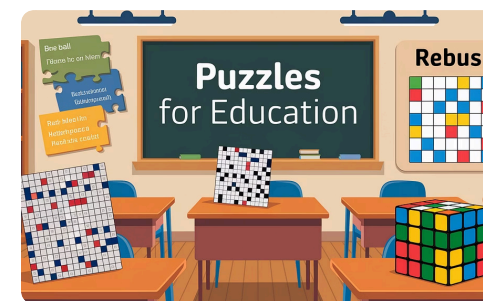
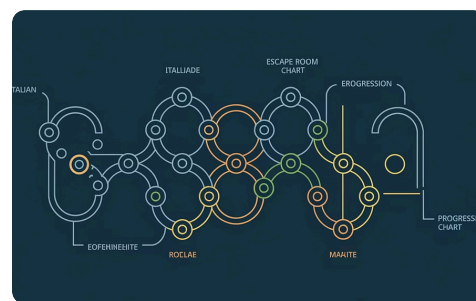


Project Work

La progettazione di una Escape Room didattica parte dalla definizione di un **contesto narrativo significativo**. In questo caso, si sceglie un **personaggio storico** – Ipazia – che consente di intrecciare **storia, filosofia, scienza e attualità**. La modalità di **Digital Storytelling** arricchisce l'esperienza con **elementi multimediali e interattivi**, mentre l'Escape Room introduce sfida, **collaborazione e motivazione**.



Obiettivi di apprendimento

Il progetto si fonda su obiettivi chiari e misurabili, sia disciplinari che trasversali. L'Escape Room, in questo senso, non è solo un gioco, ma uno strumento per sviluppare competenze cognitive, sociali e digitali.

Narrazione coinvolgente

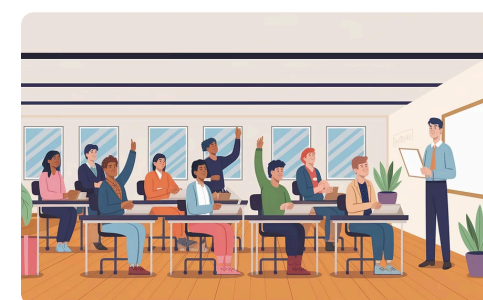
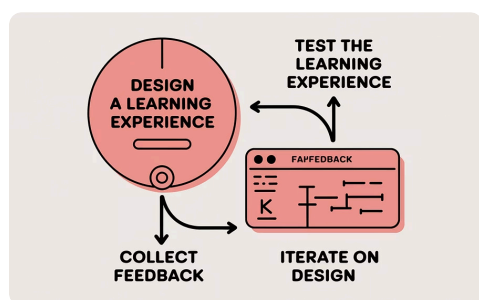
Una narrazione ben costruita è l'elemento che trasforma l'esperienza in un'avventura. Deve suscitare curiosità, porre una sfida, creare un senso di urgenza.

Flusso di gioco logico

La struttura del gioco deve seguire una progressione chiara: introduzione, sfide intermedie, svolta e risoluzione finale. Il passaggio da una fase all'altra avviene solo tramite la risoluzione degli enigmi.

Enigmi vari e pertinenti

Gli enigmi sono il cuore della dinamica ludica. Devono essere coerenti con i contenuti, diversificati nella forma (testuali, visuali, logici, interattivi) e calibrati nella difficoltà.



Piattaforma digitale

La scelta degli strumenti digitali è strategica: devono essere accessibili, intuitivi e funzionali agli obiettivi. Ogni piattaforma va selezionata in base alle sue potenzialità narrative e interattive.

Test e iterazione

Una buona Escape Room nasce da un processo iterativo: si testa, si raccolgono feedback e si migliora. La fase di test permette di verificare la coerenza narrativa, la difficoltà degli enigmi e l'efficacia didattica.

Valutazione integrata

L'Escape Room deve includere un sistema di valutazione che consenta di misurare il raggiungimento degli obiettivi didattici. I risultati possono fornire feedback immediato agli studenti e dati utili ai docenti.

Dimensione collaborativa

L'attività deve stimolare il lavoro di squadra e la comunicazione tra pari. Gli enigmi dovrebbero richiedere competenze diverse, incoraggiando ogni studente a contribuire secondo le proprie capacità.



Esempio di Project Work Storico: **Ipazia di Alessandria**

Il personaggio

Ipazia (370-415 d.C.), prima matematica e filosofa della storia documentata, insegnò all'antica Biblioteca di Alessandria in Egitto.

