

ALLEGATO A

Relazione di autovalutazione

Titolo della ricerca: Escape room come strategia educativa per promuovere la prevenzione degli incidenti domestici (ex Escape room come strategia educativa per promuovere la salute anche in tempi COVID-19).

Gruppo di ricerca

Nome e cognome	Profilo	Ruolo all'interno della ricerca
IMMACOLATA MESSURI	RISORSA INTERNA	responsabile scientifico
LARA BALLERI	Consulente esterno	esperto

Data di inizio della ricerca: settembre 2020

Data della conclusione della ricerca: luglio 2023

Soggetti coinvolti nella valutazione e/o stesura della relazione di autovalutazione:

Nome e Cognome/Soggetti	Facente parte del gruppo di ricerca (Si/No)	Ruolo nella ricerca	Riflessioni
IMMACOLATA MESSURI	Si	Referente scientifico	

* * *

Indice della relazione di autovalutazione

I. Aspetti legati ad indicatori di prodotto (output)	2
II. Aspetti legati ad indicatori di risultato (outcome)	3
III. Valutazione di impatto/fattibilità	5
IV. Riflessioni conclusive	6

I. Aspetti legati ad indicatori di prodotto (output)

Raggiungimento degli obiettivi e delle finalità della ricerca.

Alla luce degli obiettivi della ricerca questi sono stati raggiunti? Se vi fosse l'attesa di creare dei prodotti (prototipi, oggetti) questi sono stati realizzati?

Obiettivi previsti	Raggiungimento o meno (Sì/No)	Motivi e riflessioni
Implementare strumenti e metodologie per l'alfabetizzazione alla salute e alla cura di sé, anche attraverso la formazione a distanza e con i nuovi dispositivi tecnologici, consolidando e integrando materiale formativo/informativo ai fini della realizzazione di un protocollo permanente.	sì	da feedback maestre
Promuovere a scuola sicurezza e corretti stili vita per portare specifiche linee guida all'interno delle famiglie tramite la formazione dei figli.	sì	da feedback genitori
Veicolare le conoscenze relative ai temi di sicurezza domestica e prevenzione degli incidenti a casa	sì	da feedback studenti

Produzione scientifica in merito al progetto

Si chiede di riportare la produzione scientifica prodotta ed eventuali azioni in programma:

Indicatore	Già effettuati/in previsione	Quantità	Titoli /allegati	Riferimenti
Articoli scientifici				
Capitoli di libri				
Partecipazione a convegni				
Altro	Pubblicazione ricerca su IUL press (in previsione)	1	Gamification a scuola: Escape room come strategia educativa per promuovere la prevenzione degli incidenti domestici	

Condivisione e diffusione del materiale prodotto

Si prega di riportare se ci sono stati o sono previsti la partecipazione ad eventi di diffusione dei dati o alla partecipazione a gruppi nazionali/internazionali relativi al tema trattato nella ricerca.

Indicatore	Quantità	Nomine/Indicazioni gruppi/Allegati
Report		
Partecipazione a gruppi nazionali		
Partecipazione a gruppi internazionali		
Altro		

II. Aspetti legati ad indicatori di risultato (outcome)

Soggetti coinvolti

Si richiede di identificare i risultati attesi della ricerca in relazione agli attori coinvolti:

Risultati attesi	Soggetti coinvolti	Riflessioni
Acquisizione di contenuti inerenti la sicurezza	Studenti della classe 3D	Gli studenti hanno mostrato di aver acquisito le conoscenze previste e le hanno riportate agli assenti.
Esperienza positiva associata alla formazione ricevuta	Studenti della classe 3D	I bambini hanno parlato dell'attività svolta, dei diversi gruppi di lavoro creato e ironizzato su alcuni accadimenti della mattina.
Percezione di poter replicare l'attività autonomamente	Maestre dei bambini	Le maestre hanno ripreso il lavoro condotto in aula e hanno replicato l'iniziativa autonomamente in classe.
Intenzione di utilizzare la metodologia dell'escape room nella didattica, allo scopo di promuovere atteggiamenti positivi	Maestre dei bambini	Le maestre si sono dette intenzionate a utilizzare la metodologia per realizzare alcune attività di educazione civica.
Trasferimento delle conoscenze e dei corretti comportamenti (scuola-casa)	Genitori dei bambini	I bambini hanno utilizzato gli sticker indicando così a genitori e nonni le aree più a rischio. I bambini hanno parlato di quanto fatto a scuola riportando le informa

Si chiede inoltre di riportare quali sono stati complessivamente i soggetti coinvolti nel processo di ricerca e se questi siano stati gli stessi destinatari dei risultati (Il percorso della ricerca e dunque gli stakeholders cambiano a seconda dell'oggetto della ricerca e dei risultati attesi.)

