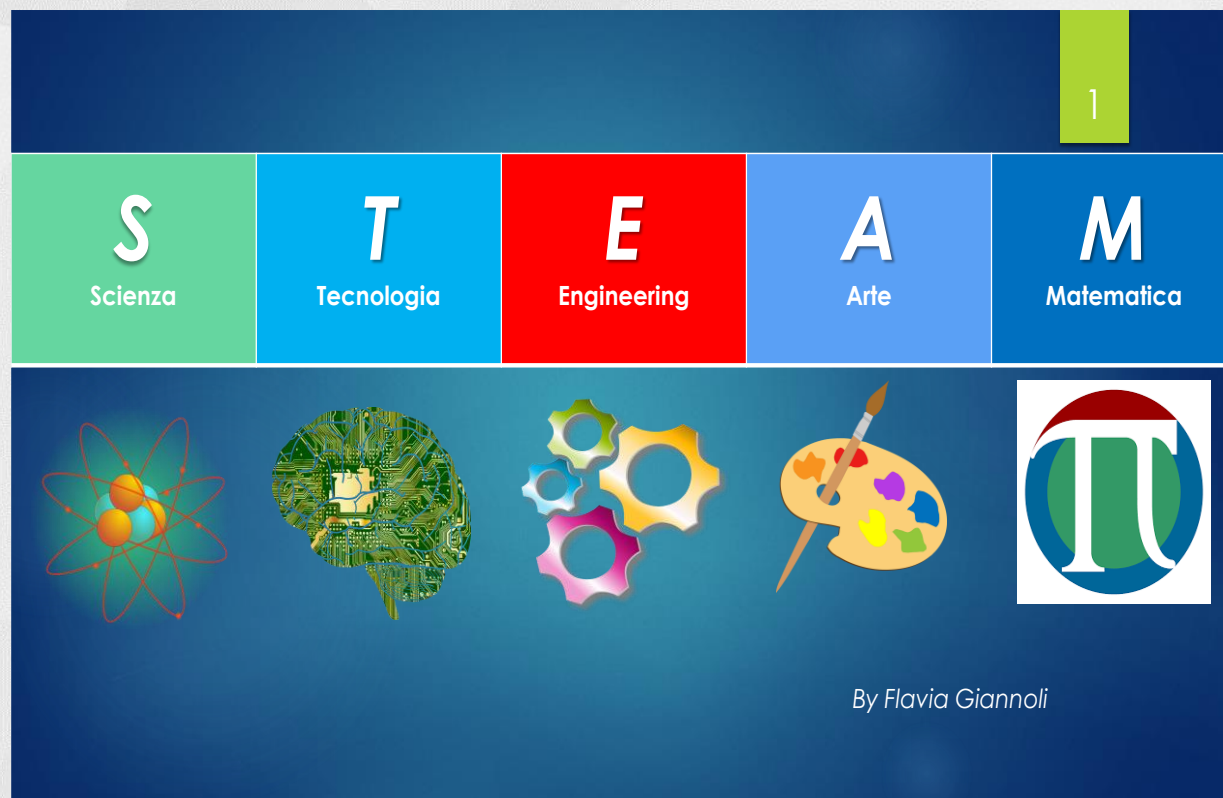


# Escape room per la didattica STEM

Flavia Giannoli  
LS. A. Volta, MIM  
[flavia.giannoli@gmail.com](mailto:flavia.giannoli@gmail.com)