La sua vita rappresenta un perfetto soggetto per il Digital Storytelling Educativo.

Elementi narrativi

Ricostruzione virtuale della Biblioteca di Alessandria

Diari animati con le sue scoperte astronomiche

Interviste simulate con suoi studenti

Mappe interattive dell'Alessandria del V secolo

Obiettivi didattici

Esplorare il ruolo delle donne nella scienza antica

Comprendere il contesto culturale dell'Egitto ellenistico

Analizzare il conflitto tra pensiero scientifico e dogmatismo

Riflettere sull'importanza della preservazione del sapere

La trama narrativa della vita di Ipazia

La vita della matematica e filosofa Alessandrina si presta perfettamente a una struttura narrativa coinvolgente.

Nascita e formazione (370-385 d.C.)

Figlia del matematico Teone, Ipazia cresce immersa nel mondo accademico della Biblioteca di Alessandria, sviluppando precocemente un talento per la matematica e l'astronomia.

Contributi scientifici (400-412 d.C.)

Perfeziona strumenti astronomici come l'astrolabio, scrive commenti sulle opere di Diofanto e Apollonio, e sviluppa teorie sulle orbite planetarie che sfidano le convinzioni dell'epoca.

Tragico epilogo (marzo 415 d.C.)

La sua morte violenta per mano di una folla di fanatici segna simbolicamente la fine dell'era classica e l'inizio di un lungo periodo di oscurantismo scientifico.



Ascesa accademica (385-400 d.C.)

Diventa la prima donna a guidare la scuola neoplatonica di Alessandria, attirando studenti da tutto il Mediterraneo con le sue lezioni di matematica, astronomia e filosofia.

3

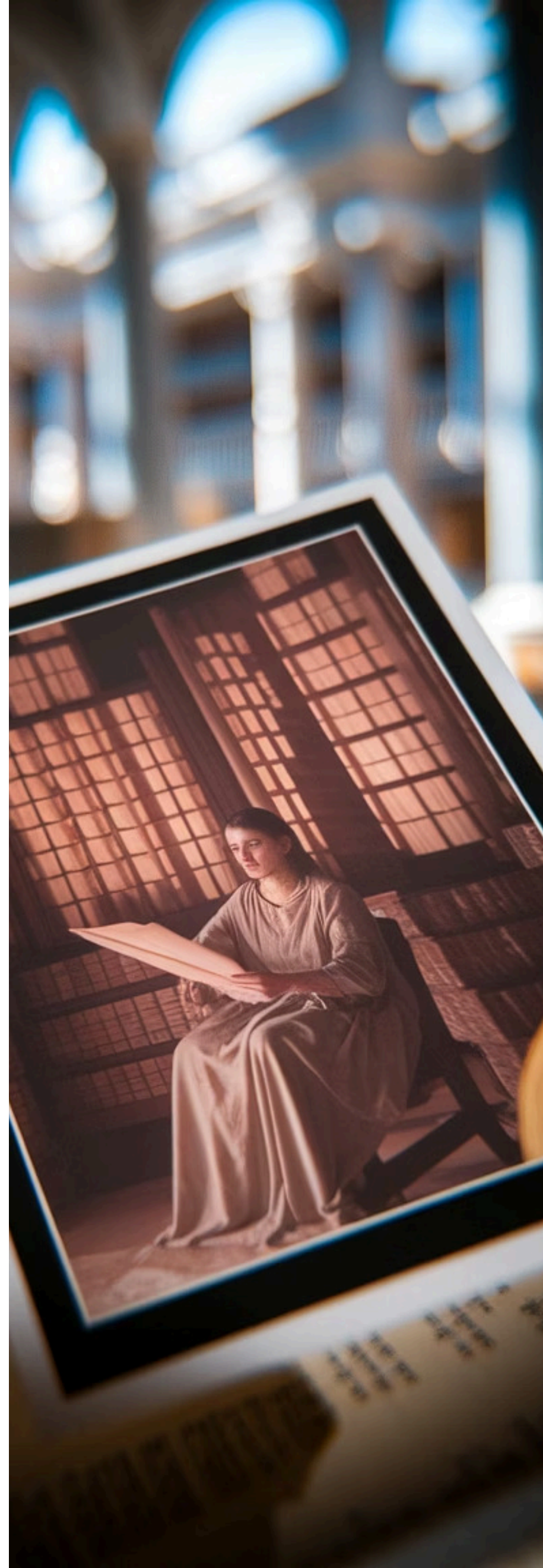


Conflitto con il potere (412-415 d.C.)

