

L'IA Generativa come partner progettuale. Una Escape Room per l'apprendimento efficace in Moodle

Pierluigi Muoio, *Ph.D.*
Università della Calabria
pierluigi.muoio@unical.it



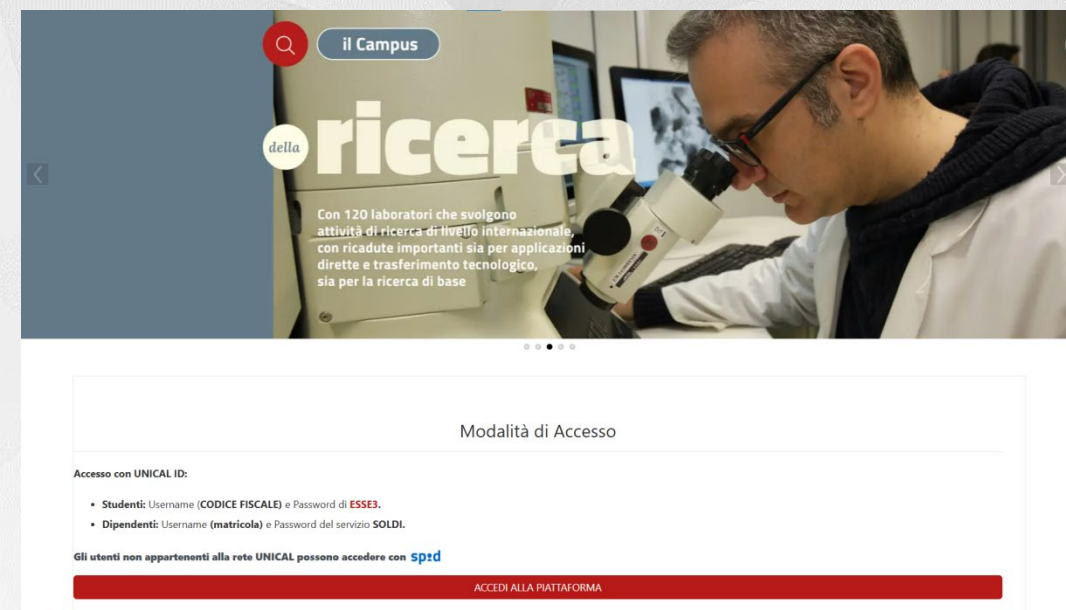
Il contesto



Università della Calabria

Cdl Scienze della Formazione Primaria

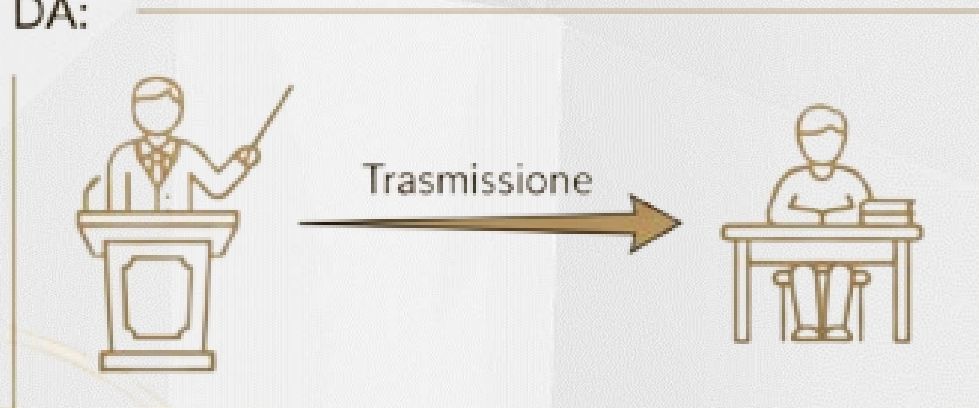
Piattaforma e-learning 



La sfida: oltre la trasmissione del sapere

Il panorama educativo richiede un cambiamento di paradigma. Dobbiamo superare il modello di apprendimento come mera trasmissione di contenuti per abbracciare un processo attivo e partecipativo, dove lo studente è protagonista nella costruzione del proprio sapere.

DA:



A:



Gamification



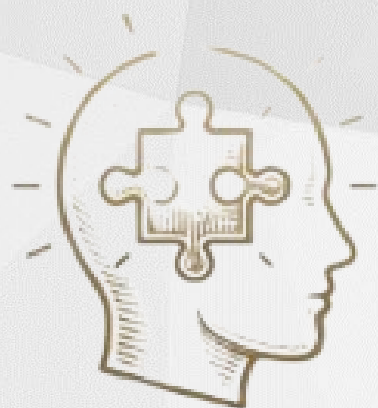
Game-Based Learning



Nativi Digitali

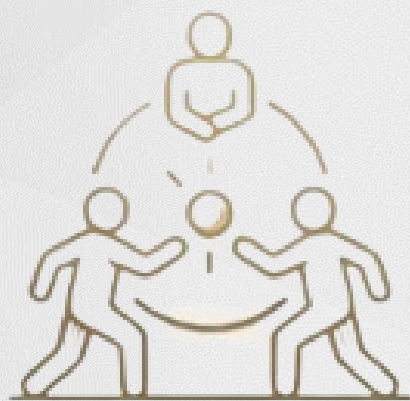
Come possiamo trasformare l'ambiente di apprendimento digitale per renderlo realmente immersivo e motivante?

