CROSS-MEDIA LANGUAGES
Applied Research, Digital Tools and Methodologies

ESPERIENZE DIDATTICHE – TEACHING PRACTICE

ESCAPE ROOM VIRTUALI: Uno strumento innovativo per la valutazione dell'apprendimento dell'educazione civica in lingua inglese

SIMONA SCANNI
I.C. Japigia II – Torre a Mare
simona.scanni.d@japigiaii-torreamare.edu.it

Abstract

(ITA) Il presente contributo esplora la sfida della valutazione dell'Educazione Civica in lingua inglese, introdotta obbligatoriamente dal 2020/2021 per la cittadinanza globale (Agenda 2030), che richiede di misurare competenze linguistiche e concetti civici. Si propone l'uso di *escape room* virtuali come strumento innovativo e coinvolgente per una valutazione efficace e interattiva, capace di sviluppare entrambe le aree. Osservazioni in classi di scuola secondaria di primo grado ne evidenziano il potenziale valutativo.

PAROLE CHIAVE: Educazione civica; realtà virtuale; valutazione dell'apprendimento; escape room; lingue straniere.

(EN) This paper examines the challenge of assessing Civic Education learning in English as a foreign language, a compulsory subject in Italian schools since the 2020/2021 academic year to promote global citizenship (Agenda 2030), where language and civic understanding are intertwined. It suggests virtual escape rooms as a fresh, immersive method for impactful, hands-on assessment, nurturing both areas. Observations in lower secondary school show its potential.

KEYWORDS: Civic education; virtual reality; assessment of learning; escape room; foreign languages.

1. Introduzione

Il panorama educativo globale è attualmente caratterizzato da un significativo cambiamento di paradigma, che pone il discente al centro del processo di apprendimento, adottando una prospettiva sempre più inclusiva al fine di rispondere alle complesse sfide educative contemporanee. In questo contesto, le esperienze ludiche emergono come strategie e pratiche didattiche innovative di notevole efficacia. La narrazione e il gioco offerti dalle *escape room*, operando al confine tra apprendimento formale e informale, offrono un fertile terreno per l'innovazione didattica e possono essere integrati in diversi ambiti disciplinari, a ogni livello e grado scolastico. Tali approcci favoriscono un

CC BY NC ND

apprendimento attivo, in cui gli studenti sono chiamati a partecipare in prima persona alla costruzione del proprio sapere, attraverso esperienze ludiche coinvolgenti e significative. Queste esperienze permettono di applicare concretamente le conoscenze acquisite e di sviluppare competenze cruciali. In particolare, il modello esperienziale (Kolb 2015), fondato sull'esperienza diretta, si rivela particolarmente efficace in questo ambito.

In un'era dominata dalla tecnologia, le nuove generazioni, spesso definite "nativi digitali" (Prensky 2001a), crescono immerse in un ambiente digitale ricco di stimoli interattivi. Sebbene questa nuova generazione di studenti descritti come "*digital natives*" non sia totalmente in grado di utilizzare gli strumenti digitali e online per scopi educativi e didattici (Kirschner *et al.* 2017; Scanni 2022) in autonomia, per questi studenti le metodologie didattiche tradizionali possono risultare meno coinvolgenti, mentre le esperienze che sfruttano il digitale e la gamification offrono un potente strumento di motivazione e apprendimento. Le *escape room* virtuali, in particolare, rappresentano un'evoluzione naturale del format, offrendo accessibilità, flessibilità e la possibilità di creare ambienti immersivi e interattivi, capaci di catturare l'attenzione e stimolare la partecipazione attiva degli studenti. L'aspetto virtuale, inoltre, consente di superare limiti logistici e di spazio, aprendo nuove opportunità per l'apprendimento collaborativo e la condivisione di esperienze tra studenti di diverse provenienze.

In questo contesto di innovazione didattica, l'educazione civica assume un ruolo cruciale nel curriculum della scuola secondaria di I grado. Formare cittadini consapevoli, responsabili e attivi è un obiettivo fondamentale per la costruzione di una società democratica e inclusiva. L'educazione civica non si limita alla trasmissione di nozioni teoriche, ma richiede l'applicazione pratica di competenze civiche e sociali, come il pensiero critico, la capacità di collaborare, il rispetto delle regole e la consapevolezza dei propri diritti e doveri. Le *escape room* virtuali, grazie alla loro natura interattiva e collaborativa, possono offrire un contesto ideale per l'apprendimento esperienziale dell'educazione civica, permettendo agli studenti di confrontarsi con situazioni reali, prendere decisioni, risolvere problemi e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni (Duggins 2019; Makri *et al.* 2021).

L'utilizzo della lingua inglese per veicolare i contenuti di educazione civica, inoltre, arricchisce ulteriormente l'esperienza, promuovendo lo sviluppo di competenze linguistiche in un contesto autentico e significativo.

