

didacta  
italia

# Escape Math

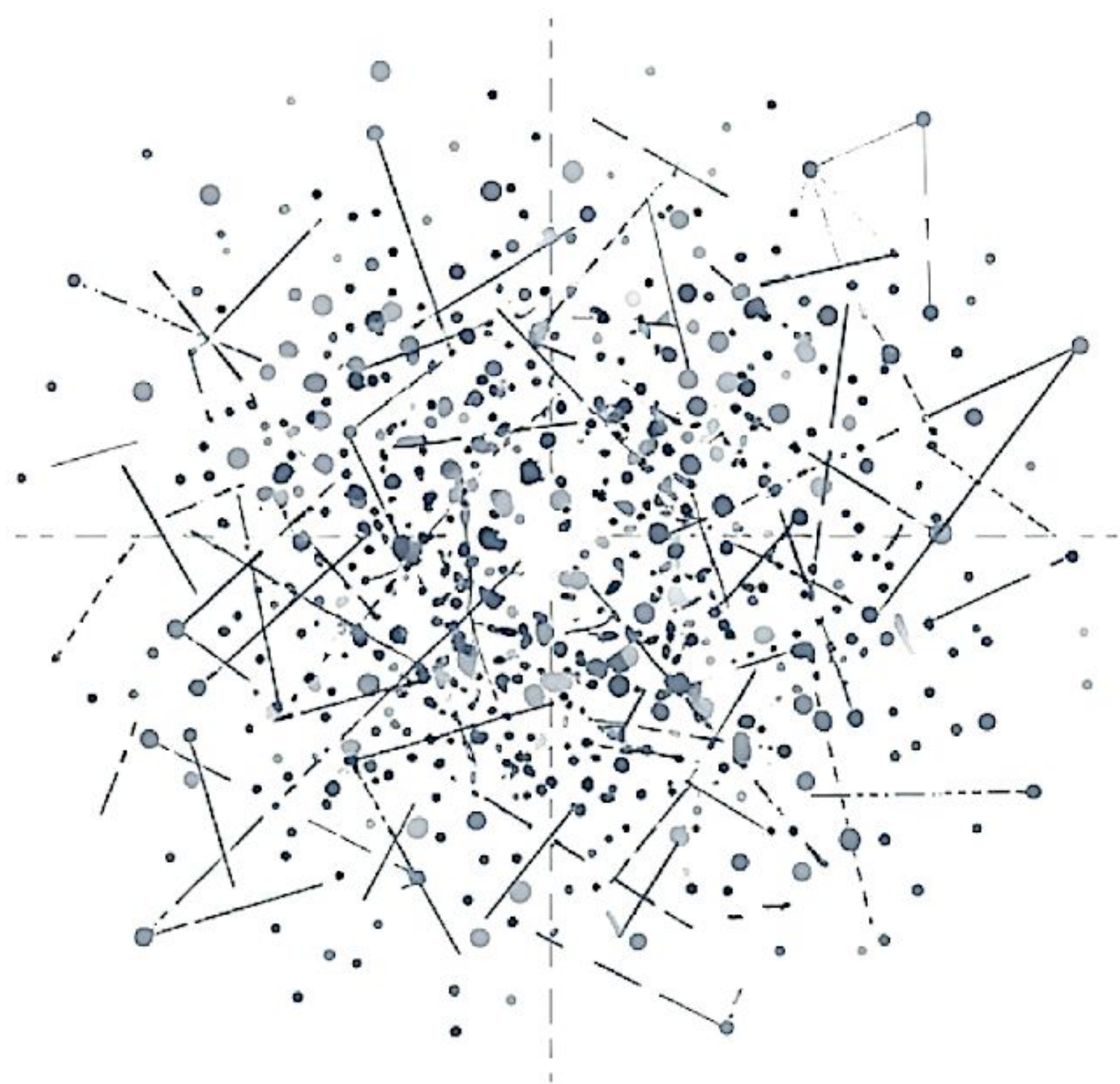
Funzioni, enigmi e ambienti virtuali per imparare giocando

LICEO  
DELLE ARTI  
**IDEA**  
TRENTO

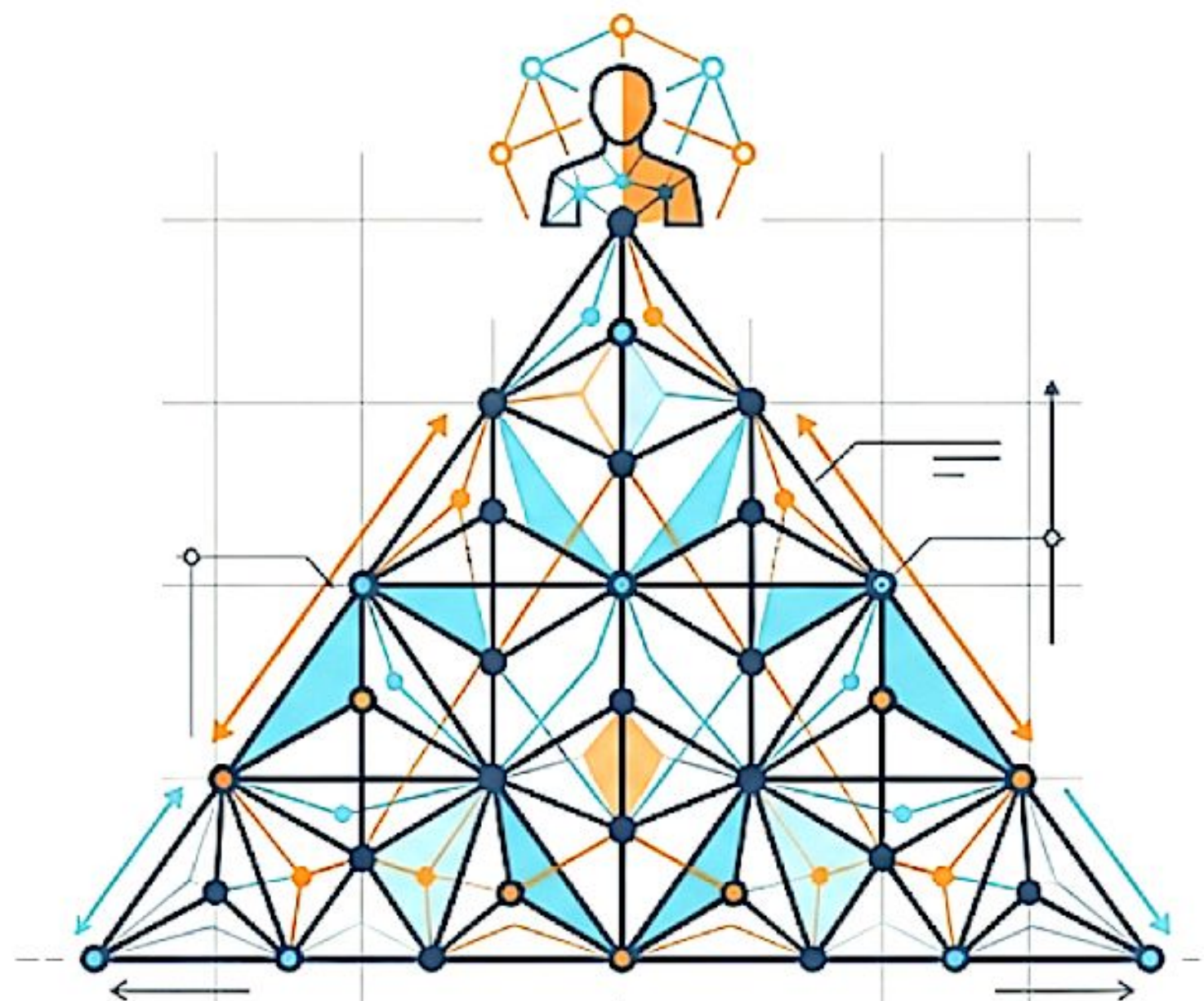
proff. Marta Polesello, Niccolò Ottaviani,  
Francesca De Luca, Giorgia Testi, Alice Larcher

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

# La Sfida dell'Era AI: Oltre l'Automazione



**Uso Acritico:** Consumo Passivo e Dipendenza



## La Soluzione: Regia Pedagogica

### L'Obiettivo

Preservare l'agency umana, il pensiero critico e la creatività.

### Il Metodo

Utilizzare l'AI non come sostituto, ma come scaffolding avanzato per amplificare le capacità progettuali.

# I 4 Pilastri Strutturali del Modello IDEA



## Block-Teaching Modulare

Moduli concentrati di 40 ore  
con tempistiche bimestrali.