L'opportunità: le Escape Room educative



Sviluppo di Competenze Trasversali

Allenano problem solving, gestione del tempo e dello stress.



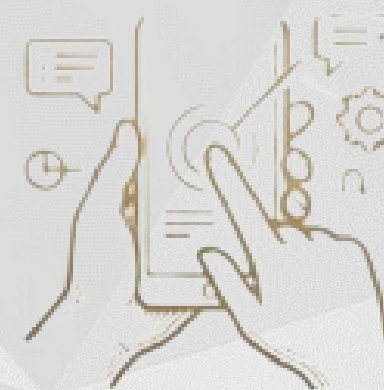
Apprendimento Cooperativo

Stimolano il team working e la comunicazione per raggiungere un obiettivo comune.



Accessibilità e Flessibilità

Superano i vincoli logistici e le barriere fisiche, garantendo esperienze inclusive.



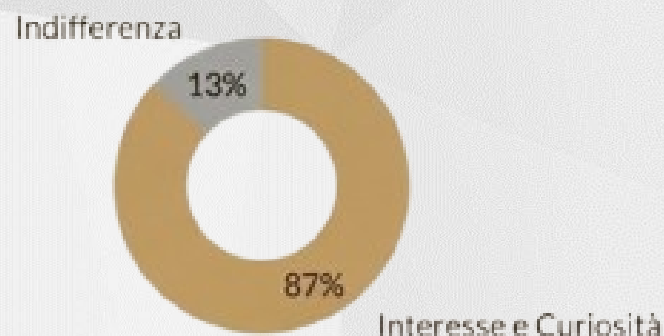
Coinvolgimento per Nativi Digitali

Creano contesti immersivi e interattivi adatti a studenti abituati a stimoli digitali.

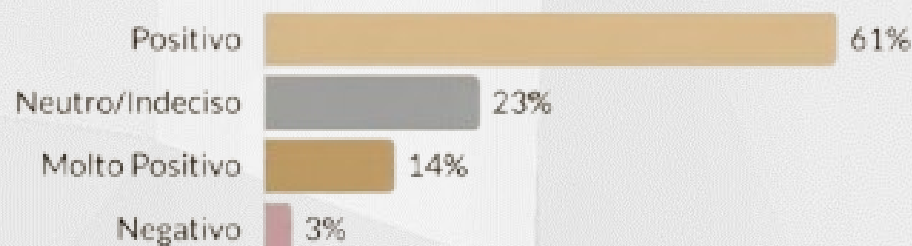
Conoscere gli studenti: percezioni sull'IA

Dati raccolti da un questionario somministrato a ~200 studenti del primo anno del corso di Scienze della Formazione Primaria.

Emozioni Prevalenti sull'IA in Didattica



Atteggiamento Complessivo verso l'IA



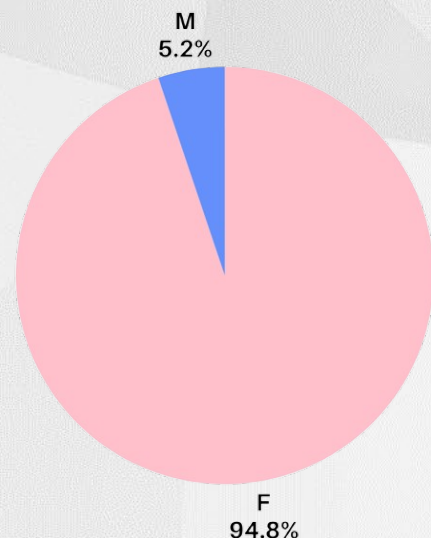
71%

**Pensa che l'uso
sistematico dell'IA
non possa sostituire
l'insegnante.**

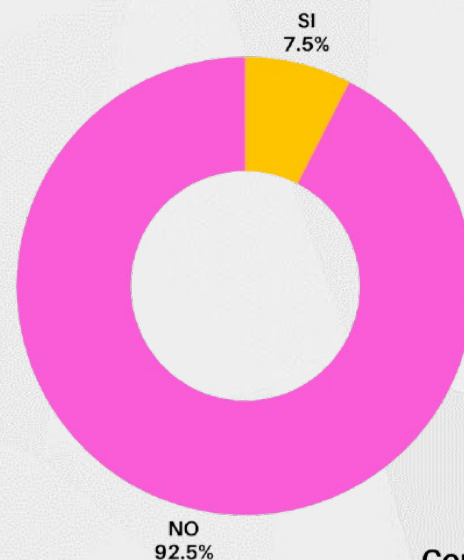
Questi dati evidenziano un forte interesse ma anche la necessità di una formazione critica e consapevole, che posizioni l'IA come strumento di supporto e non di sostituzione.