Obiettivo del presente articolo è, dunque, esplorare il potenziale delle *escape room* virtuali come strumento innovativo per valutare l'apprendimento dell'educazione civica in lingua inglese nella scuola secondaria di I grado, fornendo un quadro teorico che ne giustifichi l'utilizzo e offrendo spunti per la progettazione di attività didattiche efficaci.

Il presente articolo esplora l'applicazione delle *escape room* virtuali come strumento didattico e valutativo per l'educazione civica in lingua inglese nella scuola secondaria di I grado. Dopo aver delineato il quadro normativo nazionale sull'educazione civica, con particolare riferimento alle linee guida ministeriali e ai nuclei tematici, si analizzerà il passaggio da una didattica nozionistica a un approccio centrato sullo studente e sull'apprendimento attivo. Successivamente, si approfondirà il potenziale delle *escape room* virtuali in ambito educativo, descrivendone le caratteristiche, i vantaggi e i limiti, con un esempio pratico di implementazione. La sezione successiva sarà dedicata alla valutazione dell'apprendimento dell'educazione civica attraverso l'*escape room* virtuale, illustrando una proposta didattica concreta che integra valutazione formativa e sommativa. Infine, verranno affrontate delle considerazioni teoriche sull'efficacia e le limitazioni delle *escape room* virtuali, con particolare attenzione alle risorse tecnologiche, alla progettazione didattica, alla gestione della classe virtuale, all'alfabetizzazione informatica degli studenti e all'accessibilità. L'articolo si concluderà con una sintesi dei principali risultati e con suggerimenti per la ricerca futura.

2. Educazione civica: il quadro di riferimento normativo nazionale

La legge 20 agosto 2019, n. 92[1], (d'ora in avanti, Legge) ha reintrodotto l'insegnamento dell'educazione civica a partire dall'anno scolastico 2020/2021 come materia curricolare in tutti i gradi scolastici, nell'ottica della costruzione di una cittadinanza globale, come previsto tra gli obiettivi dell'Agenda 2030. Infatti, l'obiettivo dell'insegnamento dell'educazione civica, come riportato nel testo della Legge, è quello di "formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri". Questa legge prevede 33 ore annuali dedicate all'educazione civica, con una valutazione che concorre all'ammissione alla classe successiva e all'Esame di Stato. Le linee guida del MIUR (dal 2022, MIM - Ministero dell'Istruzione e del Merito) forniscono indicazioni operative per l'attuazione della Legge, suggerendo l'integrazione trasversale dell'educazione civica nelle diverse discipline e l'adozione di metodologie didattiche innovative. I tre nuclei concettuali che costituiscono i pilastri della Legge, intorno cui si sviluppano le Linee guida, sono: *costituzione* (diritto nazionale e internazionale, legalità e solidarietà), *sviluppo sostenibile* (educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio) e *cittadinanza digitale*.

Dall'anno scolastico 2024/2025, il Decreto Ministeriale n.183 del 7 settembre 2024 ha introdotto nuove linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, in sostituzione delle precedenti, e i cui tre nuclei tematici principali sono: *costituzione*, *sviluppo economico e sostenibilità*, *cittadinanza digitale*.

L'intervento didattico del presente contributo è stato messo in pratica nel corso dell'anno scolastico 2023/2024, tenendo conto quindi della prima Legge e linee guida antecedenti all'ultima modifica. Il Nucleo tematico di riferimento è stato "costituzione" ma la presente proposta può essere estesa a qualsiasi nucleo, e trova applicazione anche in più discipline, nell'ottica della trasversalità e interdisciplinarità dell'educazione civica. Si pensi per esempio alle UDA trasversali, che propongono un percorso pluridisciplinare e trasversale coinvolgendo tutte le discipline presenti nel curricolo di Educazione Civica.

Il carattere trasversale della disciplina dell'Educazione Civica viene ribadita nelle Linee Guida, in cui si evince anche la necessità di organizzare ambienti di apprendimento basati su "modalità laboratoriali, di ricerca, in gruppi di lavoro collaborativi, nell'applicazione in compiti che trovano riscontro nell'esperienza, nella vita quotidiana, nella cronaca" e che forniscano agli studenti occasioni di apprendimento attivo e autonomo. L'utilizzo del digitale, in maniera responsabile e consapevole, diventa un ulteriore strumento di primaria importanza per il raggiungimento delle conoscenze, abilità e competenze.

La valutazione finale di un percorso pluridisciplinare potrebbe dunque convogliare nella esecuzione di una *escape room* virtuale, ma anche fisica o mista a seconda degli obiettivi, del livello e del grado scolastico, e delle competenze che si vogliono sviluppare.