## Block-Teaching Modulare

Moduli concentrati di 40 ore  
con tempistiche bimestrali.

## Agency Studentesca & Creatività Aumentata

## Didattica Attiva

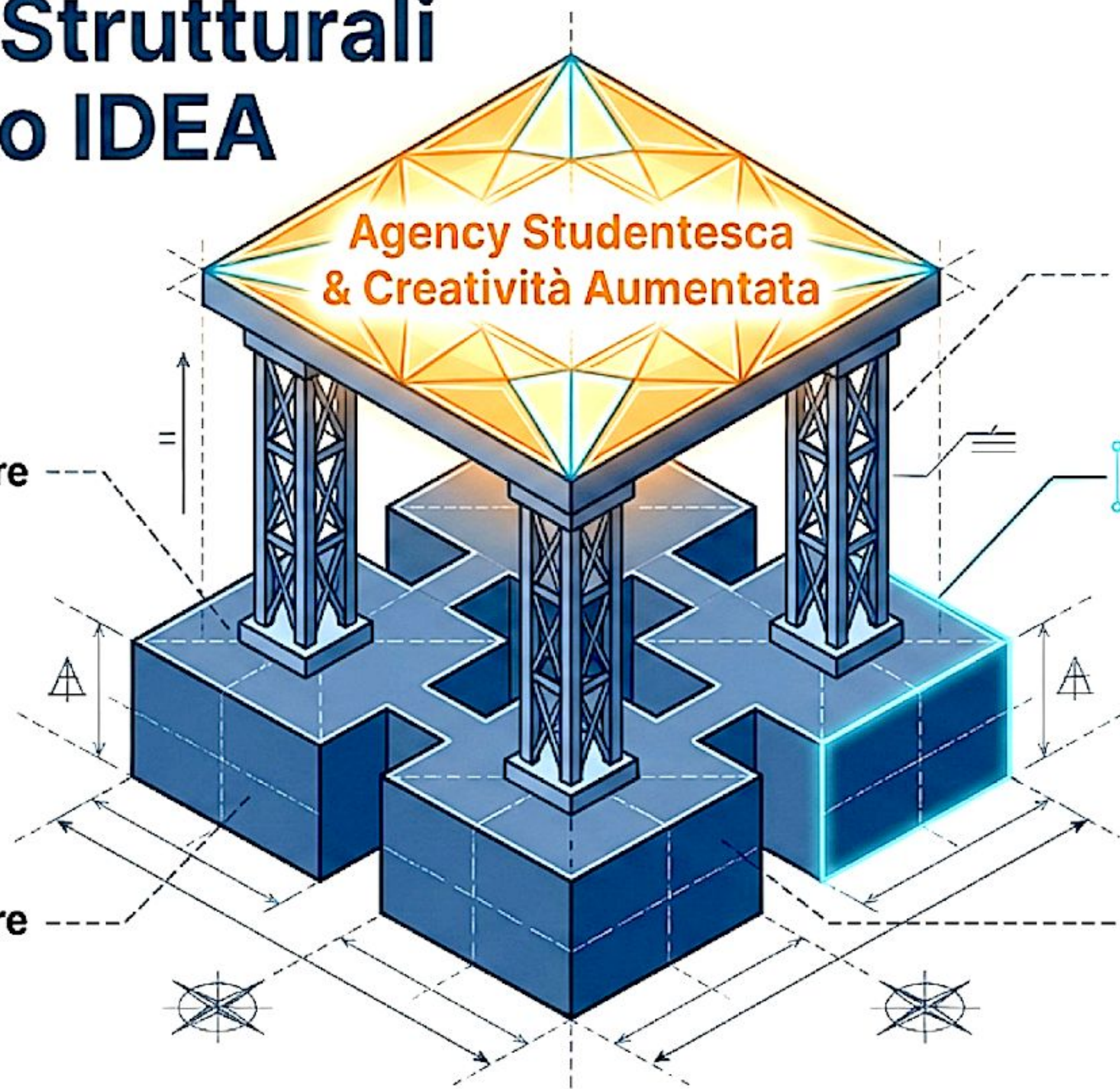
24h per modulo dedicate a  
Project-Based Learning, Task-  
Based Learning e Gamification.

## AI come Partner Cognitivo

Integrazione sistemica per  
liberare tempo e supportare  
compiti di ordine superiore.

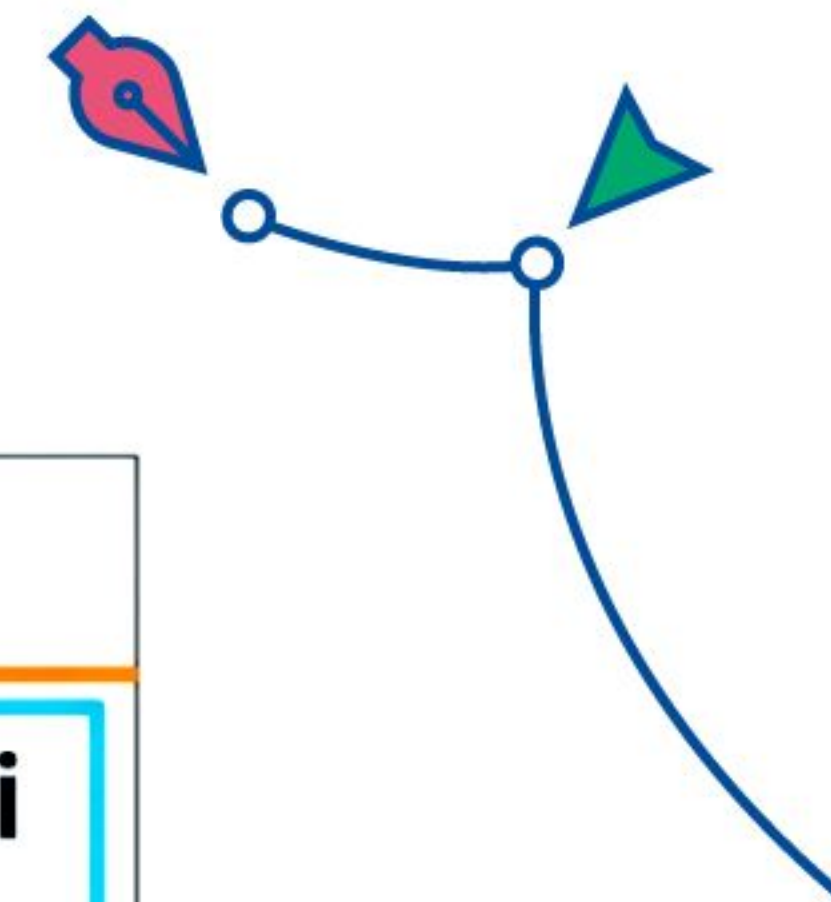
## Materiali Co-Progettati

Assenza di manuali tradizionali;  
i docenti curano e creano  
risorse originali.



