



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 A.S. 2024-25

"Strade Sicure"

Videogioco Educativo sulla Sicurezza Stradale "Strade Sicure"

"La strada non è un videogioco, rispetta le regole!"

Obiettivo generale:

Educare gli studenti sulle regole della sicurezza stradale, sensibilizzarli sui rischi presenti sulla strada e promuovere comportamenti responsabili attraverso un'esperienza videoludica.

Obiettivi specifici:

1. **Conoscere le principali regole del Codice della Strada** (segnaletica, priorità, comportamenti corretti come pedoni, ciclisti e automobilisti).
2. **Comprendere i rischi associati ai comportamenti pericolosi** come l'uso del cellulare alla guida, il mancato uso delle cinture di sicurezza e l'eccesso di velocità.
3. **Promuovere il rispetto delle regole e degli altri utenti della strada** (automobilisti, ciclisti, pedoni).
4. **Sviluppare un pensiero critico e una capacità di prendere decisioni responsabili** in contesti realistici.

Target:

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

Struttura del videogioco:

- **Genere:** Simulazione/avventura interattiva.
- **Ambientazione:** La propria città in cui il giocatore deve muoversi in diverse situazioni (come pedone, ciclista o conducente).
- **Livelli di gioco:** Il videogioco è diviso in più livelli che rappresentano scenari quotidiani:
 - Attraversamento pedonale in sicurezza.
 - Guida di un ciclomotore rispettando i segnali stradali.
 - Guida di un'auto, con situazioni di traffico e pericoli (es. attraversamento di bambini, incroci pericolosi, ecc.).
 - Uso corretto del casco e delle cinture di sicurezza.
 - Riconoscimento e rispetto della segnaletica stradale.

Modalità di gioco:

- **Missioni educative:** Ogni livello presenta sfide basate su situazioni di vita reale in cui il giocatore deve prendere decisioni rapide per evitare incidenti o infrazioni. Ad esempio, in un livello potrebbe dover attraversare un incrocio affollato senza usare il cellulare, o in un altro evitare distrazioni alla guida.
- **Punteggio:** Il punteggio si basa sulla correttezza delle decisioni prese, velocità di reazione e rispetto delle regole. Comportamenti rischiosi o infrazioni riducono il punteggio.
- **Feedback immediato:** Dopo ogni missione, il gioco fornisce feedback dettagliati sulle decisioni prese, spiegando cosa è stato fatto correttamente o cosa avrebbe potuto causare un incidente.

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 le regole e i concetti di sicurezza stradale affrontati.
- **Progetto finale:** Gli studenti potrebbero essere invitati a progettare una campagna di sensibilizzazione sulla sicurezza stradale, usando ciò che hanno imparato nel gioco.

Valutazione:

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

Partner e risorse:

- **Collaborazione con esperti di sicurezza stradale** (Polizia Municipale, ACI).
- **Utilizzo di dati reali** su incidenti e infrazioni per creare scenari realistici.
- **Risorse didattiche complementari:** Video, infografiche e quiz interattivi da utilizzare in classe o come approfondimenti autonomi.
-

Videogioco Sicurezza Stradale

Bozza Concept del videogioco

il giocatore può scegliere tre mezzi di movimento, **Monopattino/Bici, Scooter, Auto.**

In base al tipo di mezzo scelto, cambierà lo scenario, così suddiviso:

- **Monopattino/Bici** = ambientato centro urbano area quartiere
- **Scooter** = centro urbano fino alla periferia
- **Auto** = strade extraurbane

Punto di partenza la scuola, punto di arrivo un monumento o luogo della città

Il giocatore avrà una patente con i punti, e durante il tragitto dovrà rispettare i semafori, strisce pedonali, e rispondere alle domande del vigile urbano che fischiando bloccherà il giocatore e chiederà cosa indica il segnale stradale, o quale era il limite della strada che sta percorrendo, o come muoversi nell'incrocio davanti a lui.

Per ogni domanda errata, verranno decurtati i punti dalla patente calcolati in base al tipo di infrazione, fino ad arrivare al sequestro del mezzo e/o ritiro della patente.

Domande per tipo di mezzo selezionato /livello del gioco

- **Monopattino/Bici** = 20 domande
- **Scooter** = 30 domande
- **Auto** = 40 domande

In base al tipo di mezzo cambieranno le domande.

Il percorso sarà elaborato in modo casuale avendo come punto di riferimento partenza e arrivo

Stile del gioco

Grafica 2D ma con effetti di prospettiva 3D stile videogioco *The Secret of monkey island*



Tutti gli oggetti verranno disegnati dai ragazzi con *tablet* e o *chromebook*