



ID contributo: 71

Tipo: Talk

DI5CIS: una Escape Room interattiva per la didattica STEM in contesti di svantaggio educativo nell'ambito di 5GINED

martedì 12 maggio 2026 14:45 (15 minuti)

Il contributo presenta DI5CIS (Didattica Interattiva in 5G: Contenuti Immersivi Sincroni) come caso d'uso del progetto europeo 5GINED (5G Naples & Matera for Inclusive and Innovative Education), finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Connecting Europe Facility. 5GINED mira a contrastare la povertà educativa in aree socio-economicamente svantaggiate di Napoli e Matera, sfruttando una Rete Privata Mobile Ibrida 5G realizzata da Fastweb/Vodafone Italia per erogare soluzioni educative ibride, innovative e immersive nell'ambito di un modello di Hybrid Classroom. Nell'ambito del caso d'uso "Didattica Interattiva", DI5CIS, sviluppata e testata originariamente nel quadro dell'omonimo progetto co-finanziato dal MIMIT, è stata selezionata per una sperimentazione su scala allargata nelle scuole napoletane, contesto in cui le sfide di inclusione sociale ed educativa risultano particolarmente rilevanti. DI5CIS è un'applicazione mobile strutturata come Escape Room su due storie interattive, rivolta a studenti delle Scuole Secondarie di Secondo Grado per l'apprendimento di chimica e fisica. Co-progettata da insegnanti, ricercatori e progettisti, si fonda su quattro pilastri: 1) gamification narrativa e collaborativa; 2) compiti laboratoriali e problem solving come strategie elettive per la didattica delle STEM; 3) interazione coerente con il contenuto delle scene; 4) tecnologia 5G per la collaborazione in tempo reale e sensori del dispositivo per l'esperienza immersiva. L'intervento illustrerà le caratteristiche dell'applicazione e i risultati preliminari della sperimentazione condotta nel progetto DI5CIS, che hanno evidenziato una percezione positiva degli studenti sia sul piano del coinvolgimento che dell'apprendimento. La sperimentazione nell'ambito di 5GINED è attualmente in fase di avvio, con il reclutamento delle scuole partecipanti in corso.

Destinatari principali

Docenti

Parole Chiave

Gamification, Narrative-Based Learning, STEM, Apprendimento collaborativo, 5G

Autori: Dr. FANTE, Chiara (ITD-CNR); Dr. MANGANELLO, Flavio (ITD-CNR); DAGNINO, Francesca (ITD-CNR)

Relatore: DAGNINO, Francesca (ITD-CNR)

Classifica Sessioni: Sessione Talk martedì

Classificazione della track: Giocare con la Scienza