# Attività STEM-STEAM per l'inclusione e l'orientamento



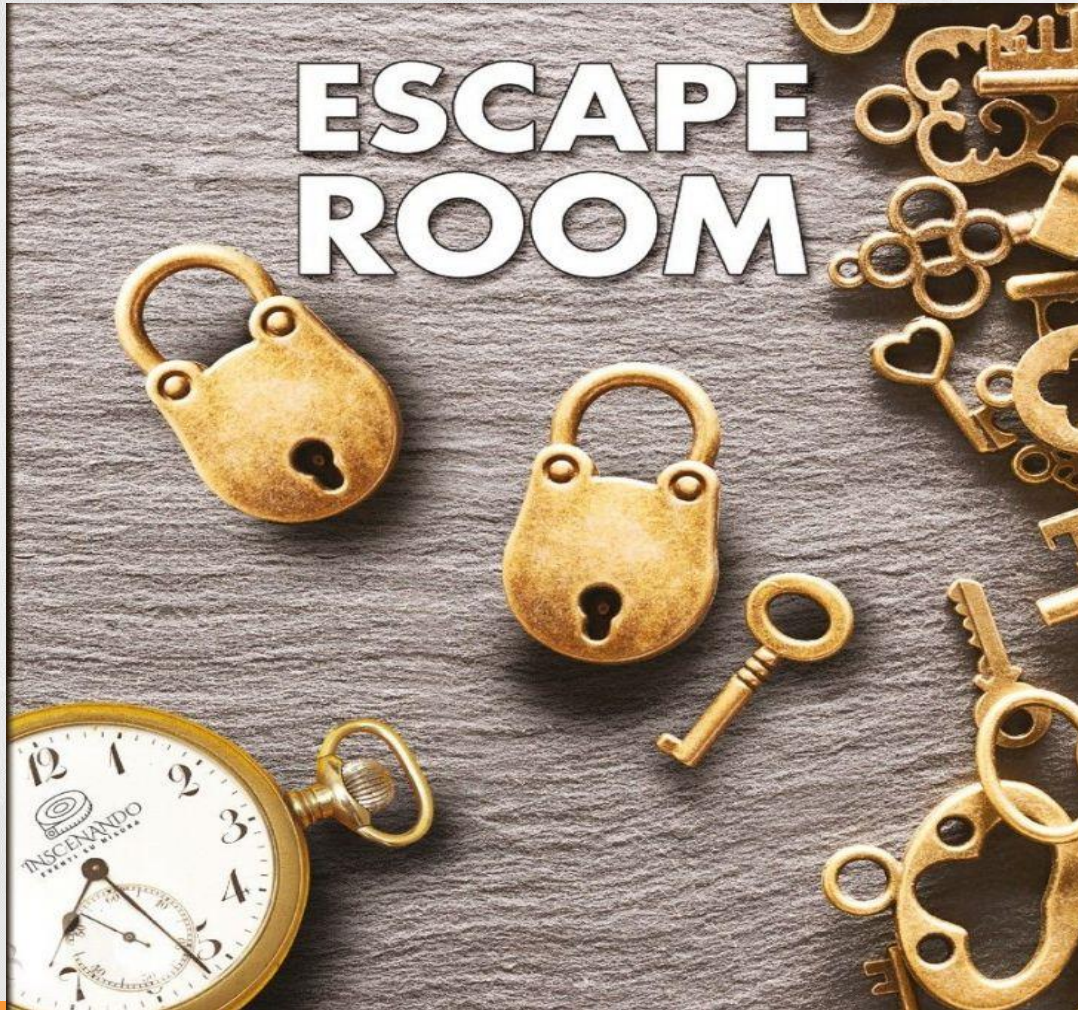
**Coinvolgimento di più discipline** per risolvere problemi concreti;  
**Maggior familiarità con il digitale;**  
**Data literacy:** crescita della capacità di leggere, interpretare e raccontare i dati disponibili;  
**Thinking:** sviluppo della capacità di proporre soluzioni originali e inusuali per costruire oggetti complessi a partire da materiali semplici.

# Gamification per stimolare la partecipazione attiva

Gli studenti applicano le  
conoscenze acquisite in classe  
per **risolvere enigmi**  
e **superare sfide**  
in un contesto legato alla realtà ed  
al contesto di apprendimento



# Escape room per la didattica



**apprendimento esperienziale** per consolidare le conoscenze, migliorando la comprensione e la memorizzazione dei contenuti;

**apprendimento cooperativo** e lavoro di squadra per raggiungere l'obiettivo comune;

**sviluppo di competenze sociali** importanti, come la capacità comunicativa e organizzativa, la gestione del tempo e la leadership.

