DANTE
The VRtual Inferno

DOCUMENTO PER IL CONSIGLIO DI CLASSE · USCITA DIDATTICA

L'Inferno di Dante in realtà virtuale

Milano, Parco Sempione o nella vostra scuola · da marzo 2027

Un percorso di 90 minuti nell'Inferno dantesco. Un attore professionista guida la classe e introduce i canti; a ogni tappa gli studenti indossano il visore e si trovano immersi nella scena. Fra una tappa e l'altra, la classe risolve enigmi a squadre.

Nel mezzo del cammin di nostra vita
mi ritrovai per una selva oscura
INFERNO, CANTO I, VV. 1–2

PER CHI
Dai 12 anni in su: dalla seconda media all'ultimo anno delle superiori

DURATA · MALTEMPO
90 minuti
Con pioggia forte: portici del Castello Sforzesco

GRUPPO
Una classe per turno, massimo 30 studenti, con un attore-guida

COSTO
Al Parco Sempione: €16 a studente, IVA inclusa (€11 per studenti con disabilità). Nella vostra scuola: preventivo su misura

DOCENTI
Gratuito per i docenti accompagnatori: fino a 2 per classe, più l'eventuale docente di sostegno

DOVE
Parco Sempione, ritrovo presso il chiosco di Largo Cairoli, angolo Via Camperio (M1 Cairoli), oppure a scuola, in aula magna o in palestra

QUANDO
Mattine feriali, su appuntamento concordato con AlterEgo

MATERIALI
Visori, radioline e taccuino degli enigmi forniti da noi

Collegamento al programma

Atto I	Canti I e III	La selva oscura e la Porta dell'Inferno
Atto II	Canto III	Caronte sulla riva dell'Acheronte
Atto III	Canto V	La bufera dei lussuriosi: Paolo e Francesca
Atto IV	Canto VI	I golosi e Cerbero
Atto V	Canto XII	I violenti: il Minotauro e i centauri
Atto VI	Canto XXXIV	Il lago ghiacciato di Cocito e Lucifero

Obiettivi didattici

- **CONOSCENZE** · Riconoscere personaggi, luoghi e pene dei canti affrontati e collocarli nella struttura dell'Inferno.
- **COMPRENSIONE** · Capire l'ordine dei cerchi e la legge del contrappasso.
- **MEMORIA** · Fissare quello che si legge: con la realtà virtuale i versi di Dante diventano vivi.
- **IMPARARE DIVERTENDOSI** · Enigmi da risolvere in squadra: ascoltare, osservare, collaborare.

Come funziona

01 Ritrovo
L'attore-guida accoglie la classe e consegna visori e taccuino.

02 La discesa
A ogni tappa l'attore introduce il canto e indica quando indossare il visore.

03 Gli enigmi
Fra una tappa e l'altra, gli studenti risolvono enigmi a squadre.

04 Il premio
La squadra che risolve gli enigmi riceve un premio finale. Congedo al punto di ritrovo.

Pagamento

PER TUTTE LE SCUOLE, STATALI E PARITARIE
Nessun anticipo. Fattura elettronica dopo l'esperienza, pagamento a 30 giorni dall'evento. Per le scuole statali: fattura elettronica al codice univoco dell'istituto, con CIG e scissione dei pagamenti.

Sicurezza e igiene

I visori vengono puliti e igienizzati dopo ogni turno. Chi soffre di epilessia fotosensibile o di nausea da movimento può seguire il percorso senza visore, con il racconto dell'attore. Il percorso è accessibile in carrozzina.

PREVENTIVO GRATUITO ENTRO 48 ORE

Francesco Dameri · +39 346 707 49 27
f.dameri@alterego-experience.com · dante.alterego-experience.com/scuole.html

AlterEgo Experience S.r.l.
P.IVA 13498610966