EVENTO ARCHIT PLAY CITY

Dalla Polis Greca alla Smart City

Evento laboratoriale immersivo – Scuola secondaria di primo grado (3 ore)

L'evento **Archit Play City – Dalla Polis Greca alla Smart City** è un'esperienza interdisciplinare che unisce **storia, matematica, tecnologia ed educazione civica**, guidando gli studenti in un viaggio attraverso l'evoluzione della città come spazio fisico, sociale e matematico. Dalla **polis greca** alla **Smart City**, passando per **Medioevo, Rinascimento ed età moderna**, gli alunni scoprono come ogni epoca abbia risposto in modo diverso ai bisogni dell'uomo, lasciando tracce ancora visibili nelle città di oggi.

Il percorso si sviluppa in **tre ore consecutive**, integrate tra loro secondo una metodologia immersiva, laboratoriale e cooperativa.

1ª ORA – LEZIONE DIGITALE IMMERSIVA (MOZAIK) - in Aula immersiva

La prima ora introduce il percorso attraverso una **lezione digitale immersiva con Mozaik Education**, che accompagna gli studenti lungo una **linea del tempo urbana**:



- la **polis greca**, nascita del cittadino, dello spazio pubblico e della città razionale;
- la **città romana**, modello infrastrutturale e amministrativo fondato su regole, misure e reti;
- la **città medievale**, compatta e difensiva, organizzata intorno a mura, castelli e cattedrali;
- la **città rinascimentale**, fondata su proporzione, geometria e città ideale;
- la **città dell'età moderna**, tra rivoluzione industriale, espansione urbana e nuove funzioni;
- la **città di oggi**, complessa e stratificata;
- la **Smart City**, sostenibile, digitale e centrata sul cittadino.

Attraverso scene 3D, mappe e visualizzazioni immersive, gli studenti comprendono che ogni trasformazione urbana è il risultato di **scelte storiche, matematiche e tecnologiche**.

2ª ORA – LABORATORIO DI RICOSTRUZIONE STORICA – Laboratorio di ArchitPlayCity

Nella seconda ora gli studenti mettono in pratica quanto osservato, diventando **progettisti e urbanisti** nel laboratorio **ArchitPlayCity**. L'attività di costruzione ripercorre le **stesse epoche storiche della lezione immersiva**, traducendole in modelli fisici e spaziali:

- impianto della **polis greca**;
- struttura della **città romana** (cardo, decumano, foro);



- **città medievale** con mura e spazi concentrati;
- **città rinascimentale** basata su simmetria e geometria;
- **città moderna** in espansione;
- confronto con la **città contemporanea**;
- primi elementi di **Smart City**.

Il laboratorio permette agli studenti di leggere la città come **organismo in evoluzione**, comprendendo il rapporto tra spazio, funzione, società e sostenibilità, e sviluppando competenze di collaborazione, problem solving e pensiero progettuale.

3ª ORA – LABORATORIO DI MATEMATICA IN GIOCO – Dai sistemi numerici antichi allo spazio urbano

La terza ora completa l'evento mostrando come **la matematica sia il linguaggio che attraversa tutte le epoche storiche** e rende possibile la costruzione e l'organizzazione delle città.
Il laboratorio parte dai **sistemi numerici**, confrontando quello **egizio**, simbolico e ripetitivo, quello **romano**, funzionale alla misurazione e alla costruzione, e quello **arabo**, con l'introduzione dello zero e della scrittura posizionale dei numeri, base del mondo digitale.

Si affrontano poi le **operazioni** come strumenti per gestire risorse, popolazione e materiali, e le **frazioni** come parti di un tutto, collegate alla suddivisione di terreni, cibo e spazi urbani.
La parte finale è dedicata a **figure piane e spazio**: riconoscimento delle forme geometriche negli edifici, concetti di simmetria, orientamento e griglia urbana, fino a comprendere come dalla geometria antica si arrivi alle coordinate e agli algoritmi delle Smart City.

OBIETTIVI DELL'EVENTO

- Comprendere l'evoluzione della città dal mondo antico a oggi
- Collegare storia, matematica e tecnologia
- Integrare la didattica laboratoriale alla didattica digitale
- Rendere la matematica concreta e significativa
- Sviluppare pensiero critico, progettuale e cooperativo
- Riflettere su sostenibilità e cittadinanza attiva

COSTO DEL PROGETTO € 7.00 AD ALUNNO

STEAM ACADEMY