



Culture heritage and Gamification in Education.

Edizione digitale del patrimonio culturale nell'educazione

Erasmus+ KA 227 2020-1-EL01-KA227-SCH-094519

Culture heritage and Gamification in Education



VEM

Edizione digitale del patrimonio culturale nell'educazione

A cura di:

Vasiliki Chtziefthymiou

Data di pubblicazione: Marzo 2022

ICON Greece

Ricercatori

Comitato scientifico:

Prof. Dr. habil. Georgios P. Tsomis , Dipartimento di Filologia, Università Democrito di Tracia, Komotini Grecia

In collaborazione con:

Vasiliki Manavopoulou

Kyriaki Salveridou

Michael Anastasiadis

Charisios Efstratiou

Apostolos Garoufos



HELLENIC REPUBLIC
DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE
SCHOOL OF CLASSICS & HUMANITIES
DEPARTMENT OF GREEK LITERATURE





Questo materiale è disponibile secondo i seguenti termini di licenza:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



“Disclaimer: Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questo manuale non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute”.

Tabella dei contenuti

PREFZIONE	5
PART I: IL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE	6
MONUMENTI DELLA GRECIA	6
1. STAU DI LEONIDA.....	6
2. FIGURINE MINOICHE DI DIVINITÀ A FORMA DI SERPENTE.....	8
3. PORTA DEI LEONI, MICENE.....	10
4. MONUMENTO DI LISICRATE.....	12
5. TEMPIO DI ZEUS OLIMPIO, ATENE.....	14
6. ANTICO TEATRO DI EPIDAURO.....	16
7. PALAZZO DI KNOSSOS.....	18
8. AFFRESCO SALTO DI TORI (TAUROKATHAPSIA).....	20
9. TIL LARNAX D'ORO DEL RE FILIPPO II.....	22
10. ACQUEDOTTO DI EUPALINOS/TUNNEL DI SAMOS.....	24
11. ERMES CHE PORTA DIONISI BAMBINO.....	26
12. TESORO DI ATREO.....	28
13. ANFORA CON AIACE E ACHILLE CHE GIOCANO A DADI.....	30
14. TEMPIO DI EFESTO E ATENA, CONOSCIUTO COME TESEO.....	32
15. KORE FRASIKLEIA E KOUROS.....	34
16. THE ACROPOLIS OF LINDOS.....	36
17. ANFORA DEL DIPYLOS.....	38
18. ASKLEPIEION DI KOS.....	40
19. THOLOS/THYMELE DEL SANCTUARIO DI ASKLEPIOS A E[IDAURO.....	42
20. VITTORIA ALATA DI SMOTRACIA (NIKE OF SAMOTRACIA).....	44
21. PARTENONE, ACROPOLI DI ATENE.....	46
22. ORACOLO (SANTUARIO) DI DODONA.....	48
23. COMPLESSO MONASTICO DI METEORA.....	50
24. ARCO DEL TRIONFO DI GALERIUS, SLONICCO.....	52
25. CYCLADIC FIGURINES.....	54
26. ROTONDA, SALONICCO.....	56
27. LE QUATTRO STAGIONI.....	58
28. SITO ARCHEOLOGICO DI FILIPPI.....	59
29. L'ESODO DA MISSOLUNGI.....	62
30. ERETTEO, ACROPOLI DI ATENE.....	64
MONUMENTI DELL' ITALIA	66
1. CODICE PURPUREUS ROSSANENSIS.....	66
2. I BRONZI DI RIACE.....	68
3. LA CATTOLICA DI STILO.....	70
4. LA VALLE DEI TEMPI.....	72
5. DUOMO DI MONREALE.....	74
6. PARCO NAZIONALE DELL'ASPROMONTE.....	76
7. PARCO DELL'ETNA.....	78
8. POMPEI.....	80
9. SASSI DI MATERA.....	82
10. NURAGHI.....	84
11. TEATRO ALLA SCALA.....	86
12. PASTA.....	87
13. TRULLI.....	88
14. THE TERMITI ISLANDS.....	90
15. SPUMANTE.....	92
16. PARCO DEO MOSTRI DI BOMARZO.....	93
17. CINQUE TERRE.....	95
18. DIALETTI E LINGUE D' ITALIA.....	97
19. PIAZZA DEI MIRACOLI.....	99
20. CRISTO VELATO.....	101



21. TARANTELLA.....	103
22. OPERA LIRICA.....	105
23. GROTTI DI CASTELLANA.....	107
24. PARMIGIAN REGGIANO.....	109
25. PORZIUNCOLA.....	110
26. LAGO DI GARDA.....	112
27. THE PANTHEON.....	114
28. LA CAPPELLA SISTINA.....	115
29. IL CENACOLO.....	117
30. GALLERIA DEGLI UFFIZI.....	119
MONUMENTI DELLA SPAGNA.....	121
1. CATHEDRALE DI SANT' ANNA.....	121
2. CENOBIO DI VELERON.....	123
3. SAN GEBRIEL 'S CASTLE.....	124
4. GROTTA DIPINTA DI GALDAR.....	125
5. CAVE OF THE GUANCHES.....	127
6. EL JULAN.....	128
7. SPAZIO CULTURALE "EL TANQUE".....	129
8. FIESTA DE LA RAMA.....	130
9. FESTA "LOS CORAZONES DE TEJINA".....	131
10. I MULINI A VENTO DELL' ISOLA DI FUERTEVENTURA.....	132
11. EL TEIDE NATIONAL PARK.....	133
12. LA GORDEJUELA.....	134
13. CITTA DI LA LAGUNA.....	135
14. PALAZZO LERCARO (LA LAGUNA).....	136
15. CASA DE LOS CAPITANES GENERALES.....	137
16. CASTELLO DI SAN FELIPE.....	138
17. SILBO GOMERO.....	139
18. CASERIO DE MASCA.....	140
19. QUARTIERE DI VEGUETA.....	141
20. CITTA DI BETANCURIA.....	142
21. QUARTIERE DI TRIANA.....	143
22. VILLA DI TEGUISE.....	144
23. GIARDINO DI ACCLIMATAZIONE.....	145
24. MUNICIPIO DI SANTA CRUZ DE LA PALMAL.....	146
25. DUNE DI MASPALOMAS.....	147
26. CASTELLO DI SAN ANDRÉS.....	148
27. CASA LERCARO LA OROTAVA.....	149
28. CORPUS CARPETS.....	150
29. VILLA DE LA OROTAVA.....	151
30. PODOMORFOS.....	152
ANNEX I REFERENCES.....	153



PREFZIONE

Il programma Erasmus KA2+ dal titolo "Culture heritage and Gamification in Education" (2021-2023) riconosce come strumento importante la conoscenza del patrimonio culturale attraverso la *gamification education*. Il progetto vuole utilizzare il patrimonio culturale nell'istruzione integrandolo alla nuova strategia della *gamification*. Poiché la tecnologia influenza ed è influenzata dalla cultura, è sempre più importante che si instauri un dialogo tra di loro. L'integrazione di questa strategia è dettata da ragioni sia pedagogiche che socio-economiche, che derivano dall'influenza della scienza e della tecnologia nel mondo moderno. La digitalizzazione del patrimonio culturale e la sua integrazione nelle varie materie scolastiche dovrebbero andare di pari passo con un approccio integrato che incoraggi l'interazione del patrimonio culturale anche alla vita quotidiana.

Il progetto coinvolge i seguenti partner: ONG I.CO.N (Inclusion in COmmuNity), Rodi Grecia (Coordinatore), Dipartimento di Filologia, Università Democrito di Tracia, Komotini Grecia, Geniko Lykeio Iasmou, Rodopi, Grecia, SME V.E.M. SRLs, Pellaro Calabria, Italia, Istituto Istruzione Superiore "P. Mazzone", Roccella, Calabria, Italia, ONG Associació Meraki Projectes de València, Valencia, Spagna, IES El Sobradillo School, Sobradillo, Tenerife, Spagna, ONG Edrase Chalki, Grecia. In questo contesto, il team di coordinamento del "Patrimonio culturale e Gamification in Education" ha creato l'edizione digitale dei monumenti. In questa edizione, sono stati selezionati 90 monumenti che devono essere pubblicati da tre paesi;

la Parte I include il quadro metodologico di utilizzo del patrimonio culturale nell'istruzione attraverso la strategia della *gamification* (quadro pedagogico, bibliografia, ricerche dall'Europa e Grecia, Italia, Spagna) già progettato dall'Università Democrito di Tracia-Dipartimento di Filologia Greca Scuola di Studi Classici e Umanistici. Si ritiene che questa particolare azione sia stata un'eccellente opportunità per un dialogo costruttivo e creativo su questioni di interesse comune, per quanto riguarda i metodi e gli strumenti educativi. Ci auguriamo che l'edizione digitale aggiunga valore nell'affrontare l'eccitante mondo dell'implementazione della gamification.

In questo contesto, il Gruppo di Coordinamento "Beni Culturali e Gamification in Education" ha realizzato l'Edizione Digitale dei Monumenti. I seguenti insegnanti di ciascuna scuola hanno collaborato allo sviluppo del materiale:

Senior Junior High School of Iasmow, Greece

Antiopi Dimitriadou, Despoina Triantafyllidou, Effrosyni Andreadaki, Olympia Alatsari, Vagia Sereti

IES El Sobradillo, Sobradillo, Spain

Sara López Tosco, Sonia Victoria González González



PART I: Il nostro patrimonio culturale

Monumenti della Grecia

1. Staua di Leonida

Nome del monumento	Statua di Leonida
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Museo Archeologico di Sparta, Grecia
Data di creazione	490–480 a.C.
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	Quella di Leonida è una scultura di un guerriero in marmo pario. È stato trovato nell'Acropoli di Sparta. La scultura presenta un elmo con parti di guancia a forma di ariete. Il sorriso sul suo volto rappresenta l'orgoglio di essere un guerriero spartano e il coraggio degli spartani di fronte alla morte. La scultura fu chiamata "Leonida" per il re spartano Leonida che guidò i 300 soldati spartani alla battaglia delle Termopili nel 480 a.C., nella guerra tra la Persia e le città-stato greche.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Leonida e i suoi soldati sono ammirati in tutta la Grecia perché sono morti cercando di bloccare l'invasione persiana della Grecia. La statua fu originariamente collocata presso il Museo Archeologico Nazionale di Atene e fu trasferita intorno al 1938 al Museo Archeologico di Sparta. È una statua di arte arcaica ed è considerata una delle sculture più perfette dell'arte laconica. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte
Risorse	Britannica encyclopedia, Battle of Thermopylae Date, Location, and Facts Britannica (ultimo accesso 07/01/2022). Greek Ministry of Education and Religious Affairs http://ebooks.edu.gr/ebooks (accesso 07/01/2022). University of Cambridge, https://museum.classics.cam.ac.uk/collections/casts/leonidas (ultimo



accesso 07/01/2022).

Foto
dell'oggetto



Guerriero spartano, il cosiddetto Leonida. In mostra al Museo Archeologico Nazionale di Sparta.

2. Figurine minoiche di divinità a forma di serpente

Nome del monumento	Figurine minoiche di divinità a forma di serpente
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Museo Archeologico di Eraclion, Grecia
Data di creazione	Tarda età del Bronzo, circa 1600 a.C.
Creatore	-
Descrizione	La dea minoica del serpente è fatta di maiolica con un rivestimento dello smalto. La sua altezza è di 29,5 cm. Raffigura una donna giovane, forse una dea, in piedi, che tiene serpenti nelle sue mani. Indossa una gonna lunga fatta di sette strati fatti di fasce colorate di stoffa e un grembiule. In alto, indossa una maglietta scollata che espone i suoi seni nudi. Sul suo volto triangolare c'è un copricapo con una pantera seduta.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	La dea del serpente è un bell'esempio di scultura minoica in miniatura. Questa statuetta fu trovata insieme ad un'altra statuetta più grande (forse figlia e madre) a Cnosso. Oggi è ospitato nel Museo Archeologico di Heraklion. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte
Risorse	Khan Academy, https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/aegean-art1/minoan/a/snake-goddess , (accesso 07/01/2022). Ministry of Education and Religious Affairs (Greece) , (solo in greco) http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2290/Istoria_A-Gymnasiou_html-empl/index_02_04.html (accesso 07/01/2022). Ministry of Culture and Sports, http://odysseus.culture.gr/h/4/eh430.jsp?obj_id=7884 (accesso 07/01/2022).

Foto
dell'oggetto



Figurine di dee dei serpenti minoiche, c. 1600 a. C., Heraklion Archaeological Museum, Crete.



