

Report di valutazione ex post

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	Professore associato	Responsabile scientifico
LARA BALLERI	Dottoranda	Consulente esterno

Data di inizio della ricerca: settembre 2020

Data della conclusione della ricerca: luglio 2023

* * *

Gli ambiti indagati dal protocollo di valutazione ex-post dei progetti di ricerca IUL sono:

- 1. Il processo di ricerca messo in atto;**
- 2. La gestione del progetto;**
- 3. I risultati/prodotto della ricerca;**
- 4. L'impatto sociale/culturale ed economico;**
- 5. Gli sviluppi futuri.**

Al fine di raccogliere informazioni per la valutazione delle diverse dimensioni sono stati intervistati:

- I. Il referente del progetto;
- II. Le due docenti che hanno partecipato al progetto di ricerca.

Al fine di elaborare i risultati sono state analizzate le interviste del referente e di due partecipanti. Le risposte, separatamente per il referente e i partecipanti, sono state organizzate in forma matriciale (domande in colonna e risposte in riga) e sono state individuate quattro tipologie di risposte:

1. risposte sì/no; risposte numeriche;
2. risposte numeriche;
3. risposte a domande aperte, poi riorganizzate secondo una scala di Likert valutativa a cinque punti.
4. risposte a domande aperte, poi riorganizzate in parole chiavi.

Si riportano i risultati dei diversi indicatori sintetizzando quanto emerge dalle interviste

Tabella 1: Il processo di ricerca messo in atto

Il processo di ricerca messo in atto:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
Il processo di ricerca si è svolto secondo i tempi previsti?	30 mesi	I tempi hanno subito un cambiamento per le norme COVID-19 e per le analisi dei risultati, ma complessivamente sono stati rispettati.	4- quasi completamente
Il processo di ricerca si è svolto secondo le modalità previste?	La fase di sperimentazione è stata effettuata	La pandemia ha richiesto degli aggiustamenti nel metodo e nella tempistica.	4- quasi completamente
La metodologia utilizzata è stata adeguata agli obiettivi?	Applicazione del game based learning e raccolta dei dati	Il progetto si è svolto come previsto per raggiungere gli obiettivi previsti.	5- completamente

Tabella 2: La gestione del progetto

(Per i progetti già in essere ed attivati prima della condivisione di questo modello di valutazione, gli indicatori proposti saranno da considerare solo se espressamente previsti nel progetto iniziale)

Il processo di gestione messo in atto:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
Qual è il grado di parallelizzazione dei pacchi di lavoro (WPs)/fasi di lavoro?		Le fasi si sono svolte come previsto salvo cambiamenti legati al contesto.	5- completamente
Il flusso del progetto è coerente con quanto previsto?	numero di pacchi: 6 fasi	Il progetto ha seguito le fasi previste.	5- completamente
Le milestones sono state coerenti con quanto previsto?	Numero di Milestones 5	Le milestones sono stati coerenti con quanto previsto.	5- completamente
Sono stati previsti incontri in presenza per la gestione del progetto? Se sì quanti sono stati?	Previsti: Si 2 riunioni di progettazione iniziali	Le riunioni si sono svolte nella fase di progettazione, prima della pandemia. Gli incontri sono stati due in presenza.	5- completamente
Quanti incontri online sono stati svolti per la progettazione/gestione del progetto?	3 meeting virtuali e numerose telefonate	La progettazione è stata gestita dal gruppo con scambi telefonici con le maestre. Si sono resi necessari due incontri in presenza.	5- completamente
C'è stato uno scostamento rispetto alla conclusione dei singoli WP/fasi (e/o nella finalizzazione dei deliverables/prodotti)?	Scostamento - differenze	Scostamento per pandemia e elaborazione dati.	4- quasi completamente
Sono state fatte richieste di Amendment funzionali alla ridefinizione di obiettivi e/o tempi?	5 mesi	Si di alcuni mesi	4- quasi completamente
C'è stato un overhead di costo (adeguatezza budget)	//	Alcune economie sono dovute alla non possibilità di fare alcune azioni nel corso della pandemia	4- quasi completamente

Il processo di gestione messo in atto:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
E' stata richiesta una riallocazione budget (tra partner e/o su obiettivi/DLVs)?	Si	La ASL alla fine non ha partecipato	4- quasi completamente
Capacità di Networking	Docenti della scuola	Le docenti hanno fatto rete per la diffusione dei risultati. I genitori sono stati raggiunti con un'informativa sul progetto.	5- completamente