3. Rinnovare la didattica verso un apprendimento attivo e centrato sullo studente

Il sistema scolastico italiano ha operato una transizione da un paradigma didattico di tipo nozionistico a un modello fondato sullo sviluppo delle competenze. Tale transizione implica la necessità di formare discenti autonomi e responsabili, in grado di affrontare in maniera efficace la complessità e le dinamiche del cambiamento quali elementi intrinseci alla loro esperienza esistenziale, sia in ambito personale che professionale (Roletto 2018). Un concetto strettamente collegato all'approccio didattico per competenze è quello di apprendimento attivo (Jerome 2000): in ambienti di apprendimento attivo, infatti, le competenze si sviluppano attraverso l'applicazione delle conoscenze e abilità in contesti reali, in cui lo studente è al centro e attore attivo del processo di

[1] Le cui linee guida sono state adottate con decreto ministeriale 22 giugno 2020, n. 35.

apprendimento. Si passa, dunque, da una didattica di tipo nozionistico, in cui i saperi vengono trasmetti al discente, ad una prospettiva di tipo costruttivista sociale che sottolinea l'importanza dell'apprendimento come attività di collaborazione e condivisione delle nuove esperienze, in cui ogni singolo studente costruisce le proprie conoscenze sia in maniera individuale che con i propri compagni e i docenti attraverso relazioni che non sono unidirezionali (sapere trasmetto da insegnante a dicenti), bensì il gruppo classe e i docenti diventano attivi co-esploratori del mondo (Cerrocchi 2012). Il docente assume quindi un ruolo fondamentale poiché si impegna nella creazione di un ambiente di apprendimento che garantisca la centralità dei discenti, e che offra esperienze stimolanti e significative, ed occasioni di sperimentare, esplorare e costruire attivamente attraverso la lingua straniera (o altra disciplina). Il docente deve altresì incoraggiare gli studenti a sviluppare competenze che saranno utili anche al di fuori dell'ambito scolastico, quali il *critical thinking*, il *cooperative learning*, l'autonomia e la responsabilità del proprio apprendimento.

In sintesi, l'apprendimento attivo offre un approccio dinamico e coinvolgente che promuove un apprendimento profondo e significativo, ponendo gli studenti al centro del processo educativo e sviluppando abilità cognitive e sociali fondamentali. L'apprendimento esperienziale riveste un ruolo essenziale in tale approccio.

4. Gioco e Didattica: Fondamenti Teorici per un Apprendimento Coinvolgente

Negli ultimi anni, l'uso dei giochi come metodo pedagogico ha acquisito rilevanza (Makri *et al.* 2021), grazie anche al sempre più crescente riconoscimento del loro potenziale per migliorare il coinvolgimento degli studenti e favorire un apprendimento più profondo (Begotti 2006). Questo aumento di interesse è dimostrato da un consistente corpus di ricerche che dimostrano l'efficacia dell'apprendimento basato sul gioco in varie discipline e livelli di istruzione. Ad esempio, studi hanno dimostrato che gli ambienti *gamificati* possono migliorare significativamente la motivazione degli studenti e la ritenzione delle conoscenze rispetto ai metodi di insegnamento tradizionali (Dicheva *et al*. 2015). Inoltre, l'integrazione di giochi digitali e simulazioni consente la creazione di esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive che si adattano a diversi stili di apprendimento e promuovono la partecipazione attiva (Plass *et al.* 2015). La crescente disponibilità di tecnologie accessibili e la proliferazione di piattaforme di giochi educativi hanno ulteriormente facilitato l'adozione di approcci basati sul gioco. In Italia, l'importanza del gioco nell'apprendimento è riconosciuta anche dalle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (*cfr. il DM 254 del 2012*),* che ne sottolineano il ruolo fondamentale nello sviluppo delle competenze. Inoltre, la *Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2006/962/CE), ha influenzato significativamente le politiche educative italiane, promuovendo un'istruzione orientata allo sviluppo delle competenze chiave necessarie per la realizzazione personale, la cittadinanza attiva e l'occupabilità. Inoltre, la Legge 107/2015 (*La Buona Scuola*), promuovendo l'innovazione didattica e l'uso delle tecnologie digitali, ha favorito l'integrazione di metodologie ludiche nelle scuole. Infine il Decreto Ministeriale 742/2017, definendo le competenze chiave per l'apprendimento permanente nel contesto italiano, sottolinea l'importanza delle competenze digitali e della capacità di risolvere problemi, che possono essere sviluppate attraverso il gioco.

Il passaggio verso un'istruzione basata sulle competenze ha evidenziato il valore dei giochi nella valutazione delle abilità pratiche e delle capacità di risoluzione dei problemi, allineandosi alla necessità di metodi di valutazione autentici (Kiili *et al.* 2018). Questo panorama in evoluzione sottolinea il potenziale trasformativo dei giochi come potente strumento per arricchire le pratiche educative e coltivare le competenze del XXI secolo.

