



Introducing Escher

Abstract

Il progetto è stato realizzato con la finalità di preparare adeguatamente un'uscita didattica che comprendeva la visita alla mostra di M.C. Escher. Si è scelto di coinvolgere i ragazzi in un progetto di gamification in cui la classe, divisa a gruppi, doveva muoversi in un ambiente virtuale alla ricerca di una serie di indizi. Una volta recuperati tutti gli indizi i ragazzi dovevano ricostruire un testo in lingua inglese e raccontarne i contenuti ai loro compagni. Ogni testo riguardava un aspetto diverso della vita e dell'opera di Escher. Il coinvolgimento in questa attività si è riverberato in maniera estremamente positiva sulla partecipazione degli alunni nella visita alla mostra, in cui i ragazzi hanno dimostrato di aver recepito quanto svolto in classe.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹:

Strumenti, Ambienti, Cittadinanza digitali.

Tutto il Progetto *in una immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1595502207074041857>



INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti: *Classe: 4^a B GRA, Anno Scolastico:2021-2022.*

Docenti: *Cristina Bottino*

¹ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>