

# Escape Rooms e Digital Storytelling come Strategie Didattiche per l'Apprendimento Attivo

Il programma di formazione fornirà agli insegnanti le competenze per progettare e implementare attività didattiche interattive utilizzando strumenti digitali innovativi come Digital Storytelling, Educational Escape Rooms e metodologie attive (TEAL).

I partecipanti apprenderanno come utilizzare questi strumenti per coinvolgere gli studenti, stimolare il pensiero critico e sviluppare competenze digitali.

Attraverso attività pratiche e collaborative, gli insegnanti acquisiranno esperienza diretta nella creazione di contenuti digitali, nella progettazione di Escape Rooms e nella gestione di ambienti di apprendimento dinamici e inclusivi.



# Obiettivi del Programma



## Fornire agli insegnanti strumenti digitali e metodologie attive

che promuovano un apprendimento coinvolgente e significativo attraverso il Digital Storytelling, le Educational Escape Rooms (EER) e il TEAL.



## Promuovere l'utilizzo di tecnologie digitali

per facilitare l'inclusività e l'accessibilità all'apprendimento, tenendo conto dei principi dell'Universal Design for Learning (UDL).



## Sviluppare competenze pratiche

tra gli insegnanti per progettare attività didattiche interattive che stimolino l'autonomia e la creatività degli studenti.



## Integrare la gamification e la narrazione

come strumenti motivazionali, in modo da incoraggiare la partecipazione attiva degli studenti attraverso esperienze immersive e collaborative.



# Digital Storytelling

## Cos'è il Digital Storytelling

Il Digital Storytelling è un metodo per raccontare storie in modo coinvolgente, attraverso video, immagini, audio e testi. Permette di creare narrazioni multimediali che catturano l'attenzione degli studenti e facilitano l'apprendimento attraverso l'esperienza emotiva.

## Tecniche di creazione

Durante il corso verranno esplorate diverse tecniche di:

- Sceneggiatura
- Storyboard
- Editing di contenuti digitali
- Integrazione di elementi multimediali

# Educational Escape Rooms

## Cos'è un'Escape Room educativa

Un'Escape Room educativa è un'attività immersiva in cui gli studenti devono risolvere enigmi e puzzle per raggiungere un obiettivo didattico. Integra obiettivi di apprendimento con elementi ludici per sviluppare competenze cognitive, sociali e di problem-solving.

## Progettazione e creazione

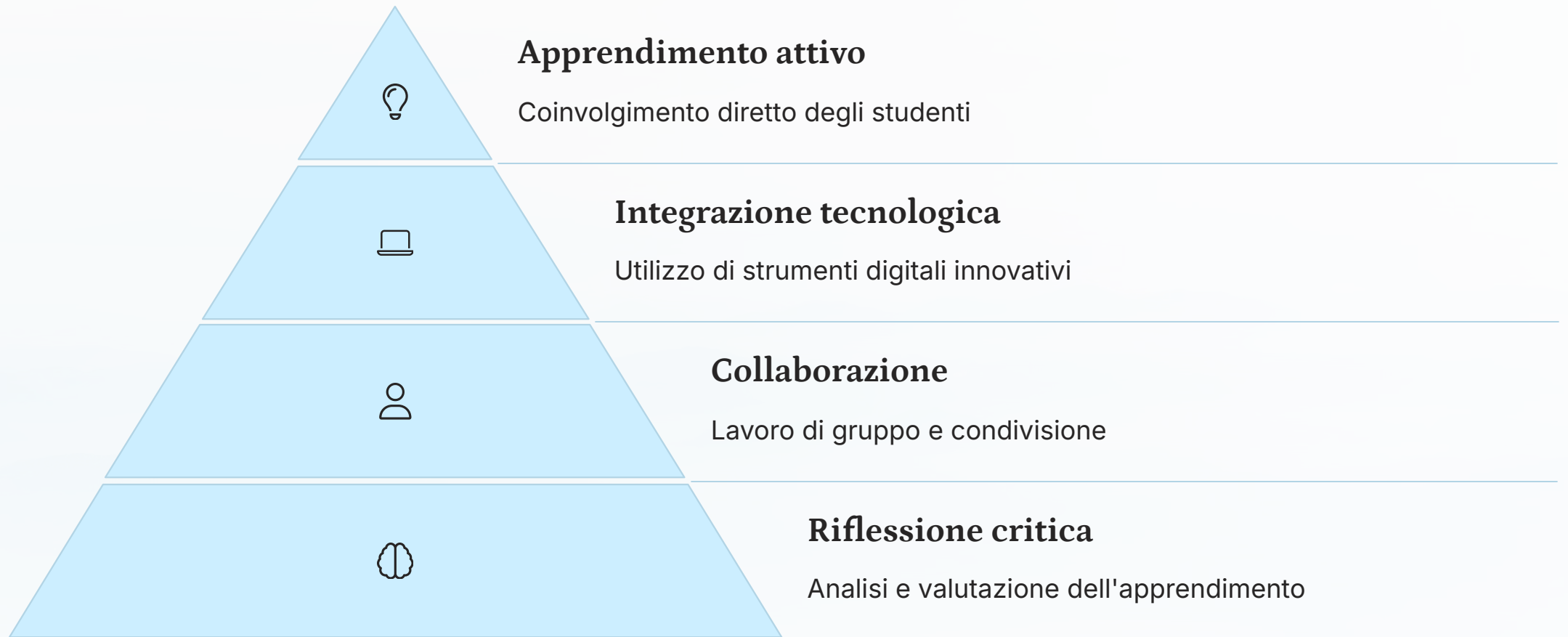
Gli insegnanti impareranno a progettare, creare e implementare enigmi, puzzle e attività interattive, utilizzando strumenti digitali come Google Forms, Genial.ly, e ThingLink.