Con l'intensificarsi delle tensioni politiche e religiose ad Alessandria, la sua posizione di intellettuale pagana la pone al centro di pericolosi conflitti con l'autorità ecclesiastica e politica.



Questa struttura narrativa può essere arricchita con mappe interattive, ricostruzioni virtuali e collegamenti ai contesti storici e filosofici dell'epoca.



Un esempio concreto di Escape Room Didattica ambientata nell'antica Biblioteca di Alessandria



Ingresso alla Biblioteca

Gli studenti entrano nella maestosa sala principale della Biblioteca di Alessandria.

- **Hotspot** sulla conquista di Alessandro Magno (332 a.C.) e fondazione della città
- **Hotspot** sull'incendio della Biblioteca durante l'assedio di Giulio Cesare (48 a.C.)



Laboratorio Alchemico

Il laboratorio dove lavorava Ipazia.

- **Hotspot** sugli studi alchemici e le innovazioni scientifiche dell'epoca tolemaica
- **Hotspot** sugli strumenti scientifici utilizzati dai filosofi naturali di Alessandria



Destinazione Finale: La Sala dei Sapienti

Gli studenti raggiungono la sala segreta dove i più grandi pensatori si riunivano.

Qui viene svelato il segreto alchemico della "quintessenza", il quinto elemento oltre terra, acqua, aria e fuoco, considerato l'essenza stessa del cosmo e simbolo della conoscenza universale.

L'intero percorso richiede 90 minuti e integra conoscenze di astronomia, storia e scienze in un'esperienza immersiva che trasporta gli studenti nell'antica civiltà alessandrina, centro del sapere del mondo antico.

Creazione dei Contenuti ed Enigmi

Organizzazione dei gruppi di lavoro per lo sviluppo dell'Escape Room didattica



◆ Step 1 – Narrazione dettagliata e materiali

Compiti assegnati: sviluppare narrazioni specifiche per ogni stanza, produrre materiali narrativi digitali e definire le modalità di comunicazione.

Artefatto finale: raccolta strutturata di contenuti narrativi digitali per ogni stanza, con indicazione del loro ruolo nella progressione della storia.



◆ Step 2 – Progettazione digitale e interattività

Compiti assegnati: progettare l'aspetto visivo delle stanze, implementare elementi interattivi, definire gli Hot Spot e integrare elementi multimediali.

Artefatto finale: prototipo navigabile delle stanze digitali con interattività e grafica integrate, accompagnato da scheda tecnica esplicativa.



◆ Step 3 – Creazione e integrazione enigmi

Compiti assegnati: progettare gli enigmi principali, definire le soluzioni corrette e alternative, integrare gli enigmi nel contesto digitale e prevedere indizi.

Artefatto finale: raccolta di enigmi con relative soluzioni, indicazione del livello di difficoltà e link di realizzazione digitale.

Test, Revisione e Pubblicazione

La fase finale del progetto prevede tre gruppi di lavoro con compiti specifici per garantire qualità e funzionalità dell'esperienza didattica.



◆ Step 1 – Integrazione finale e test narrativo

Compiti assegnati: integrare tutti gli **elementi narrativi** creati nella piattaforma, **testare la coerenza** del flusso narrativo ed effettuare una **revisione finale** dei materiali.

Artefatto finale: versione definitiva della **narrazione integrata** nella piattaforma, con tracciatura completa del flusso e annotazioni sulle modifiche.



◆ Step 2 – Test tecnico e funzionale

Compiti assegnati: testare il **funzionamento tecnico** della piattaforma, verificare i **passaggi tra stanze**, controllare il **sistema di indizi** e valutare l'**accessibilità** dell'esperienza.

Artefatto finale: **report di test tecnico** con segnalazione di errori, criticità e soluzioni adottate; eventuali schermate o video dimostrativi.



◆ Step 3 – Test enigmi e debriefing

Compiti assegnati: testare la **chiarezza e difficoltà** degli enigmi, valutare la **logica del flusso di gioco**, progettare una **scena finale coinvolgente** e strutturare il **debriefing** per la riflessione.

Artefatto finale: documento con feedback raccolti durante il test + **bozza della scena conclusiva** e traccia guida per il debriefing in classe. [< Back](#)