**escape room** è un gioco di logica nel quale i concorrenti sono in una stanza a tema e devono cercare insieme una via d'uscita risolvendo codici, enigmi, indovinelli. Entrano in gioco l'intuito, la logica e il team building (collaborare diventa essenziale). A scuola l'escape room è un gioco didattico attraverso cui gli studenti risolvono enigmi e indovinelli ottenendo indizi e chiavi per 'escape' (fuggire) dalla 'room' (stanza).*

Figura 1 - 3° Istituto Comprensivo Statale musicale di Nocera Inferiore

La soluzione

Decido, quindi, di provare.

- **Primo step**: costruisco le mie prime *escape room*, utilizzando due app diverse: **Genial.ly** per la classe prima e **Thinglink** per la classe seconda.
  In prima stiamo parlando della festa di San Patrizio in Irlanda, perfetto per costruire una *escape room* nella quale il *leprechaun* (folletto irlandese) chiede aiuto per fuggire da stanze diverse e poter partecipare alla parata.

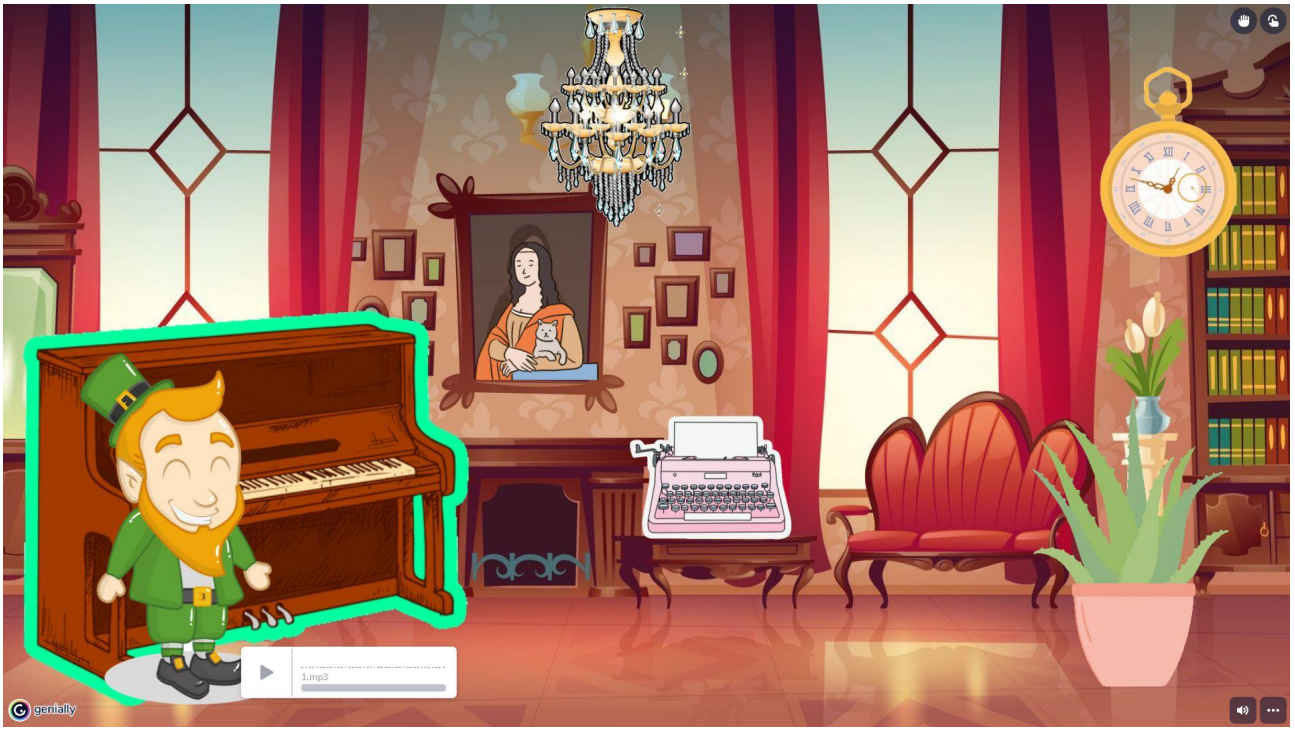

Figura 2 – Escape room costruita con Genial.ly

In seconda studiamo le meraviglie di Londra e aiutiamo "teacher Arix" a scappare da Londra per poter tornare a casa.

