

Conversioni 2025, quarta edizione

**Nuovi labirinti digitali:
giocare, scoprire ed
apprendere con le escape
room**

Manuela Repetto

Sapere Digitale

Educazione civica digitale
in biblioteca



Chi siete? Solo qualche indizio!



When poll is active respond at [PollEv.com/manuelarepetto509](https://www.poll Everywhere.com/manuelarepetto509)



<https://www.poll Everywhere.com/activities?folder=19361783>

Ricerche recenti e in corso



Minichallenge sulle escape room didattiche digitali



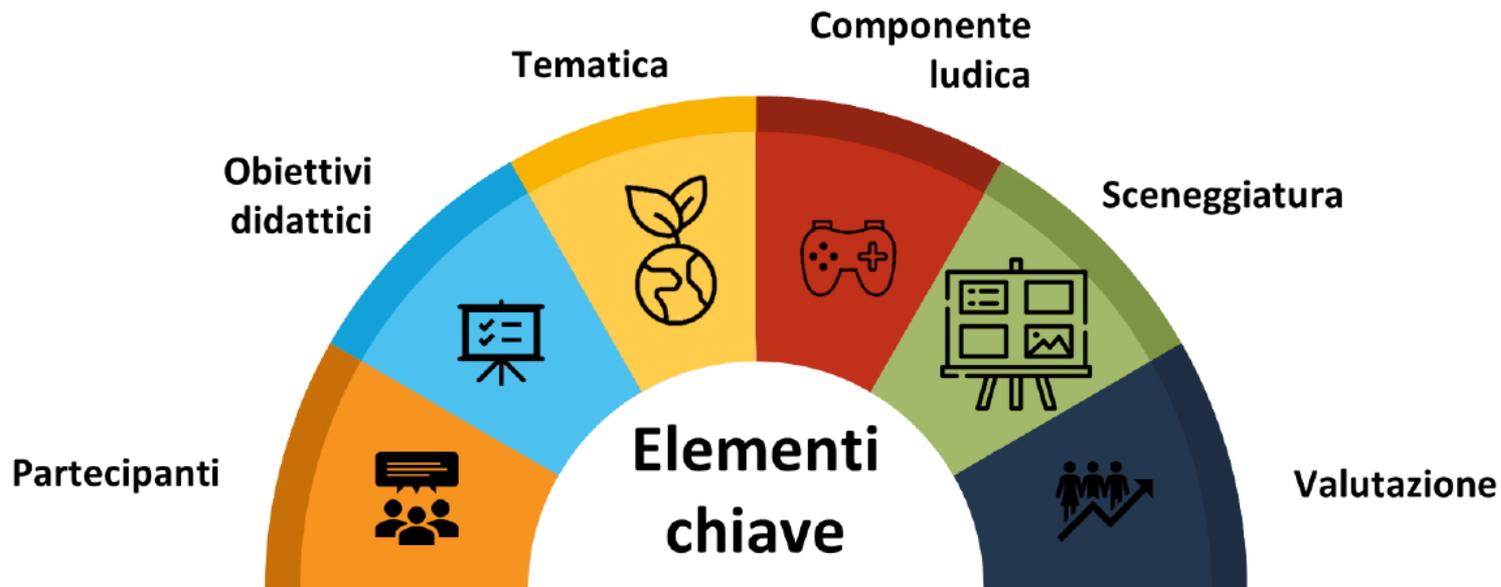
When poll is active respond at [PollEv.com/manuelarepetto509](https://www.polleverywhere.com/activities?folder=19361783)



