



UNIONE EUROPEA
FESR 2003-2006



INTERREG III CADSES



Gioco Didattico: ITER - In viaggio per le strade di Roma

ITER è un gioco didattico on line sul viaggio al tempo degli antichi Romani. Il suo scopo è di far conoscere agli studenti / giocatori Europei (14 - 18 anni) il significato delle Strade Romane, utilizzando il "gioco" come metafora. Il pannello di gioco e una sezione della mappa dell'Impero Romano ai tempi dell'Imperatore Costantino, con la sua rete di nodi (città o località) e di strade che li collegano.

Il gioco consiste nella realizzazione di una missione da portare a termine: tre personaggi, a partire dalla città di ROMA, devono raggiungere tre diverse località, viaggiando lungo le strade romane.

I tre personaggi sono:

- **Titus Flavius Varus**, un ufficiale dell'Esercito Romano, deve portare un importante messaggio all'imperatore Costantino, che si trova ad Aquileia. Partendo da Roma, deve viaggiare lungo la via Flaminia, la via Emilia o la via Popillia, e la via Annia fino ad Aquileia.
- **Caius Valerius Maximus**, un importante mercante Romano, deve andare a Ventimiglia per recuperare un importante carico di merce entro 20 giorni. Deve viaggiare lungo la via Aurelia.
- **Quintus Aradius Proculus**, un pellegrino cristiano Romano, vuole andare in Terra Santa e perciò deve raggiungere Brindisi per imbarcarsi con altri pellegrini. Deve viaggiare lungo la via Appia e la via Appia Traiana.

Il giocatore, dopo aver scelto il personaggio, ha assegnata una dotazione iniziale (soldi, salute, tempo) e può acquistare cose (come vestiti, cibo, armi, oggetti utili, mezzi di trasporto) che possono facilitare il suo viaggio, riducendo però il suo capitale iniziale. Se invece il giocatore non acquista tali oggetti durante il gioco, potrebbe incorrere in penalità che ne diminuiscono la salute o aumentano la durata del suo viaggio.

Durante il viaggio, il giocatore deve scegliere il percorso da seguire, selezionando di volta in volta la strada da percorrere per raggiungere la città meta della sua missione, ottenendo anche informazioni sulle città che incontra.

Ad ogni scelta, all'interno del percorso individuato, corrisponde un aumento o una riduzione della sua dotazione. Possono capitare inoltre diversi eventi di tipo casuale (ad es.: temporali, banditi, ...) che producono delle penalità al giocatore, in dipendenza dalla adeguatezza del suo/a equipaggiamento (vestiti, armi, ...).

Infine, rispondendo correttamente ad alcuni test sulla storia Romana, il/la giocatore/giocatrice può guadagnare o perdere soldi e salute. Specifici approfondimenti, estratti dai moduli di e-learning, sono comunque disponibili sull'argomento del test.

Il giocatore vince quando completa la sua missione nel tempo previsto.