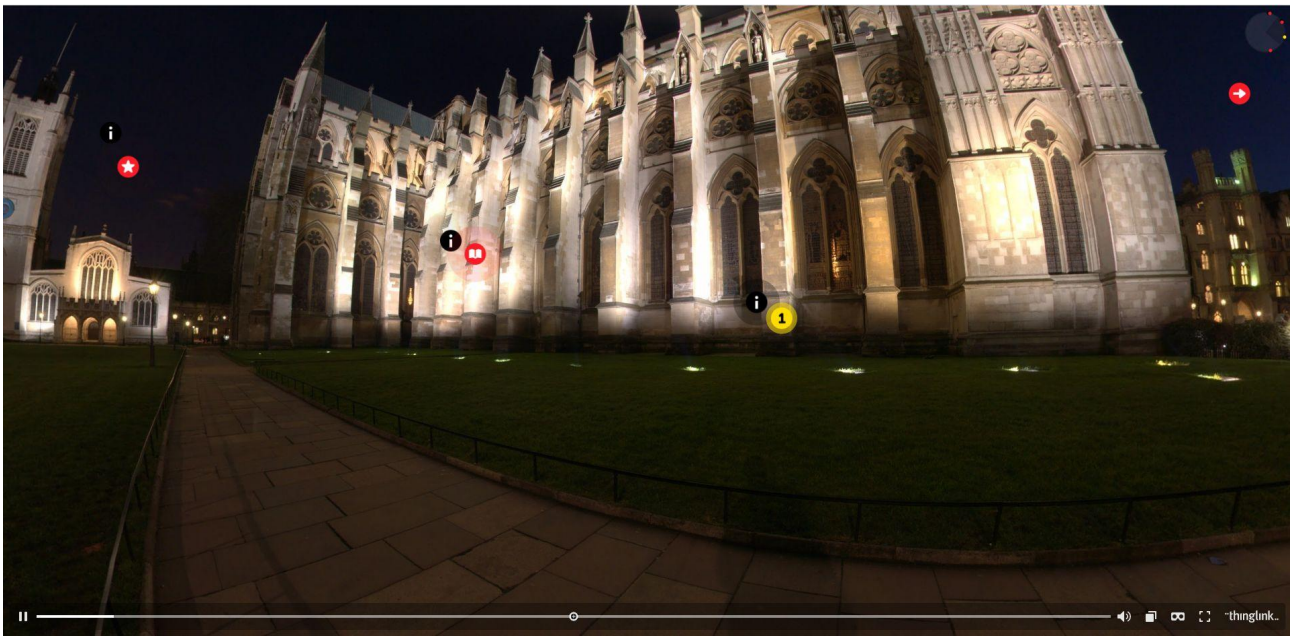

Figura 3 – Escape room costruita con Thinglink

Durante le lezioni in sincrono le classi vengono suddivise in gruppi e invitate a scappare dalle *escape room*. I ragazzi iniziano a giocare e il primo gruppo a evadere vince … un bel voto 😉

- **Secondo step**: dopo aver capito come funziona una *escape room*, iniziamo a lavorare insieme a qualcosa di diverso. Scegliamo una nuova tematica, progettiamo la nostra *escape room* prima su carta e poi in digitale, raccogliamo i materiali, li assembliamo e ne testiamo il funzionamento. Infine, pubblichiamo per condividere i nostri sforzi e sfidare amici a parenti a evadere dalla *room* 😉.
- **Terzo step**: gli studenti, suddivisi in gruppi, sono invitati a scegliere una tematica e costruire la propria *escape room*. Insieme seguiamo un *tutorial* per l'utilizzo dell'app. Quindi, gli studenti sono invitati a progettare le proprie *escape room* prima su carta e poi in digitale, raccogliere risorse e poi assemblarle utilizzando l'app assegnata loro.