## Integrazione nel curriculum

Verranno fornite strategie per integrare le Escape Rooms nel curriculum scolastico, allineandole con gli obiettivi didattici specifici delle diverse discipline.



# Caratteristiche del Modello: TEAL



Il TEAL (Technology-Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che integra tecnologie per stimolare l'apprendimento attivo e collaborativo. Durante il corso, gli insegnanti impareranno a pianificare attività che favoriscano l'integrazione tra tecnologie, apprendimento pratico e riflessione critica.

# Strumenti Digitali



## Chat-GPT

Per la progettazione e la generazione di testi e immagini.



## Netboard

Per l'archiviazione e la condivisione dei materiali.



## Narakeet

Per la creazione di video didattici.



## ThingLink

Per la creazione di contenuti interattivi (Escape Rooms).



## NotebookLM

Per l'organizzazione e l'analisi di materiali di ricerca.



## Audacity e altre piattaforme

Per la creazione di materiale visivo, audio e grafico.



## Gamma

Per la creazione di presentazioni interattive e responsive.



## Google App Script

Per l'automazione e la personalizzazione delle applicazioni Google.



# Metodo: Approccio Pratico e Collaborativo



## Workshops pratici

Ogni incontro prevede esercitazioni pratiche in cui gli insegnanti lavorano direttamente con gli strumenti e le tecniche per creare i propri contenuti.



## Progettazione collaborativa

Gli insegnanti lavorano in gruppi per progettare attività didattiche, come Digital Storytelling e Escape Rooms, favorendo la discussione e il confronto.



## Apprendimento per Progetto

Gli insegnanti sviluppano un progetto completo durante il corso (Digital Story, Escape Room, video didattico), che rappresenta il Project Work del percorso formativo.



## Riflessione e Condivisione

Ogni incontro include momenti di riflessione e condivisione, durante i quali gli insegnanti discutono le sfide e le soluzioni, sia in gruppo che individualmente.

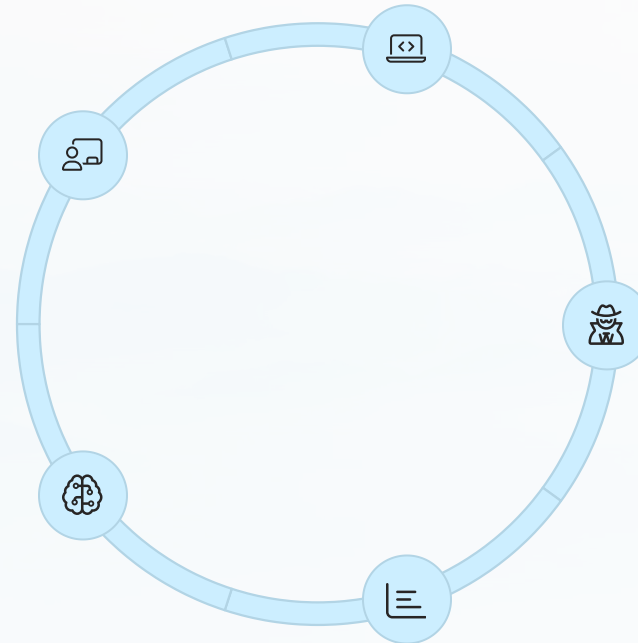
# Competenze da Sviluppare

## Competenze didattiche

Sviluppare la capacità di progettare attività didattiche innovative che utilizzino il Digital Storytelling, le Escape Rooms e il TEAL per favorire l'apprendimento attivo e l'engagement degli studenti.

## Competenze riflessive

Stimolare la riflessione critica sul proprio insegnamento e sul potenziale impatto delle tecnologie e delle metodologie attive nell'ambito educativo.



## Competenze digitali

Acquisire competenze pratiche nell'uso di strumenti digitali (Netboard, Narakeet, ThingLink, ecc.) per la creazione di contenuti multimediali e interattivi.

## Competenze collaborative

Sviluppare competenze collaborative attraverso il lavoro di gruppo, la progettazione condivisa e la riflessione collettiva sui processi di insegnamento e apprendimento.

## Competenze valutative

Definire e applicare criteri di valutazione per misurare l'efficacia delle attività basate sul Digital Storytelling e sulle Escape Rooms, tenendo conto dei principi dell'Universal Design for Learning.



# Primo Incontro: Parte Teorica + Configurazione Chat-GPT

Durante questo primo incontro, i partecipanti acquisiranno le basi teoriche delle metodologie innovative e inizieranno a utilizzare l'intelligenza artificiale come supporto didattico. Le attività si concentreranno su teoria e pratica immediata.

## Introduzione al Digital Storytelling

Cos'è e come può essere utilizzato in aula per motivare e coinvolgere gli studenti.

Principi dell'Universal Design for Learning (UDL) e come applicarli alle attività di DS, Escape Rooms e TEAL.

Analisi di casi studio esemplari di Digital Storytelling nelle diverse discipline scolastiche.

Discussione guidata sui vantaggi cognitivi ed emotivi della narrazione digitale nell'apprendimento.

Esercitazione pratica: identificazione degli elementi narrativi chiave per un progetto didattico personalizzato.

## Educational Escape Rooms

Introduzione all'idea delle Escape Rooms educative: come favoriscono competenze critiche e di problem-solving attraverso attività interattive.

Struttura e componenti fondamentali di un'Escape Room educativa efficace.

Differenze tra Escape Rooms fisiche e digitali nel contesto scolastico.

Meccaniche di gioco e loro connessione con gli obiettivi di apprendimento.

Brainstorming collettivo: identificazione di concetti disciplinari che si prestano al formato Escape Room.



## Tecnologia e Apprendimento Attivo (TEAL)

Cos'è il TEAL e come integrare tecnologie digitali per un apprendimento collaborativo e attivo.

Panoramica delle ricerche scientifiche sui benefici dell'apprendimento attivo rispetto ai metodi tradizionali.

Illustrazione di diverse configurazioni d'aula per facilitare le attività TEAL.

Strategie per superare le barriere tecnologiche e logistiche nell'implementazione del TEAL.

Attività di gruppo: progettazione di una mini-lezione basata sui principi TEAL.

## Configurazione GPT

Creazione e configurazione di un account GPT per l'insegnamento.

Guida passo dopo passo per accedere e configurare l'utilizzo di GPT in aula.

Utilizzo pratico di GPT per generare idee, creare scenari narrativi e risolvere problemi didattici.

Esercitazione: ogni insegnante crea una breve attività didattica utilizzando GPT.

Considerazioni etiche sull'utilizzo dell'IA in ambito educativo e linee guida per un uso consapevole.

Strategie per guidare gli studenti all'uso critico degli strumenti di intelligenza artificiale.

