

SUPSI

Escape rooms a scuola

Modulo breve

Presentazione

Lavoro di squadra, risoluzione di enigmi e rompicapi, un timer che non perdona e uno scenario narrativo coinvolgente: negli ultimi anni l'escape room è diventato un format ludico di successo, che stimola logica, intuito e collaborazione, attivando risorse inaspettate e dando la possibilità ai giocatori di apprendere esplorando e sperimentando. Come sfruttare la dinamica ludica delle escape room in classe?

Il corso presenta l'escape room come format di gioco di apprendimento per la scuola elementare, scuola media e medio superiore. A partire da esperienze internazionali maturate nel progetto europeo School Break, si lavorerà sia sulle condizioni ottimali di integrazione di escape room nel lavoro in classe, sia sulla meccanica del gioco per imparare a svilupparne di originali. Inizialmente il corso mostrerà degli esempi di applicazioni didattiche su temi sia disciplinari, sia trasversali come la sostenibilità, la cittadinanza, le competenze digitali; in seguito ai partecipanti saranno presentati strumenti per lo sviluppo di escape rooms originali, oltre che linee guida per progettare escape rooms insieme agli allievi.

Obiettivi

Al termine del corso i partecipanti saranno in grado di:

- definire i concetti chiave legati alla dinamica di gioco e apprendimento nelle escape room;
- integrare in maniera efficace ed efficiente delle escape room nelle proprie attività di insegnamento;
- sviluppare delle escape room didattiche per la propria disciplina, trovando soluzioni funzionali e coinvolgenti;
- condurre attività di progettazione di escape room con i propri allievi.

Destinatari

Il corso è destinato principalmente a docenti della scuola dell'obbligo, delle scuole medie superiori e formazione professionale.

Certificato

Attestato di frequenza con ECTS.

A scelta tra le seguenti modalità:

- (a) Sperimentazione di una escape room in classe
- (b) Progettazione di una escape room ed eventuale sperimentazione

Crediti di studio ECTS

2 ECTS

Programma

- Introduzione alle escape room didattiche: elementi chiave del format, dinamiche di gioco, integrazione di contenuti didattici.
- Attività game-based in classe: strumenti e indicazioni per un'integrazione efficace ed efficiente.
- Analisi e test di escape room didattiche.
- Progettazione di escape room.
- Progettare escape rooms in classe con i propri allievi.

Durata

16 ore-lezione + 15 ore di lavoro individuale per la progettazione, con accompagnamento online e in presenza.

Responsabile/i

Luca Botturi, professore SUPSI in Media in educazione.
Masiar Babazadeh, docente-ricercatore Dipartimento formazione e apprendimento SUPSI.

Relatore/i

Luca Botturi, professore SUPSI in Media in educazione.
Masiar Babazadeh, docente-ricercatore Dipartimento formazione e apprendimento SUPSI.

Date

28 settembre, 19 ottobre, 7 dicembre 2022; 22 marzo 2023.

Orari

14.00-17.20.

Luogo

SUPSI, Dipartimento formazione e apprendimento, Locarno.

Costo

Gratuito per docenti cantonali e comunali.

Informazioni

SUPSI, Dipartimento formazione e apprendimento
Piazza San Francesco 19, CH-6600 Locarno
T +41 (0)58 666 68 14/18
F +41 (0)58 666 68 19
dfa.fc@supsi.ch
www.supsi.ch/dfa

Termine d'iscrizione

Entro il 14 settembre 2022.

Link per le iscrizioni

<https://fc-catalogo.app.supsi.ch/Course/Details/35280>