Funziona! Il risultato è strabiliante! Collaborano, comunicano, condividono idee e percorsi, individuano collegamenti e relazioni, acquisiscono ed elaborano informazioni, imparano a progettare, imparano ad imparare, imparano a raccogliere risorse da fonti attendibili online, riflettono sulle proprie scelte, risolvono problemi per poter procedere e lo fanno prima tra di loro, poi con l'aiuto/suggerimento dell'insegnante, agiscono in modo autonomo e responsabile. Sono motivati, diventano autori di contenuti digitali che saranno visibili sul web (e non appiccicati sul frigo di casa). E in più si divertono 😉.
Missione compiuta e le prove di verifica me lo dimostrano. Sono soddisfatta, stanca dopo l'ennesima correzione, esausta dopo aver studiato per ore l'utilizzo dell'applicazione (era importante poter intervenire con cognizione su eventuali problematiche tecniche), ma soddisfatta.

Le soft skill

Per le soft skill non c'è una **definizione** univoca accettata universalmente.
A seconda del quadro teorico di riferimento, i ricercatori le chiamano *social skill*, competenze fondamentali, competenze trasversali, competenze relazionali e sociali, meta-competenze o *life skill*.
Quest'ultima espressione, competenze per la vita, è quella adottata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, che ha stilato un suo decalogo al riguardo.
L'OCSE e l'Unione Europea parlano invece di competenze chiave – rispettivamente di Competenze chiave per una positiva vita attiva e per il buon funzionamento della società e Competenze chiave per l'apprendimento permanente.
Questa pluralità di denominazioni non cambia però la loro sostanza. E forse la definizione più semplice possiamo farla per differenza: **le *soft skill* sono tutte le abilità che non rientrano nelle *hard skill***.
Le *hard skill* sono infatti le competenze tecnico-specialistiche, che dipendono dal bagaglio formativo personale e dalle nostre esperienze pregresse. *Hard skill* e *soft skill* sono quindi complementari, le prime definiscono quanto sappiamo, le seconde invece chi siamo.
Le *soft skill* includono abilità sociali, comunicative e linguistiche, assertività, comportamenti e atteggiamenti che si manifestano a livello sia personale sia relazionale. E la scuola è sicuramente il laboratorio privilegiato per far emergere e sviluppare le competenze trasversali.

La gamification a scuola

Il *game based learning* e la *gamification* possono diventare metodi molto utili a scuola e nell'apprendimento.
Con ***game-based learning*** si intende l'apprendimento realizzato attraverso l'uso di giochi o videogiochi, che a volte possono nascere come strumenti di intrattenimento ma che poi vengono utilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere un obiettivo educativo.

La parola "**empatia**" è forse la chiave di tutto. Il gioco, e in particolare i giochi digitali a differenza di altri *medium*, consentono di immergersi in scenari e ambientazioni difficilmente rappresentabili nella realtà e così facendo di mettersi "nei panni degli altri", di essere noi in prima persona i protagonisti.
Per **gamificazione** si intende l'applicazione delle meccaniche e delle dinamiche di gioco a situazioni non di gioco con l'obiettivo di favorire l'interesse attivo degli utenti e il loro coinvolgimento, di incoraggiare lo svolgimento di un'attività o l'acquisizione di un comportamento. Agisce quindi al livello della motivazione del giocatore attraverso l'adozione di alcune meccaniche di gioco quali ad esempio: livelli di gioco, sfide, ricompense, punti.
Il MIUR incentiva da tempo l'utilizzo del *gaming* e della gamificazione a scuola. Ne è un esempio il Piano Nazionale Scuola Digitale, che sostiene l'utilizzo delle tecnologie digitali e il Premio Scuola Digitale che mira a promuovere progetti innovativi nell'ambito della didattica, tra cui l'utilizzo di *gaming* e gamificazione, centrati su studenti/studentesse, come soggetti in continua formazione, integrando la cultura multimediale con quella scolastica e familiare attraverso un'educazione ai, con e per i media.

L'escape room

L'***escape room*** è un gioco di logica di gruppo basato su una sequenza di enigmi da risolvere che negli anni recenti ha riscosso grande successo, anche nelle città italiane.
Le sue caratteristiche lo rendono particolarmente **avvincente e stimolante**, in particolar modo per i giovani, e applicabile a scuola per attivare la motivazione e il piacere nell'apprendimento.