Parallelamente all'incremento dell'interesse verso i giochi come strumenti didattici, si è assistito a una crescente diffusione della *gamification* e del *digital game-based learning* (DGBL). La gamification consiste nell'applicazione di elementi di design tipici dei giochi (come punti, livelli,

sfide e ricompense) in contesti non ludici, con l'obiettivo di aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti (Werbach *et al.* 2012). Il DGBL, invece, si concentra sull'utilizzo di videogiochi e giochi digitali specificamente progettati per scopi educativi, sfruttando il potenziale immersivo e interattivo dei media digitali (Prensky 2001b). Entrambi gli approcci sfruttano il potenziale ludico per creare esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti, in linea con le esigenze di un'istruzione basata sulle competenze (Gee 2003). Nel panorama educativo italiano, l'adozione di metodologie innovative come la *gamification* e il DGBL è strettamente legata alle direttive e agli obiettivi delineati dalle Indicazioni Nazionali e dalle politiche relative alle competenze digitali. Queste ultime, in linea con le raccomandazioni europee, pongono un'enfasi crescente sullo sviluppo di competenze trasversali, come il pensiero critico, la risoluzione di problemi e la collaborazione, che possono essere efficacemente coltivate attraverso approcci ludici. Nel contesto dell'apprendimento linguistico, queste metodologie innovative mirano ad aumentare motivazione e coinvolgimento degli studenti, sfruttando il potenziale ludico per creare esperienze di apprendimento interattive e multisensoriali (Fiorentino 2022). L'integrazione del gioco nella didattica, sostenuta da teorie costruttiviste e socio-costruttiviste che enfatizzano l'apprendimento attivo e collaborativo (Mollica 1976; 2019), offre un ambiente motivante e coinvolgente per lo sviluppo di competenze cognitive e socio-emotive. In particolare, le *escape room* virtuali emergono come strumenti potenti per la didattica delle lingue straniere (LS), combinando elementi di *gamification* con l'immersione narrativa per creare contesti di apprendimento autentici. La didattica interattiva e collaborativa, facilitata dalle tecnologie digitali (Grassa *et al.* 2016), promuove la costruzione di conoscenza condivisa e la negoziazione di significati, elementi chiave per l'acquisizione linguistica. Le *escape room* virtuali, in questo contesto, consentono di valutare le competenze degli studenti in modo dinamico e formativo, spostando l'attenzione dal prodotto finale al processo di risoluzione dei problemi e all'applicazione delle conoscenze linguistiche in situazioni realistiche. Pertanto, l'analisi dell'efficacia delle *escape room* virtuali per l'apprendimento delle LS e la valutazione delle competenze rappresenta un'area di ricerca promettente, con implicazioni significative per la progettazione di ambienti di apprendimento innovativi e coinvolgenti.

5. Le Escape Room Virtuali come strumento didattico e valutativo

Le *escape room*, in italiano “stanze di fuga”, sono definite da Nicholson (2015: 1) come esperienze di apprendimento basate sul gioco cooperativo in cui i giocatori scoprono indizi, risolvono enigmi e svolgono compiti in una o più stanze per raggiungere un obiettivo specifico (di solito scappare dalla stanza) in un periodo limitato. Nell’ambito educativo e didattico delle lingue straniere, questo strumento ludico si trasforma in una vera e propria esperienza di apprendimento, che offre da un lato l’opportunità per i discenti di sviluppare competenze e applicare le proprie conoscenze e abilità linguistiche, e dall’altro lato consente ai docenti di creare nuovi ambienti di apprendimento accattivanti e motivanti. La tipologia di *escape room* virtuale o digitale, definita come un approccio didattico innovativo che integra materiali digitali con la realtà (Huang *et al*. 2020: 2), a differenza della tipologia fisica, consente ai partecipanti di svolgere l’esperienza di gioco in modalità virtuale attraverso l’utilizzo di dispositivi digitali, abbattendo così qualsiasi barriera fisica che possa limitare la partecipazione di alcuni alunni, si pensi ai disabili, rendendo l’esperienza totalmente inclusiva e accessibile. Inoltre, in situazioni emergenziali di didattica a distanza, l’esperienza di apprendimento viene ugualmente garantita senza interruzione. Le sfide e gli enigmi, infatti, possono essere risolti attraverso semplici interazioni come rispondere a domande con un click o cliccando su elementi virtuali. L’unico limite di questa tipologia di *escape room* è la minor interazione e collaborazione tra pari durante l’esperienza, che però può essere compensata da un lavoro preparatorio all’esecuzione della *escape room* in cui il docente faciliterà la collaborazione tra gli alunni. Per esempio, in fase di studio dell’argomento di educazione civica, gli alunni possono lavorare in piccoli gruppi per approfondire le conoscenze che saranno successivamente messe alla prova nella *escape room*.