Conoscere gli studenti

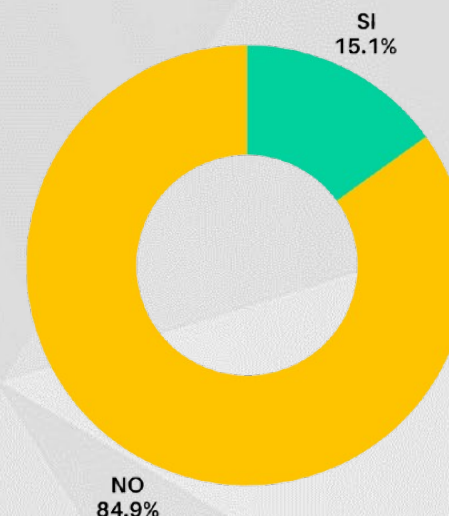
Distribuzione sesso (M/F)



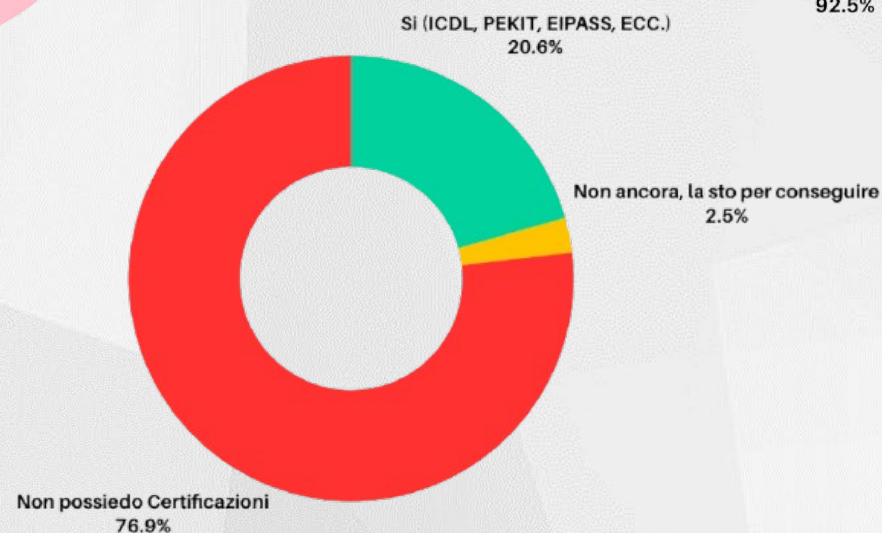
Sai creare un eBook multimediale?



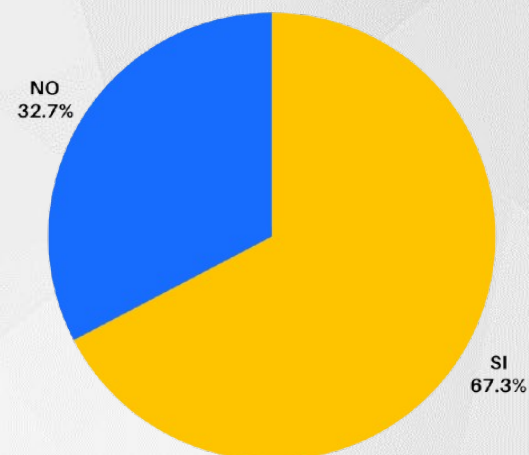
Conosci il termine "Creative Commons"?



Possiedi una Certificazione Informatica?