Elementi di una escape room

1. immagine della scena
2. avatar che setta la scena e fornisce indizi su come trovare le chiavi
3. attività per ottenere le chiavi (giochi, domande, ricerche)
4. musica di sottofondo
5. le chiavi di passaggio da una room all'altra
6. la via d'uscita con diploma finale

Applicazioni

Possiamo costruire una escape room con diverse **app**:

- Thinglink
- Genial.ly
- Google Forms
- Google Slides
- Google Sites
- e altre ancora (spazio alla creatività)

Consigli pratici

1. prima *escape room* costruita dal docente
2. seconda *escape room* costruita da docente e studenti (docente e studenti progettano, studenti raccolgono materiali, docente cura assemblaggio finale)
3. terza *escape room* costruita interamente da studenti

Come il docente costruisce la sua escape room in 6 step

1. **Progettazione su carta** prima e **in digitale** poi (quale personaggio? quali scena/scene/percorso? quali oggetti/elementi? quali indizi/*keyword* - giochi, domande, ricerche?) + **cartella** di materiali sul *desktop*/nel *cloud*
2. **Registrazione** sull'app
3. **Creazione** delle scene
4. **Inserimento** degli elementi e **impostazioni** della scena
5. **Collegamento** tra le scene e impostazione delle **transizioni** con password
6. **Salvataggio e condivisione**

