

Presentazione del progetto

Siamo la classe 4° sezione ESABAC del Liceo Scientifico E.Fermi di Castel del Piano (Gr) composta da 12 studenti che hanno collaborato allo sviluppo di questo progetto.

Il nostro lavoro consiste in un gioco interattivo RPG (Role Playing Game) attraverso il quale abbiamo spiegato l'etimologia, il significato, la storia e gli usi delle parole riguardanti i fenomeni atmosferici nella "*Divina Commedia*" di Dante Alighieri.

Il gioco è strutturato in tre livelli: *Inferno*, *Purgatorio* e *Paradiso*. A ciascun livello è assegnata la spiegazione etimologica, storica e fisica riguardante una parola sui fenomeni atmosferici.

Come si gioca:

Per andare avanti usare la lettera "W", per andare indietro usare la lettera "S", per muoversi lateralmente verso destra e sinistra usare rispettivamente le lettere "D" e "A". Per attaccare i nemici nell'*Inferno* utilizzare lo "SPAZIO" della tastiera.

Lo scopo del gioco è quello di uscire dall'*Inferno*, attraversare il *Purgatorio* e raggiungere il *Paradiso* esplorando i vari aspetti dei fenomeni atmosferici spiegati nei dialoghi tra i vari personaggi NPC (Non-Player Character). Per la creazione delle conversazioni tra essi, abbiamo impiegato citazioni letterali di versi danteschi e creato in modo autonomo altre parti di discorso.

Per lavorare al meglio ci siamo divisi tra di noi il lavoro:

FASE 1: Ricerca e selezione dei termini "foco", "pioggia" e "iride" a cura di Elisa Bechini, Nicola Minucci, Arianna Mariotti, Nicoleta Marcela Fodor ed Esmeralda Barrera.

FASE 2: Approfondimento scientifico delle parole a cura di Filippo Minucci e Pietro Bracciali.

FASE 3: Dialoghi da inserire nel gioco a cura di Matilde Montani, Alice Magnani e Miriam Fatima Kouider.

FASE 4: Decisione del titolo da parte di tutti i componenti della classe.

FASE 5: Progettazione artistica del gioco a cura di Mia Giusti, creazione e cura della parte tecnica realizzata da Laura Serafini.