Nella progettazione di una *escape room* che, come abbiamo detto, offre l'opportunità di un contesto accattivante e motivante, che dunque catturi l'attenzione e l'interesse degli studenti offrendo loro un'esperienza appagante, il docente deve considerare l'intreccio narrativo ovvero il tema principale, la trama, i personaggi, i ruoli assunti dagli studenti partecipanti. Questo aspetto rappresenta un potenziale innovativo per l'apprendimento dei contenuti specifici di educazione civica, poiché argomenti quali diritti umani, sviluppo sostenibile, cittadinanza digitale, si possono integrare in maniera autentica all'interno dell'intreccio narrativo proposto dalla *escape room*.

Un facile esempio di come catturare l'attenzione è fornito dal messaggio di "benvenuto" di una *escape room* virtuale da me proposta ad alunni di classi 1^ scuola secondaria di I grado. I ragazzi, benché consapevoli si trattasse di un gioco, si sono talmente immersi in questa esperienza da "temere" di rimanere intrappolati.

> Dear students, You are trapped in this virtual room! In order to unlock the next levels and exit the room, you need to answer and solve some puzzles and questions on the UK. Be careful! If you don't answer correctly... you will be trapped forever! Click the button "START" to begin the virtual experience... Best of luck!

È evidente che ogni *escape room* deve essere progettata in modo da supportare gli obiettivi didattici, tuttavia è importante calibrare le sfide e gli enigmi a seconda del livello, grado di scuola, età degli studenti come anche il loro livello di alfabetizzazione informatica e digitale, in modo che non vi sia eccessivo sforzo mentale e psicologico da parte degli alunni. L'esperienza deve essere sì stimolante, ma non condurre a frustrazione.

Nell'apprendimento della lingua inglese, e delle lingue straniere in generale, le *escape room* virtuali presentano sfide narrative e ludiche che spingono gli studenti a comunicare, collaborare e risolvere problemi in inglese per progredire nel gioco. La necessità di interpretare indizi, decifrare enigmi, interagire con personaggi virtuali crea un ambiente di apprendimento autentico in cui la lingua inglese diventa uno strumento essenziale per raggiungere un obiettivo concreto. Questo approccio favorisce l'acquisizione di vocabolario specifico, il miglioramento della comprensione orale e scritta e lo sviluppo delle abilità comunicative in un contesto divertente e stimolante.

6. Valutare l'apprendimento dell'Educazione Civica in lingua inglese con le Escape Room Virtuali

La valutazione dell'apprendimento in contesti di *gamification* come le *escape room* didattiche, rappresenta una sfida stimolante. A differenza delle tradizionali verifiche scritte o dei test, dove il risultato è immediatamente quantificabile, in questi contesti interattivi è necessario individuare nuove modalità per "tracciare" i progressi degli studenti. Questa esigenza di documentare l'apprendimento in modo alternativo può inizialmente scoraggiare, poiché la progettazione di una *escape room* richiede un significativo investimento di tempo, impegno e competenze specifiche, che spaziano dalla conoscenza delle piattaforme digitali alla programmazione. Tuttavia, i benefici derivanti da un approccio didattico così innovativo superano ampiamente le difficoltà iniziali. L'opportunità di abbandonare il paradigma trasmissivo tradizionale, di mettersi in gioco come docenti sperimentando metodologie attive e coinvolgenti, e di offrire agli studenti un'esperienza di apprendimento memorabile e profondamente interattiva, costituiscono una ricompensa impagabile.

La mia proposta didattica ha integrato efficacemente sia la valutazione formativa che quella sommativa. Per la valutazione sommativa, ho utilizzato piattaforme interattive come *Genially* e Google Moduli, quest'ultimo specificamente per la raccolta delle risposte e l'attribuzione di punteggi/voti, quantificando oggettivamente la performance degli studenti. Parallelamente, ho implementato una valutazione formativa definendo chiare regole operative e tecnologiche, fornite agli studenti alcuni giorni prima dell'attività. Queste regole, fungendo da prerequisiti, dovevano

essere comprese per progredire nel gioco, offrendo un *feedback* immediato e formativo in caso di errori procedurali. Al termine dell'esperienza, la valutazione finale è scaturita dall'integrazione dei dati quantitativi di Google Moduli e delle mie osservazioni dirette sul comportamento e le strategie degli studenti durante l'attività. In media, gli studenti hanno ottenuto voti dall'8 in su, dimostrando un elevato livello di apprendimento e coinvolgimento.

L'analisi dei risultati ha evidenziato come la combinazione di valutazione sommativa e formativa abbia permesso di ottenere una visione completa dell'apprendimento degli studenti. L'osservazione diretta ha fornito informazioni preziose sulle strategie di risoluzione dei problemi e sulla collaborazione, mentre la raccolta di *feedback* ha permesso agli studenti di riflettere sul loro apprendimento e consolidare i concetti chiave. L'alto livello di interazione degli studenti con l'attività ha dimostrato l'efficacia del metodo, evidenziando la sua inclusività, accessibilità e capacità di mantenere la continuità didattica anche a distanza.