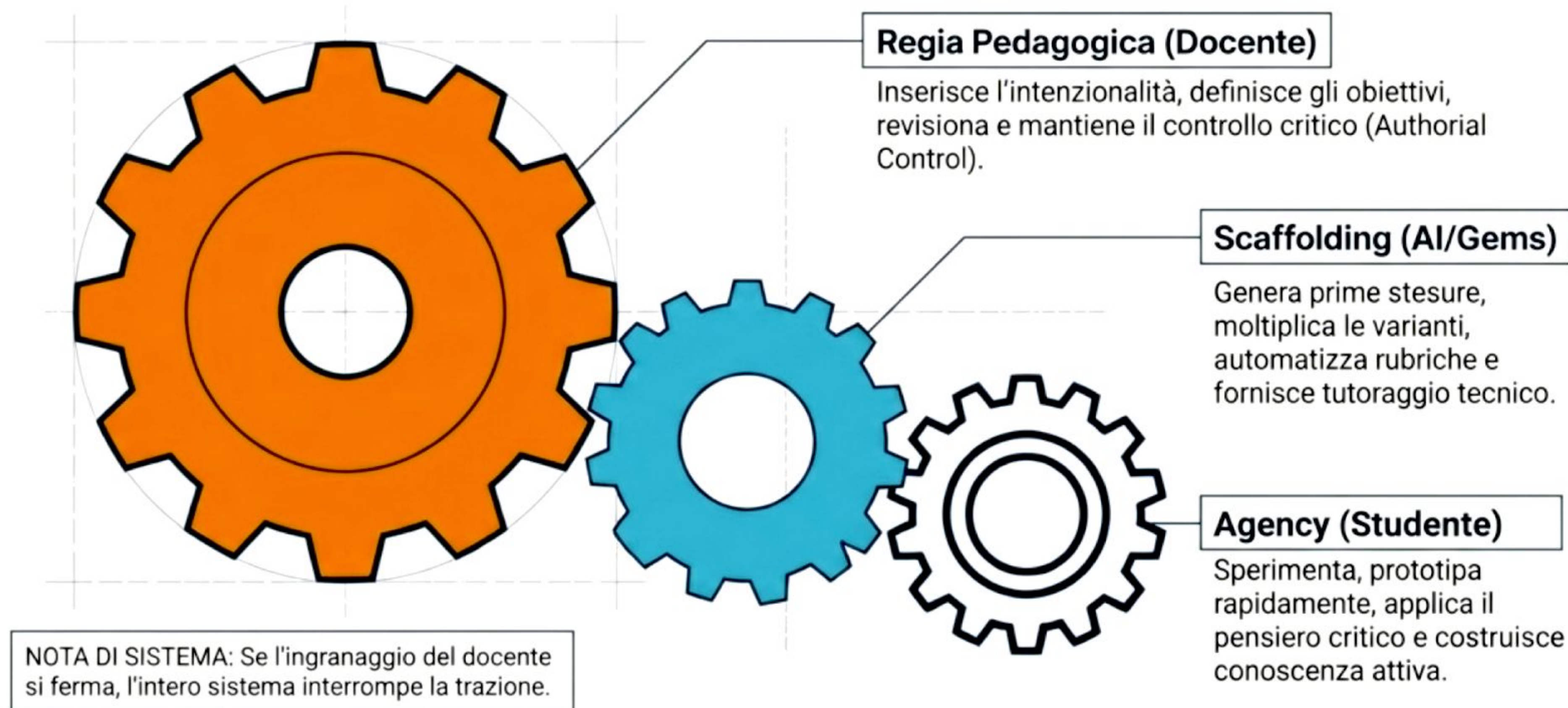
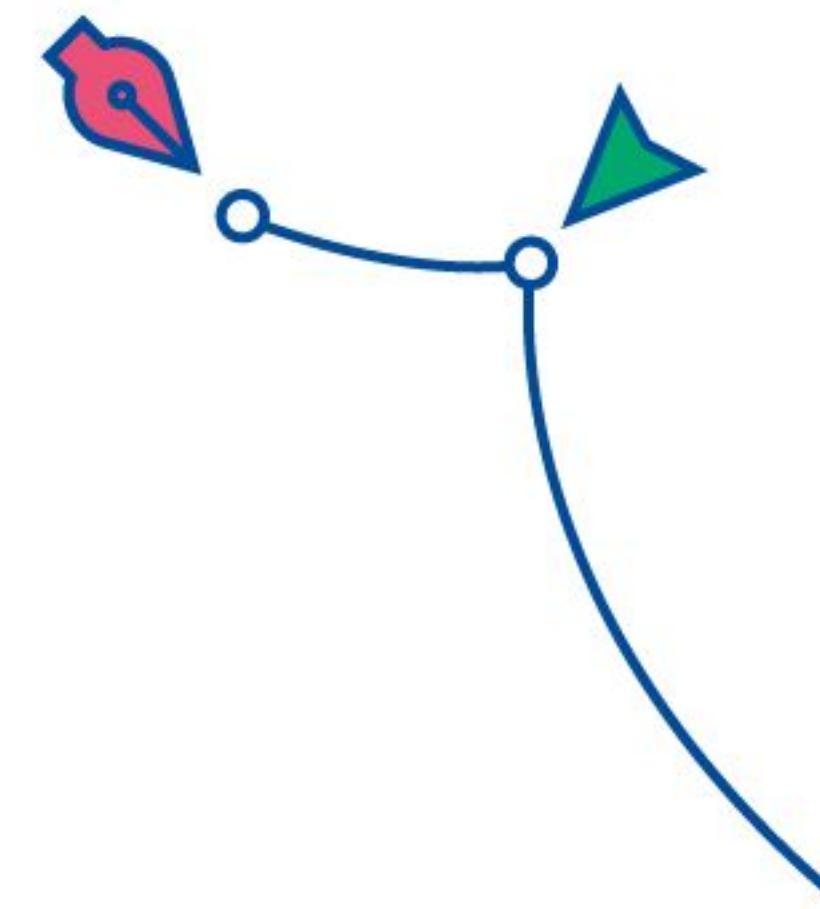
11-13 marzo 2026 • Fortezza da Basso, Firenze