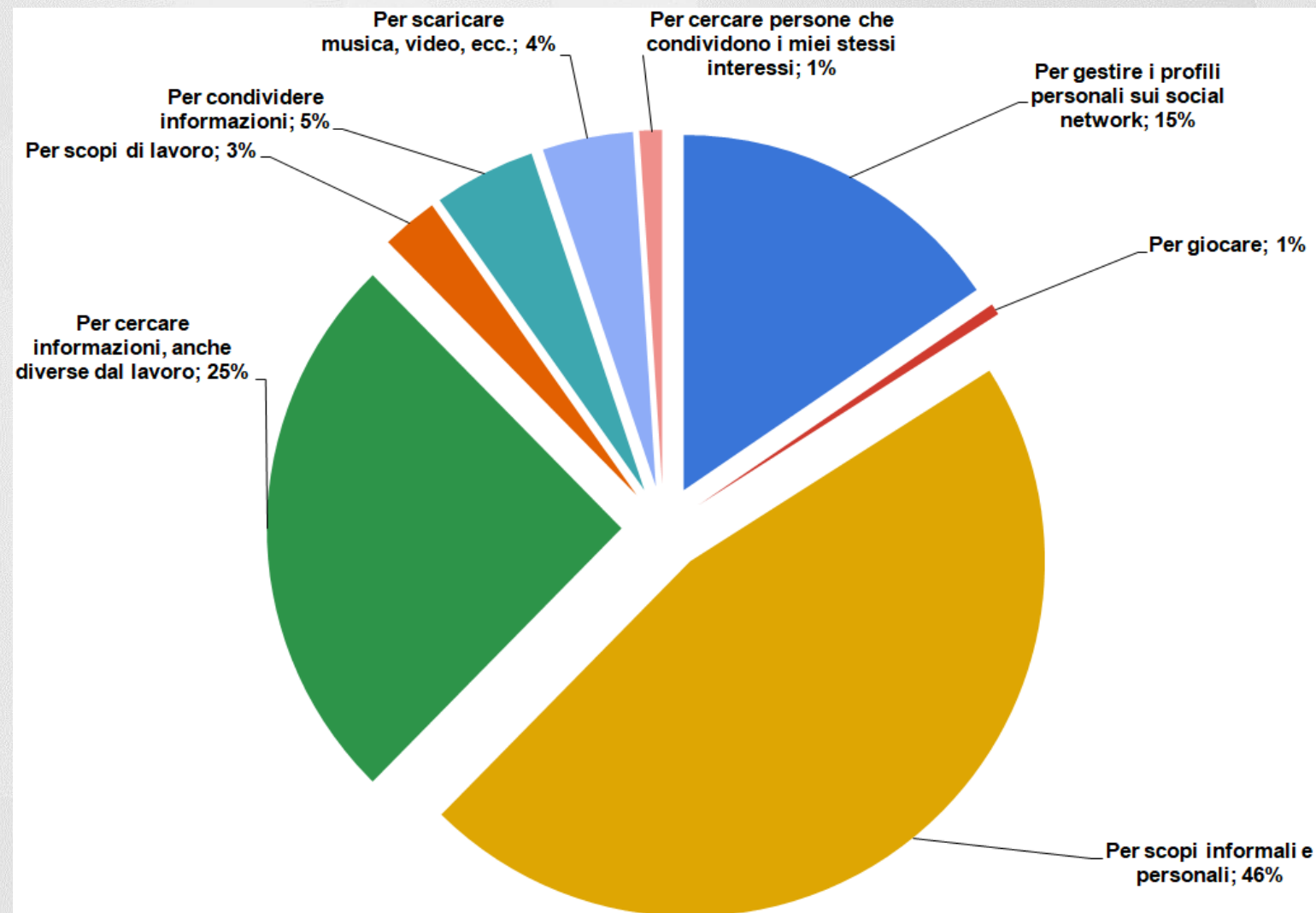


Conosci Realtà Aumentata e Realtà Virtuale?