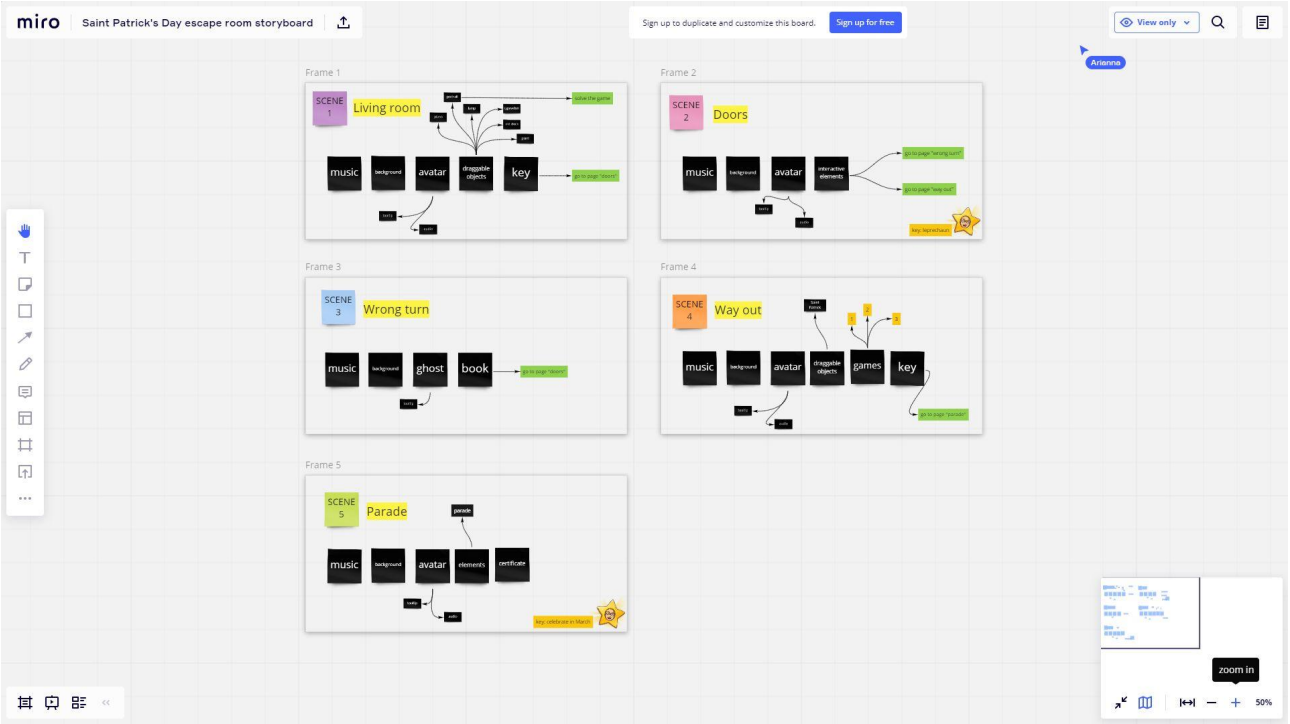

Figura 4 – Progettazione di una escape room in digitale

Come il docente avvia il compito di realtà dello studente in 6 step

1. il docente prepara una **toolbox** con i materiali necessari per i propri studenti e la carica su classe virtuale (DREAM > brainstorming; EXPLORE > acquisizione delle informazioni)
2. il docente prepara una ***toolbox* editabile** sulla quale gli studenti caricheranno i loro materiali e la carica su classe virtuale
3. il docente illustra la sua ***escape room***; gli studenti risolvono indizi ed enigmi e trovano la via d'uscita
4. docente e studenti riflettono sulla *escape room*, preparando uno *storyboard* (**MAP** > disegno del prodotto finale)
5. gli studenti lavorano in piccoli **gruppi** con compiti diversi (narratori, responsabili di audio, responsabili di scene, responsabili di immagini) e ognuno di loro sviluppa il suo gioco (prima su carta e poi in digitale; è importante che il gioco preveda una chiave finale)
6. docente e studenti **montano** insieme la prima escape room, prendendo insieme decisioni su quali indizi ed elementi inserire su ogni scena

Toolbox (cassetta degli attrezzi) del docente

https://padlet.com/arix/saintpatrick_escape
https://padlet.com/arix/london_escaperoom