<https://www.polleverywhere.com/activities?folder=19361783>

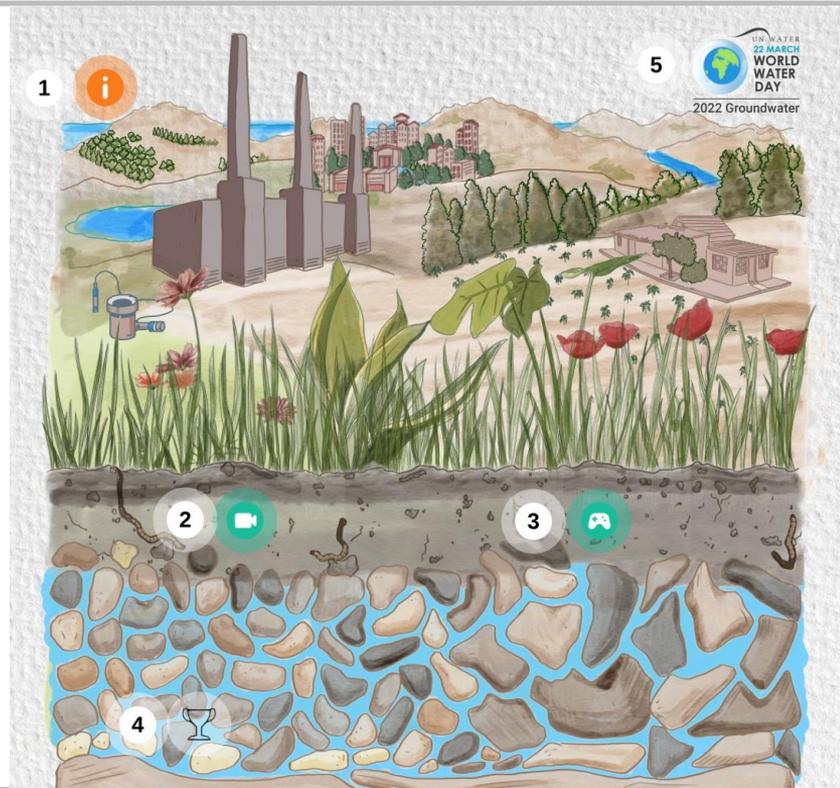
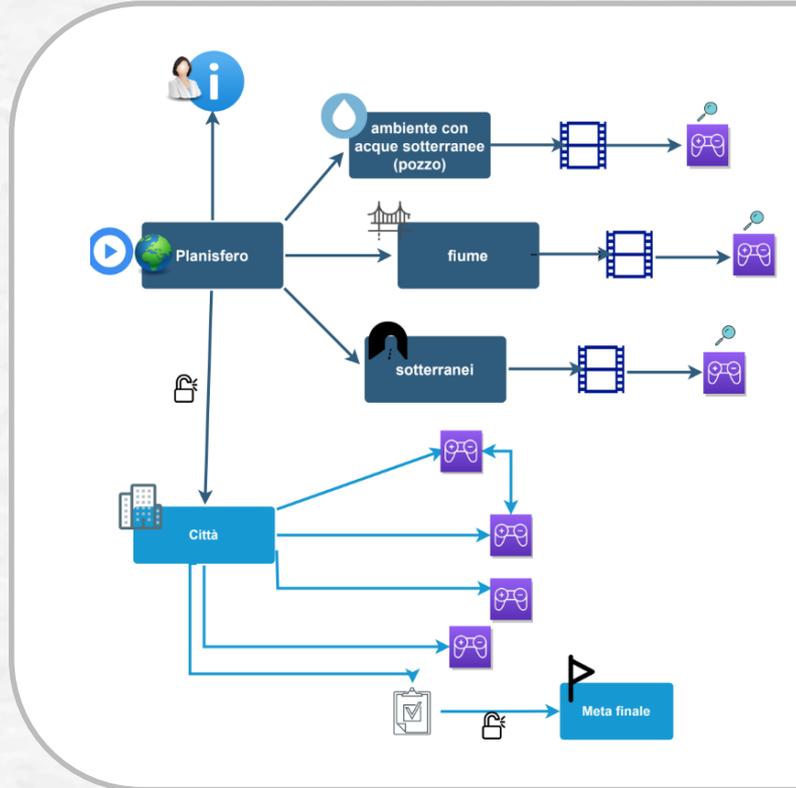


L'approccio di EscapeTOlearn





La struttura di un'escape room didattica





Esiti di EscapeTOlearn

- Risultati contraddittori nella primaria e nella secondaria di I grado.
- Inizialmente, le femmine dimostrato livelli più elevate di autoefficacia rispetto all'ambiente.
- Le escape room sembrano avere un effetto più significativo sull'autoefficacia dei maschi.

<https://www.escapetolearn.unito.it/>

Rifiuti



Anni 6-99

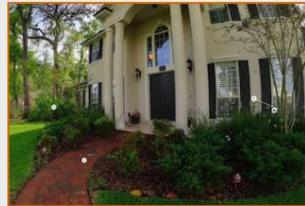


Anni 8-99



Anni 14-99

Risorse naturali



Anni 8-99



Anni 16-99

Suolo



Anni 6-99



Anni 8-99



Anni 11-99

GREEN

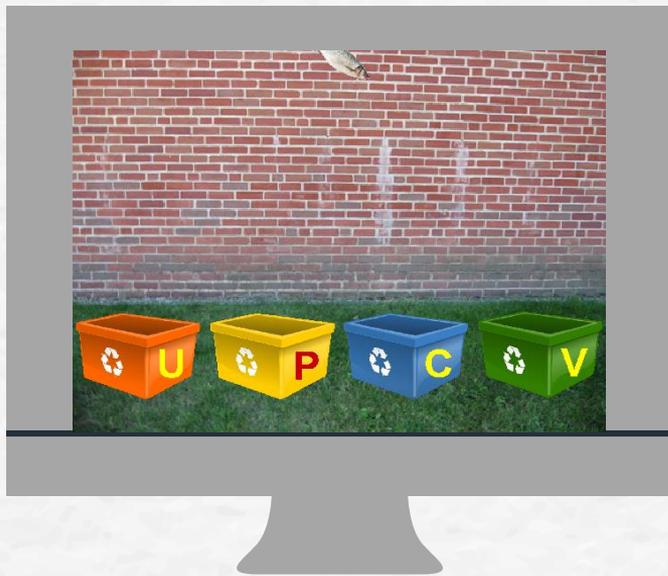


Bambine e bambini della quarta primaria creano videogiochi sviluppando competenze socio-relazionali, abilità logiche e una sensibilità ambientale che diffondono nella loro comunità di appartenenza.

Perché impiegare la realtà immersiva?



Differenze tra click game e gioco di simulazione



L'immedesimazione nel gioco



Le fasi della ricerca



1. Formazione degli insegnanti



3. Sperimentazione dei giochi



2. Sviluppo giochi in classe



4. Valutazione



Il game design



Creazione della storia



Sviluppo delle escape rooms



Costruzione degli enigmi



Test con i visori



Esiti di GREEN

- Miglioramento diffuso delle competenze socio-cognitive.
- Risultati ambivalenti con studenti/esse con bisogni speciali.
- Le femmine partono avvantaggiate, poi vengono raggiunte dai maschi.





1

Sviluppo del gioco

2

Tour studenti/esse

3

**Simulazione
Parlamento EU**

4

**Rilevazione
orientamento studi/
atteggiamenti
proambientali**

Question time



Immaginate le escape room nel vostro contesto professionale: come e perché le impieghereste?

Che relazione potrebbe esserci tra biblioteca e escape room?

L'approccio escape room potrebbe essere usato a scuola? Come risorsa didattica o come strumento creativo?

Esempio di gioco creato dai bambini



GABELLI 6

 Riproduci



 1

 Condividi