Tabella 3 Prodotti della ricerca

Prodotti messi in atto:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
Quanti e quali sono i prodotti scientifici già realizzati della ricerca?	1	Articolo in fascia A dal titolo "Supereroi a scuola e a casa. Un'esperienza di escape room", in fase di pubblicazione	5- completamente
Quanti e quali sono i prodotti scientifici della ricerca previsti anche dopo la sua conclusione?	1	Un volume edito da IUL Press	5- completamente
Quanti e quali sono i prodotti di diffusione della ricerca già effettuati?	2	Tavole rotonde con le famiglie	5- completamente
Quanti e quali sono i prodotti di diffusione della ricerca previsti/in	1	Materiale didattico a disposizione dei docenti. Materiale informativo per i genitori.	5- completamente

Prodotti messi in atto:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
progettazione anche dopo la sua conclusione?		Materiale ludico-didattico per i bambini, per proseguire le attività di sicurezza a casa.	
Quali sono gli elementi/aspetti di innovazione ?	1	La metodologia didattica implementata grazie all'impiego dell'escape room a scuola e anche all'impiego di applicativi ludici per gestire i contenuti didattici propri dell'attività che ha preceduto l'escape room	5-completamente

Tabella 4 Impatto economico/culturale/sociale

Impatti:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
La ricerca ha avuto un impatto rispetto alla dimensione sociale?	Miglioramento delle condizioni di vita delle persone nel contesto di riferimento Riaduta sulla promozione della cittadinanza attiva	Studenti e genitori hanno condiviso l'esperienza in occasioni informali. L'esperienza è stata presentata anche nel Collegio dei docenti.	5-completamente
La ricerca ha avuto un impatto rispetto alla dimensione economico/culturale?	Promozione di un modello di partecipazione che conduca a forme collaborative e a	Metodologie didattiche per la partecipazione attiva degli studenti e la prevenzione degli incidenti	5-completamente

	scelte condivise		
Qual è la rilevanza dei risultati del progetto rispetto al contesto di riferimento?	Promozione del Game Base Learning	Incremento della motivazione degli studenti per la comprensione di certi argomenti; innovazione metodologie didattiche dei docenti	5-completamente
Qual è il valore aggiunto per i beneficiari?	Coerenza del valore aggiunto rispetto allo sforzo profuso	Accompagnamento sia rispetto alle metodologie didattiche, sia rispetto ai temi affrontati.	5-completamente
Qual è la ricaduta/miglioramento per la struttura/ ente di riferimento?	Organizzazione	Ampliamento delle strategie didattiche. Formazione dei docenti su metodologie innovative che hanno poi esportato nelle altre scuole in cui operano.	5-completamente
Quale contributo porta il progetto in termini di Terza Missione per l' Ateneo?	Diffusione eventi	Sarebbero potute essere condivise maggiormente le metodologie tra i docenti, ma è mancata la continuità didattica perché l'incarico delle maestre nell'Istituto è terminato.	4-quasi completamente
La ricerca porta un contributo in termini di Internazionalizzazione di Ateneo?	NON previsto		1- Per niente

Tabella 5: Sviluppi futuri

Potenzialità/Sviluppi futuri:			
DOMANDA	INDICATORE/I	RIFLESSIONE/DESCRIZIONE	Scala 1-5 di raggiungimento
La ricerca/il prodotto apre a nuove piste di analisi?	SI	La collaborazione interdisciplinare dentro l'Ateneo allo scopo di rendere più stimolanti i contenuti didattici da utilizzare nelle attività che hanno	5-completamente

		preceduto l'escape room.	
La ricerca/prodotto apre ad approcci metodologici innovativi per nuove sperimentazioni?	Protocollo di ricerca-formazione	Le maestre operative in altre scuole hanno gli strumenti per proseguire la sperimentazione.	5-completamente
La ricerca/prodotto puo' prevedere applicabilità in contesti nuovi e differenti?	Sì	Applicazioni in altri contesti disciplinari e metodologici. Quanto creato è altamente modulabile.	5-completamente
La ricerca/prodotto apre al coinvolgimento di possibili, diversi nuovi stakeholders?	Sì	Docenti della scuola Famiglie	5-completamente
La ricerca/prodotto costituisce uno strumento di implementazione delle azioni di Terza Missione?	Sì	Con possibilità di disseminazione in altri contesti	5-completamente

Riflessioni conclusive

Le due docenti intervistate come “testimoni privilegiati” riportano che sono stati valori aggiunti dell'esperienza il fatto che l'esperienza è stata “Utile ed è stato possibile il riutilizzo del materiale didattico prodotto” e ancora che ha suscitato “la gioia degli studenti”; sempre dalle loro parole è possibile comprendere che il progetto ha raggiunto la finalità di promuovere “Nuove metodologie (escape room) e migliorare l'approccio al digitale (uso del computer in classe)”. Il feedback dei genitori, riportato spontaneamente alle maestre, ha consentito di raccogliere l'efficacia nell'aver aperto un dialogo tra famiglie e figli sui temi del progetto. Dalle interviste si evince anche la disponibilità a continuare l'esperienza ed applicare la metodologia su contenuti e ambiti disciplinari diversi.