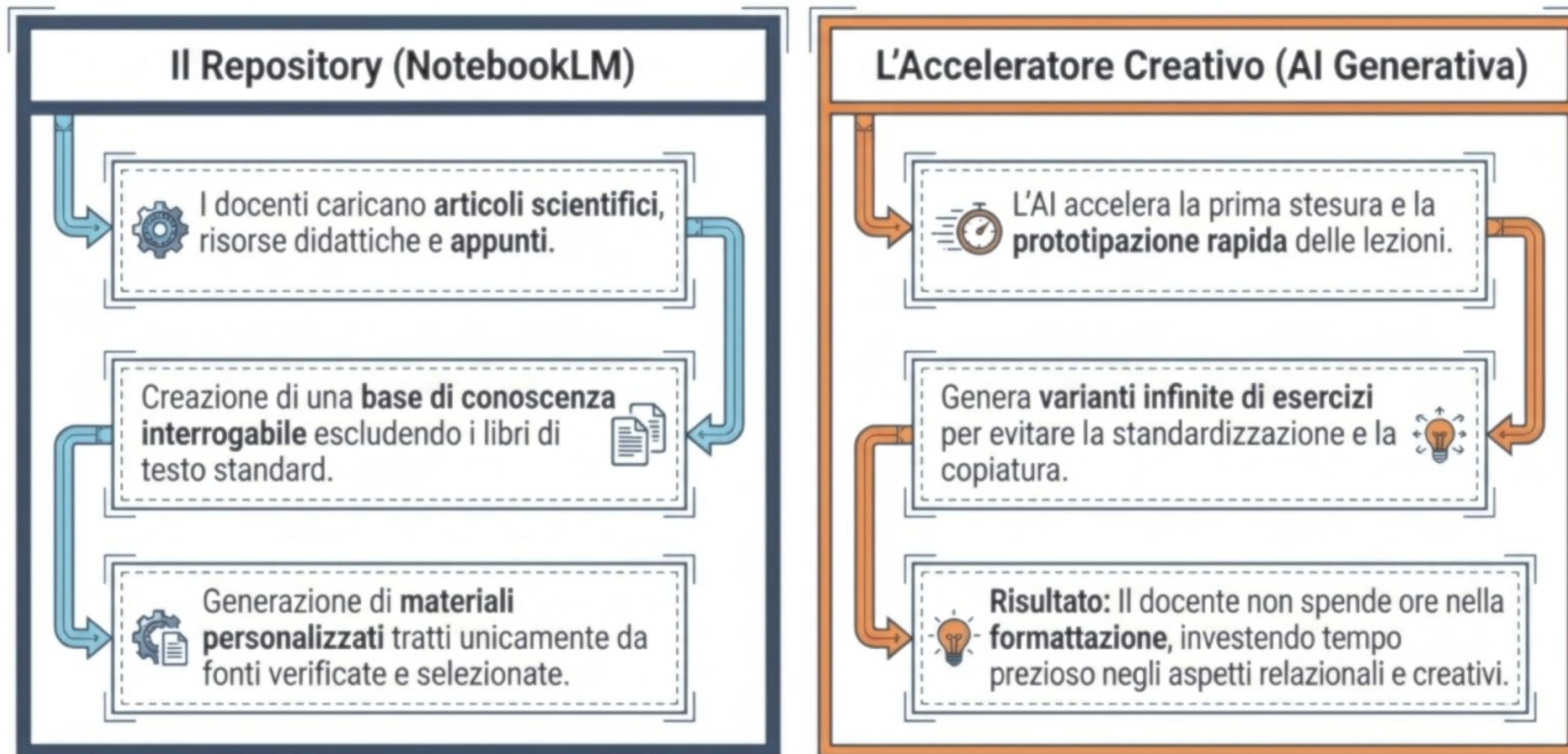
## L'Evoluzione del Paradigma Didattico

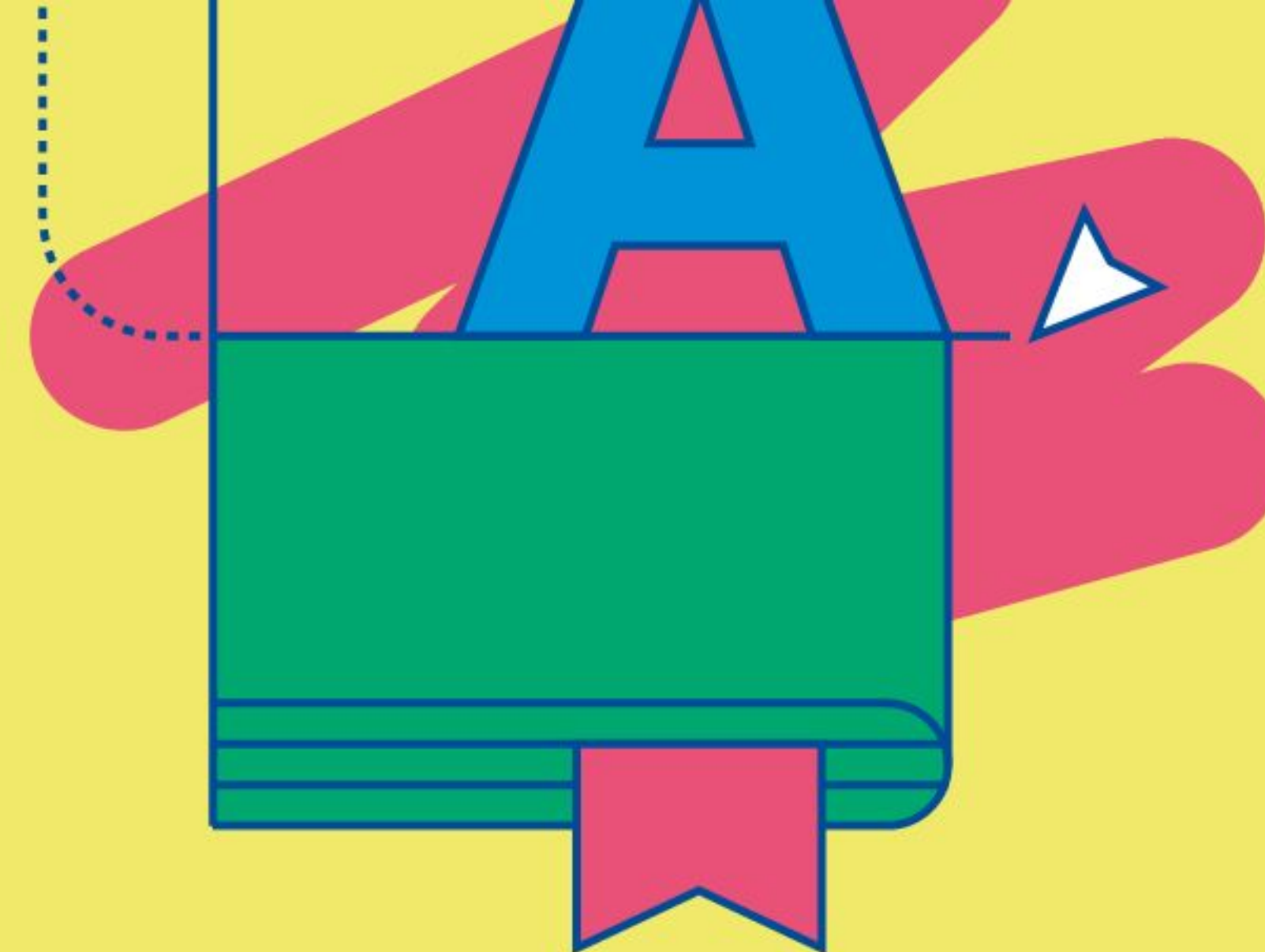


	Didattica Tradizionale	<b>Modello IDEA</b>
Risorse	Libri di testo standardizzati.	<b>Materiali originali co-progettati e curati dal docente.</b>
Tempo	Erogazione lineare frammentata.	<b>Block-teaching intensivo per immersione.</b>
Ruolo della Tecnologia	Consumo passivo o strumento isolato.	<b>Partner cognitivo strutturale ed esplorazione di varianti.</b>
Ruolo del Docente	Trasmittitore di conoscenza.	<b>Regista pedagogico e curatore di ambienti virtuali.</b>

11-13 marzo 2026 · Fortezza da Basso, Firenze







# IL PROGETTO



*Perchè? Quando? Come? Quando? Chi?*

11-13 marzo 2026 • Fortezza da Basso, Firenze

# PERCHÈ?

## CONTESTO

Liceo delle Arti  
- progetto  
quadriennale  
IDEA

## METODOLOGIA

Didattica PBL  
(Project-Based  
Learning) per  
promuovere  
l'apprendimento  
attivo

## OBIETTIVO

Lavorare tra  
materie  
parallele per  
favorire la  
multidisciplinari  
età

# COSA?

## CONTENUTI DI MATEMATICA:

1. conoscere la definizione di funzione
2. saper determinare il dominio di una funzione sia analiticamente che a partire dal suo grafico
3. saper determinare l'insieme immagine di una funzione a partire dal suo grafico
4. saper calcolare immagini e controimmagini di una funzione
5. saper determinare i punti d'intersezione di una funzione con gli assi cartesiani
6. sapere studiare il segno di una funzione

**N.B. :** Questi contenuti saranno applicati a funzioni elementari, in particolare lineari, quadratiche, cubiche, fratte e sotto radice.

## CONTENUTI DI LABORATORIO:

1. utilizzo dei software:
  - a. Photoshop
  - b. Indesign
  - c. Procreate
2. conoscere gli step dell'iter progettuale
3. Usare l'AI per generare immagini

[idea@liceodellearti.tn.it](mailto:idea@liceodellearti.tn.it)

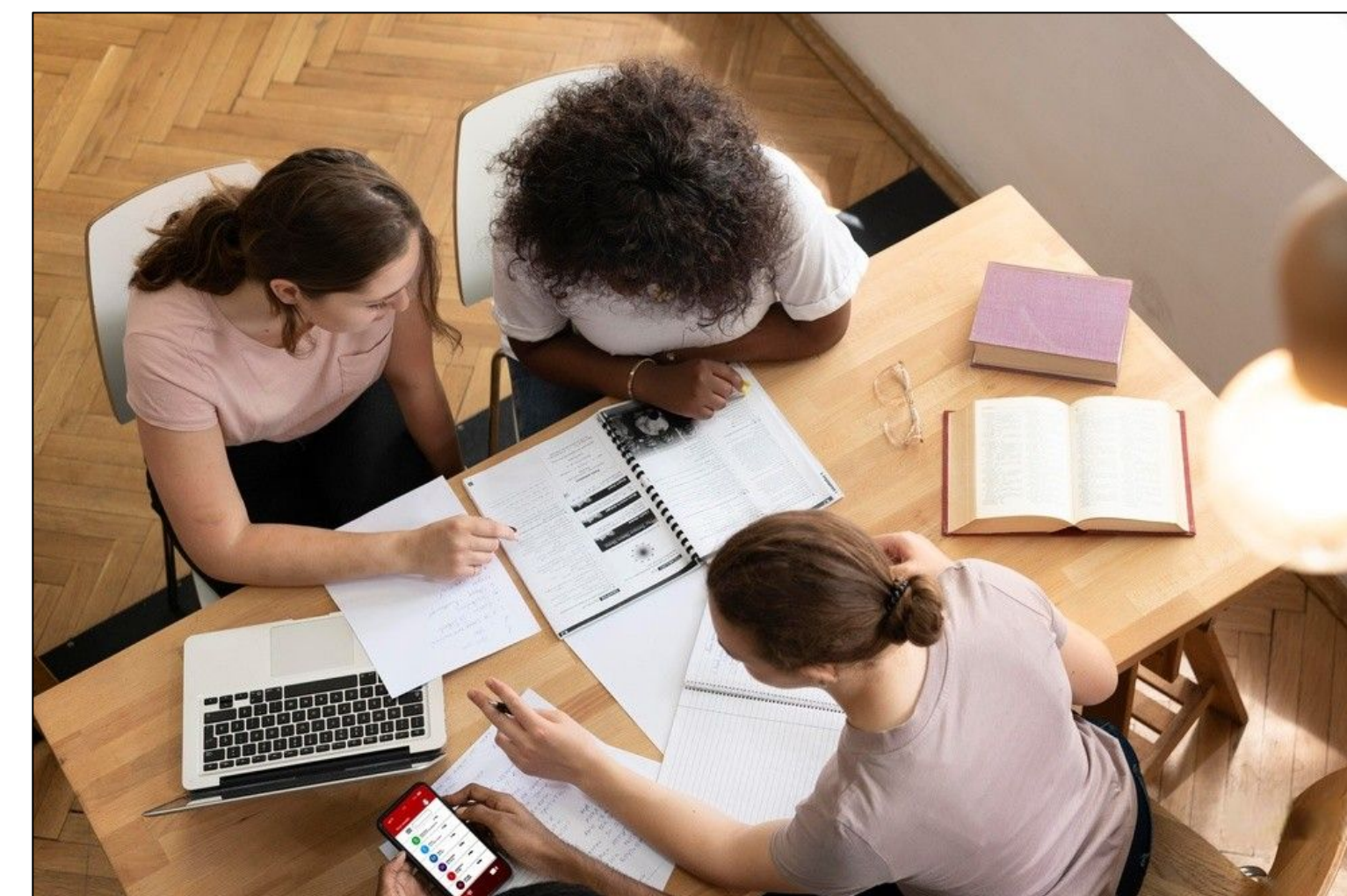
# COME?