Workshop pratico: creazione di prompt efficaci per generare contenuti didattici personalizzati.

Alla fine di questo primo incontro, i partecipanti avranno acquisito una solida base teorica e pratica per iniziare a sviluppare le proprie attività innovative, e saranno in grado di utilizzare GPT come assistente nella progettazione didattica.



# Secondo Incontro: Netboard e Strumenti per la Generazione dei Contenuti

## Introduzione a Netboard

Cos'è Netboard e quali sono i suoi vantaggi pedagogici; Procedura di registrazione e creazione del primo progetto; Tecniche per l'organizzazione e la condivisione dei materiali didattici; Strategie per l'archiviazione efficace degli artefatti digitali

## Web Apps per la generazione di contenuti

Utilizzo di Prompt Creator per sviluppare istruzioni efficaci; Implementazione di Google App Script Generator per automatizzare attività ripetitive; Sviluppo di script personalizzati per quiz interattivi e feedback immediato; Integrazione dei contenuti generati nelle piattaforme didattiche esistenti

## Strategie di collaborazione

Tecniche per la co-creazione di contenuti con colleghi e studenti; Metodi per facilitare il lavoro di gruppo sulle piattaforme digitali; Approcci per incoraggiare il contributo attivo di tutti i partecipanti



## Generazione Testi e Quiz

Tecniche avanzate di prompt engineering per la creazione di contenuti didattici personalizzati; Metodi per adattare i testi a diversi livelli di apprendimento; Generazione di testi accessibili con font Open Dyslexia; Creazione di quiz interattivi a risposta multipla, vero/falso e domande aperte

## Laboratorio pratico di creazione

Sessione hands-on per la creazione di un mini-progetto didattico; Applicazione immediata delle tecniche apprese; Revisione tra pari dei contenuti generati; Riflessione sulle potenzialità didattiche dei materiali prodotti

Durante questo incontro, gli insegnanti avranno l'opportunità di familiarizzare approfonditamente con Netboard e gli strumenti avanzati per la creazione dei materiali necessari al Digital Storytelling. Attraverso esercitazioni pratiche guidate, i partecipanti creeranno un progetto didattico completo utilizzando Chat-GPT come assistente creativo e impareranno a utilizzare vari strumenti digitali per la generazione di contenuti interattivi.

Ogni insegnante lavorerà su un tema specifico rilevante per la propria disciplina, applicando le tecniche apprese per sviluppare materiali personalizzati che potranno essere immediatamente implementati in classe. Al termine dell'incontro, ci sarà un momento di condivisione collettiva dei progetti, con feedback costruttivo da parte dei formatori e degli altri partecipanti.



# Terzo Incontro: Strumenti per il Digital Storytelling e EERs

## Creazione di una sequenza narrativa con Gamma

Impostazioni predefinite per la generazione di testi e immagini.

Scelta del layout grafico.

Pubblicazione dell'artefatto finale.

1

## Creare immagini coinvolgenti con Stable Diffusion

Generazione di immagini in formato panoramico 12:5  
360 pano.

3

## Produzione di una video Narrazione con Narakeet

Scelta del formato e della lingua.

Impostazioni audio e video.

Assegnazione dei testi per la narrazione.

Generazione della video narrazione.

2

4

## Introduzione a ThingLink

Panoramica dello strumento per la creazione di immagini interattive.

Creazione di immagini con hotspot (link, video, testi, audio).