Figura 5 – Toolbox del docente per Genial.ly

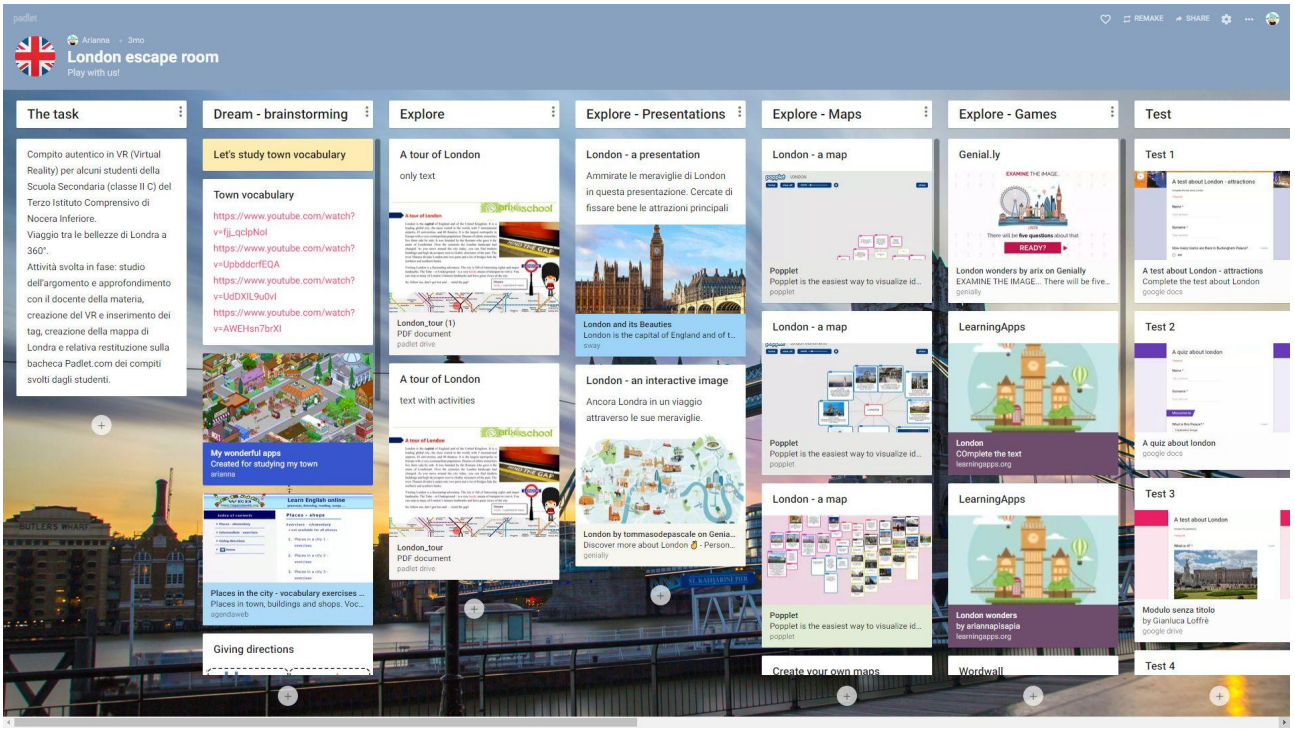

Figura 6 – Toolbox del docente per Thinglink

Toolbox (cassetta degli attrezzi) dello studente

https://padlet.com/arix/saintpatrick
https://padlet.com/arix/london_escaperoom_students

