



**Università  
degli Studi  
di Palermo**

**TLC - CIMDU**  
Teaching and Learning Centre  
Centro per l'innovazione e  
il miglioramento  
della didattica universitaria

# L'ESPERIMENTO DELLA ESCAPE ROOM DIDATTICA

Luciana De Grazia – Adele Milone



**TLC-CIMDU - Giornata della Didattica Innovativa 2026, Sala delle Capriate - Steri 12 gennaio 2026**

# Obiettivi

Socializzare una esperienza di apprendimento  
motivante e significativa: escape room didattica

Mettere lo studente al centro dell'apprendimento



# Regole

Stabilire gli obiettivi di apprendimento

Identificare le caratteristiche dei partecipanti

Scegliere una narrazione e individuare la missione

Il gioco (il percorso)

Il setting: il «benvenuto» ai partecipanti

Le regole e il tempo

Le sfide

La valutazione



# Esempi attività svolte

Lettura di un testo giuridico (gioco: individuazione delle lettere in rosso, che avrebbero formato delle parole, la cui somma dava la combinazione per i lucchetti)

Elaborazione di una mappa concettuale da inviare (gioco: individuare del numero telefonico)

Questionario (gioco: codice alfanumerico collegato alle file e sedie)

Indovinello (gioco: chiave per l'antidoto)



AFAX7+114103bK09  
4ec71u022ZHE22B  
6y0i0Y10Mg422C0

*Gentilissimi e gentilissime  
Dovete sbrigarvi, il veleno sta per fare  
effetto!!!! Dobbiamo salvare la Professoressa!  
Ci siete quasi!*



# La partecipazione degli studenti



# Risultati: vantaggi e svantaggi

Strumento versatile (mappe concettuali, linee del tempo, documenti e produzioni collaborative)

Soft skill : problem solving, resilienza e creatività, gestione del tempo

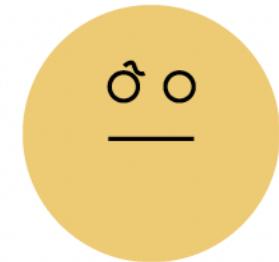
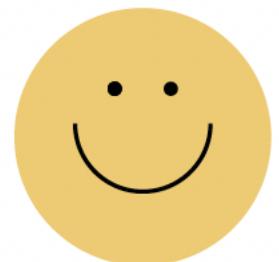
Migliora la motivazione, rende visibile il lavoro collaborativo e la coesione del gruppo

Permette un feedback immediato

Il docente deve sviluppare competenze nella progettazione sia del gioco sia dell'apprendimento

Sono impegnative dal punto di vista del tempo (per il docente)

Il kit di gioco ha un costo



# Prospettive di apprendimento

Apprendimento attivo (learning by doing), contestualizzato

Apprendimento collaborativo: la conoscenza emerge dall'interazione, il sapere è negoziato, la responsabilità condivisa

Non si studiano i contenuti, ma si usano: comprensione funzionale dei concetti, trasferibilità in contesti reali



Grazie dell'ascolto