**PROCREATE  
O FIREFLY AI**



**THINGLINK**



**ADDESTRAMENTO LLM PER  
CREAZIONE MATERIALE  
MATEMATICA ED ESERCIZI**

# PROGETTAZIONE

MAPPE CONCETTUALI E SCHIZZI



I° foglio

**OBBIETTIVO**  
- 4 livelli + 1 finale  
- 5 ambientazioni

**INCLUTE**  
(Pensi di aversia la HA e invece muahahahaha)

**Colori**  
(Cupi/Suoi)

**WCE TENUE**  
(PENOMBRA)

**TIMER**

**LAMPADINA**

**OGGETTI (TAZZINE) e SCATOLE e CAVI**

**ROBOT**

**LAMPADARIO**

**MATEMATICA**

**SCAPPARE**

**BOMBA**

**MESSAGGI**  
(collegati alla storia)

**OMICIDI**

**NOBILI**

**JUMP SCARE**

**CALENDARIO**

**TRAPPOLE**

**FIESTRE**

**ESCAPE ROOM MATEMATICA**

**INGRAVAGGI/MECCANISMI**

**TENSIONE**

**CASSETTIERA/ARMADI**

**INDAGINI**

**INDO**

**SUGGERISIOLE**

**PORTE**

**"RUSTY LAKE" e "DARK DOME"**

**STORIA**

**CREATURE SURREALI**  
(es. scheletri, demoni)

**CHIAVE**

**ENIGMI/INDOVELLI**

**INQUIETANTE**

**CARTA DA PARATI**

**PIANTE**

**CONDOMI DELL'ARCA**

**STORIA**

intro



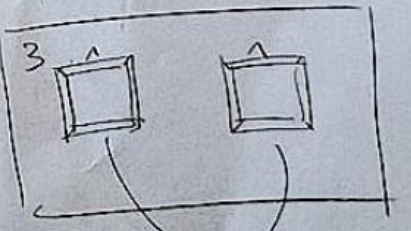
1. dopo la morte di tua nonna, ti ritrovi costretto a tornare a casa tua per prendere alcuni oggetti che lei ti ha lasciato in eredità.

**PERSONAGGI:**

**NONNA** → per te è sempre stata una nonna gentile e affettuosa, ma ogni volta che entravi in casa tua provavi una strana sensazione, come se qualcosa o qualcuno ti osservasse. Passavi molto tempo a casa tua, ma c'è una parte della casa dove non ti permetteva mai di entrare. Tu e tua nonna passate trascorrevate moltissimo tempo a risolvere enigmi, ti piaceva tantissimo

1. Room  
hai in mano un biglietto che ti ha lasciato tua nonna, all'inizio non lo capisci, ci sono dei simboli sopra che ti sembrano familiari, sono gli stessi simboli presenti sulla porta in cui non sei mai potuta entrare. capisci che x entrare dovrai risolvere un ultimo enigma lasciato da tua nonna

**STANZE**

1.  2.  3. 

quadranti strani che nascondono indizi

**IDEA**

- pesce gonfia bottiglia (collaborativa)
- cubo di rubric
- pesce gine
- toro/Esclusi in
- candele
- candelabri a muro
- buio poi luce

**DEF**

• porta a finestra

• porta a finestra (nascosta)

• porta proibita

$\Delta \square = 0$

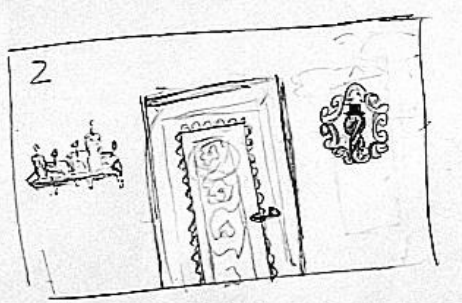
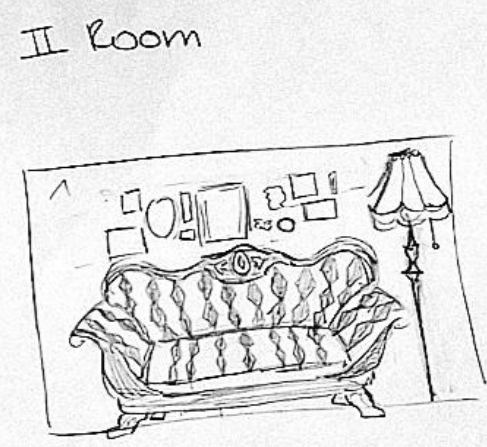
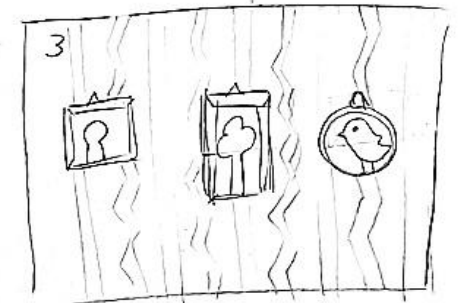
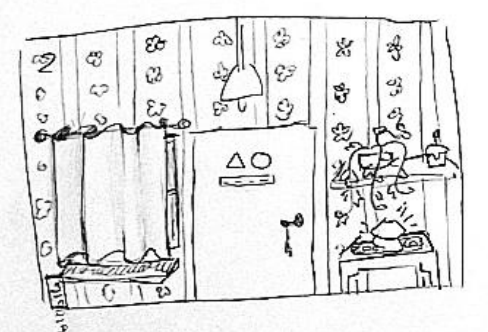
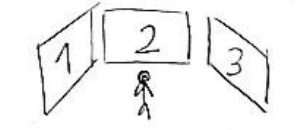
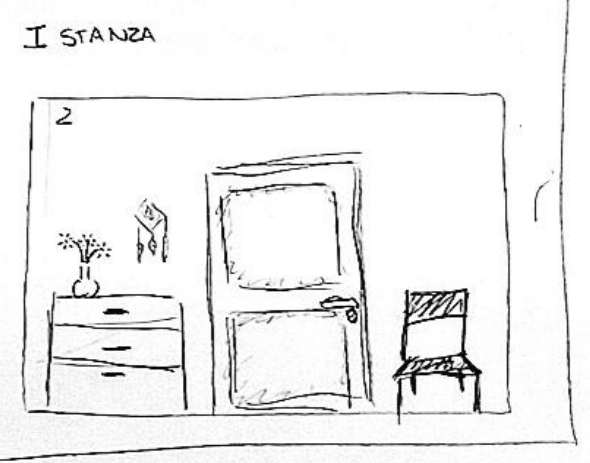
$\square \Delta = 13$

•  $0 = 5 - x + 9 + \frac{1}{2}x + 5$

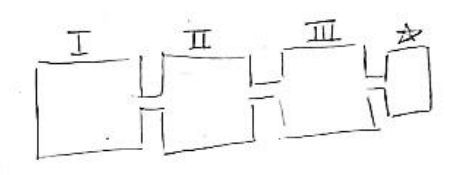
•  $\square = 5 \cdot x + 7 + x$

•  $\Delta = x + 3 + \frac{1}{2}x$

ESCAPE ROOM MATEMATICA II foglio

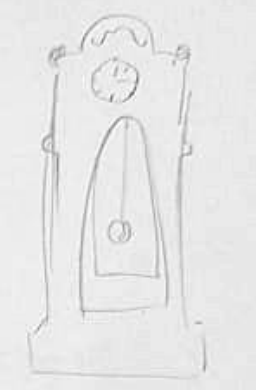
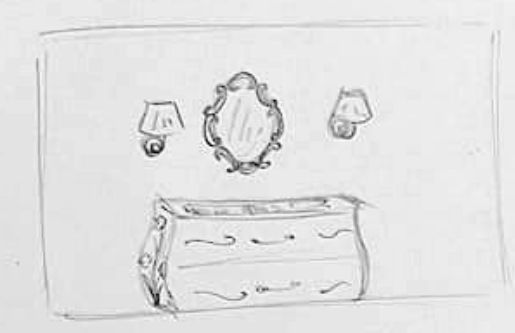


