

La storia

L'inferno, la selva, Caronte la Divina Commedia diventa un videogioco

**A idearlo durante
il lockdown, mentre
studiavano Dante
sono stati gli studenti
dell'istituto "Giosuè
Carducci" di Comiso**

di **Giada Lo Porto**

La didattica a distanza in Sicilia si fa giocando con la Divina Commedia. E il videogioco ideato da un gruppo di diciassetenni finisce tra i vincitori del concorso nazionale sui progetti digitali innovativi promosso quest'anno dall'Associazione italiana per l'informatica ed il calcolo automatico (Aica). A idearlo durante il lockdown, proprio mentre studiavano Dante con il professore di italiano Giovanni Amore, sono stati gli studenti dell'istituto "Giosuè Carducci" di Comiso, nel Ragusano. Che domani saranno premiati durante un evento online. «Abbiamo realizzato alcune scene della Divina Commedia soprattutto l'Inferno con il Prologo all'interno della Selva Oscura e la scena del limbo con Caronte – dice Samuele Caggia, uno dei ragazzi – non so se avete presente Pacman, il nostro videogioco prende spunto da lì, il protagonista che ha le sembianze di Dante e deve schivare le bestie di cui si parla nel prologo, per non perdere la vita e avere più punti, proprio come l'omino giallo che deve sfuggire ai mostri. Dopo aver superato questo livello il personaggio finisce nel mondo dantesco vero e proprio dove deve superare diverse prove tra cui pescare per Caronte, uscire fuori da un labirinto per Paolo e Francesca e infine risponde-

re alle domande sul testo della Divina Commedia per salvarsi da Satana».

Il videogioco è stato realizzato in un mese soltanto utilizzando un software di programmazione per videogiochi: «Abbiamo realizzato tut-

to quando eravamo in dad a marzo sentendoci tramite videochiamate, io l'ho ideato e programmato, mentre i miei compagni mi hanno aiutato a scrivere i dialoghi e la storia. Altri compagni si sono occupati di realizzare la musica per il videogioco,

l'hanno creata loro con un altro software di programmazione, hanno cantato e ideato il testo dal titolo "Se Dante avesse fatto rap". Insomma un lavoro di squadra. Pure se a distanza. Un mese pieno che ha consentito ai ragazzi di prendere

meglio il periodo di chiusura in casa presi com'erano dal finire il gioco. «La nostra scuola ha ricevuto ben tre menzioni per progetti innovativi – dice fiera Biagia Zago, insegnante di informatica – oltre al videogioco anche i due video animati "2020" in cui una studentessa ha costruito degli oggetti in miniatura in plastilina che si muovono, una sorta di piatto della colazione dove arrivano i mini hamburger, la torta e la mini bottiglia d'acqua, e il video "Signor Aretta influencer per l'ambiente" dove c'è un personaggio un po' particolare che parla della situazione attuale e del problema del clima». A essere premiato anche l'Ente di formazione Don Orione di Palermo che ha realizzato il cortometraggio "In viaggio nell'Olocausto" che si sofferma principalmente sulla condizione delle vittime della Shoah all'interno dei campi di concentramento e "#iononabbocco" centrato sulla natura, gli scopi e i

pericoli connessi alle fake news. Gli istituti siciliani saranno premiati domani durante l'evento "Imparare il digitale", organizzato dall'assessorato regionale all'Istruzione in collaborazione con Formez Pa, nell'ambito delle attività di comunicazione del Po-Fse Sicilia 2014-2020. I ragazzi non stanno nella pelle e l'emozione è tanta: «Ci abbiamo messo dentro tutta la nostra fantasia», dicono.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

◀ **Gli studenti**
I ragazzi dell'istituto
"Giosuè Carducci"
di Comiso