Giovane figura di "dea dei serpenti", dal palazzo di Knossos. Heraklion Archaeological Museum

3.Porta dei Leoni, Micene

Nome del monumento	Porta dei Leoni, Micene
Tipo di oggetto	Monumento Storico
Luogo	Argolide, Grecia
Data di creazione	1250 a.C.
Creatore	-
Descrizione	La Porta dei Leoni, monumento della civilizzazione di Micene è il cancello principale della cittadella di Micene. E' stato costruito nel lato nord-occidentale delle mura ciclopiche che circondano l'acropoli. Quattro grandi pietre formano la Porta dei Leoni. Una scultura che raffigura due leoni di fronte separati da una colonna si trova sul triangolo del rilievo sopra la porta.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	La Porta dei Leoni è l'unico monumento sopravvissuto dell'età del bronzo in Grecia con un motivo iconografico. È considerato il primo esempio di scultura monumentale che conosciamo in Europa. Fu menzionata dall'antico geografo Pausania nel II secolo d.C. Materie scolastiche: Storia, Arte
Risorse	Accumulatore nazionale di contenuti educativi per l'istruzione primaria e secondaria (Photodentro), http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-aggregatedcontent-8526-3311 , (solo in Greco), (accesso 07/01/2022). Ministry of Education and Religious Affairs (Greece), (solo in greco), http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2290/Istoria_A-Gymnasiou_html-empl/index_02_05.html (accesso 07/01/2022). Ministry of Culture and Sports, http://odysseus.culture.gr/h/3/eh351.jsp?obj_id=2573 , (accesso 07/01/2022).



Foto
dell'oggetto



Sito Archeologico di Micene
Peloponneso, Micene, Porta dei Leoni



Sito Archeologico di Micene
Peloponneso, Micene, Porta dei Leoni



La Porta dei Leoni a Micene

4. Monumento di Lisicrate

Nome del monumento	Monumento di Lisicrate
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Collocato sul lato occidentale della via dei Tripodi, Atene, Grecia
Data di creazione	335-334 a. C.
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	Lysicrates che ha eretto il monumento era choregos, un uomo ricco che ha patrocinato a sue proprie spese l'allestimento di un coro al teatro di Dionysus (un personaggio prominente nel dramma greco, che canta e danza). I premi per i vincitori nelle gare per il coro erano tripodi di bronzo, grande vasi di bronzo poggiati su tre gambe. I coreghi allestivano monumenti coregici (semplici basi, colonne o strutture simili a templi) per mostrare questi tripodi della vittoria. Il monumento di Lisicrate è un edificio circolare format da sei colonne corinzie di marmo pentelico tra i pannelli. Il suo fregio raffigura il mito di Dioniso. Un tetto monolitico decorato con foglie scolpite sostiene la base del tripode coregico.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il monument di Lisicrate è considerato il campione meglio conservato di un monumento coregico antico esistente. Le colonne di marmo pentelico sono tra i primi esempi dell'uso dell'ordine corinzio ad Atene (capitelli decorati con foglie d'acanto e rotoli). Materie scolastiche: Storia, Arte
Risorse	Ministero della Cultura e dello Sport. Lindos, http://odysseus.culture.gr/h/2/eh251.jsp?obj_id=891 . (accesso 26/12/2021). Ortiz, Danielle Elizabeth. Tracing a Monument: Creating Spaces. University of California, Irvine, 2019. Teatro antico (only in Greek language), http://ancienttheater.culture.gr/el/mouseia-ekthemata-tekmiria/anazitisi-ekthematawn/item/278-xorigiko-mnimeio-lusikrati (accesso 26/12/2021).



Foto de ll'oggetto



Monumento di Lisrate

5. Tempio di Zeus Olimpico, Atene

Nome del monumento	Tempio di Zeus Olimpico, Atene
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Atene, Greece
Data di creazione	561-527 a. C.
Creatore	Antistatis, Kalliscro, Antimachide e Formo.
Descrizione	<p>Il tempio di Zeus Olimpico ad Atene (Olympieion o Colonne del Zeus olympian) è uno dei più grandi nel mondo antico ed ha ospitato l'enorme statua di orio ed avorio di Zeus; Ha avuto aveva due file di 20 colonne sui lati lunghi e tre file di otto colonne sui lati stretti. Solo 16 sono ora conservati. Si supponeva che il tempio fosse stato costruito da Deukalion in cambio della salvezza dal grande diluvio. Il geografo Pausania dice che la tomba di Deukalion è stata avvistata nelle vicinanze. Vicino all'Olympieion c'era un'apertura sulla terra e si è creduto che attraverso questa base fossero fluiti gli ultimi resti dell'inondazione dopo che Daucalion si era salvato. Secondo Pausania al suo interno ogni anno viene gettata un'offerta di farina di grano mescolata con miele.</p>
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	<p>Come spiega il geografo Pausania, il fondatore dell'antico santuario era Deucalion, il mitico antenato dei Greci.</p> <p>Il tiranno Peisistrato il Giovane iniziò la costruzione dell'Olympieion nel 515 a.C., ma la costruzione rimase incompiuta a causa del costo eccessivo. L'imperatore romano Adriano ha completato la sua costruzione nel II secolo d.C.</p> <p>Il tempio si trova circa 500 m a sud-est dell'Acropoli, e oggi è un museo a cielo aperto.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Arte</p>
Risorse	<p>Ministry of Greek Education and Religious Affairs (solo in Greco), http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2290/Istoria_A-Gymnasiou_html-empl/index_04_05.html, (ultimo accesso 7/01/2022)</p> <p>Ministry of Culture and Sports, http://odysseus.culture.gr/h/2/eh251.jsp?obj_id=500, (ultimo accesso 7/01/2022)</p> <p>World History Encyclopedia, https://www.worldhistory.org/article/815/temple-of-olympian-zeus-athens/.</p>



(accesso 7/01/2022)

Anthony Molho, Kurt Raaflaub, Julia Emlen (Hg.), City States in Classical Antiquity and Medieval Italy. Athens and Rome, Florence and Venice, Stuttgart 1991, S. 355-380

Foto
dell'oggetto



Tempio di Zeus Olimpio



Tempio di Zeus Olimpio

6. Antico teatro di Epidauro

Nome del monumento	Antico teatro di Epidauro
Tipo di oggetto	Monumento Storico
Luogo	Peloponneso, Grecia
Data di creazione	circa IV sec. a. C.
Creatore	Policleto il giovane
Descrizione	<p>Il teatro antico di Epidauro è considerato come il teatro antico meglio conservato in Grecia in termini di acustica perfetta e struttura fine. E' stato costruito nel tardo IV secolo a. C. ed è stato completato in due fasi. Originariamente il teatro aveva 34 file di posti a sedere divisi in 34 blocchi da scale e passerelle.</p> <p>È situato vicino al santuario antico di Asklepios, un centro di guarigione celebrato del mondo classico. È stato usato come centro terapeutico e religioso dedicato ad Asklepios, il dio della guarigione.</p>
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	<p>L'Antico Teatro di Epidauro rappresenta l'esempio più bello e meglio conservato di un classico, antico, teatro greco.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Arte</p>
Risorse	<p>Greeka, https://www.greeka.com/peloponneso/epidauros/sightseeing/epidauros-ancient-theatre/ (accesso 19/12/2021).</p> <p>Greek Travel Pages, https://www.gtp.gr/TDirectoryDetails.asp?ID=80329 (accesso 19/12/2021).</p> <p>Greek Reporter, https://greekreporter.com/2016/09/22/diazoma-unveils-new-plans-to-promote-epidauros-theater/ (accesso 19/12/2021).</p> <p>The Culture Trip, https://theculturetrip.com/europe/greece/articles/a-very-brief-history-of-epidauros-ancient-theater-greece/ (accesso 19/12/2021).</p>



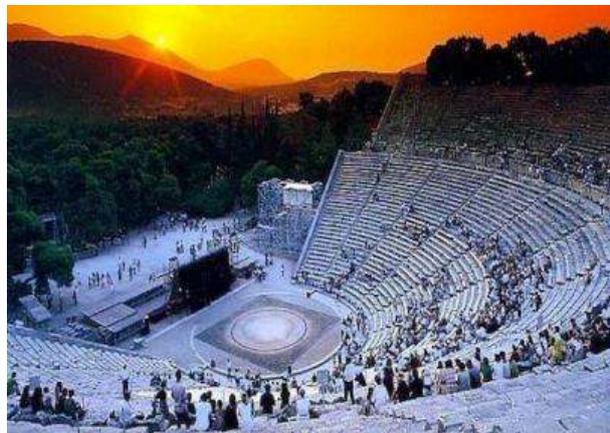
Foto
de'll'oggetto



Antico teatro di Epidauro



Antico teatro di Epidauro



Antico teatro di Epidauro

7. Palazzo di Knossos

Nome del monumento	Palazzo di Knossos
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Creta, Grecia
Data di creazione	Vecchio palazzo circa 2000 a.C. Nuovo palazzo circa 1700 a.C.
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	Il Palazzo di Cnosso è il più grande e spettacolare di tutti i centri monumentali minoici. Aveva quattro ali disposte intorno ad una corte rettangolare, centrale, orientata nord-sud, che era in realtà il nucleo dell'intero complesso. Il palazzo aveva molti piani, era costruito con blocchi di bugnato e le sue pareti erano decorate con splendidi affreschi. Il vecchio (primo) palazzo è stato costruito intorno al 2000 a.C., ma è stato completamente distrutto da un terremoto nel 1700 a.C. Il nuovo palazzo, di pianta più complessa, fortemente somigliante a un labirinto, fu costruito subito dopo.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il Palazzo di Cnosso è il cuore della civiltà minoica. Materie scolastiche: Storia, Arte
Risorse	Crete Guide, http://www.crete-guide.info/knossos.htm (accesso on 10/12/2021). Greek Travel Pages , https://www.gtp.gr/TDirectoryDetails.asp?ID=14729 (accesso on 11/12/2021). Lonely Planet, https://www.lonelyplanet.com/greece/crete/knossos/attractions/palace-of-knossos/a/poi-sig/504778/359431 (accesso on 10/12/2021). Municipality of Heraklion, https://www.heraklion.gr/en/ourplace/knossos/knossos.html (accesso on 11/12/2021). Materia scolastica:Storia, Arte

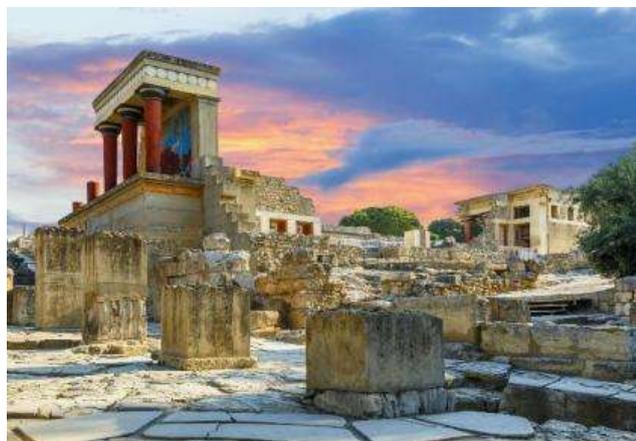
Foto
dell'oggetto



Rappresentazione grafica del Palazzo di Cnosso



La sala dei delfini al Palazzo di Cnosso



Palazzo di Knossos

8. Affresco Salto di tori (Taurokathapsia)

Nome del monumento	Affresco Salto di tori (Taurokathapsia)
Tipo di oggetto	Oggetto da un museo
Luogo	Museo Archeologico di Heraclion, Heraclion, Creta
Data di creazione	1500-1400 circa a.C.
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	<p>L'affresco del Toro che Salta è il più completamente restaurato di numerosi pannelli in stucco originariamente situati sulla parte del piano superiore della parete est del Grande Palazzo di Cnosso a Creta. Complessivamente le dimensioni dell'affresco sono 78,2 cm per 104,6 cm.</p> <p>L'affresco raffigura un giovane maschio che esegue un capovolgimento su un toro alla carica, mentre due giovani donne sembrano affiancarlo di fronte e di dietro.</p>
Collegamento con il mio paese	Frammenti dell'affresco furono portati alla luce dall'archeologo britannico Arthur Evans durante i suoi scavi a Cnosso, a Creta. Riconobbe che la tradizione della manipolazione dei tori era rappresentata in altri siti di Creta, così come nell'Egeo e nella Grecia continentale. Il toro ha svolto un ruolo importante nella cultura minoica ed è strettamente associato a Cnosso.
Collegamento con libro/materia di scuola	Materia scolastica: Storia
Risorse	<p>National Geographic, https://nationalgeographic.org/media/bull-leaping/ (accesso 1/10/2021).</p> <p>Ancient World Magazine, https://www.ancientworldmagazine.com/articles/jumping-bull-leaping-fresco-knossos/ (accesso 1/10/2021).</p> <p>Museo Archeologico di Heraklion, https://heraklionmuseum.gr (accesso 2/10/2021).</p>