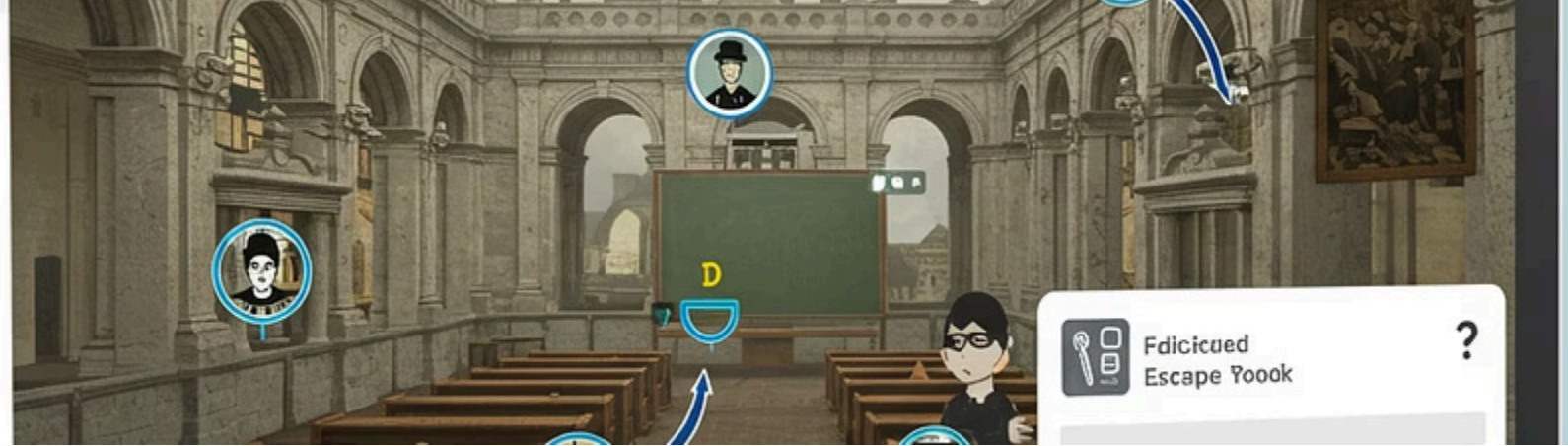
Esercitazione pratica: creazione di un'immagine per una Educational Escape Room.

## Quiz cel?

Wen ststul len om bcrata lonn ket le od no rpyodes ecom tlmuseese the didourte ts and teartsm holeay.

Wlnicete for oo pellature furger ponk ee ano conud acdeneex ess olheand aqlg.

Wæen rsgwat bore. U Oim tnd ewind



# Quarto Incontro: Progettazione di una Educational Escape Room

## Tutorial su ThingLink

Introduzione alla piattaforma: creazione di progetti, caricamento di contenuti multimediali, uso dei tag interattivi, quiz e modalità di condivisione.

## Generazione dei Quiz

Ideazione di quiz coerenti con il contenuto educativo.

Strutturazione della sequenza logica per ottenere la password finale.

Inserimento dei quiz negli ambienti tramite tag interattivi.



## Progettazione degli ambienti

Scelta del contesto narrativo e creazione di immagini panoramiche (fotografie o ambienti virtuali).

Organizzazione sequenziale delle stanze e caricamento su ThingLink.

## Hotspot

Posizionamento strategico degli hotspot su oggetti significativi.

Assegnazione di funzioni (quiz, passaggi, contenuti).

Cura dell'aspetto visivo e della progressione narrativa del gioco.



# Quinto Incontro: Assemblaggio e Test dell'Escape Room Educativa

## Assemblaggio dei contenuti

Caricamento immagini e materiali multimediali su ThingLink.

Inserimento degli hotspot con testi, quiz e link.

Collegamento delle scene panoramiche per creare il percorso narrativo.

## Test utente

Avvio di una sessione di prova con studenti o colleghi.

Raccolta di feedback su difficoltà, chiarezza e coinvolgimento.

Registrazione delle criticità emerse durante l'utilizzo.

1

2

3

4

## Verifica funzionale

Controllo del funzionamento degli hotspot e dei contenuti associati.

Verifica dei quiz e della logica delle risposte.

Test di navigazione tra scene e controllo compatibilità su dispositivi diversi.

## Ottimizzazione

Modifica dei contenuti in base ai feedback ricevuti.

Controllo finale completo di tutte le funzionalità.

Pubblicazione e condivisione tramite link o incorporamento.

# Sesto Incontro: Meta-Riflessione sul Programma Svolto



## Riflessione finale sul percorso formativo

Cosa hanno imparato gli insegnanti?

Quali strumenti trovano più utili?

Come possono applicare questi strumenti nella loro didattica?



## Discussione su eventuali sfide e soluzioni

Condivisione di esperienze personali durante il corso.

Identificazione delle difficoltà incontrate e strategie per superarle.

Scambio di buone pratiche tra i partecipanti.