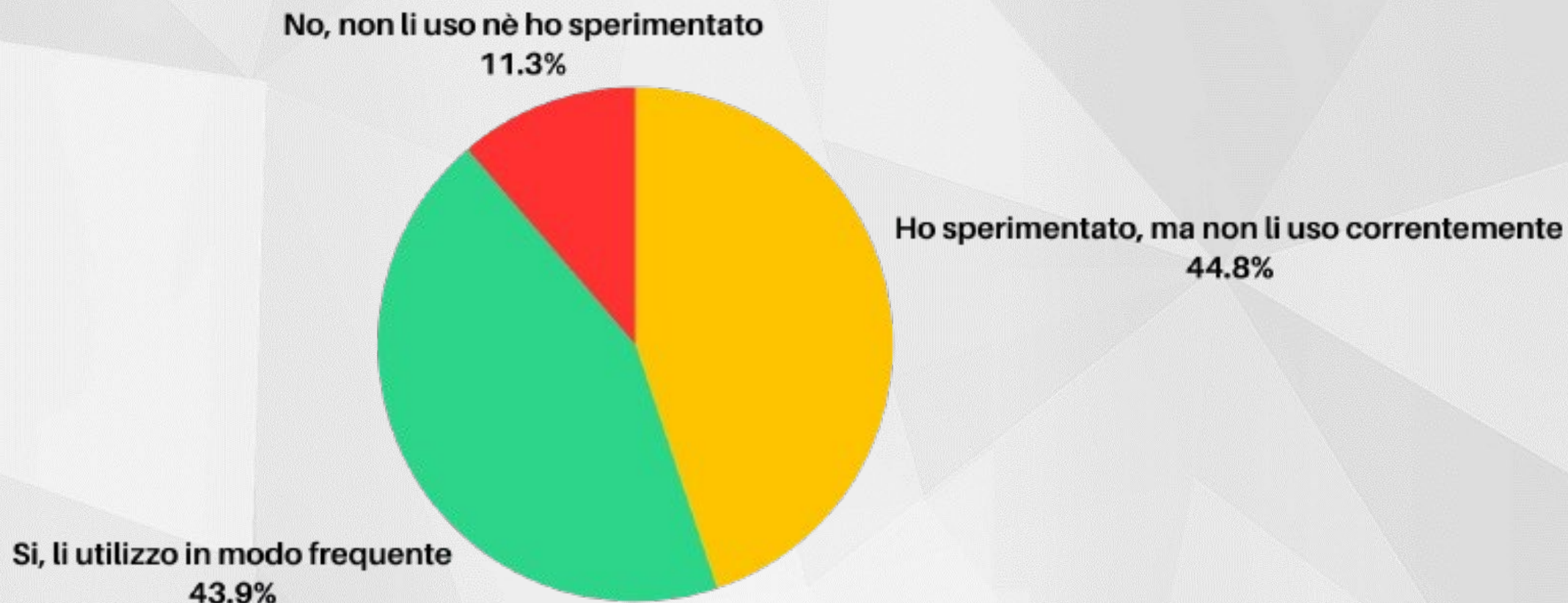


Conoscere gli studenti

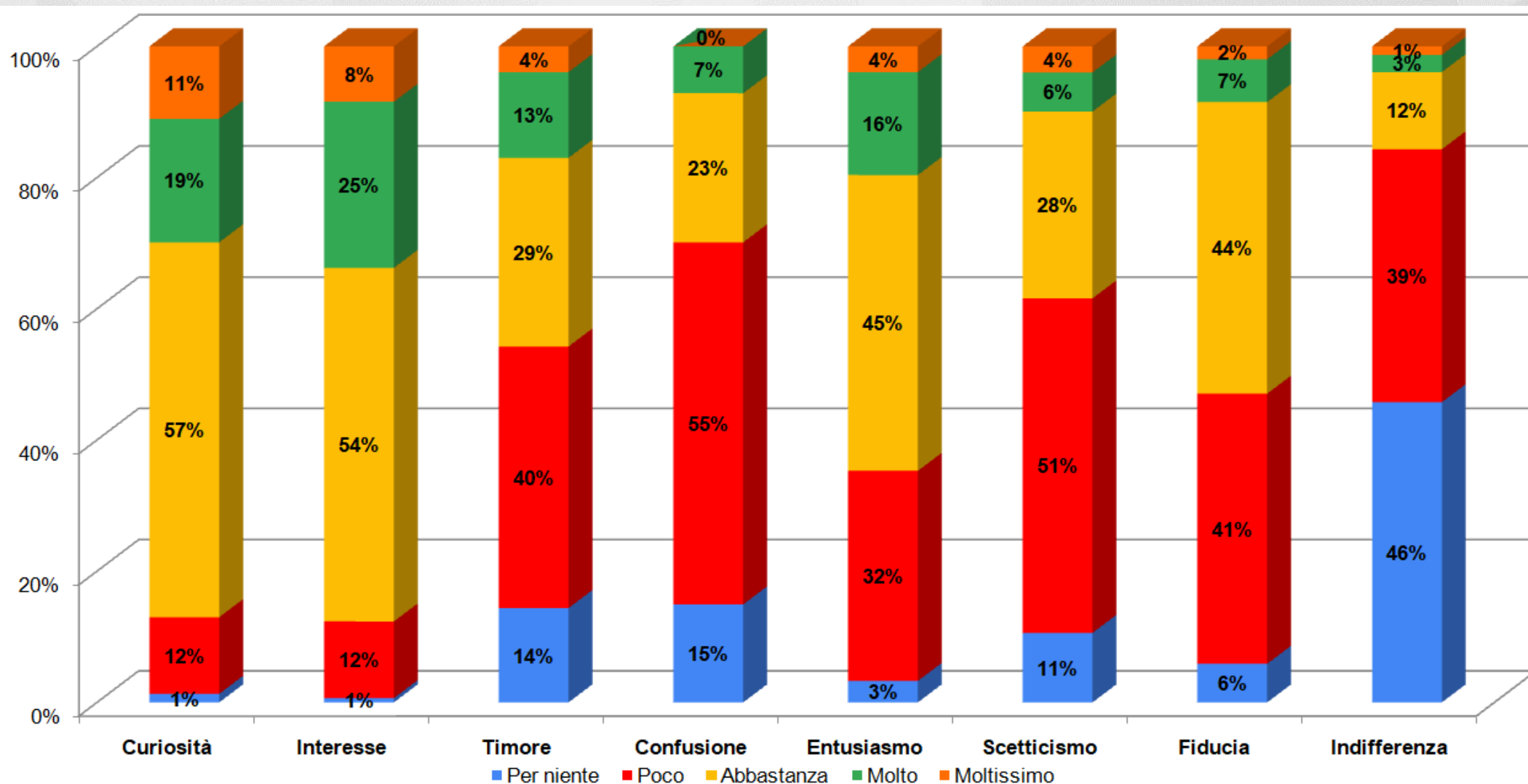
Uso prevalente della Rete



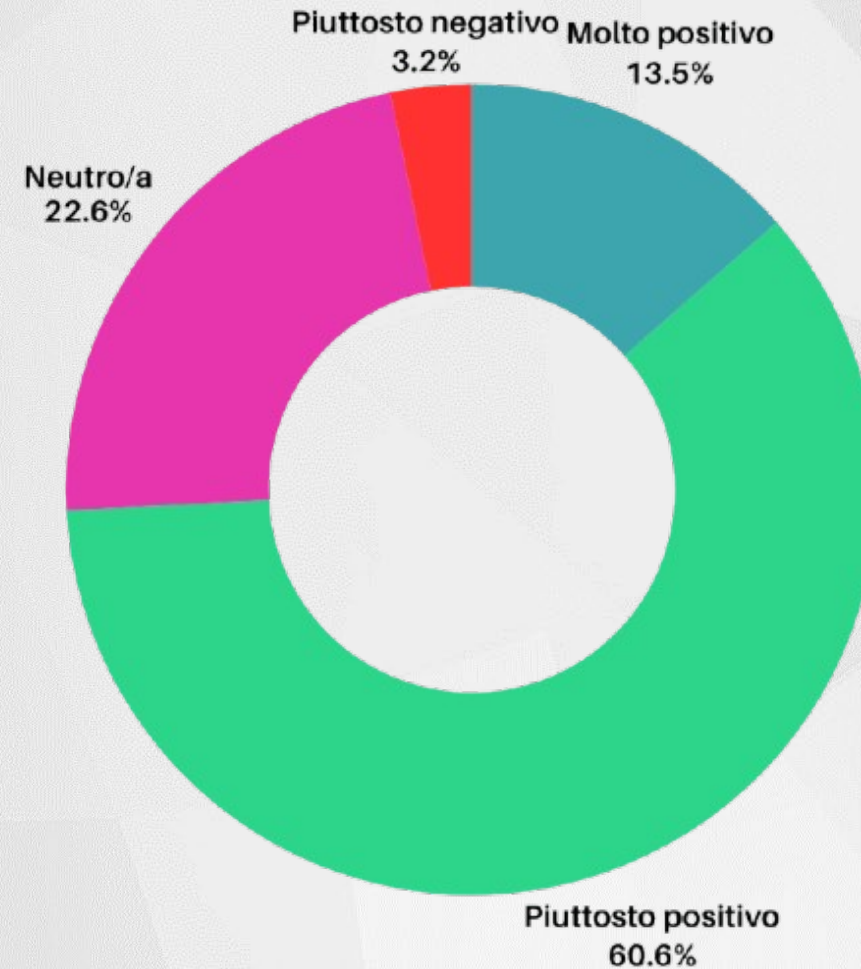
Utilizzo di strumenti IA



Sensazioni su IA



Atteggiamento verso l'IA



Le Escape Room educative

- Collaborazione e lavoro di squadra
- Apprendimento attivo e coinvolgente
- Gestione del tempo e dello stress
- Personalizzazione e adattabilità
- Inclusività
- Sollecitazione alla creatività
- Feedback immediato e autovalutazione



Gamification

“impiego di elementi di game design in un contesto non di gioco” (**Deterding et al. 2011**)

Prevede l'utilizzo di **avatar**, **livelli**, **badge**, **classifiche**, **ricompense**, **premi**, ecc.

Obiettivo: assunzione o modifica di un comportamento

Gamification ≠ **serious game**

Serious game: applicazioni informatiche interattive create allo scopo di impartire al giocatore specifici obiettivi di apprendimento



Il Modello MDA

Hunicke, LeBlanc, Zuber (2004)

1

MECCANICHE: regole e comportamenti alla base del gioco

2

DINAMICHE: strategie e comportamenti adottati per giocare e vincere

3

ESTETICHE: componenti emotive, stati d'animo, sensazioni suscitate nei giocatori



L'IA come co-pilota nella progettazione didattica

L'Intelligenza Artificiale Generativa non sostituisce il docente, ma ne potenzia la capacità progettuale, agendo come un partner creativo.



