



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DEL “GALLUZZO”
Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
Indirizzo e-mail fiic838007@istruzione.it
Pec: fiic838007@pec.istruzione.it
Cod. Mecc.FIIC838007 - Via Massapagani, 26 – 50126 Firenze- Tel. 055/2049241

PROGETTO CLASSI DIGITALI

Videogioco
“Viaggio nella cultura rinascimentale”:
certamen culturae inter otium et negotium

A.S. 2025/2026

Obiettivo generale:

Potenziare la lingua italiana attraverso lo studio della sua origine attraverso metodologie didattiche che possono includono un approccio progressivo e l'uso di giochi e fumetti.

Obiettivi specifici:

1) Potenziamento dell'italiano:

Rafforzare la comprensione della grammatica, della morfologia e della sintassi italiana attraverso il confronto con il latino.

2) Fondamenti di latino:

Introdurre “pillole di lessico latino”

3) Consapevolezza etimologica:

Riconoscere l'origine latina di numerosi vocaboli italiani, compresi quelli di uso comune e quelli usati in discipline scientifiche, mediche e giuridiche.

4) Preparazione liceale:

Fornire una base di conoscenza utile per gli studenti che intendono proseguire gli studi in ambito liceale

Target:

Studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado (11-14 anni).

Struttura del videogioco:

Il videogioco sarà ambientato nel chiostro del museo di San Marco, con protagonista il Beato Angelico. Il protagonista si muoverà all'interno del chiostro ed incontrerà 6 frati, ciascuno che si occupa di una particolare materia (astronomia, matematica, botanica, arte, musica, alimentazione).

Ogni frate pone al protagonista quattro domande a tema “latino”. Ogni risposta corretta permetterà di scoprire un pezzo di una immagine (un quadro, o un dettaglio di un quadro, del Beato Angelico sulla materia in questione). Il gioco termina quando sono state scoperte tutte e sei le immagini.

AREA GIOCO



Il nostro personaggio dovrà muoversi tra i due cortili per trovare i monaci a lavoro



inizio gioco

Suddivisione delle discipline su cui verteranno le domande:

Classe 1B Musica

Il monaco in una stanza sta lavorando tra strumenti musicali e spartiti;

Classe 2B Arte

Il monaco in una stanza che si affaccia sul portico, sta dipingendo delle tavole;

Classe 3B Astronomia

Il monaco vicino ad un tavolo, sotto il portico, sta studiando delle mappe e osserva con un telescopio;

Classe 1C Botanica

Il monaco lavorerà il terreno con piante officinali (giardino);

Classe 2C Alimentazione

Il monaco nel giardino sta preparando una tavola imbandita;

Classe 3C Matematica

Il monaco su una panchina nel giardino sta studiando su dei libri di matematica.

Tecnologia:

- ☐ **Piattaforma:** Disponibile su dispositivi mobili (Android, iOS) e PC.
- ☐ **Grafica:** 2D, ma con un aspetto leggermente stilizzato per mantenere l'attenzione degli studenti più giovani.
- ☐ **Interattività:** I giocatori possono interagire con altri utenti della strada (pedoni, automobilisti) in modo realistico.

Integrazione didattica:

- ☐ **Lezioni correlate:** Ogni livello del videogioco è accompagnato da una lezione teorica che approfondisce il tema affrontato.
- ☐ **Progetto finale:** Gli studenti presenteranno quanto realizzato in un evento finale.

Valutazione:

- ☐ **Monitoraggio dei progressi:** Gli insegnanti possono monitorare i progressi degli studenti attraverso report di gioco che mostrano il loro livello di comprensione delle parole latine.
- ☐ **Autovalutazione:** Gli studenti possono riflettere sulle proprie scelte attraverso quiz e domande di autovalutazione basate sulle domande presenti nel gioco.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Maria Teresa Frassetti

(Documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate,
il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa)