

**Progetto didattico interdisciplinare per scuole primarie e secondarie di I grado, ispirato all'avventura narrata ne "L'enigma delle monete perdute".**

Il progetto **valorizza** la storia locale, la cittadinanza attiva, la scoperta e il lavoro di squadra.

## **Introduzione ai contenuti**

Il progetto prende spunto da una storia ambientata a Brescia, dove tre giovani detective (Marco, Giulia e Luca) indagano sul furto di preziose monete antiche durante una festa cittadina. Seguendo indizi misteriosi, i ragazzi esplorano luoghi storici come il Museo di Santa Giulia, il Castello, il Foro Romano e altri siti significativi della città, imparando a conoscere la storia, l'arte e le tradizioni locali.

## **Obiettivi didattici**

- 1- *Conoscenza del territorio*: scoprire i principali monumenti, musei e piazze di Brescia.
- 2- *Educazione civica*: riflettere sull'importanza della memoria storica e della collaborazione.
- 3- *Sviluppo di competenze trasversali*: problem solving, lavoro di gruppo, osservazione e ricerca.
- 4- *Valorizzazione del patrimonio culturale*: comprendere il valore delle collezioni e dei beni storici.

## **Struttura del progetto**

### *Lettura guidata*

- Gli studenti leggono a tappe la storia, soffermandosi sui luoghi visitati dai protagonisti.
- Discussione in classe sugli indizi, i personaggi e i valori trasmessi.

### *Laboratorio di scrittura creativa*

- Ogni gruppo inventa un nuovo indizio o un breve capitolo ambientato in un luogo reale della città.
- Produzione di brevi racconti illustrati o fumetti.

### *Percorso urbano o virtuale*

- Visita (reale o virtuale) ai luoghi citati: Museo di Santa Giulia, Castello, Foro Romano, Piazza della Loggia, ecc.
- Attività di osservazione: ricerca di dettagli architettonici, simboli, iscrizioni.

### *Laboratorio di storia e arte*

- Analisi delle monete antiche: differenze tra monete romane, medievali e risorgimentali.
- Realizzazione di "monete" creative con materiali vari, ispirate alle epoche studiate.

### *Gioco di ruolo o caccia al tesoro*

- Organizzazione di una caccia al tesoro a squadre, con indizi storici e prove di abilità.
- Simulazione di un'indagine, con ruoli assegnati (detective, storici, artisti, cronisti).

### *Restituzione finale*

Presentazione dei lavori (racconti, disegni, monete, fotografie) in una mostra scolastica o digitale. Condivisione dell'esperienza con le famiglie e la comunità.

## **Esempio di attività interdisciplinare**

*Italiano*: scrittura di diari di bordo e racconti.

*Storia*: approfondimento sulle epoche delle monete e sui personaggi storici incontrati.

*Arte*: realizzazione di mappe, disegni e monete.

*Geografia*: orientamento e conoscenza del territorio cittadino.

*Tecnologia*: creazione di presentazioni digitali o video-reportage.

**Questo progetto permette agli studenti di imparare divertendosi, sviluppando spirito critico e senso di appartenenza alla propria città.**