

ESCAPE BOOKS

Enigmi e letture in scatola

Infanzia: 5 anni (non idonea per classi miste 3, 4, 5 anni)

Primaria: tutte le classi

Secondaria di I° grado: classi I e II

DURATA: 1 ora e mezzo

DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI GENERALI

Escape Book è un'attività a metà tra una caccia al tesoro ed un escape game.

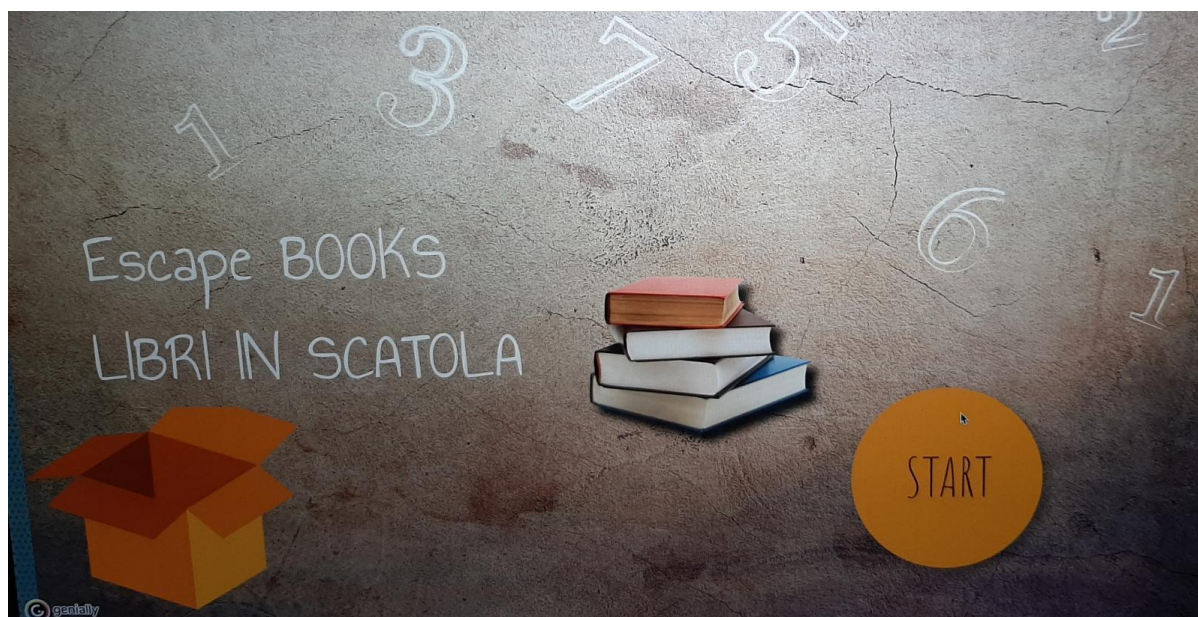
Gli escape games possono essere giochi dal vivo (escape room), in scatola, cartacei o anche digitali, in cui si devono superare una serie di prove e risolvere enigmi per raggiungere un obiettivo. Questa attività sarà un mix fra analogico e digitale in cui l'obiettivo sarà scovare dei libri ed alcuni autori misteriosi. I partecipanti avranno la possibilità di comprendere le regole del gioco di squadra, l'importanza della costruzione attiva e partecipata, l'importanza dell'ascolto e del racconto, il valore dell'amicizia, della cooperazione, dell'inclusione e dell'aiuto reciproco.

L'attività si fonda inoltre su riflessione, problem solving ma anche su creatività, manualità e pensiero laterale.