Foto
dell'oggetto



Affresco Salto di tori
(Taurokathapsia)



Affresco Salto di tori
(Taurokathapsia)



Affresco Salto di tori (Taurokathapsia)



Timbro raffigurante Bull-Leaping



Anello Sigillo raffigurante il Salto del Toro

9. Il Larnax d'oro del re Filippo II

Nome del monumento	Il Larnax d'oro del re Filippo II
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Museo delle Tombe reali ad Aigai
Data di creazione	336 a. C.
Creatore	sconosciuto (goldsmith)
Descrizione	Il Larnax d'oro (bara) è stato trovato nella tomba del re greco Filippo II a Vergina, Macedonia, Grecia del Nord. Conteneva le ossa del re assassinato e la corona di quercia indossata dall'uomo morto. Il Larnax è fatto di 7.820 gr. di oro puro martellato. Il suo coperchio è decorato con il simbolo di una stella (Sole di Vergina) e due rosette, il cui interno è riempito con smalto blu. I piedi sono decorati con rosette e terminano con zampe di leone.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	E' stato trovato nella tomba del re greco Filippo II, padre di Alessandro Magno, e porta il simbolo pan-ellenico del sole di Vergina che è stato ampiamente utilizzato nel Regno di Macedonia. Materia scolastica: Storia
Risorse	Ministry of Culture and Sports, http://odysseus.culture.gr/h/4/gh430.jsp?obj_id=14050 (accesso 15/12/2021). Ministry of Culture and Sports, http://odysseus.culture.gr/h/1/eh151.jsp?obj_id=3297 (accesso 15/12/2021). Discover Greece, https://www.discovergreece.com/el/macedonia/vergina (accesso 16/12/2021). Libro di testo: Storia antica
Foto dell'oggetto	



La stanchezza e Il Larnax d'oro del re Filippo II



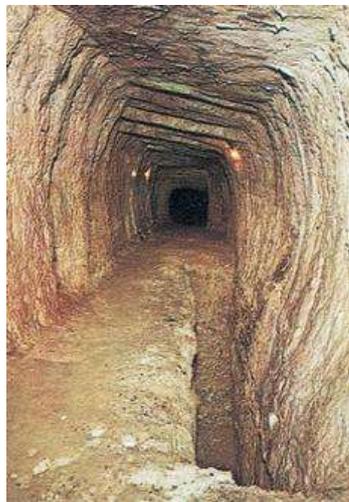
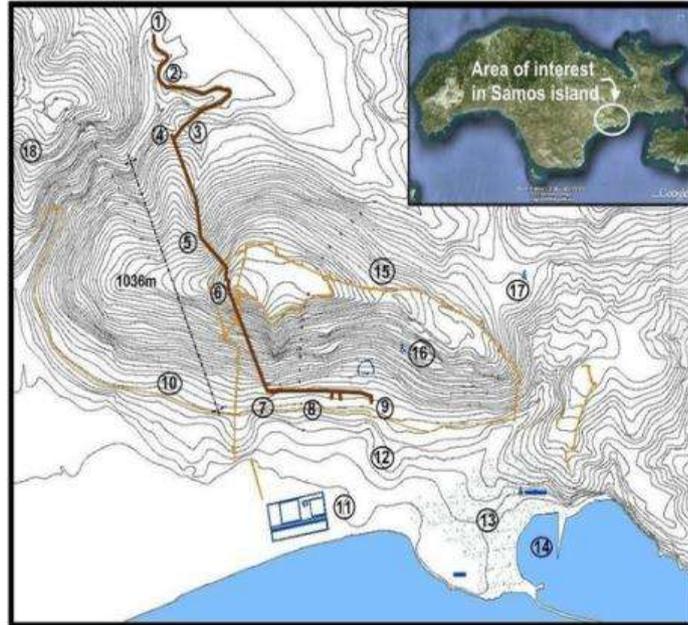
Il Larnax d'oro del re Filippo II

10.Acquedotto di Eupalinos/Tunnel di Samos

Nome del monumento	Acquedotto di Eupalinos/Tunnel di Samos
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Isola di Samo, Grecia
Data di creazione	circa 550-540 a.C.
Creatore	Eupalinos (architetto)
Descrizione	L'acquedotto/tunnel di Eupalinos è considerato uno delle più importanti opere ingegneristiche dell'antichità. È un tunnel lungo 1036m nell'isola di Samos, in Grecia, costruito intorno al 550 a.C. per servire come acquedotto e quindi fornire acqua dolce alla città di Samos (Pitagora). L'ingegnere Eupalinos costruì un tunnel sotto una montagna iniziando a scavare, contemporaneamente, da due siti diametralmente opposti. Tutte le misurazioni effettuate utilizzando matematica e geometria sono di eccezionale precisione.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	L'acquedotto/tunnel di Eupalinos è un'opera greca di ingegneria di importanza eccezionale poiché era la prima volta nella storia dell'umanità che qualcuno tentava di eseguire un progetto di quella grandezza senza un riferimento simile. Materie scolastiche: Storia
Risorse	Greek Tunnelling Society, https://www.eupalinos-tunnel.gr/ (accesso 27/11/2021). Samos Island Explorer, https://www.samosin.gr/el/item/%CE%B5%CF%85%CF%80%CE%B1%CE%BB%CE%AF%CE%BD%CE%B5%CE%B9%CE%BF-%CF%8C%CF%81%CF%85%CE%B3%CE%BC%CE%B1/ (accesso 27/11/2021). Odysseus, http://odysseus.culture.gr/h/2/eh251.jsp?obj_id=818 (accesso 27/11/2021).



Foto dell'oggetto



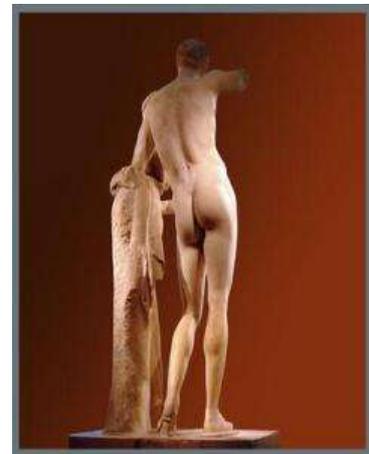
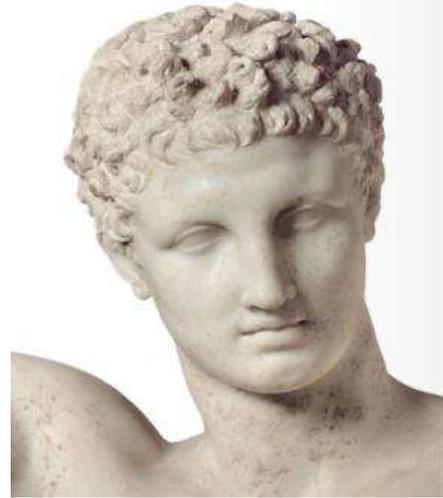
Acquedotto di Eupalinos/Tunnel di Samos



11. Ermes che porta Dionisi bambino

Nome del monumento	Ermes che porta Dioniso bambino (anche noto come l'Herme di Prassitele o Hermes di Olimpia)
Tipo di oggetto	Oggetto in un museo
Luogo	Museo nazionale di Olimpia.
Data di creazione	circa 340- 330 a. C.
Creatore	Prassitele, scultore Ateniese (iv secolo a.C.)
Descrizione	Il complesso di marmo [2.13m di altezza] raffigura Hermes che tiene il piccolo Dioniso sul suo braccio sinistro. Hermes è rappresentato come un giovane senza barba, che sta sulla gamba destra e si appoggia contro un tronco d'albero sulla sinistra, piegandosi all'indietro e toccando il suolo solo con le dita del piede sinistro. Nella sua mano destra mancante, Hermes probabilmente stava tenendo un grappolo di uva, simbolo di Dioniso, che ha mostrato al dio piccolo.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	<p>Gli archeologi tedeschi hanno scoperto il complesso nel tempio di Hera a Olympia il 26 aprile/8 maggio 1877, parecchi metri sotto terra. È stato trovato dove Pausania, il viaggiatore, realmente lo aveva visto intorno a 175 AC.</p> <p>Anche se oggi gli archeologi hanno deciso al di là di ogni dubbio che si tratta di un'opera classica greca originale, nei primi anni della sua scoperta, hanno discusso se fosse originale, se fosse stato rielaborato negli anni tardo ellenistici o se fosse una copia romana.</p> <p>Materie scolastico: Storia, Arte</p>
Risorse	<p>Ministero dello Sport e della cultura, Hermes of Praxiteles (Only in Greek), http://odysseus.culture.gr/h/4/gh430.jsp?obj_id=8898 (accesso 02/10/2021).</p> <p>Oscar Antonsson, The Praxiteles Marble Group in Olympia, http://assets.cambridge.org/97811076/62971/frontmatter/9781107662971_frontmatter.pdf (accesso 02/10/2021).</p> <p>University of Missouri, museum of Art and Archaeology, Hermes and the Infant Dionysos https://maa.missouri.edu/gallery/hermes-and-infant-dionysos (accesso 02/10/2021).</p>

Foto dell'oggetto

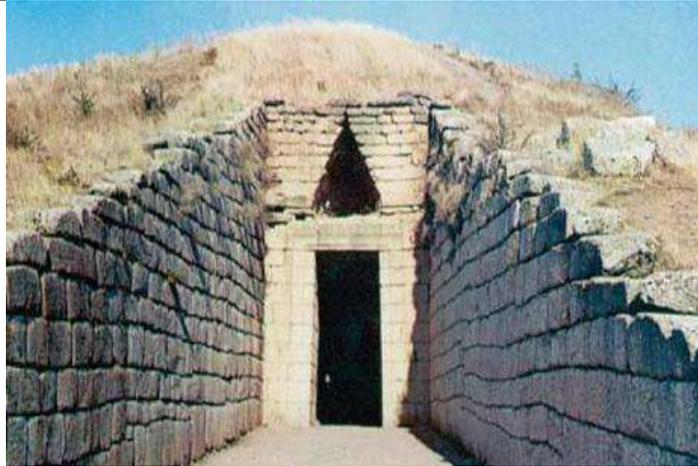


Ermes che porta Dioniso bambino

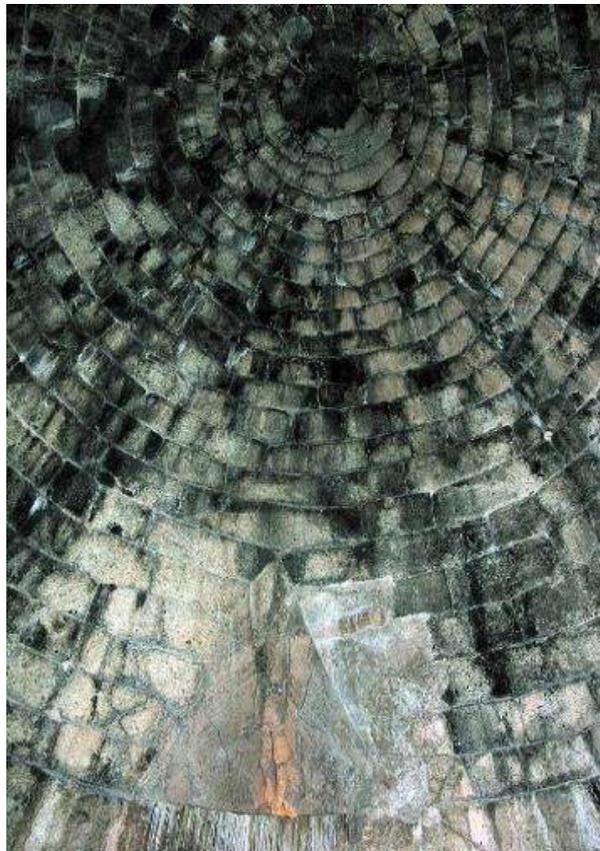
12. Tesoro di Atreo

Tipo monumento	Tesoro di Atreo
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Micene, Grecia
Data di creazione	Tra il 1350 e il 1250 a.C e rimase in uso per un periodo lungo ma non ben definito.
Creatore	-
Descrizione	Un lungo stomion (corridoio, lungo m. 5,40), che era ostruito da sassi accumulati, conduce verso l'ingresso della tomba. La facciata (10,50 x 6 m.) era riccamente ornata. L'ingresso aveva una doppia porta in legno. L'architrave è costituito da due enormi lastre di granito (l'interno misura 8 x 5 x 1,50 m., pesante 120 tonnellate). La tholos o camera rotonda è costituita da trentatré anelli sovrapposti di pietre bugnate di conglomerato ed è coperta da una volta conica, simile ad un alveare. C'è anche una camera laterale scavata nella roccia. L'intera costruzione era coperta da un tumulo.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	La tomba a volta di Atreo, conosciuta anche come il "tesoro di Atreo" o la "tomba di Agamennone", è la più imponente delle tombe a tholos micenee. Dominava a sud-ovest della cittadella di Micene, sulla strada che collegava Micene con l'Heraion di Argo. Fu utilizzato per la sepoltura di un importante membro della famiglia reale di Micene. Già ai tempi del viaggiatore Pausania (II secolo dC), gli abitanti della zona conoscevano il monumento come un "tesoro", cioè come un tesoro del fondatore della mitica cittadella micenea, Atreo. Materia scolastica: Storia, Arte
Risorse	Enciclopedia Britannica, https://www.britannica.com/topic/Treasury-of-Atreus (accesso 19/12/2021). Ministero della Cultura e dello Sport, Micene, tesoro di Atreo, http://odysseus.culture.gr/h/2/eh251.jsp?obj_id=819 (accesso 19/12/2021).

Foto dell'oggetto



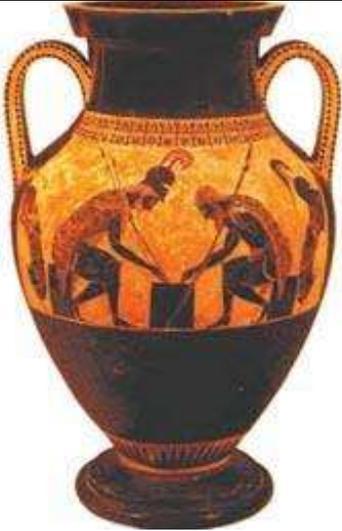
Libro scolastico di Storia,
http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/1999/Istoria_G-Dimotikou_html-empl/images/img10_25.jpg



"Grecia-0445" di archer10 (Dennis) è concesso in licenza CC BY-SA 2.0

13.Anfora con Aiace e Achille che giocano a dadi

Nome del monumento	Anfora con Aiace e Achille che giocano a dadi (ceramica a figure nere)
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Museo Gregoriano Etrusco, Musei Vaticani, Città del Vaticano (344)
Data di creazione	540-520 a. C.
Creatore	Exekias, ceramista ateniese e pittore della seconda metà del 2 nd VI secolo a. C.
Descrizione	Questa anfora [0,61m] ha un corpo ovoidale, un collo cilindrico non molto alto e grandi manici dal collo alla spalla. L'anfora è ricoperta di vernice nera e poche bande di motivi geometrici e presenta due larghi pannelli rettangolari di colore chiaro. Il lato "anteriore" è decorato con i due eroi, Achille e Aiace, che giocano a un gioco da tavolo a margine della guerra di Troia. Si siedono uno di fronte all'altro, armati, ma hanno lasciato al loro fianco un elmo e uno scudo. Assorbiti dal gioco, chiamano il loro punteggio ai dadi (quattro/ tre). Il lato "posteriore" mostra il ritorno dei Dioscuri nella casa dei genitori con i loro genitori che li accolgono.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	<p>the pot before baking, which becomes black during baking. The most interesting innovation of this technique is that craftsmen started engraving lines, which enabled them to add more details in their drawings. From Exekias's workshop probably there came the inventor of the red- figure rhythm, the second in row technique used for decorating vessels.</p> <p>L'anfora è stata scoperta a Vulci, in Italia, nel 1834 e ha un'iscrizione: "HEXΣEKIAS EΠOIEΣEN" ["Exekias mi ha fatto"] rivelando il suo creatore. Exekias è uno dei più grandi pittori greci di vasi della seconda metà del VI secolo a.C., che deve aver posseduto un laboratorio di ceramica. Egli è uno degli artigiani che porta il ritmo delle figure nere in ceramica al massimo del suo sviluppo. Questa tecnica presenta le figure in nero su uno sfondo chiaro. Il colore nero è una vernice, messa sulla pentola prima della cottura, che diventa nera durante la cottura. L'innovazione più interessante di questa tecnica è che gli artigiani iniziavano a tracciare linee di incisione, cosa che ha permesso loro di aggiungere ulteriori dettagli nei loro disegni. Dall'officina di Exekias probabilmente è venuto l'inventore del ritmo della figura rossa, la seconda tecnica in fila usata per i vasi di decorazione.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Arte, Letteratura greca</p>

<p>Risorse</p>	<p>Khan Academy, Exekia, vaso con Achille e Aiace che giocano a dadi, https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/greek-pottery/v/exekias-attic-black-figure-amphora-with-ajax-and-achilles-playing-a-game?modal=1 (accesso 29/12/2021).</p> <p>Psifides per la lingua greca:</p> <p>Inizio della tecnica a figure rosse (Solo in lingua greca), https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/history/art/page_057.html (accesso 29/12/2021).</p> <p>La tecnica della ceramic a figure nere: “Il pittore di Amasis” ed Exekias (solo in Greco), https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/history/art/page_038.html (accesso 29/12/2021).</p> <p>Museo archeologico nazionale, https://www.namuseum.gr/en/collection/archaiiki-periodos-2/ (accesso 29/12/2021).</p>
<p>Foto dell'oggetto</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Entrambi i lati dell'anfora</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>A figure rosse anfora</p> </div> </div>

14. Tempio di Efesto e Atena, conosciuto come Teseo

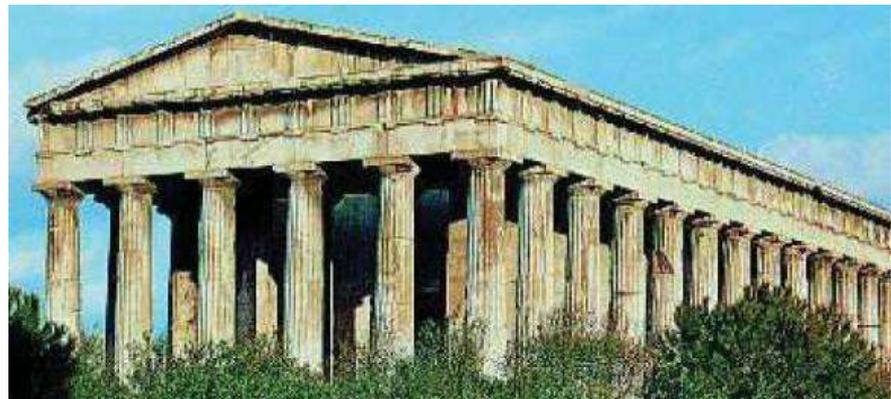
Nome del monumento	Tempio di Efesto e Atena, conosciuto come Teseo.
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Atene, Grecia
Data di creazione	Ca. 460 a.C. - 420 a. C.
Creatore	Architetto sconosciuto
Descrizione	Il Theseum è un tempio dorico fatto di marmo di Penteli, una montagna in Attica. È il tempio greco antico meglio conservato al mondo, ma è molto meno noto del suo illustre vicino, il Partenone. All'esterno era circondato da un colonnato dorico [che significa che è un tempio periptero] con sei colonne lungo i lati stretti e tredici colonne lungo i lati più lunghi. Il lato orientale delle metopee raffigura nove delle fatiche di Hercules, mentre sul lato nord e sud sono descritte quattro imprese di Theseus.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	<p>Il tempio si trova a circa 500 metri a nord-ovest dell'Acropoli di Atene, un quartiere che conteneva molte fonderie e negozi di lavorazione dei metalli. Era, quindi, dedicato a Efesto e Atena in quanto patroni delle arti e dei mestieri. Ma dato che alcune delle sue sculture rappresentano le gesta dell'eroe Teseo, è stato conosciuto come il "Theseum" fin dal Medioevo. Nel VII secolo d.C., il tempio fu convertito in una chiesa dedicata a S. Giorgio Akamatis, e rimase adibita a tale uso fino alla liberazione della Grecia dall'occupazione ottomana.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Arte, Religione</p>
Risorse	<p>Britannica, Theseum, https://www.britannica.com/topic/Theseum Theseum temple, Athens, Greece Britannica. (accesso 21/12/2021).</p> <p>Hellenica world, Tempio Greco di Efesto e tempio di Atena, (Theisio), http://www.hellenicaworld.com/Greece/Architecture/en/HephaestusAthens.html (accesso 21/12/2021).</p> <p>Ministero dello Sport e della Cultura, Tempio di Efesto: http://odysseus.culture.gr/h/2/eh251.jsp?obj_id=6621 (accesso 21/12/2021).</p>



Foto dell'oggetto



Tempio di Efesto e Atena, conosciuto come Teseo



Tempio di Efesto e Atena

15.Kore Frasiikleia e Kouros

Nome del monumento	Kore Frasiikleia e Kouros (presentazione delle tipologie di statua arcaica: Kore and Kouros)
Tipo di oggetto	Oggetto in un museo
Luogo	Museo Archeologico Nazionale, Atene
Data di creazione	Periodo Arcaici, 540 a.C.
Creatore	Aristione, scultore di Paro
Descrizione	È la statua funeraria di una antica "Kore", una giovane ragazza nubile, con una figura snella e giovanile. Il suo nome - inciso sul piedistallo- è Phrasikleia. Sta in posizione frontale, rivestita di un lungo chitone. Tira su il lato destro del chitone con la mano destra, mentre tiene un bocciolo di loto vicino al petto con la mano sinistra. Una corona in fiore adorna la sua intricata acconciatura e gioielli decorano la testa e le braccia. La statua è stata ritrovata sepolta insieme al cosiddetto "Kouros di Merenda"
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il "Kouros" e la "Kore" sono i tipi dominanti di statue che troviamo in Grecia durante il periodo arcaico (cioè dalla fine del VII all'inizio del V secolo a.C.). Il termine "Kouroi" si riferisce alle statue in piedi di giovani uomini, per lo più nudi, mentre il termine "Korai" si riferisce alle statue in piedi di giovani ragazze o donne non sposate, che sono sempre vestite con abiti di lusso con motivi decorativi colorati e indossano gioielli. Elementi comuni in entrambi i tipi di statue sono giovinezza, copricapo elaborato, bellezza e ricchezza. Materie scolastiche: Storia, Arte
Risorse	Dama di Auxerre, https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/daedalic-archaic/v/lady-auxerre?modal=1 (accesso 26/12/2021). Ministero dello Sport e della Cultura, Frasiikleia, http://odysseus.culture.gr/h/4/eh430.jsp?obj_id=5441 (accesso 26/12/2021). Museo Archeologico nazionale, https://www.namuseum.gr/en/collection/archaiiki-periodos/ (accesso 26/12/2021). Materiale digitale (video) relativo ai kouroi e alle korai (Khanacademy), Statua di marmo di un kouros: https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/daedalic-archaic/v/naked-authority?modal=1 (accesso 26/12/2021).



Il portale della lingua greca, Psifides, L'arte plastic monumentale e l'uso del marmot, https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/history/art/page_043.html?prev=true (solo in Greco) (accesso 26/12/2021).

Foto dell'oggetto



A sinistra: Kouros di Merenda

A destra: Kore Frasiikleia

16.The Acropolis of Lindos

Nome del monumento	Acropoli di Lindos
Tipo di oggetto	Sito archeologico
Luogo	Lindos, isola di Rodi, Dodecaneso, Grecia
Data di creazione	Ci sono alcune indicazioni che collegano la cittadella di Lindos con l'era micenea e geometrica. La città fiorì durante l'era arcaica (VII - VI secolo a.C).
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	L'acropoli di Lindos si trova su uno sperone roccioso sopra l'antica città di Lindos. Sulla cittadella di Lindos il monumento più importante sono i resti del tempio dorico di Atena Lindia. Il signore di Lindos, Cleovulus, uno dei sette saggi dell'antichità greca, ha costruito il tempio arcaico nel sesto secolo a. C.. All'entrata dell'acropoli, c'è la rappresentazione in rilievo di una trihemiolia, (un tipo di nave da guerra). Quest'opera fu scolpita dal famoso scultore Pitocrito, creatore della Vittoria di Samotracia.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Lindos era una delle più importanti città greche dell'isola di Rodi e del Mar Egeo sud-orientale. Lindos partecipa alla diffusione della colonizzazione dei Greci. Lindos, Ialissos, Kamiros nell'isola di Rodi, Cos nell'isola di Cos, Alikarnassos e Knidos in Asia Minore hanno costituito l' Hexapolis dorica. Materie scolastiche: Storia, Arte
Risorse	Carolyn Higbie, The Lindian Chronicle and the Greek Creation of Their Past, Oxford University Press, 2003. Ministero della Cultura e dello Sport. Lindos, http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2383 , (accesso 26/12/2021). E.M.I. Holy Metropolis of Rhodes, The trihemiolia, http://www.lindosmuseum.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=63979&Itemid=31223&lang=en (accesso 26/12/2021).