La buona riuscita di una *escape room* didattica dipende in larga misura dalla chiarezza e dall'efficacia della comunicazione con i partecipanti. È fondamentale fornire istruzioni precise e dettagliate prima dell'inizio del gioco, spiegando le regole, gli obiettivi, le modalità di interazione con gli elementi di gioco e le eventuali procedure di sicurezza. Durante l'attività è altrettanto importante mantenere una comunicazione costante, offrendo suggerimenti mirati (senza svelare direttamente le soluzioni) e monitorando il progresso dei gruppi. Infine, la fase post-gioco è cruciale per consolidare l'apprendimento: la raccolta e la condivisione di feedback, sia individuali che di gruppo, permettono agli studenti di riflettere criticamente sul loro percorso, sulle strategie adottate, sugli errori commessi e, soprattutto, sui concetti chiave appresi.

7. Progettare Escape Room Virtuali Efficaci: Spunti e Applicazioni Pratiche

Quando ci si appresta a progettare un'attività didattica efficace come una *escape room* virtuale, è essenziale partire da obiettivi di apprendimento ben definiti: cosa vogliamo che i nostri studenti imparino? La chiave per catturare la loro attenzione risiede nella creazione di un intreccio narrativo avvincente, una storia che li coinvolga e li motivi a partecipare attivamente. I contenuti disciplinari devono essere integrati in modo autentico, facendo sì che gli enigmi e le sfide siano strettamente collegati ai concetti chiave che si desidera trasmettere. Per mantenere vivo l'interesse, è essenziale offrire una vasta gamma di attività tra cui enigmi logici, indovinelli, cruciverba, esercizi di decifrazione. Fornire feedback formativo, sia durante che dopo l'attività, aiuta gli studenti a riflettere sul loro percorso di apprendimento. Infine, è importante calibrare la difficoltà in base al livello degli studenti, affinché l'esperienza risulti stimolante ma non frustrante. E non dimentichiamo le potenzialità degli strumenti digitali: piattaforme come *Genially* per la creazione di stanze virtuali, e Google Moduli per la valutazione sommativa attraverso l'attribuzione di punteggio, e *Google Sites* per creare la piattaforma della *escape room* e presentare le sfide, si rivelano alleati preziosi in quanto offrono infinite possibilità per creare attività interattive e coinvolgenti.

Per illustrare concretamente le potenzialità della *escape room* virtuale, si riporta un esempio pratico di implementazione per la disciplina della lingua inglese in educazione civica. Il tema centrale è la cultura e la società del Regno Unito, con un focus sull'identità nazionale e i simboli. Gli obiettivi di apprendimento sono conoscere i simboli nazionali, comprendere l'importanza dell'identità nazionale e sviluppare competenze di ricerca e analisi.

La preparazione all'attività è stata curata con attenzione per garantire una solida base di conoscenze. La classe è stata suddivisa in quattro gruppi, ciascuno dei quali ha ricevuto l'incarico di approfondire una specifica nazione del Regno Unito. Per introdurre i concetti chiave, è stata adottata la metodologia *flipped classroom*. Attraverso la piattaforma Google Classroom, è stato fornito agli studenti materiale di studio diversificato, comprendente: un video esplicativo sulla storia, la cultura e i simboli del Regno Unito, testi sulle quattro nazioni costitutive (Inghilterra, Galles, Scozia, Irlanda del Nord). Dopo la fase di approfondimento di gruppo a casa, in classe è stato implementato il metodo

jigsaw: gli studenti sono stati riorganizzati in nuovi gruppi eterogenei, composti da 'esperti' di ciascuna nazione. In questi nuovi gruppi, gli studenti hanno condiviso le proprie conoscenze e informazioni, ricostruendo un quadro completo del Regno Unito.

La *escape room* virtuale è stata progettata con una struttura multilivello, in cui ogni livello presentava enigmi e sfide specificamente correlati alla cultura e alla società del Regno Unito. Il livello iniziale, documentato nello screenshot (Figura 1), si focalizzava sull'identificazione della bandiera nazionale, 'The Union Jack'.