FORMATO  
 5760 x 1280

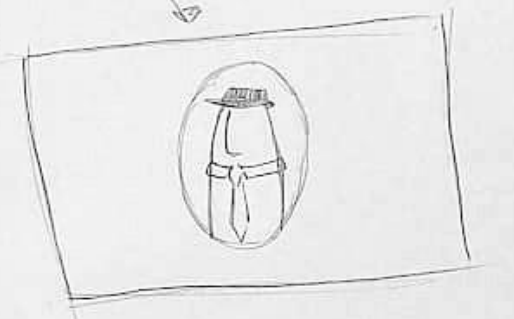
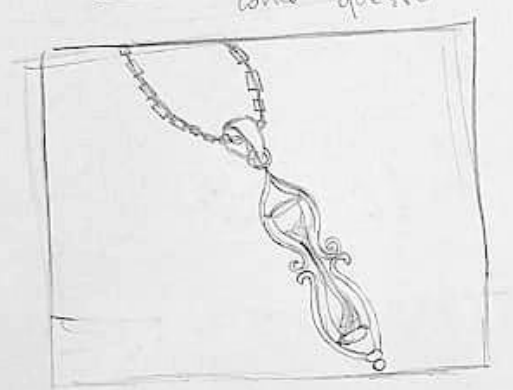
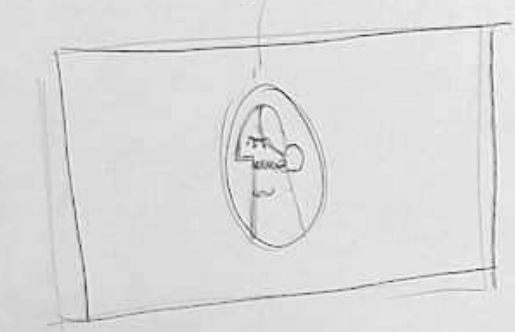


Giorgia, Alice, Francesca

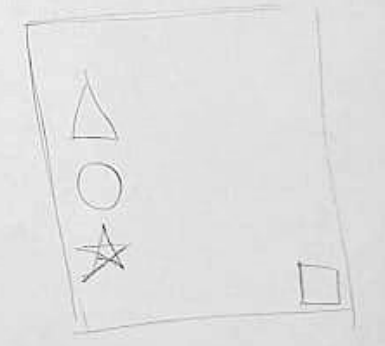
III Room



★ Room

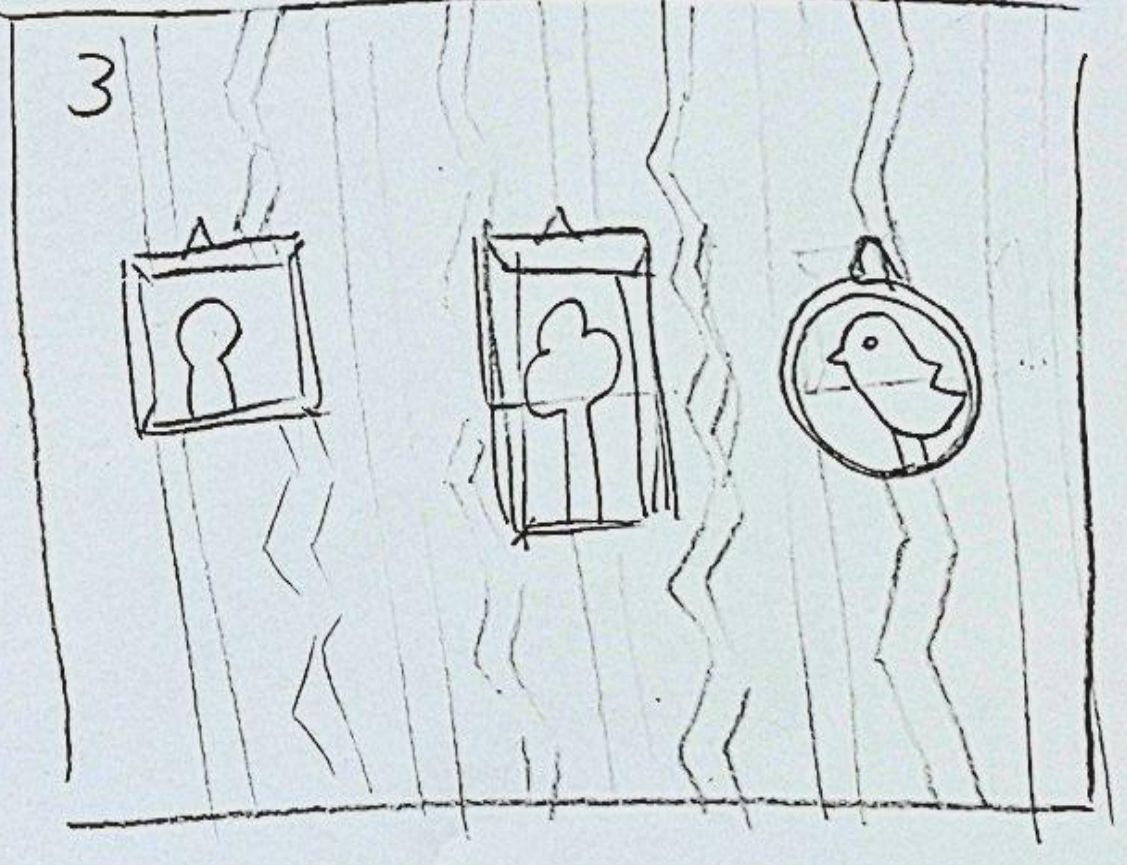
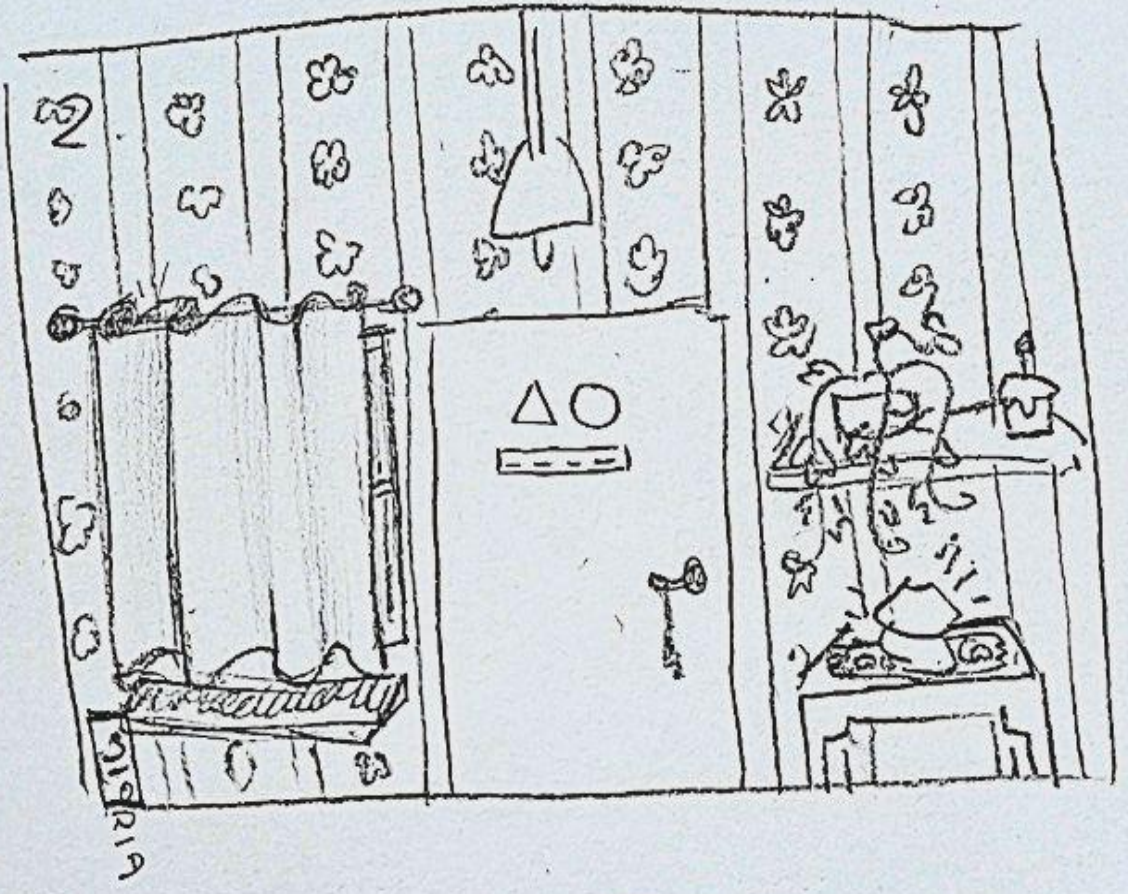
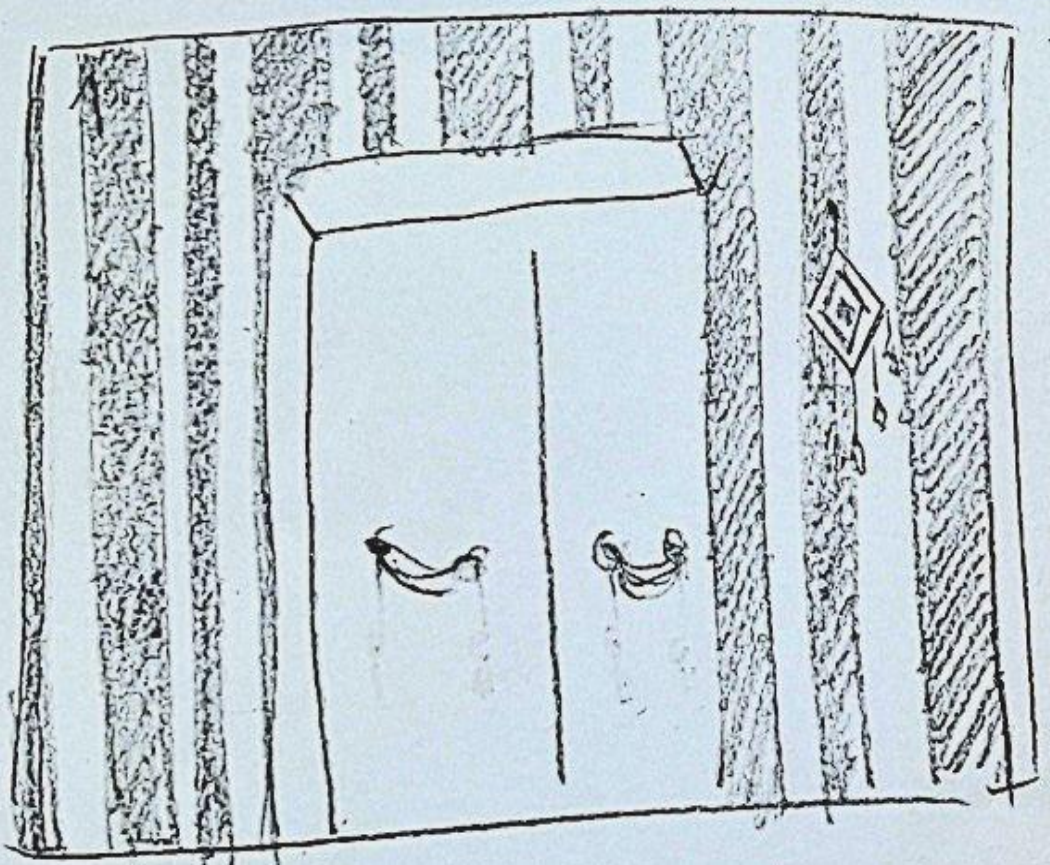