Foto dell'oggetto



Acropoli di Lindos

17. Anfora del Dipylon

Nome del monumento	Anfora del Dipylon
Tipo di oggetto	Oggetto in un museo
Luogo	Museo Archeologico Nazionale, Atene
Data di creazione	Tardo periodo Geometrico/ Prima età arcaica, 760 a.C. - 750 a.C.
Creatore	Il cosiddetto "pittore del Dipylon"
Descrizione	Si tratta di un'anfora funeraria intatta [1,6m di altezza], un esemplare eccezionale di ceramica geometrica greca. Ha un corpo ovoidale, alto collo cilindrico e piccoli manici alti sulla spalla. La base ha un foro per libagioni in onore dei morti. L'anfora è interamente ricoperta da bande orizzontali di motivi decorativi geometrici, principalmente meandri in diverse varianti, linee e animali e uccelli stilizzati. Un pannello rettangolare all'altezza delle maniglie mostra una scena funeraria, la "prothesis": il defunto è posto con un sudario su una bara circondata da persone in lutto con le braccia alzate.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	L'ignoto creatore è stato convenzionalmente chiamato con il nome di questo vaso. L'anfora è stata scoperta nel cimitero di Dipylon, in Kerameikos. Materia scolastica: Letteratura greca antica, arte, storia Istruzione secondaria
Risorse	Khan academy anfora del Dipylon, https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/greek-pottery/v/dipylon-vase?modal=1 . (accessed 26/12/2021). Museo Archeologico Nazionale, Periodo Geometrico, https://www.namuseum.gr/en/collection/geometriki-periodos-3/ , (accesso 26/12/2021). Odisseo, Ministero della Cultura e dello Sport, L'anfora del Dipylon , http://odysseus.culture.gr/h/4/eh430.jsp?obj_id=5161 (accesso 26/12/2021).

Foto dell'oggetto



Anfora del Dipylon, https://www.namuseum.gr/wp-content/uploads/2018/10/804_lightbox.jpg

18. Asklepieion di Kos

Nome del monumento	Asklepieion di Kos
Tipo di oggetto	Sito archeologico
Luogo	Isola di Kos, Grecia
Data di creazione	Il primo utilizzo del sito risale alle ere micenea e geometriche. Il santuario fiorì in epoca ellenistica e romana e guadagnò fama panellenica, dopo il 242 a. C.
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	Era un centro di guarigione del mondo antico dedicato al dio Asklepios, il figlio del dio Apollo. Fino ai tempi ellenistici i pazienti dopo una procedura a base di riposo, dieta, bagni, visite alla palestra e sacrifici ricevevano il trattamento tradizionale, basato sull'intervento miracoloso del dio, che appariva nei sogni dei pazienti e indicava il loro trattamento. Più tardi sembra che ci fossero medici professionisti che usavano metodi scientifici e strumenti chirurgici per curare le malattie. La medicina scientifica è stata particolarmente sviluppata nell'Asklepieion di Kos, grazie alla scuola di medicina fondata sull'isola da Ippocrate, il padre della Medicina.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il santuario era uno dei più importanti Asklepieia (centri di guarigione) dell'antichità in Grecia. Fiorì durante il periodo ellenistico e romano, soprattutto dopo 242 a.C, quando l'isola di Kos ha guadagnato la protezione del santuario dalla guerra o altre azioni ostili, e venne istituita la grande festa Asclepieia, ogni cinque anni, con concorsi di musica e gare nudi, a cui hanno partecipato tutte le città greche. Materie scolastiche: Storia
Risorse	<p>Askitopoulou, H., Konsolaki, E. Ramoutsaki, I.I., Anastassaki M. (2002). Surgical cures under sleep induction in the Asclepieion of Epidaurus. 1242(none), 0–17. doi:10.1016/s0531-5131(02)00717-3 (accesso 26/12/2021)</p> <p>Christopoulou-Aletra, H., Togia, A., Varlami, C. (2010). The “smart” Asclepieion: A total healing environment, ARCHIVES OF HELLENIC MEDICINE 2010, 27(2):259-263 http://mednet.gr/archives/2010-2/pdf/259.pdf (accesso 26/12/2021).</p> <p>Kanellou V. (2004). Ancient Greek medicine as the foundation of contemporary medicine. 8(1 Supplement), s3–s4. doi:10.1007/s10151-004-0095-z (accesso 26/12/2021).</p> <p>Ministero della Cultura e dello Sport,</p>



http://odysseus.culture.gr/h/3/eh351.jsp?obj_id=2395 (accesso 26/12/2021).

Foto dell'oggetto



Asklepieion di Kos, Ministero della Cultura e dello Sport



"File:Asklepieion (Kos) 11.jpg" by Michael Schmalenstroer is licensed under CC BY-SA 4.0.



"File:Asklepieion (Kos) 18.jpg" by Michael Schmalenstroer is licensed under CC BY-SA 4.0

19.Tholos/Thymele del Santuario di Asklepios a E[idauro

Nome del monumento	Tholos/ Thymele del Santuario di Asklepios a Epidauro
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Epidauro, Grecia
Data di creazione	365 – 335 a.C.
Creatore	Policleto di Argo fu l'architetto del Tholos
Descrizione	Il Tholos era una struttura circolare, parte del complesso del Asclepieion a Epidauros. All'esterno della parete c'era un colonnato di 26 colonne doriche. All'interno c'era un colonnato circolare di 14 colonne corinzie. Il pavimento era impressionante, con piastrelle romboidali in marmo bianco e nero. La parte più enigmatica della struttura è il seminterrato. Nel seminterrato tre pareti concentriche formano corridoi con passaggi simili a un labirinto. Il Tholos ospitava Asclepios, un dio dtonio che guariva i suoi fedeli sotto la terra.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il Tholos al santuario di Asklepios a Epidauro è considerato la struttura circolare più perfetta di architettura greca antica. Fa parte dell'Asclepieion di Epidauro, il più grande centro di guarigione del mondo antico. Materie Materie scolastiche: Storia, Arte, Letteratura Greca Antica
Risorse	Ministero della cultura e dello sport (solo in Greco), http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=14321 (accesso 26/12/2021). GB Risse, M Long - unpublished Lecture, May, 2008 - researchgate.net, https://www.researchgate.net/profile/Guenter-Risse/publication/273440826_Asclepius_at_Epidauros_The_Divine_Power_of_Healing/links/5500b2a40cf2aee14b574038/Asclepius-at-Epidauros-The-Divine-Power-of-Healing.pdf (accesso 26/12/2021). Robinson, Alice M. "The Cult of Asklepius and the Theatre." <i>Educational Theatre Journal</i> 30, no. 4 (1978): 530–42. https://doi.org/10.2307/3206048 .



Foto dell'oggetto



Tholos



Tholos

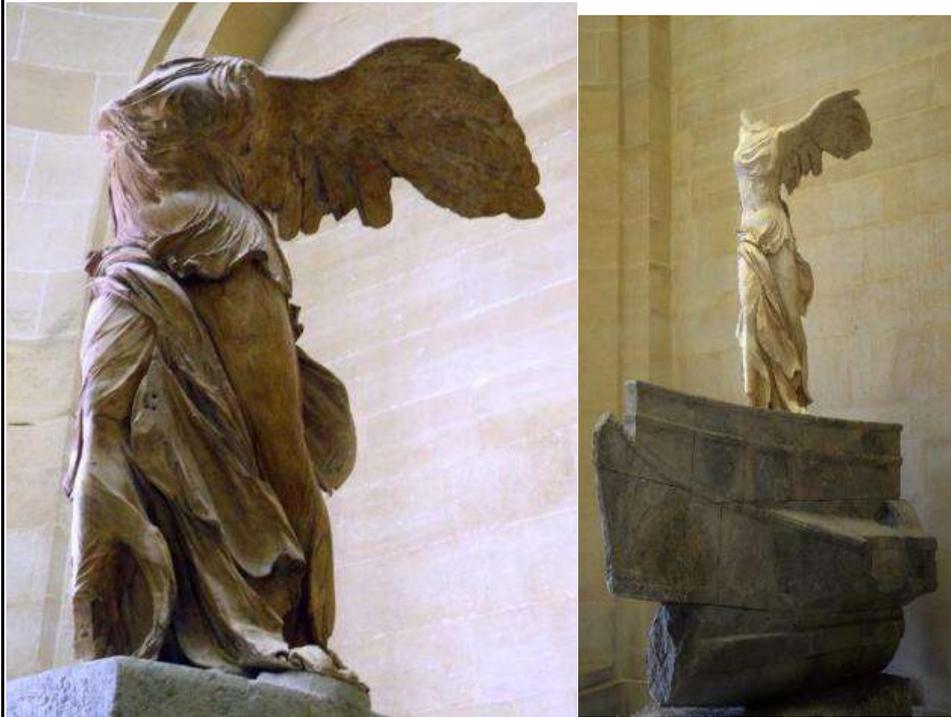
20. Vittoria Alata di Smotracia (Nike of Samotracia)

Nome del monumento	Vittoria Alata di Samotracia (Nike of Samotracia)
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Museo del Louvre, Parigi, Francia
Data di creazione/costruzione	220–190 circa a.C.
Creatore	Pitocrito di Rodi
Descrizione	<p>La statua, realizzata in marmo bianco di Paro, è alta 3,28 m. La base e il piedistallo sono scolpiti in marmo grigio venato di bianco di Rodi.</p> <p>La femmina alata rappresenta la dea della Vittoria (Nike in greco) in procinto di sbarcare su una nave e portare il messaggio di una vittoria in guerra marittima. I vincitori, forse gli abitanti dell'isola di Rodi, eressero la statua della vittoria a Samotracia per ringraziare i Grandi Dei dell'isola di Samotracia, i Cabeiri, che erano promotori della fertilità e protettori dei marinai.</p>
Collegamento con il mio paese	La Vittoria Alata di Samotracia è un capolavoro dell'arte ellenistica. La statua fu scoperta a Samotracia, un'isola greca nel Mar Egeo settentrionale, nel 1863 dai francesi dall'archeologo dilettante e poi viceconsole francese ad Adrianopolis, Charles Champoiseau, che la inviò a Parigi nello stesso anno. Rappresenta la dea greca della Vittoria e fu eretto per il santuario dei Grandi Dei di Samotracia, i Cabeiri.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Materia scolastica: Storia, Arti
Risorse	<p>Khan Academy, https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/ancient-mediterranean-ap/greece-etruria-rome/v/nike-winged-victory-of-samothrace-c-190-b-c-e (accesso 21/12/2021).</p> <p>Museo di Louvre, (Solo in lingua francese), https://focus.louvre.fr/en/winged-victory-samotracia (accesso 21/12/2021).</p> <p>Museo di Louvre, https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/una-scala-per-la-vittoria (accesso 21/12/2021).</p> <p>Pruski, Sarah. 2019. Abilità e protezione: un'analisi culturale della "Vittoria alata di Samotracia" nell'antica Grecia. Tesi di laurea,</p>

Harvard Extension School.

Stewart, A. (2016). La Nike di Samotracia: un'altra vista. *American Journal of Archaeology*, 120 (3), 399. doi: 10.3764 / aja.120.3.0399.

Foto dell'oggetto



Vittoria Alata di Samotracia

21. Partenone, Acropoli di Atene

Nome del monumento	Partenone, Acropoli di Atene
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Atene, Grecia
Data di creazione	447-438 a. C.
Creatore	Architetti: Ictino and Callicrate. Scultore: Fidìa
Descrizione	Il Partenone, un tempio dedicato ad Atena Partenos - protettrice della città- è la creazione più brillante della democrazia ateniese. È un tempio di stile dorico con molti elementi ionici, un fatto che testimonia l'alta cultura estetica e spirituale della società ateniese del V sec. a.C. La sua ricca decorazione scultorea narra miti ed eventi pubblici della città di Atene, ma anche miti che sono diffusi nel mondo greco. È fatto di marmo bianco, su cui si riflette la luce del cielo attico, dando all'edificio un bagliore soprannaturale. Nel 1987 il monumento è stato incluso nella lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il Partenone è stato descritto come un "miracolo" di composizione architettonica e chiarezza, un simbolo internazionale della Grecia classica, che è stato un modello di ispirazione e valutazione dell'arte per molti secoli. Questa caratterizzazione è dovuta da un lato all'armonia delle proporzioni - la regola della Sezione Aurea si trova ovunque - e dall'altro alle "correzioni visive" applicate dai suoi architetti. Il Partenone, l'edificio più perfetto nelle proporzioni e nell'armonizzazione con l'ambiente, esprime nel modo più perfetto l'ideale estetico dello "spirito classico". Sfortunatamente, gran parte della scultura decorativa, all'inizio del XIX secolo, fu forzatamente staccata e trasportata in Gran Bretagna, dove ora è esposta al British Museum. Il ritorno dei "marmi del Partenone" alla terra che li ha creati è ora una richiesta della comunità mondiale, non solo del popolo greco. Materie scolastiche: Storia, Letteratura greca antica
Risorse	Ancient Athens 3D (presentazione 3D del Partenone), https://www.youtube.com/watch?v=PWPCZ1UjYml (accesso 07/12/21). Documentario, "The Parthenon's secrets", https://www.youtube.com/watch?v=6XMdZ7avKD4&t=13s (accesso 07/12/21) . Greek Ministry of Culture and Sports, "Parthenon" a film by C. Gavras, https://www.youtube.com/watch?v=DbkgtsHGDJc (accesso



07/12/21).