Committente della ricerca	Soggetti coinvolti nella ricerca	N. soggetti	Soggetti destinatari dei risultati	N. soggetti	Note
IUL	Studenti	19			

IUL	Maestre	2			
IUL	Famigliari	32			

Livello di innovazione

Si chiede di indagare il livello di innovazione percepito secondo due aspetti principali: uno fa riferimento alla metodologia utilizzata nel progetto e agli strumenti messi a punto (se l'aspetto innovativo era previsto); l'altro, centrale, relativo ai risultati della ricerca.

Si possono in questo caso anche riportare dati o estrapolazioni delle interviste o dei questionari descrivendo brevemente qui di seguito quanto emerso:

In istituto non era stata prima sperimentata in primaria la metodologia della gamification; inoltre, le maestre non avevano utilizzato prima la metodologia nemmeno in altri istituti.

I bambini non erano mai stati coinvolti in attività di gamification e sono stati tutti concordi nel dire che trattare il tema con questa metodologia è stato interessante.

Sinteticamente riportando il giudizio in modo sintetico si può dire che:

Soggetti	Innovazione rispetto alla metodologia del progetto di ricerca	Innovazione rispetto ai risultati
Studenti	-	-
Maestre	molto alto	-
Famigliari	-	-

Livello di soddisfazione

Si chiede di indagare il livello di soddisfazione secondo due dimensioni principali: l'andamento del progetto di ricerca per coloro che vi hanno preso parte e i risultati della ricerca se questi comportavano una restituzione a degli stakeholders.

Si possono in questo caso anche riportare dati o estrapolazioni delle interviste o dei questionari descrivendo brevemente qui di seguito quanto emerso:

Le maestre hanno rilevato il grande interesse degli studenti per l'attività e quanto i contenuti sarebbero risultati più noiosi se affrontati con metodi frontali e non ludici. Come criticità di fattibilità è emersa la difficoltà per la primaria di poter accedere ai PC in un numero sufficiente a consentire il lavoro in piccoli gruppi, motivo per cui le maestre hanno messo a disposizione anche i propri; unitamente a questa, la difficoltà che ha reso a tratti difficilmente fattibile le attività è stato il collegamento Wi-Fi a internet non sempre disponibile.

Il livello di soddisfazione per la collaborazione con IUL è stato molto alto e si è segnalata la disponibilità ad altre collaborazioni con IUL.

Sinteticamente riportando il giudizio in modo sintetico si può dire che:

Soggetti	Soddisfazione per come si è svolto il processo di ricerca	Soddisfazione per i risultati della ricerca
Studenti	molto/moltissimo (rif. questionario ottimale) esperienza	molto/moltissimo (rif. questionario ottimale) esperienza
Maestre	molto	molto
Famigliari	abbastanza/molto	abbastanza/molto

III. Valutazione di impatto/fattibilità

Impatto percepito

L'impatto percepito viene rilevato su due fronti: quello interno della IUL, ossia quali benefici può portare il progetto di ricerca all'interno dell'università o rispetto al suo posizionamento nel dibattito scientifico. Quello esterno se sono previsti dei destinatari della ricerca.

	Impatto interno	Impatto verso l'esterno
--	-----------------	-------------------------

Università IUL	Incrementare la conoscenza rispetto ad una specifica modalità di intervento utilizzabile da un educatore.	
Altri stakeholders (specificare)		

Livello di trasferibilità/fattibilità metodologica (in merito agli strumenti utilizzati e alle procedure)

La trasferibilità e la fattibilità metodologiche possono essere rilevate sia per quanto riguarda i soggetti che fanno parte del gruppo di ricerca e che hanno portato avanti il progetto, sia da un punto di vista di coloro che vi hanno partecipato a diverso titolo (partecipanti o portatori di interesse per i risultati) .

	Fattibilità	Trasferibilità
Per coloro che hanno fatto parte del gruppo di ricerca	molto	molto
Per altri stakeholders (specificare)		

Livello di fattibilità economica / capacità di spesa

	€ e %	Specificare/note
Budget iniziale	9240	
Fondi utilizzati in azioni previste	rif. consuntivo finanziario	
Fondi utilizzati per azioni rese necessarie in corso d'opera		

Eventuali economie per azioni future (ricaduta economica)		
---	--	--

Riflessioni sul livello di fattibilità economica e replicabilità dello studio:

IV. Riflessioni conclusive

(Considerazioni valutative finali alla luce di quanto emerso prima e possibilità di sviluppi futuri)