- bastone della pioggia  
 - luci da muro

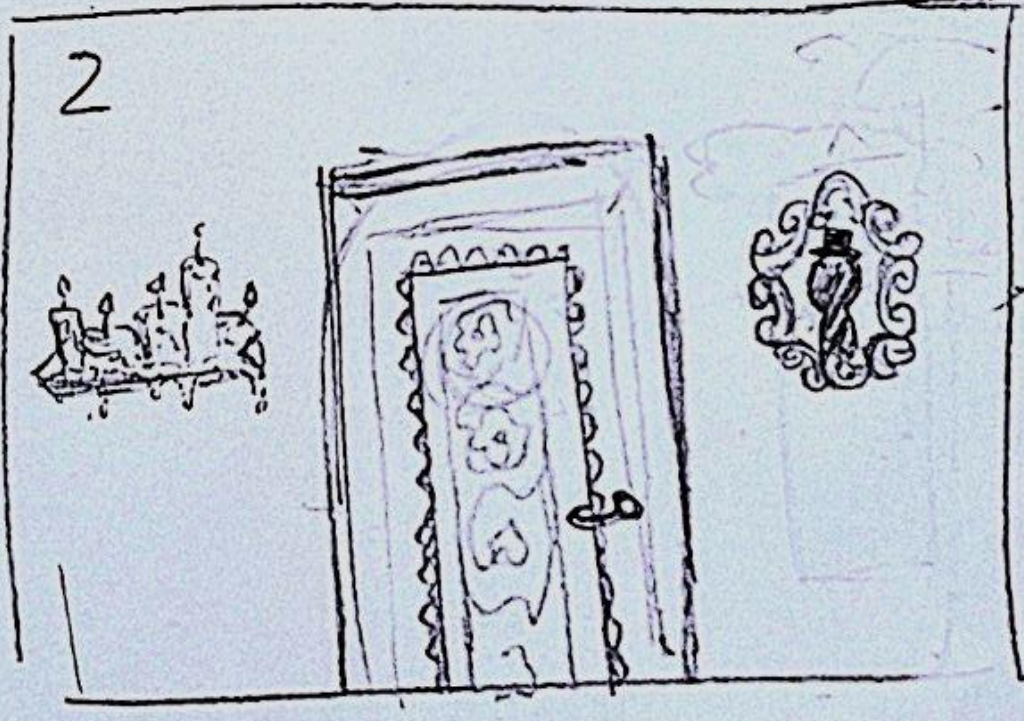
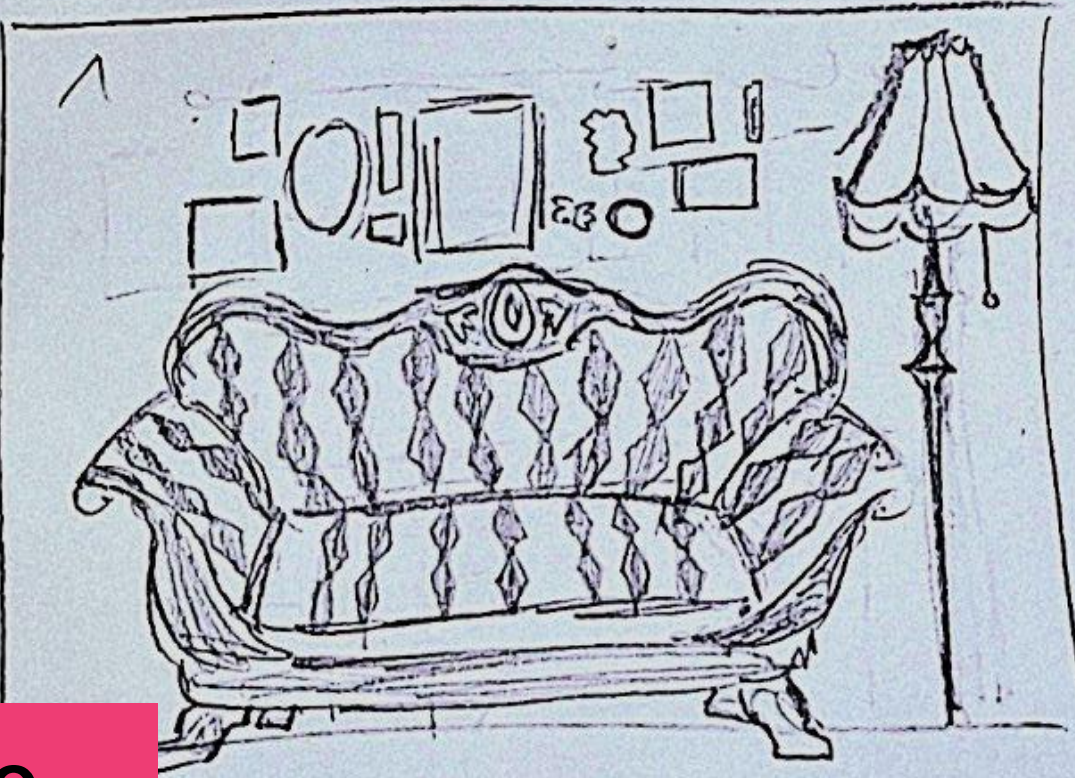