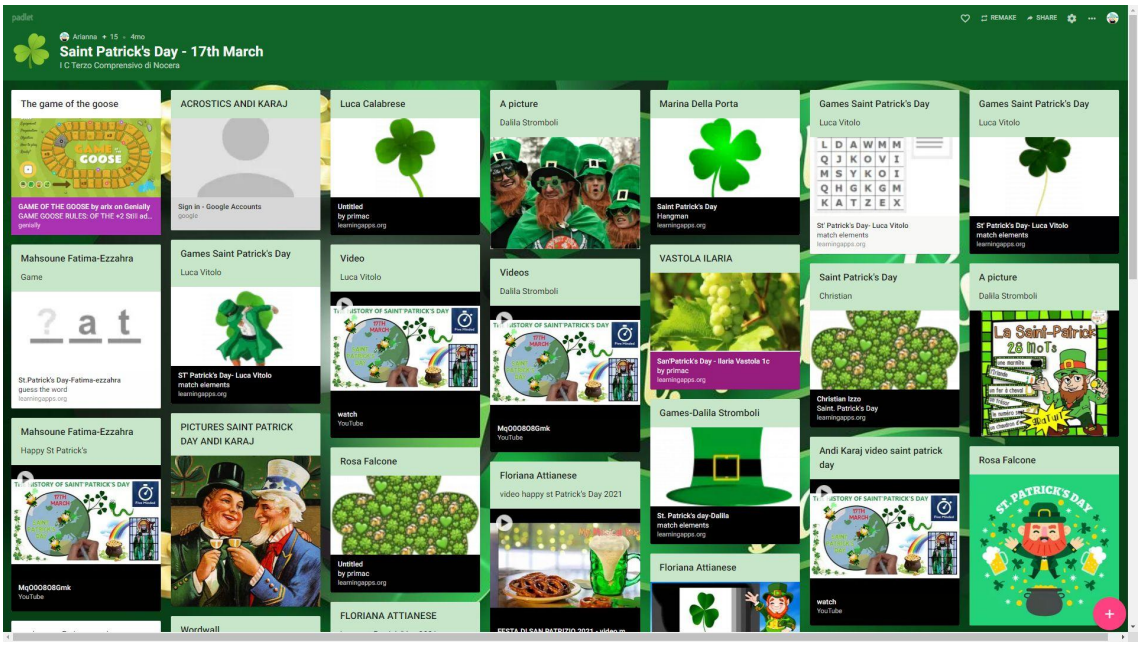

Figura 7 – Toolbox dello studente per Genial.ly

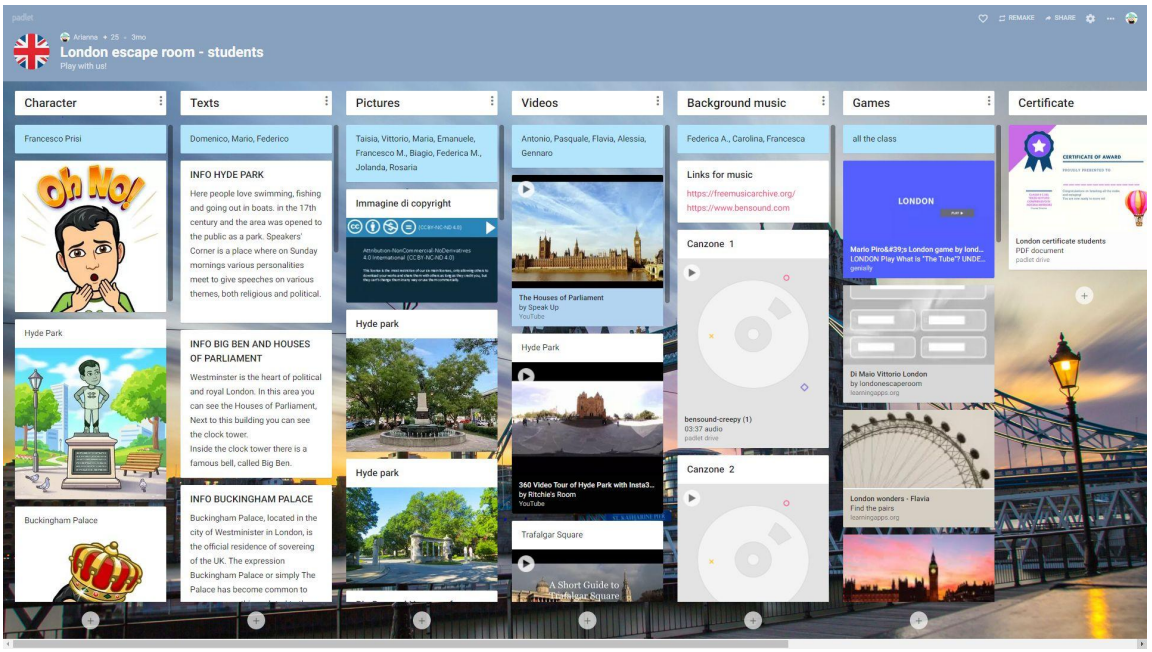

Figura 8 – Toolbox dello studente per Thinglink

Esempi di escape room

con Genial.ly https://view.genial.ly/6066b971ccc9790cde59eb42
con Thinglink https://www.thinglink.com/mediacard/1415279126670999553
con Thinglink https://www.thinglink.com/mediacard/1429516433246650371

Video tutorial a supporto

Gamification con Escape Room: episodio 1- Thinglink
https://www.youtube.com/watch?v=XtTGBNGmUPU&t=2459s
Gamification con Escape Room: episodio 3 - Genially
https://www.youtube.com/watch?v=4fdEPEQIfOA&t=1582s

Conclusioni

Perché costruire una escape room?

- Contenuti attraenti e memorabili
- Impegno
- Coinvolgimento
- Motivazione
- Logica
- Competenze e *soft skill*
- Nuovi scenari di apprendimento

Arianna Pisapia

arix@ariannapisapia.com

Nata a Cava de' Tirreni (SA) nel 1972, si laurea in Lingue e letterature straniere moderne, per poi scegliere un percorso da webdesigner lavorando per diverse società in Campania, Puglia, Veneto e Lombardia. In qualità di direttore creativo affina soft skill e acquisisce rilevanti esperienze informatiche, che farà convergere, insieme alla passione, nella professione docente. A settembre 2015 diventa, infatti, docente di Inglese prima nella scuola primaria, poi nella scuola secondaria di secondo grado, infine nella scuola secondaria di primo grado, riflettendo costantemente sul contributo che le tecnologie possono apportare alle nuove metodologie didattiche. Da anni si occupa di formazione, acquisendo, grazie alla pratica sul campo, diverse certificazioni (Google Certified Trainer, Certified MIE, Adobe Creative Educator, Thinglink Certified Educator, Awarded eTwinner, Wakelet Ambassador, Kahoot Verified Educator, Book Creator Certified Author, Screencastify Certified Genius). Collabora con Indire, Eipass, l'Università L'Orientale di Napoli, enti formativi e diversi istituti scolastici per la formazione destinata a bambini, ragazzi, giovani e adulti. È referente eTwinning e Funzione Strumentale area 2 nella sua scuola, offrendo supporto tecnologico ai docenti. È autrice di testi scolastici e collabora con diverse case editrici: Simone per la scuola, Ellepiesse, Mondadori. Nel poco tempo libero che le resta ... gioca con i suoi gatti 😉

www.ariannapisapia.com https://wakelet.com/@arix