Neils J. (2005), *The Parthenon, from antiquity to the present*, Cambridge University Press.

The Parthenon Gallery at the Acropolis Museum, <https://www.theacropolismuseum.gr/ekthesiakoi-horo/i-aitoysa-toy-parthenona> (accesso 07/12/21).

Foto dell'oggetto



Partenone visto dal lato occidentale



Acropoli di Atene, dominata dal Partenone

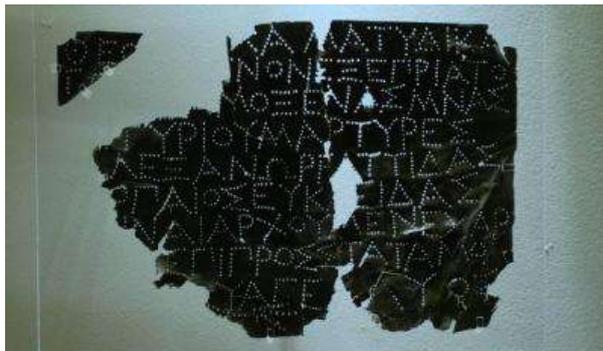
22.Oracolo (santuario) di Dodona

Nome del monumento	Oracolo (santuario) di Dodona
Tipo di oggetto	Sito archeologico
Luogo	Europa/Grecia/Regione dell'Epiro /Ioannina/Dodona
Data di creazione	Età del Bronzo Age / IV sec. a.C.
Creatore	Sconosciuto / secondo il mito: due colombe nere che volarono da Tebe in Egitto
Descrizione	Inizialmente il santuario era associato al culto della dea Gaia. In seguito prevalse il culto di Zeus e di sua moglie Dione. Nel suo primo periodo, il santuario era a cielo aperto, mentre la maggior parte degli edifici, come il teatro, il viale (Vouleftirion), la canonica e lo stadio, sembrano essere stati costruiti durante il regno di Pirro (III secolo a.C.). Il santuario funzionava anche come oracolo fin dalla tenera età. I suoi sacerdoti, conosciuti come Selli o Helli, erano soliti dare oracoli ai fedeli, interpretando a volte il fruscio delle foglie della quercia sacra e a volte il volo degli uccelli che vi nidificavano.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Secondo Aristotele, l'area di Dodona era la culla dei greci, in quanto identificata con il luogo di origine del mitico eroe Helleen, antenato dei greci e figlio di Deucalion. L'associazione di Helleen con Dodona avviene attraverso i primi abitanti della zona, i Selli o gli Helli. Più tardi questo nome fu dato ai sacerdoti di Dodonaios Zeus, il Dio dominante nell'oracolo. Materie scolastiche: Storia
Risorse	Museo dell'Acropoli di Atene, mostra temporanea "Dodona: the oracle of sounds", 2016-2017, https://www.youtube.com/watch?v=vDneuZCFwus (accesso 01/12/21). «Tour acustico nell'antica Dodona», https://www.youtube.com/watch?v=FN53DLa5mxk (accesso 01/12/21).
Foto dell'oggetto	 <p>Oracolo di Dodona, albero sacro</p>





Oracolo di Dodona, il teatro



Oracolo di Dodona, lamina di bronzo

23. Complesso Monastico di Meteora

Nome del monumento	Complesso Monastico di Meteora
Tipo di oggetto	Monumento religioso
Luogo	Grecia, Regione della Tessaglia, Kalambaka, Meteora
Data di creazione	XI – XV secolo d.C.
Creatore	Monaci che consacrarono l'area dall'XI al XVII secolo.
Descrizione	In un'area di circa 30 chilometri ci sono rocce di arenaria - fino a 400 metri di altezza - che costituiscono un fenomeno geologico unico. Questo luogo particolare fu scelto per l'asceti dai monaci ortodossi dell'XI secolo d.C., che fondarono gradualmente quasi 30 monasteri. In alcuni di essi si trovano magnifici affreschi del XV e XVI secolo, un brillante esempio di pittura monumentale post-bizantina in Grecia. Oggi sei di questi monasteri sono conservati e possono essere visitati. L'area è stata inclusa nella lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO dal 1988.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Meteora è ancora la seconda comunità monastica più grande e più importante nell'area greco-ortodossa dopo il Monte Athos. L'uso continuativo del luogo dall'XI sec. mantiene ulteriormente la tradizione religiosa nella zona. Allo stesso tempo, la conservazione, lo studio e la pubblicazione degli affreschi dei monasteri ha offerto da un lato alla comunità scientifica grandi campioni di pittura monumentale post-bizantina e dall'altro ai visitatori l'opportunità per il suo godimento estetico. Materie scolastiche: Religione
Risorse	Greek Ministry of Culture and Sports, http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2442 (accesso 30/11/21). Sister Daniilia, Elpida Minopoulou, Konstantinos S. Andrikopoulos, Andreas Tsakalof, Kyriaki Bairachtari, (2008), From Byzantine to post-Byzantine art: the painting technique of St Stephen's wall paintings at Meteora, Greece, <i>Journal of Archaeological Science</i> , Vol. 35, Issue 9, p. 2474-2485. UNESCO Greece, https://whc.unesco.org/en/list/455/ (accesso 30/11/21).



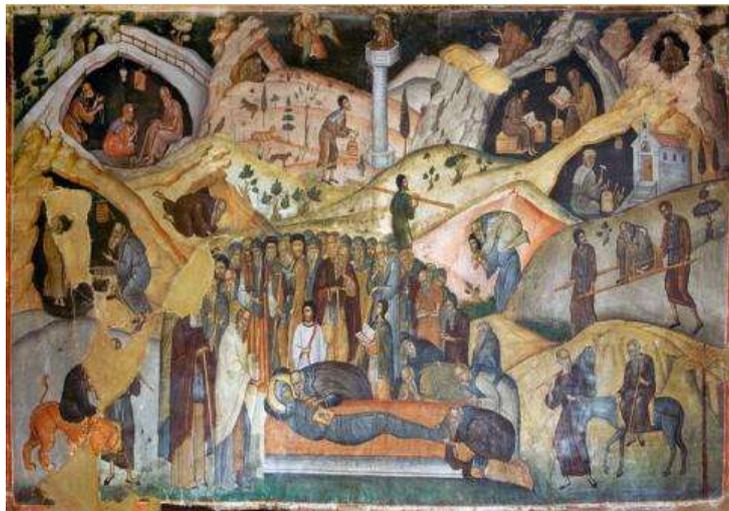
Foto dell'oggetto



Meteora, panoramica



Meteora, Monastero di Hypapanti

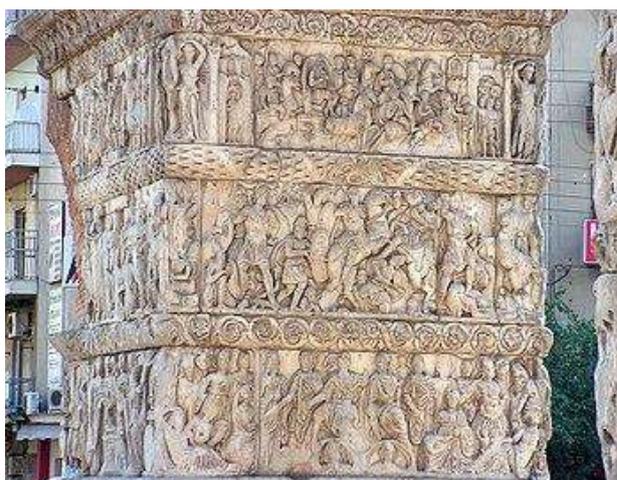


Meteoron Meteora, Monastero di S. Nicola Anapafsa, affresco

24.Arco del trionfo di Galerius, Slonicco

Nome del monumento	Arco del trionfo di Galerius, Salonico
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Grecia, Regione di Salonico, città di Salonico
Data di creazione	Circa 305 AD
Creatore	L'architetto è sconosciuto. Probabilmente fu costruito su ordinazione da Cesare Galerio.
Descrizione	L'Arco di Trionfo di Galerio fu costruito a Salonico dopo la vittoria finale sui Persiani all'inizio del IV sec. AVANTI CRISTO. Nella sua forma originaria era una struttura con 8 porte ed egual numero di archi e una bassa cupola sferica a corona. Faceva parte del brillante complesso edilizio della città ed era collegata sia con la Rotonda che con i palazzi di Cesare Galerio. Oggi si conservano solo i due pilastri principali e uno secondario, collegati tra loro da un arco in mattoni. Inoltre è conservato come parte della decorazione a rilievo.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Frontoni, nicchie con statue, marmorizzazione e rilievi ornavano l'intero edificio, la cui destinazione non era pratica, ma onoraria e commemorativa. Cesare Galerio, comandante di quella parte della tetrarchia romana che comprendeva la penisola greca, volle che la sua vittoria sui Persiani e il suo grande potere politico rimanessero immutati nella memoria delle generazioni future. Ciò è almeno evidenziato dalle rappresentazioni in rilievo sopravvissute dei pilastri. Oggi, l'Arco di Galerio - noto anche come "Kamara" - è il monumento più riconoscibile di Salonico, dopo la Torre Bianca. Materia scolastica: Storia
Risorse	Rappresentazione del Complesso del Palazzo di Galerio a Salonico, https://www.youtube.com/watch?v=i2R11kio3A (accesso 22/12/21). Polyzou E., Balanika M., Konstantinou M. (2017). Unificazione dei monumenti archeologici: il caso della Rotonda e dell'Arco di Galerio, Salonico, ISHS
Foto dell'oggetto	 <p>L'Arco di Trionfo di Galerio (Kamara)</p>





Rilievo sul pilastro principale



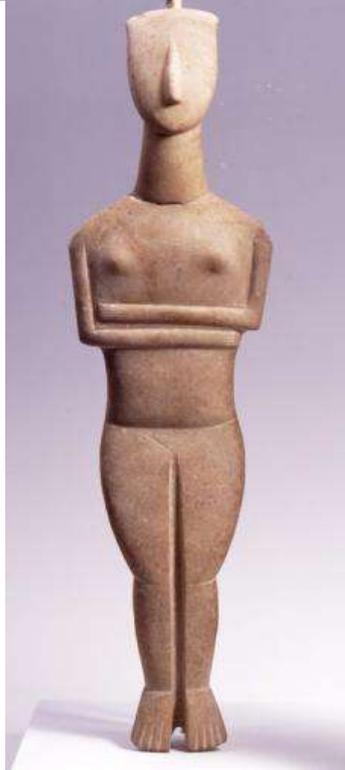
Dettaglio del rilievo

25.Cycladic figurines

Nome del monumento	Statuine Cicladi
Tipo di oggetto	Oggetto dal museo
Luogo	Europa / Grecia / Museo d'Arte delle Cicladi - Atene
Data di creazione	3000-1700 a.C.
Creatore	Scultori anonimi delle isole Cicladi
Descrizione	Le figurine di marmo sono la creazione più importante dell'arte cicladica. La maggior parte di esse rappresentano figure femminili nude con le braccia piegate sopra l'addome, le ginocchia leggermente piegate e la testa leggermente rialzata all'indietro (tipo "normale"). La maggior parte sono lunghi 20-30 cm. Le teste delle figurine sono solitamente abbozzate, con il naso che sporge solo dall'unica curva del viso. Anche altri punti, come le orecchie, il petto o il briciolo, possono essere resi in rilievo. Tuttavia, in molte statuine i dettagli - come gli occhi e i capelli - sono solitamente indicati con una tintura rossa, blu o nera. Ci sono anche figurine femminili altamente scolpite, dette "a forma di violino". Il loro uso è solitamente associato a rituali di sepoltura o di culto, anche se le interpretazioni che sono state proposte variano (es. Dea-Madre). La figura maschile è rappresentata raramente, principalmente nei manichini di musicisti o guerrieri.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Le statuine cicladiche sono state il modello estetico di base dell'avanguardia artistica del primo Novecento, che ricercava il minimalismo e la disintegrazione della forma, mirando al superamento del realistico ed evidenziando l'espressione interiore. Questi elementi erano insiti nelle forme marmoree dell'arte cicladica, che ha ispirato scultori come Brancusi, Modigliani, Archipenko, Lipchitz, Giacometti, Barbara Hepworth e Henry Moore, il che rende la terra greca la culla della scultura contemporanea. Materia scolastica: Storia
Risorse	Museo dell'Arte delle Cicladi, https://cycladic.gr/page/kikladiki-techni (accesso 15/10/21). Museo dell'Arte delle Cicladi (Canale YouTube), https://www.youtube.com/watch?v=-actmKiW7kc (accesso 15/10/21). Museo dell'Arte delle Cicladi (Canale YouTube), https://www.youtube.com/watch?v=erl8R-LfHlg (accesso 15/10/21).