$x = 2 + y$

I Room



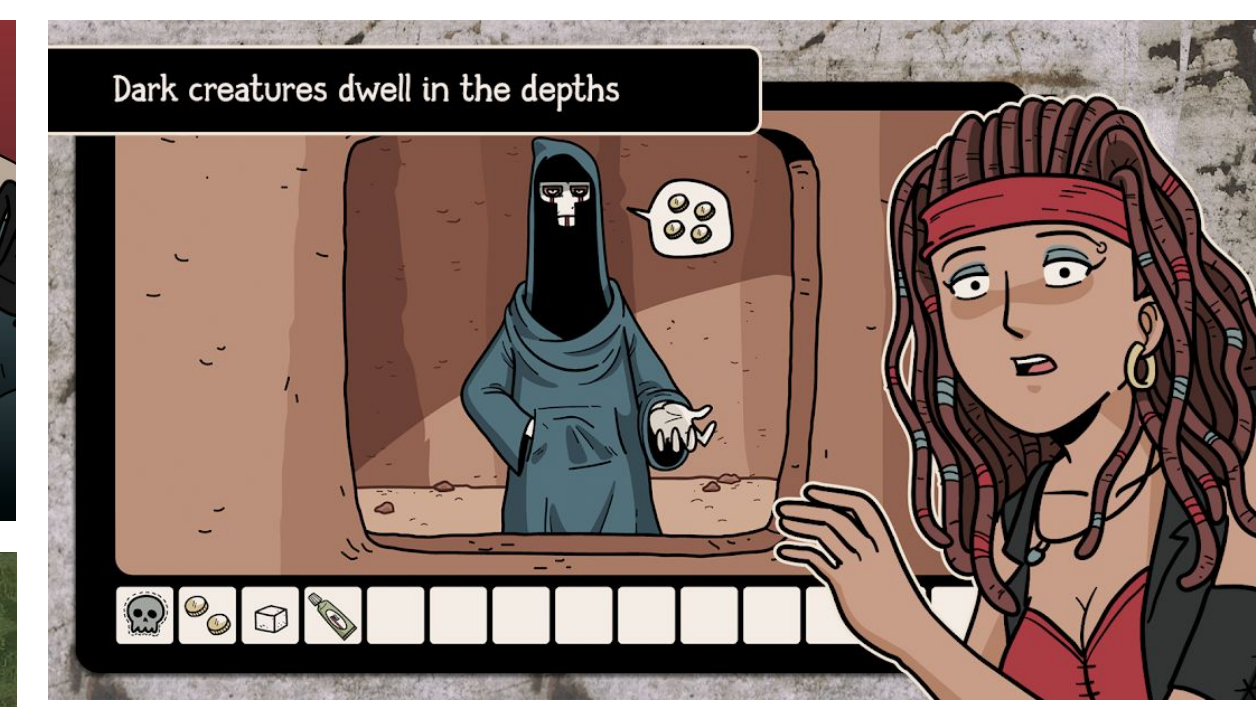
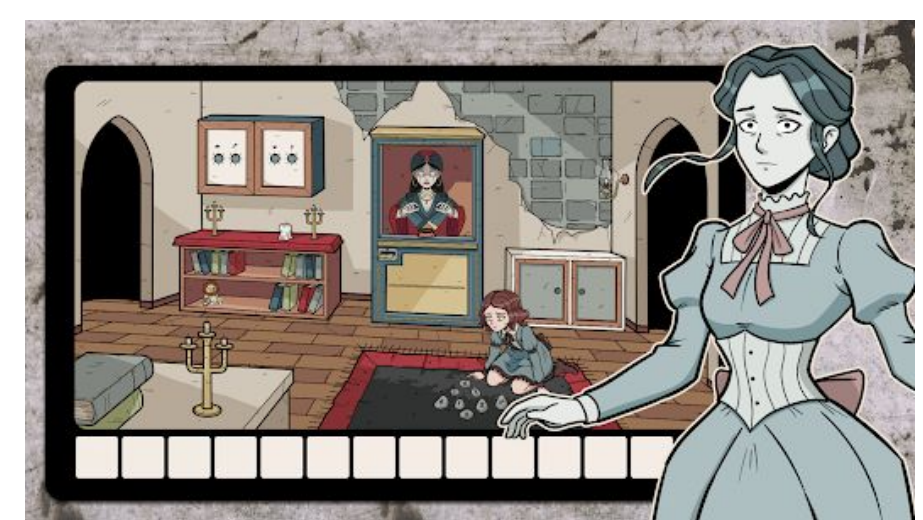
II Room



# MoodBoard e Palette



# INSPO E REFERENCE



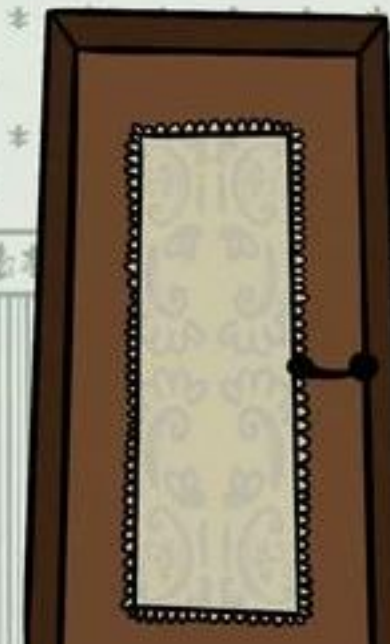
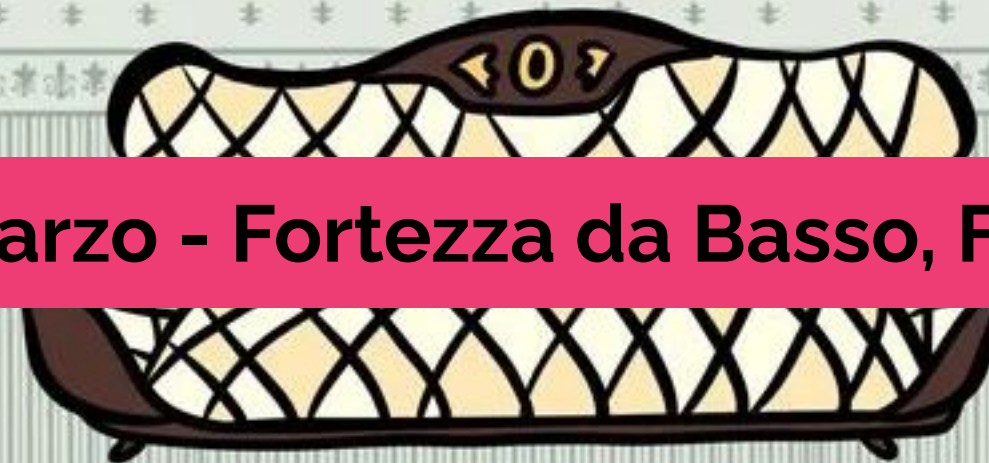
# TRAMA

Dopo la morte di tua nonna, una famosa matematica, ti ritrovi costretta a tornare a casa sua per prendere alcuni oggetti che ti ha lasciato in eredità. Tua nonna è stata una presenza importante nella tua vita: è sempre stata gentile e affettuosa con te. Adoravate trascorrere le giornate risolvendo enigmi insieme. Passavi tantissimo tempo a casa sua, ma c'era una stanza in cui tua nonna non ti ha mai lasciato entrare. Ogni volta che hai provato ad aprire la porta di nascosto, l'hai sempre trovata bloccata.

Ma ora sei qui, per la prima volta da sola in quella casa che ti sembra vuota. Decidi finalmente di scoprire cosa c'è dietro quella porta.

Tua nonna ti conosceva bene: sapeva che la tua curiosità ti avrebbe spinto a cercare di entrare in quella stanza. Sei sicura che ti abbia lasciato degli indizi nella casa per guidarti nella risoluzione dell'enigma, come faceva sempre e ora, anche se non c'è più, è come se steste risolvendo questo ultimo enigma insieme.

# STANZE



11-13 marzo - Fortezza da Basso, Firenze

# didacta italia

11-13 MARZO 2026  
FORTEZZA DA BASSO  
FIRENZE

Abc

Organizzazione



Partner Scientifico



Partner



Comitato organizzatore