Realizzazione

- Intelligenza Artificiale come partner progettuale
- Content bank di Moodle
- Ricorso al software H5P:



- Question Set
- Crossword
- Drag & Drop
- Branching Scenario
- True/false question
- Interactive video
- Timeline
- Essay
- Drag the Words
- Dialog Cards

Realizzazione - prompt

Sei un docente universitario esperto in Tecnologie Didattiche, sei competente nella creazione di esperienze di apprendimento gamificate e stimolanti per gli studenti del primo anno che seguono il tuo corso. In base al materiale didattico allegato ed ai seguenti cinque macro argomenti:

1) Concetti di base delle ICT, 2) Google Apps, 3) Intelligenza Artificiale, 4) Gamification, 5) eBook didattici inclusivi, suggerisci la struttura base di una Escape Room da realizzare con l'applicazione H5P da proporre a studenti del primo anno del Corso universitario in Scienze della Formazione Primaria al fine di facilitare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento fissati e degli argomenti trattati nel corso di Laboratorio di Tecnologie didattiche.

L'attività deve essere coinvolgente, strutturata e con un grado di difficoltà adeguato all'età degli studenti, in modo che risulti stimolante, ma non eccessivamente difficoltosa, evitando frustrazione ed abbandono del gioco. Proponi un'ambientazione tematica che immerga gli studenti nell'Escape Room con immagini e testi personalizzati in modo da catturare la loro attenzione e li motivi a partecipare.

Per ogni stanza proponi enigmi, indizi e sfide didattiche e lo strumento di H5P più appropriato da usare in modo che una volta risolti gli enigmi si passi alla stanza successiva. Il percorso di apprendimento deve essere strutturato in modo chiaro e logico, facilitando la progressione dei partecipanti tramite i contenuti. Tutto dovrà essere coerente dal punto di vista narrativo. Produci il suggerimento in forma tabellare.

Realizzazione: mappa della ER



Piattaforma

Moodle - Sfruttato come Learning Management System d'Ateneo per strutturare il percorso e gestire gli accessi condizionati.

Interattività

H5P - Utilizzato per creare tutti gli enigmi e le sfide interattive (quiz, cruciverba, video, etc.) senza competenze di programmazione.

Co-Designer

IA Generativa - Impiegata come partner creativo per l'ideazione della trama, la generazione di scenari, testi ed enigmi.

Le stanze della biblioteca



Stanza 1: Le Fondamenta della Biblioteca

Tema: Concetti di base delle ICT.

Sfida: Un quiz a scelta multipla e un cruciverba digitale per testare le conoscenze fondamentali.

Strumenti H5P: Quiz (Question Set), Crossword.

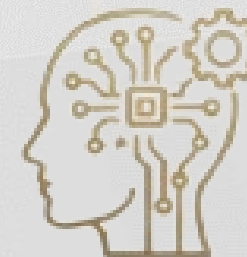


Stanza 2: La Sala degli Strumenti Magici

Tema: Padronanza delle Google Apps (Docs, Sheets, Slides).

Sfida: Associare icone e descrizioni corrette; risolvere uno scenario pratico scegliendo l'app più adatta.

Strumenti H5P: Drag and Drop, Branching Scenario.



Stanza 3: Il Laboratorio del Futuro

Tema: Miti e realtà dell'Intelligenza Artificiale.

Sfida: Domande Vero/Falso per sfatare i miti sull'IA; un mini caso didattico su IA e apprendimento inclusivo.

Strumenti H5P: True/False Question, Interactive Video.

Le stanze della biblioteca



Stanza 4: La Sala dei Giochi Antichi

Tema: Principi di Gamification nella didattica.

Sfida: Completare una timeline interattiva sulla storia della gamification; rispondere a una domanda aperta su un'applicazione pratica.

Strumenti H5P: Timeline, Essay (con feedback automatizzato).



Risolvendo ogni sfida, gli studenti ottengono un frammento della **'Chiave del Sapere'**. Solo ricomponendo la chiave è possibile aprire la porta finale.



Stanza 5: La Sala dei Libri Viventi

Tema: Creazione di eBook didattici inclusivi.

Sfida: Identificare strumenti di accessibilità in un testo; trascinare elementi in colonne 'inclusivo' vs 'non inclusivo'.

Strumenti H5P: Drag the Words, Dialog Cards.

Il verdetto degli studenti

95%



Ritiene l'Escape Room un valido strumento da usare anche in altri corsi universitari.

90%



Ha trovato l'esperienza più dinamica e interattiva grazie all'uso di H5P.

88%



Ha giudicato "adeguato" il livello di difficoltà degli enigmi, trovando il giusto equilibrio tra sfida e frustrazione.