Stampolidis N. Cr. – Sotirakopoulou P. (2007), Aegean Waves, Opere della prima cultura delle Cicladi nel Museo di Arte delle Cicladi ad Atene, Atene.

Foto dell'oggetto



Statuetta femminile di marmo –
Primo periodo delle Cicladi II



Il musicista di Keros:
il primo periodo delle Cicladi

26. Rotonda, Salonicco

Nome del monumento	Rotonda, Salonicco
Tipo di oggetto	Monumento storico e religioso
Luogo	La Grecia, la regione di Salonicco, la città di Salonicco
Data di creazione	Circa 306 AD
Creatore	L'architetto è sconosciuto. Probabilmente fu costruito su ordinazione da Cesare Galerio.
Descrizione	La Rotonda appartiene agli edifici pericentrici. Fu costruito come tempio di Zeus o Kaviros o secondo altri come Mausoleo di Cesare Galerio. In epoca paleocristiana fu trasformata in chiesa cristiana, probabilmente dedicata agli Incarnati o Arcangeli. La fase paleocristiana del monumento comprende gli eccezionali mosaici che ne adornano l'interno. Ancora oggi la brillantezza dei colori, la varietà dei temi e la loro eccellente tecnica impressionano il visitatore, sebbene siano conservati in frammenti. La Rotonda è patrimonio mondiale dell'UNESCO dal 1988.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	La Rotonda si trova a Salonicco, città dalla grande posizione strategica e geopolitica, in quanto collega il Mar Egeo con la penisola balcanica e il resto d'Europa. La sua posizione è stata apprezzata fin dall'epoca romana, motivo per cui Galerio a quattro teste la scelse come sede nel 298 dC, adornandola di un brillante complesso edilizio, di cui parte è il monumento in questione. Materie Scolastiche: Storia, Studi Religiosi
Risorse	"Eforato delle Antichità della Città di Salonicco (film "ROT ONDA, 2016), https://www.youtube.com/watch?v=h8aG19g0MdY (accesso 20/12/21). Rappresentazione digitale del complesso del palazzo della galleria, https://www.youtube.com/watch?v=i2R11ki03_A (accesso 20/12/21). Μανιτάκης Α. (2015), Rotonda, Simbolo dell'identità culturale di Salonicco, Università Neapolis, Deposito di Efesto.

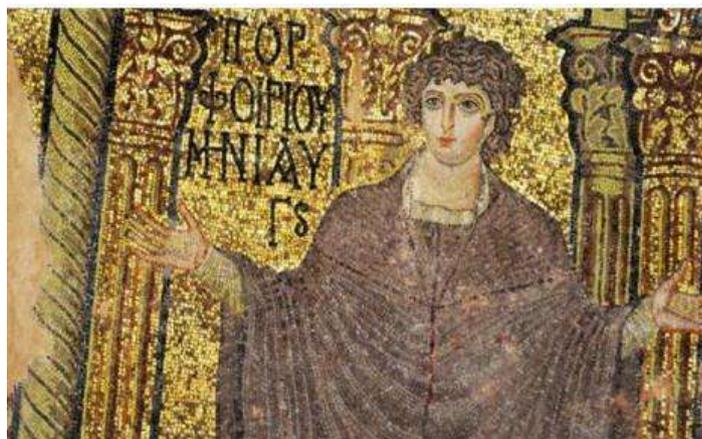
Foto dell'oggetto



Rotonda, panoramica



Rotonda, l'interno del monumento



Rotonda, dettaglio del mosaico

27. Le Quattro stagioni

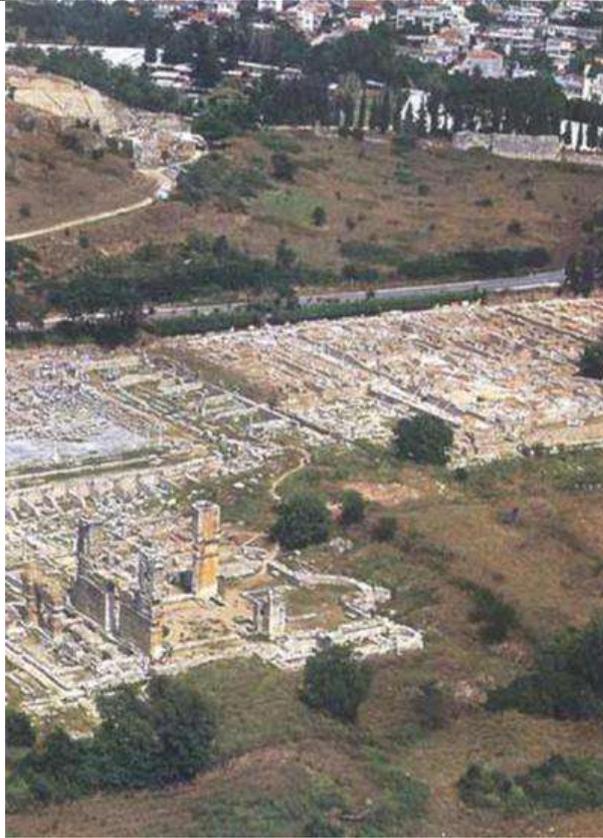
Nome del monumento	Le Quattro stagioni
Tipo di oggetto	Pittura– Articolo in una collezione privet
Luogo	GRECIA, Atene, Collezione K. Doxiades Privet
Data di creazione	1969
Creatore	Yiannis Tsarouchis
Descrizione	Si tratta di un dipinto quasi monumentale (160x300 cm) che raffigura le 4 stagioni dell'anno in modo speciale, come una forma di comune mortale incarna ogni stagione. La primavera e l'autunno sono rappresentati nella forma di una giovane donna, mentre l'estate e l'inverno sono rappresentati nella forma di un giovane uomo. Le 4 figure - nel tipo dell'uomo mediterraneo dalla pelle frumento, capelli neri e occhi castani - stanno davanti a un tavolo pieno di una varietà di frutti mediterranei, rappresentativi di ogni stagione. Sullo sfondo vi sono rispettivamente le scritte Primavera, Estate, Autunno, Inverno.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il dipinto "4 stagioni" è considerato uno dei più importanti della pittura greca contemporanea. Decodificando il simbolismo della rappresentazione altrimenti semplice, quasi lineare, dietro le figure "leggiamo" il ciclo dell'anno come lo viviamo noi greci nel nostro angolo di Mediterraneo. Le figure-stagioni raccolte davanti alla grande tavola piena di frutti si rifanno alla tradizione greca che considera sacro il momento del cibo e del ritrovo familiare. Così, attraverso riferimenti semplici e quotidiani, l'artista elogia la persona semplice e quotidiana delle persone che lavorano duramente tutto l'anno per sopravvivere. Materia scolastica: Arte
Risorse	Video di presentazione dei lavori "Le 4 stagioni" e "I 12 mesi dell'anno" https://www.youtube.com/watch?v=eRdmSVRtku8&t=144s (accesso 27/12/21).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Y. Tsarouchis, Le Quattro Stagioni</p>

28. Sito Archeologico di Filippi

Nome del monumento	Sito Archeologico di Filippi
Tipo di oggetto	Sito Archeologico
Luogo	Europa/Grecia/Regione della Macedonia orientale e Tracia/Kavala/villaggio di Krinides
Data di creazione	356 a.C.
Creatore	La città fu fondata dal re macedone Filippo II (padre di Alessandro Magno)
Descrizione	Il Sito Archeologico di Filippi si trova ai piedi di un'acropoli nella Grecia nord-orientale sull'antica via che collegava l'Europa con l'Asia, la Via Egnatia. La città di Filippi, rifondata da Filippo II su un'ex colonia di Thasians nel 356 a.C., fu rimodellata dai romani in una "piccola Roma" con la sua elevazione a Colonia Augusta dell'Impero Romano nei decenni successivi alla battaglia di Filippi. La vivace città ellenistica di Filippo II, di cui si possono vedere le mura e le porte, il teatro e l'eroone funerario (tempio), fu adornata e trasformata con edifici pubblici romani tra cui il Foro e una terrazza monumentale con templi a nord. Successivamente la città divenne centro di fede cristiana e pellegrinaggio derivante dalla visita dell'apostolo Paolo nel 49/50 d.C. e i resti delle basiliche cristiane e la chiesa ottagonale ne testimoniano l'importanza come sede metropolitana.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il sito archeologico di Filippi è uno dei tanti monumenti greci elencati nella lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO. È anche uno dei monumenti più importanti della Grecia settentrionale in quanto è una terra dove si sono verificati fatti importanti durante l'era ellenistica, romana e paleocristiana. Anche Filippi è il primo territorio europeo in cui mai insegnata la fede cristiana dall'apostolo Paolo e poi diffusa nel resto d'Europa. Materia scolastica: studi religiosi
Risorse	Grecia UNESCO, https://whc.unesco.org/en/list/1517/ (accesso 10/10/21). Ministero della Cultura e dello Sport Greco, https://www.youtube.com/watch?v=kiO8ey84_mM (video in lingua greca) (visitato il 10/10/21) (accesso 10/10/21). Ministero della Cultura e dello Sport Greco, http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2387n (accesso 10/10/21).



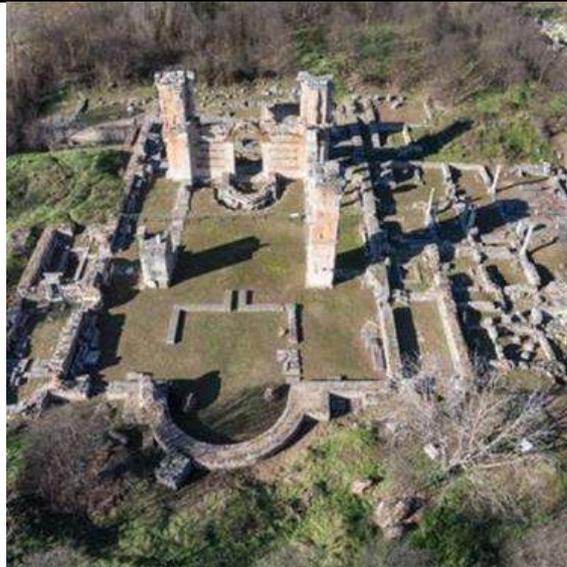
Foto dell'oggetto



Sito Archeologico di Filippi, panoramica



Il teatro



La Basilica



Il Foro Romano

29.L' esodo da Missolongi

Nome del monumento	L'esodo da Missolongi
Tipo di oggetto	Pittura – Aritcolo in una galleria
Luogo	Grecia, Atene, Galleria Nazionale – Museo Alexandros Soutsos
Data di creazione/costruzione	1853
Creatore	Theodoros Vryzakis
Descrizione	Il dipinto rievoca l'eroica partenza degli abitanti di Missolonghi nella notte del 10 aprile 1826. La composizione è divisa in due livelli: la zona celeste e la zona terrestre. Nella parte celeste - al centro della composizione - vediamo il Pantocratore che benedice i combattenti. Nella parte a terra della composizione, su un ponte di legno, i combattenti greci si precipitano fuori dal cancello. Alcuni sono stati feriti o sono già morti. Seguono le donne e i bambini. I turchi stanno aspettando. Prevalgono tumulto, tensione e grande dramma.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Il progetto ha fatto una grande impressione sul suo spirito combattivo. Dopo la caduta di Missolonghi, il movimento filoellenico rifiorisce nell'Europa occidentale e in America. Si diceva tipicamente che Missolonghi fosse la più grande sconfitta dei greci e allo stesso tempo la loro più grande vittoria. Per lo stesso evento storico (l'assedio di Missolonghi) il poeta nazionale dei Greci D. Solomos compose il poema dal titolo ossimorico "Liberi Assediati". Materia scolastica: Storia
Risorse	Breve presentazione di Th. Vryzakis, https://www.youtube.com/watch?v=xY2VRT8UecA , (accesso 30/12/21).



