

Risolvi i misteri di Airolo – Escape Room digitale



Italiano, Matematica, Studio dell'ambiente, Educazione musicale, Educazione fisica, Educazione alle arti plastiche, Tecnologie e media
e il ciclo

Mauro Dotta, Alessia Sartori

Il progetto d'istituto ha portato gli allievi a creare una Escape Room digitale legata al comune di Airolo. Il progetto è basato sulla collaborazione tra classi e docenti in un periodo dove le distanze sono d'obbligo. I mezzi digitali hanno permesso la condivisione di materiali e la realizzazione del progetto.

La creazione della *Escape Room* ha consentito agli allievi di conoscere i segreti del comune di Airolo.

Periodo (settimane, mesi)	Competenze mirate tratte dal Pds (disciplinari, trasversali, contesti FG)	Situazioni di apprendimento proposte (compiti di realtà/autentici, situazioni problema)	Discipline coinvolte	Risultati attesi (evidenze di apprendimento, prodotti degli allievi ecc.)	Metodologie (approcci didattici, strumenti operativi ecc.)	Strumenti valutativi
Intero anno scolastico	<p>Competenze trasversali <i>Tecnologie e media (Pds, p. 44-45):</i> La produzione di realizzazioni utilizzando media diversi come la fotografia, il video e il computer. Introduzione e formazione all'uso degli strumenti informatici, multimediali e della comunicazione digitale.</p> <p>Competenze disciplinari <i>Italiano (Pds, pp. 102-104):</i> – Parlare: produrre brevi testi orali con un significato principale chiaramente identificabile dall'interlocutore; – Leggere: padroneggiare la lettura fonologica e raggiungere una soddisfacente lettura lessicale; – Scrivere: comporre brevi testi con una precisa funzione comunicativa. <i>Studio dell'ambiente (Pds, pp. 180-181):</i> – Indagare: ricercare informazioni su un tema dato e raccogliere in base alle consegne;</p>	Creazione di indovinelli e creazione di materiale digitale per comunicare l'indovinello.	Matematica Italiano Studio dell'ambiente Educazione ai media Educazione alle arti plastiche Educazione fisica	Creazione di un titolo. Creazione di indovinelli: Esempio: "Calcola la media della percorrenza del percorso dell'ER digitale". Calcolare delle distanze e dei tempi. Scrivere e registrare indovinelli. Creazione del brano indovinello "Alla fiera dell'est...ate". Creazione di materiali scelti	Lavoro di gruppo. Lezioni frontali. Istruzione tra pari.	Verifiche orali. Risoluzione dell'ER digitale. Valutazione tra pari. Analisi collettiva dei prodotti secondo una tabella di valutazione creata in classe.

<ul style="list-style-type: none"> – Orientarsi: descrivere semplici percorsi; – Comunicare: scegliere gli elementi più significativi di una ricerca e saperli comunicare, individualmente, in gruppo, usando i vari linguaggi, verbale e non verbale. <i>Matematica (PdS, p. 157):</i> – Sapere e riconoscere: eseguire calcoli relativi alle grandezze più comuni (lunghezze, tempo); – Eseguire e applicare: utilizzare strumenti di misura idonei rispetto alla situazione. 	<p>nic per i video o per la creazione di indovinelli.</p> <p>Presentazione ai genitori.</p>	<p>Educazione musicale</p>
---	---	----------------------------

Descrizione dell'esperienza

Le limitazioni date dalla situazione pandemica sono state l'elemento scatenante per la creazione di questo progetto. Il compito ci ha confrontati con l'esigenza di comunicare e di creare un prodotto condiviso tra sette docenti e rispettivi allievi e il digitale ci ha mostrato tutte le sue potenzialità. Abbiamo utilizzato i mezzi informatici per comunicare tra docenti, ma anche per la creazione di materiale di modo che gli alunni potessero dare ai compagni gli elementi necessari per la riuscita del lavoro.

Il percorso ci ha permesso di differenziare molto e di valorizzare le capacità di allievi in difficoltà (soprattutto di un bimbo che utilizza l'ipad per leggere e scrivere).

Ogni docente ha elaborato una parte del compito, valorizzando anche i discenti che seguono percorsi al sostegno pedagogico o sono seguiti da OPI.

L'*Escape Room* era molto frammentata ed ha creato un clima di curiosità e aspettativa tra i bambini che non vedevano l'ora di confrontarsi con le parti realizzate dai compagni.

L'esperienza si è rivelata positiva, ha permesso di differenziare e di coinvolgere tutti gli allievi, ha creato un clima di collaborazione interessante e gli strumenti di comunicazione hanno facilitato molto l'evoluzione delle attività perché automaticamente si crea un diario e la condivisione di materiale è semplice ed efficace, come anche la rielaborazione.