

Escape room  
NELLA VIGNA DI LEONARDO  
(descrizione)

La *escape room* "**Nella vigna di Leonardo**" è uno strumento didattico che si ispira alla metodologia della **gamification**: utilizzare il gioco per stimolare l'apprendimento. Ha lo scopo di introdurre alla conoscenza della figura e dell'opera di Leonardo da Vinci; in particolare si riferisce agli anni da lui trascorsi a Milano, al servizio di Ludovico il Moro, concentrandosi progressivamente in modo sempre più specifico su uno dei luoghi più cari al genio ma solo da pochi anni riaperto al pubblico: la vigna regalata a Leonardo dal Signore di Milano, come compenso per i suoi servizi.

Come in una vera *escape room*, il giocatore è invitato a consultare **documenti** (testi, immagini, filmati), verificare le proprie conoscenze cimentandosi in **giochi** di varia natura (cruciverba, anagrammi, ecc. costruiti grazie all'impiego delle cosiddette "*learning apps*") e maturare una conoscenza via via più approfondita dell'argomento proposto.

Cinque tappe legate dal *fil rouge* di **una piccola grande avventura**.