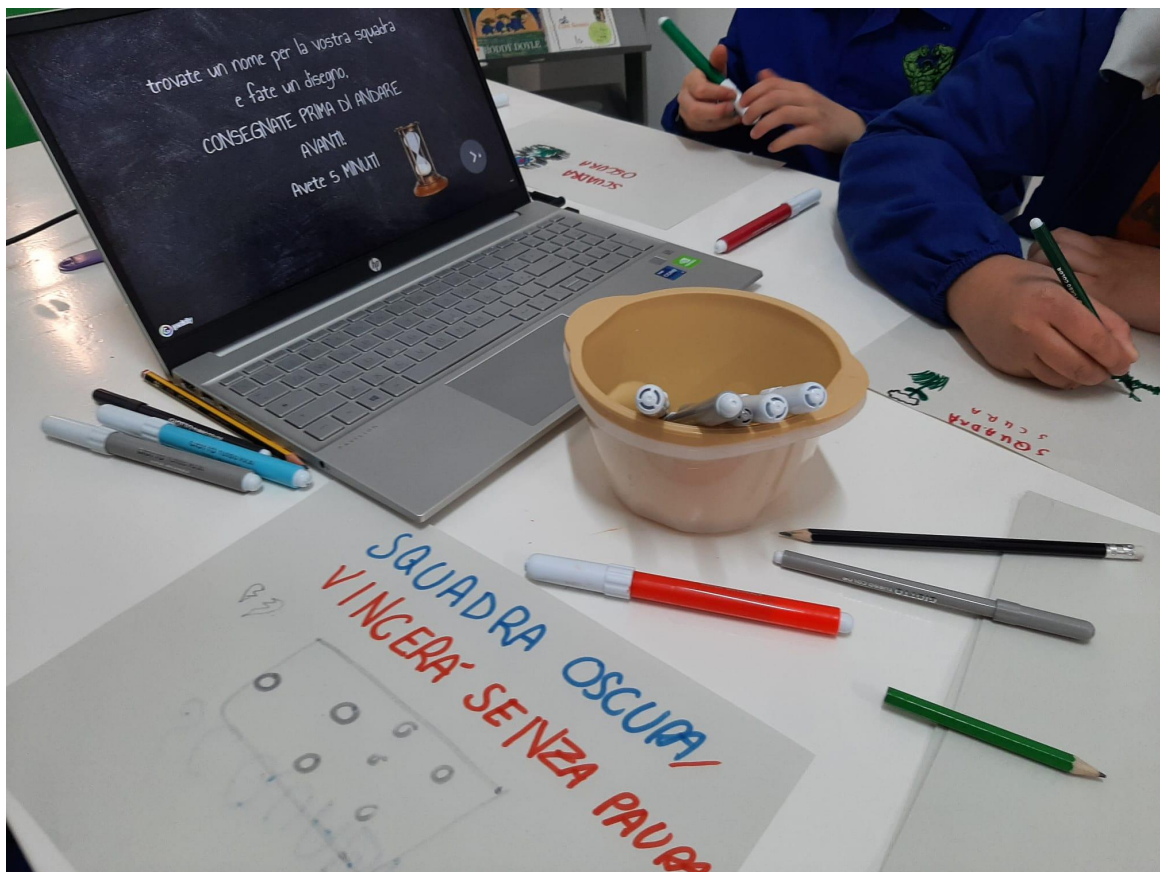
DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI SPECIFICI

Fra gli obiettivi specifici del progetto vi sarà quello di favorire l'ascolto ma anche il racconto e la produzione di storie, disegni ed elaborati sulla base dei testi e degli albi trovati, usando logica e creatività. Anche la gestione del tempo è coinvolta in una escape room: si imparerà a gestire il tempo a disposizione in maniera costruttiva e a non far prevalere la fretta. Inoltre la natura reale e fisica e quindi immersiva del gioco sarà motivante per molti alunni favorendo l'inclusione. L'attività inviterà anche al rispetto di uno spazio pubblico come la Biblioteca, promuoverà l'interazione con lo spazio stesso e con le figure che vi lavorano e che saranno coinvolte attivamente. Vi sarà inoltre cooperazione anche con gli/le insegnanti il che contribuirà a creare dei legami ancora più forti all'interno della classe. Un gioco attivo e dinamico in cui mettersi alla prova in maniera pratica e partecipativa.



DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE E DELL'APPROCCIO METODOLOGICO SEGUITO

Alcuni libri ed indizi sono rimasti chiusi ed allucchettati dentro ad alcune scatole e valigie ed i Bibliotecari hanno bisogno di aiuto per liberarli. Per liberare i libri e scoprire l'autore misterioso dei racconti proposti, i/le partecipanti saranno chiamati a risolvere enigmi e scovare alcuni indizi. Durante questa avvincente attività, i/le partecipanti si ritroveranno bloccati in una stanza per un'ora. In quell'ora di tempo tutti i pensieri saranno accantonati e ci si concentrerà solo sul gioco. Non è forse quello che capita anche leggendo? Mentre leggiamo ci immergiamo infatti nella storia perdendo a volte la cognizione del tempo che scorre. Questa attività, a metà tra una caccia al tesoro ed una escape room, prevederà attività analogiche e manipolative sia per gli alunni più grandi che più piccoli ed anche delle prove da svolgere in versione digitale. Alcuni esempi di prove saranno rebus, cruciverba, puzzle, quiz e, per la parte pratica, scrittura creativa e disegno. Verrà stimolata la curiosità verso alcuni autori e testi che potranno poi essere presi in prestito dalla Biblioteca.



L'incontro, della durata massima di 1 ora e mezzo, si svolgerà nei locali della Biblioteca e prevederà una prima fase di accoglienza ed un'attività sciogli-ghiaccio iniziale.

I bambini più piccoli giocheranno tutti insieme in un'unica grande squadra con l'aiuto di un proiettore che consentirà a tutti di interagire e risolvere i giochi e gli enigmi proposti. Le scatole da aprire saranno "fisiche" ma le prove verranno mostrate sullo schermo così che tutti possano partecipare.

I più grandi si sfideranno giocando in due o tre squadre utilizzando un pc per ciascuna squadra, seguiti dai/dalle insegnanti e dall'operatore.

L'attività sarà sempre calibrata sulla base della fascia d'età dei partecipanti. Questa è un'attività "Game-Based", in cui si apprende attraverso l'uso di giochi per raggiungere uno o più obiettivi educativi. Si tratta dunque di un serious game basato sull'interattività, che stimola l'attenzione in modo continuativo attraverso il feedback immediato che il gioco restituisce. L'empatia è forse una delle componenti più importanti dell'attività: il gioco infatti permette di immergersi in scenari e ambientazioni difficilmente rappresentabili nella realtà e quindi di mettersi "nei panni degli altri", diventando noi in persona i protagonisti (role playing). Verranno favorite dunque cooperazione e team building e verrà incoraggiato lo scambio di opinioni e il dialogo al fine di trovare connessioni e creare legami all'interno del gruppo per raggiungere un obiettivo comune. Vivere gli spazi della biblioteca attraverso un gioco sarà per i bambini ed i ragazzi il modo migliore per comprenderne il funzionamento, l'importanza ed il valore e sarà uno stimolo per proseguire con la riflessione e con l'esplorazione anche una volta rientrati a scuola o a casa.



DESCRIZIONE DEI RISULTATI ATTESI

Tra i risultati attesi, in un'ottica di costruzione di sviluppi futuri e di garanzia di una ricaduta efficace e duratura dell'esperienza del progetto vi sono:

- il pieno coinvolgimento di alunni ed insegnanti e l'acquisizione di competenze e strumenti che consentiranno di poter replicare anche in aula l'attività, adattandola secondo i contenuti della didattica;
- il miglioramento di alcune competenze come logica e manualità;
- il rafforzamento dei legami all'interno della classe e l'inclusione di tutti i partecipanti;
- il desiderio di poter tornare in biblioteca per approfondire alcuni temi trattati durante l'attività, favorendo un atteggiamento positivo nei confronti della lettura ed anche dello spazio Biblioteca e degli stessi bibliotecari.