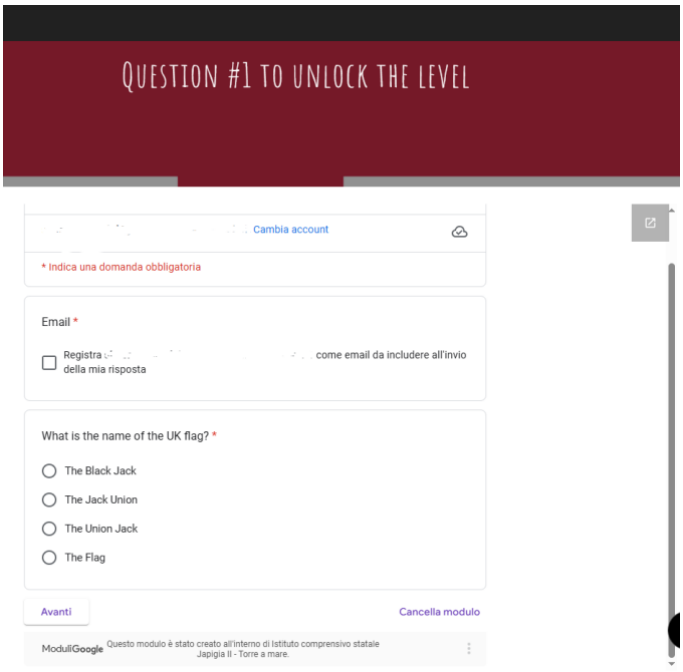


Figura 1.
Screenshot del livello 1.

Gli studenti dovevano fornire la risposta corretta per procedere al livello successivo. La piattaforma Google Moduli, utilizzata per la raccolta delle risposte, assegnava un punto per le risposte corrette. Nel caso di risposte errate, il sistema consentiva un tentativo aggiuntivo attraverso un modulo a risposta multipla simile, tuttavia senza l'assegnazione di punti.

Il secondo livello, integrato tramite *Genially* all'interno del sito web della *escape room*, richiedeva la risoluzione di enigmi per ottenere una password, da inserire successivamente in un modulo Google (2 punti). Il terzo livello, implementato con *LearningApps*, consisteva in un'attività di abbinamento di nazioni alla mappa del Regno Unito, con verifica finale da parte del docente (4 punti). Il quarto e ultimo livello prevedeva la risoluzione di un cruciverba relativo a fatti concernenti il Regno Unito, la cui soluzione rivelava una parola chiave da inserire in un modulo Google (3 punti).

La valutazione sommativa è stata condotta attraverso l'analisi delle risposte fornite dagli studenti tramite Google Moduli. Il sistema permetteva di esportare i dati in formato Excel, facilitando il raggruppamento delle risposte per studente e il calcolo del punteggio totale (massimo 10 punti). La valutazione formativa, invece, si è basata sull'osservazione del comportamento degli studenti durante l'attività e sulla loro capacità di collaborazione durante la fase preparatoria.

8. Considerazioni teoriche sull'efficacia e le limitazioni

L'implementazione di *escape room* virtuali presenta alcune limitazioni, sia teoriche che pratiche. Innanzitutto, è necessaria una progettazione didattica estremamente accurata, che definisca obiettivi di apprendimento chiari, crei una narrazione coinvolgente e sviluppi enigmi significativi e pertinenti

ai contenuti di educazione civica. Dal punto di vista pratico, la necessità di risorse tecnologiche adeguate (dispositivi, connessione internet stabile, piattaforme digitali) può rappresentare un ostacolo, soprattutto in contesti scolastici con risorse limitate o disparità di accesso tra gli studenti. La gestione della classe virtuale durante l'attività richiede inoltre competenze specifiche da parte del docente, che deve saper coordinare i gruppi, fornire supporto tecnico e monitorare il progresso degli studenti. Un limite cruciale è rappresentato dalla preparazione di base degli studenti in alfabetizzazione informatica. Spesso gli alunni delle scuole secondarie di I grado non possiedono le competenze digitali necessarie per interagire efficacemente con gli ambienti virtuali, navigare tra le piattaforme e utilizzare gli strumenti richiesti. Questa lacuna rende indispensabile un'adeguata preparazione preliminare, che spesso manca nei curricula scolastici. Infine, occorre prestare particolare attenzione all'accessibilità e all'inclusione. Le *escape room* virtuali devono essere progettate in modo da essere fruibili da tutti gli studenti, tenendo conto delle diverse esigenze di apprendimento e delle eventuali disabilità. Questo implica l'utilizzo di formati accessibili, la fornitura di supporti alternativi e l'adattamento delle attività alle diverse capacità. Per superare queste sfide, la formazione dei docenti gioca un ruolo fondamentale. Sebbene esistano corsi specifici sulla progettazione di *escape room* didattiche per docenti (Scuola Futura, Piattaforma S.o.f.i.a per citare alcuni), la vera chiave sta nella sperimentazione pratica, nel provare, testare le attività, e nell'adattarle al contesto specifico della classe. Solo attraverso un approccio pratico e riflessivo i docenti possono acquisire la competenza necessaria per integrare efficacemente le *escape room* virtuali nell'insegnamento dell'educazione civica in inglese, massimizzandone il potenziale e minimizzandone i limiti.