# Moodle & Escape room

Creazione dell'**ambientazione a tema** che immerga e coinvolge gli studenti nell'esperienza dell'Escape Room;

Strutturazione della **rete di stanze**: ogni stanza può contenere enigmi, indizi e sfide che, una volta risolti, permettono l'accesso alla stanza successiva;



Trova la chiave per accedere al livello successivo



# Moodle & Escape room

Utilizzo di **Serrature e Messaggi Cifrati** mediante la creazione di accessi condizionati;

Aggiungi criterio...

Accedi al

- > Opzioni H5P
- > Valutazione
- > Opzioni tentativo
- > Impostazioni comuni
- ▼ **Condizioni per l'accesso**
  - Criteria di accesso
    - DATA: Criterio di accesso basato su data e orario.
    - VALUTAZIONE**: Criterio di accesso basato sulla valutazione.
    - PROFILO UTENTE: Criterio di accesso basato sui campi del profilo utente.
    - INSIEME DI CRITERI: Insieme di criteri di accesso per l'implementazione di logiche complesse.

Nessuno

AGGIUNGI ANNULLA

> Tag

*La struttura a livelli non solo rende l'esperienza più intrigante, ma aiuta anche a strutturare il percorso di apprendimento in modo chiaro e logico, facilitando la progressione degli studenti attraverso i contenuti.*

# Moodle & Escape room

**Invenzione di sfide diversificate con H5P:** H5P è un potente strumento integrato in Moodle che consente la creazione di contenuti interattivi e multimediali come quiz, linee del tempo e giochi interattivi, che rendono l'Escape Room più complicata e stimolante;



*Set di contenuti creati per l'escape room sull'IA illustrata di seguito: 3 video interattivi, una linea del tempo ed una cornice di riflessione (Accordion).*

# Moodle & Escape room

**Impostazione di Limiti di Tempo:** Per rendere l'Escape Room ancora più avvincente, è possibile impostare un limite di tempo utilizzando le funzionalità di Moodle.

*Questo elemento di pressione aggiuntivo simula le scadenze reali e spinge gli studenti a lavorare rapidamente ed efficacemente, migliorando le loro capacità di gestione del tempo e di lavorare sotto stress.*





# Escape room sull'IA – prima stanza



- Ma le AI imparano? Apprendimento supervisionato
- AI versus robot. Apprendimento non supervisionato
- Reti Generative Antagoniste e sistemi autonomi
- Trova la chiave per accedere al livello successivo







## AI versus robot. Apprendimento non supervisionato




*Uno dei tre video interattivi H5P integrati nella prima stanza*

*Scopo: Verificare la comprensione dei concetti chiave mediante le domande ed i punti di interazione introdotti nei video, mantenendo alta l'attenzione.*

# Escape room sull'IA – seconda stanza

-  Guida tematica
-  Timeline: lo sviluppo dell'AI 
-  Trova la chiave per accedere al livello successivo



*Timeline interattiva H5P  
integrata nel corso*



*Il lancio di Siri nell'ottobre 2011*

*Scopo: Fornire una visione storica, aiutando gli studenti a comprendere l'evoluzione dell'AI.*

# Escape room sull'IA – terza stanza

Le Digital Humanities



OpenAI: shaping the future of technology

Le sfide legate al futuro dell'AI



*Cornici di riflessione H5P  
integrate nel corso  
(Accordion, fisarmonica)*

***Scopo:** Incoraggiare il pensiero critico e l'autovalutazione, fornendo agli studenti un'opportunità per approfondire il proprio apprendimento e saper, dopo, dar ragione dell'esperienza nel debriefing finale in classe.*

## Le sfide legate al futuro dell'AI

- > Le sfide legate al futuro dell'AI
- > Le digital humanities
- > Top skills e STEM

# Conclusioni

Le Escape Room possono trasformare l'esperienza di apprendimento e rendere le discipline STEM più accessibili, divertenti e stimolanti.

La sinergia tra gamification e didattica STEM, facilitata da Moodle, rappresenta dunque un passo avanti significativo verso un'educazione più interattiva e orientata al futuro.



# Grazie dell'attenzione! Domande?

[flavia.giannoli@gmail.com](mailto:flavia.giannoli@gmail.com)