85%

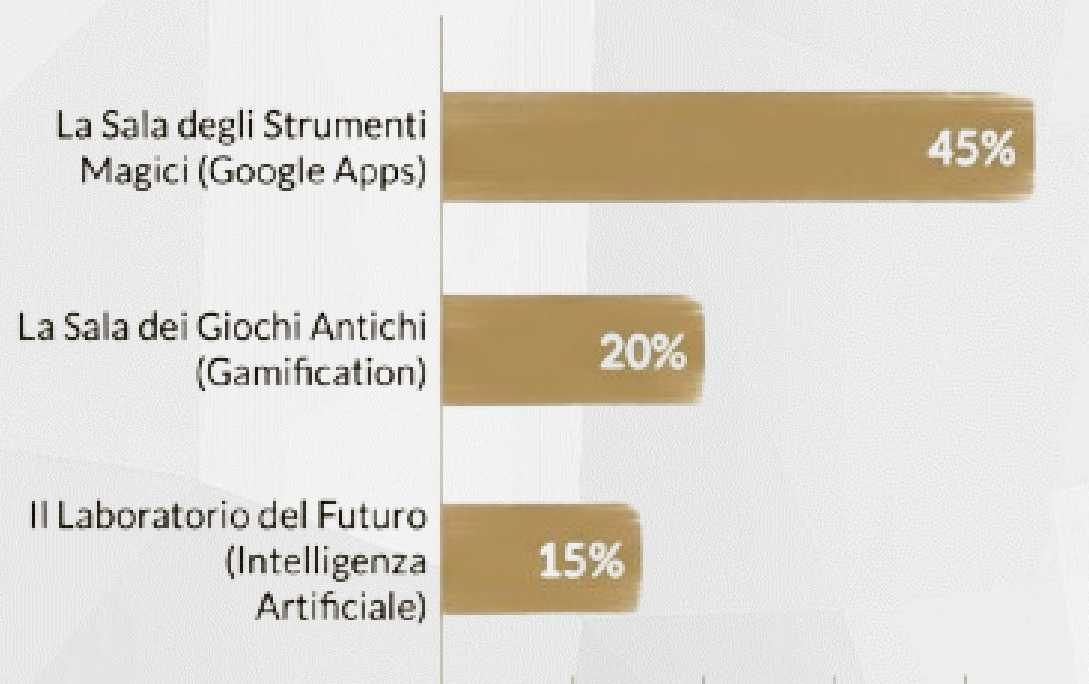


Ha considerato l'ambientazione della "Biblioteca Segreta" "molto coinvolgente".

Apprezzamenti e spunti di miglioramento

Le Stanze Più Apprezzate

Preferenze degli studenti



Suggerimenti per il Futuro

proposti dagli studenti



- Aggiungere elementi audio-visivi per un'immersione maggiore.



- Prevedere indizi "extra" opzionali per superare i momenti di difficoltà.



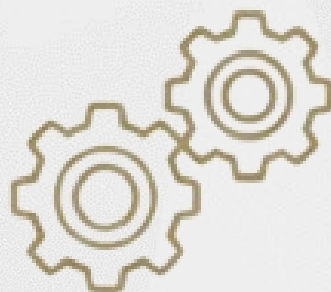
- Integrare una fase di debriefing finale più strutturata per discutere le soluzioni e i concetti appresi.

Lezioni apprese



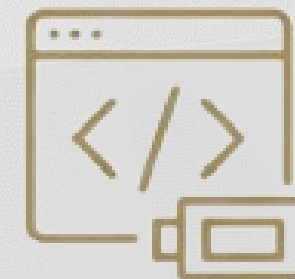
1. Il Potere della Narrazione

Una storia avvincente è il motore del coinvolgimento. L'ambientazione della 'Biblioteca' ha creato un contesto familiare e rassicurante, motivando gli studenti a partecipare attivamente.



2. Progettazione Intelligente

L'equilibrio tra sfida e frustrazione è cruciale. Gli enigmi devono essere pertinenti agli obiettivi di apprendimento e calibrati sul livello degli studenti per mantenere alta la motivazione.



3. Tecnologia come Abilitatore

Moodle e H5P forniscono un'infrastruttura robusta e flessibile. Permettono di creare esperienze complesse senza richiedere competenze di programmazione avanzate, democratizzando la progettazione didattica innovativa.

Aprire nuove porte all'apprendimento

- ✧ Le **Escape Room virtuali** sono strumenti potenti per consolidare concetti in modo attivo e memorabile, superando la lezione espositiva.
- ✧ Superano **barriere logistiche**, promuovendo accessibilità, inclusione e apprendimento ibrido.
- ✧ L'unione con l'**IA generativa** rende questa metodologia innovativa accessibile a un numero maggiore di docenti, riducendo i tempi di sviluppo e stimolando la creatività.



Grazie per l'attenzione.

info@pierluigimuoio.com
pierluigi.muioio@unical.it
www.pierluigimuoio.com