9. Conclusioni

Le *escape room* virtuali offrono un potenziale innovativo per la valutazione dell'educazione civica in inglese in tutti i gradi di scuola. Teoricamente, queste attività immersive possono coinvolgere gli studenti in scenari interattivi che simulano situazioni reali, permettendo loro di applicare concetti di cittadinanza attiva, diritti umani, sostenibilità e altri temi civici in un contesto di apprendimento coinvolgente e motivante. Attraverso la risoluzione di enigmi e collaborazione virtuale laddove prevista, gli studenti possono sviluppare competenze linguistiche in inglese parallelamente a quelle civiche, migliorando la comprensione di testi autentici, l'espressione orale e scritta. Tuttavia, è fondamentale che i docenti siano adeguatamente preparati e supportati nell'implementazione di questa metodologia, al fine di massimizzarne il potenziale e superarne le sfide.

La ricerca futura dovrebbe concentrarsi su diversi aspetti cruciali. In primo luogo, è necessario condurre studi empirici su larga scala per valutare l'impatto di questa metodologia didattica sull'apprendimento degli studenti, sia in termini di conoscenze e competenze civiche, sia di abilità linguistiche in inglese, tenendo conto di variabili importanti come il livello di partenza degli studenti, il contesto scolastico e le caratteristiche degli insegnanti. In secondo luogo la ricerca futura dovrebbe esplorare il potenziale delle *escape room* virtuali per l'inclusione di studenti con diverse esigenze e stili di apprendimento: come è possibile progettare attività accessibili e personalizzate, che tengano conto delle diverse abilità, interessi e background degli studenti? Questa è una sfida importante, che richiede un approccio didattico flessibile e attento alla diversità. Infine, un'area di ricerca potrebbe riguardare l'integrazione delle *escape room* virtuali con altre tecnologie digitali, come l'intelligenza artificiale e la realtà virtuale.

Bibliografia

Begotti P., 2006, “L’acquisizione linguistica e la glottodidattica umanistico-affettiva e funzionale”, *modulo telematico in ambito del Laboratorio Itals*, Università Ca’ Foscari, Venezia.

Cerrocchi L., 2012, *Relazione e apprendimento nel gruppo-classe*, Bari, Mario Adda Editore.
Dicheva D. *et al*., 2015, "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study", *Educational Technology & Society*, 18(3): 75-88.
Duggins R., 2019, "Innovation and problem-solving teaching case: The breakout box–a desktop escape room", *Journal of Organizational Psychology*, 19(4): 73-77.
Fiorentino G., 2023, "Giochi linguistici per la didattica dell'italiano", *Italiano LinguaDue*, 14(2): 220-237.
Gee J. P., 2003. "What video games have to teach us about learning and literacy", *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1): 20.
Grassa M. *et al*., (a cura di), 2016, *Orientarsi in rete. Didattica delle lingue e tecnologie digitali*, Siena, Becarelli.
Huang S.-Y. *et al*., 2020, "Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability", *Thinking Skills and Creativity*, 37(1): 100681.
Jerome K., 2000, *L'apprendimento attivo. Imparare cose essenziali divertendosi*, Armando Editore.
Kiili, K. *et al*., 2014. "Flow framework for analyzing the quality of educational games", *Entertainment Computing*, 5(4): 367-377.
Kirschner P.A. et *al*., 2017, "The myths of the digital native and the multitasker", *Teaching and Teacher Education*, 67: 135-142.
Kolb D. A., 2015, *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*, Upper Saddle River, Pearson Education.
Makri A. *et al*., 2021, "Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: A systematic literature review", *Sustainability*, 13(8): 1-29.
Mollica A., 1976, "A tiger in the kitchen: practical applications of Piaget's developmental theory in the classroom", *Canadian Modern Language Review,* 33(1): 4-17.
Mollica A., 2019, *Ludolinguistica. I giochi linguistici e la didattica dell'italiano*. Loreto, Eli La Spiga.
Nicholson S., 2015, *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities,* White Paper, http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf.
Plass, J. L. *et al*., 2015, "Foundations of game-based learning", *Educational Psychologist*, 50(4): 258-283.
Prensky M., 2001a, "Digital natives, digital immigrants", *On the Horizon*, 9(5): 1-6.
Prensky M., 2001b, *Digital game-based learning*, McGraw-Hill, New York.
Roletto E., 2005, *La scuola dell'apprendimento*, Erickson, Trento.
Scanni S., 2022, "Distance Education in Italy: Investigating Foreign Language Distance Teaching and Learning in Secondary Schools During COVID-19 Lockdown", *Modern Languages Open*, 0(1): 3.
Werbach K. *et al*., 2012, *For the win: How game thinking can revolutionize your business*, Philadelphia, Wharton Digital Press.

Riferimenti normativi

Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024, "Linee guida per l'insegnamento trasversale dell'educazione civica".
Decreto Ministeriale n. 254 del 2012, "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione".
Decreto Ministeriale n.742 del 2017.
Legge 20 agosto 2019, n. 92 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica".
Legge n.107 del 2015 (La Buona Scuola).
Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente n. 962 del 2006.