Foto dell'oggetto



Th. Vryzakis, L'Esodo da Missolonghi

30. Eretteo, Acropoli di Atene

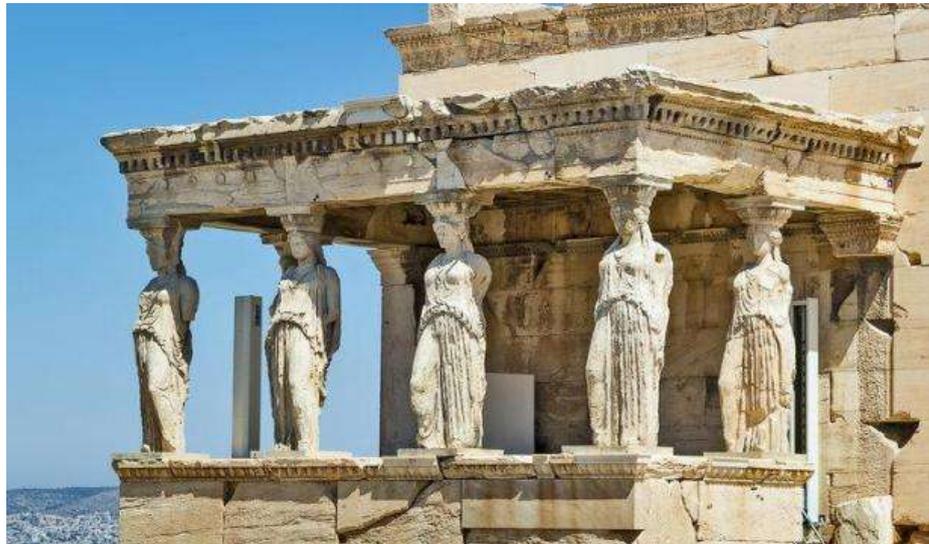
Nome del monumento	Eretteo, Acropoli di Atene
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Grecia, città di Atene
Data di creazione	421-406 a.C.
Creatore	L'architetto: Mnesikles (probabilmente) Lo scultore: Alkamenes oppure Kallimachus
Descrizione	Eretteo deve il suo nome all'eroe Eretteo, mitico re di Atene. Si tratta di un tempio di stile ionico dal peculiare disegno architettonico, dovuto alla morfologia del suolo e alla necessità di ospitare diversi culti: Atena, Poseidone, Eretteo ecc. La parte emblematica del tempio è il "Portico delle Cariatidi", un portico a forma di P greca (Π), dove il posto delle colonne è occupato da 6 statue femminili. Le figure, nonostante il peso della struttura sopraelevata, stanno in piedi con grazia, poiché il loro corpo giovanile è cancellato sotto il loro peplus dorico quasi trasparente. La loro presenza lì è interpretata come il monumento fuori terra dell'eroe Kekrops, la cui tomba si trova appena sotto.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	L'Eretteo, grazie alla sua complessa composizione edilizia e alla ricca decorazione scultorea, occupa un posto di rilievo nella storia dell'architettura greca antica. Ma anche in epoca moderna il monumento diventa immediatamente riconoscibile a livello internazionale per l'originale nella concezione e nella realizzazione del "Portico delle Cariatidi". Cinque di queste figlie sono ora conservate nel Museo dell'Acropoli (Atene), mentre la sesta si trova al British Museum, violentemente distaccata da Lord Elgin all'inizio del XIX secolo. L'Eretteo, come un altro edificio dell'Atene democratica, riflette il livello estetico, spirituale e politico della società ateniese del V sec. ANNO DOMINI. Materia scolastica: Storia
Risorse	Galleria fotografica di Karyatids nel Museo dell'Acropoli di Atene, https://www.theacropolismuseum.gr/en/other-monuments-periklean-building-programme/erechtheion (accesso 17/11/21). Gerding H. (2006), L'Eretteo e la processione panatenaica, American Journal of Archaeology, vol. 110, n. 3. La Galleria dell'Eretteo nel Museo dell'Acropoli di Atene, https://www.theacropolismuseum.gr/en/other-monuments-periklean-building-programme/erechtheion (accesso 17/11/21). Il Museo dell'Acropoli (Eretteo), https://vimeo.com/429995065 (accesso il 17/11/21).



Foto dell'oggetto



L'Eretteo



Eretteo, Il portico delle Cariatidi

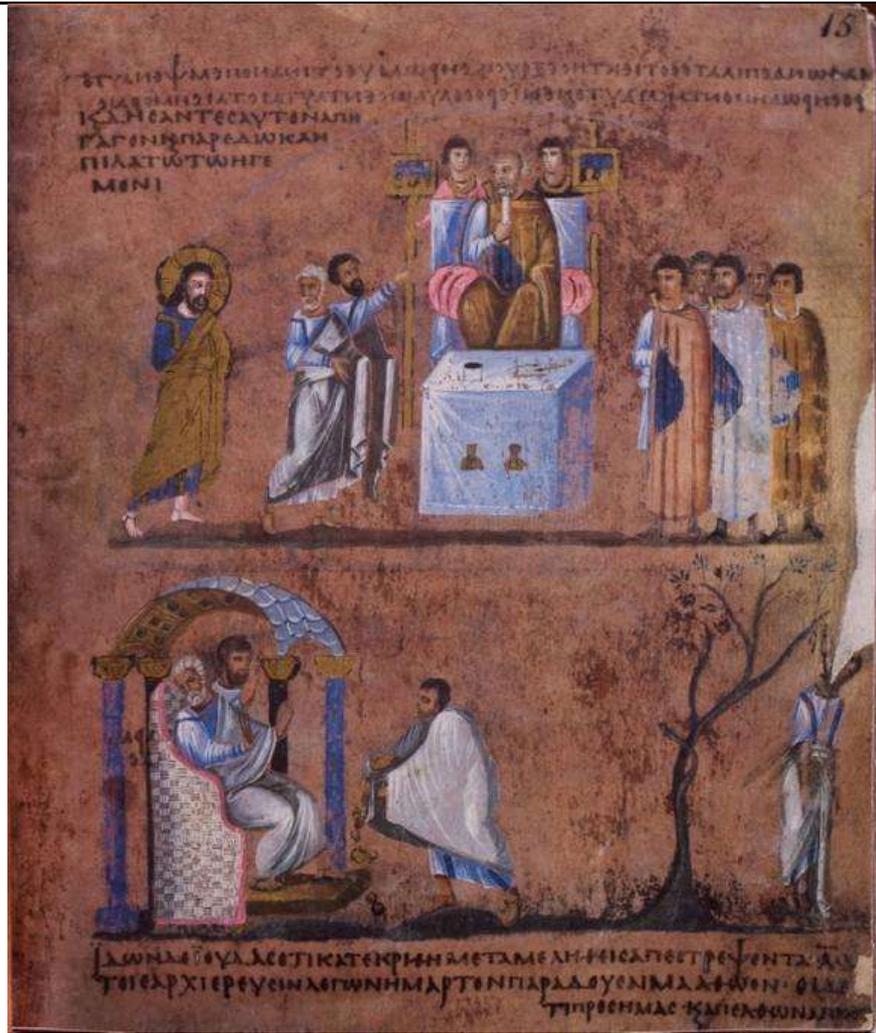
Monumenti dell' Italia

1.Codex Purpureus Rossanensis

Nome del monumento	Codex purpureus Rossanensis
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Rossano (Cosenza, Italia), Museo Diocesano e del Codex
Data di creazione	V-VI secolo d. C.
Creatore	-
Descrizione	Il Codex purpureus Rossanensis è uno dei più antichi evangelari al mondo, uno dei quattro che sopravvivono fra quelli in lingua greca miniati e provenienti dall'Oriente. Deve il suo nome al caratteristico color porpora delle pagine su cui sono incise raffinate miniature bizantine raffiguranti episodi della vita di Cristo. Il codice fu confezionato molto probabilmente su commissione della famiglia imperiale data la particolarità dell'uso della porpora. A partire dal 2015 è stato inserito dall'Unesco fra i beni patrimonio dell'umanità nella categoria «Memory of the World».
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	La presenza del Codex nel Museo Diocesano di Rossano testimonia la vitalità e la diffusione della civiltà bizantina nell'Italia Meridionale in età tardoantica e medievale, in modo particolare in Calabria, dove evidentemente il prezioso manoscritto fu portato dall'Oriente in virtù dello stretto legame, culturale e religioso, che legava il monachesimo orientale e le regioni dell'Italia meridionale. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte, Chimica, Religione.
Risorse	Codex, https://www.codexrossanensis.it (accesso 1/1/2022). Museo con all'interno possibilità di un tour virtuale, https://www.museocodexrossano.it (accesso 10/1/2022). Pagina dedicata sul sito del comune di Rossano, http://www.rossano.eu/il-codex-purpureus (accesso 10/1/2022). Pagina dedicata sul sito dell'UNESCO, http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/registered-heritage-page-8/the-codex-purpureus-rossanensis/ (accesso 10/1/2022).



Foto dell'oggetto



Codex purpureus Rossanensis

2.1 Bronzi di Riace

Nome del monumento	I Bronzi di Riace (statua A e statua B ovvero la rappresentazione di due guerrieri)
Tipo di oggetto	Museo
Luogo	Museo Archeologico Reggio Calabria
Data di creazione	Periodo Severo, 450 AC
Creatore	Scultori: Agelada il Giovane (Statua A) e Alcamene il Vecchio (statua B)
Descrizione	La statua A raffigura un giovane dai capelli lunghi e la barba arricciata; un guerriero senza scudo e armi. Il braccio destro è teso lungo l'anca, il sinistro è piegato; la testa è girata decisamente a destra. La statua B è assunta nella stessa posizione della statua della compagna, ma la linea alba è flessibile e arcuata e la testa ha solo un leggero spostamento verso destra. Entrambi i bronzi hanno occhi di pietra e avorio, mentre le labbra e i capezzoli sono di rame rosso. È probabile che le due statue fossero colorate (fonti antiche ricordano che talvolta la scultura in bronzo era trattata con bitume).
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>I Bronzi di Riace sono due statue bronzee di origine greca risalenti al V secolo a.C. ricevute in eccezionale stato di conservazione. Le due statue - ritrovate il 16 agosto 1972 nei pressi di Riace Marina, in provincia di Reggio Calabria - sono considerate tra i capolavori scultorei più significativi dell'arte greca, e tra le testimonianze dirette dei grandi scultori dell'età classica. Le ipotesi sull'origine e sugli autori delle statue sono diverse, ma mancano ancora elementi che consentano di attribuire con certezza le opere ad uno specifico scultore. I Bronzi si trovano al Museo Nazionale di Reggio Calabria, dove sono stati riportati il 12 dicembre 2014, dopo la rimozione e la permanenza di tre anni (con relativi lavori di restauro) a Palazzo Campanella, sede del consiglio regionale della Calabria per la ristrutturazione opere dello stesso museo. I Bronzi sono diventati uno dei simboli del borgo stesso e della città di Reggio Calabria.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Storia dell'Arte, Chimica</p>
Risorse	<p>Italian Encyclopedia of Sciences, Letters and Arts started by the Giovanni Treccani Institute, https://www.treccani.it/enciclopedia/bronzi-di-riace_%28Enciclopedia-dell%27-Arte-Antica%29/ - ENEA - National Agency for New Technologies, Energy and Sustainable Economic Development, https://www.enea.it/it/sequici/news/basi-antisismiche-per-sicurezza-bronzi-di-riace (accesso 11/01/2022)</p> <p>Museo Archeologico Reggio Calabria, https://www.museoarcheologicoreggiocalabria.it/ (accesso 11/01/2022).</p>



Foto
dell'oggetto



Statua A



Statua B

3. La Cattolica di Stilo

Nome del monumento	La Cattolica di Stilo (piccola chiesa bizantina)
Tipo di oggetto	Monumento religioso
Luogo	Comune di Stilo
Data di creazione	Tra IX e X secolo
Creatore	-
Descrizione	La cattolica di Stilo è un'architettura bizantina, simile alla tipologia della chiesa a croce greca inscritta in un quadrato, tipica del periodo medio-bizantino. All'interno, quattro colonne dividono lo spazio in nove parti, di dimensioni più o meno uguali. L'area centrale quadrata e quelle angolari sono ricoperte da cupole su colonne di uguale diametro, ma la cupola centrale è leggermente più alta e ha un diametro maggiore. Sul lato orientale vi sono tre absidi.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>La costruzione della Cattolica si deve ai monaci orientali, che nell'ultimo periodo del dominio bizantino, X e XI secolo, si insediarono alle pendici del Monte Consolino. Abitava in agglomerati di grotte naturali che presero il nome di laura, ancora presenti nel sito, alcune delle quali conservano tracce di antichi affreschi. Come accadde in tutta la Calabria, anche Stilo beneficiò dell'arricchimento culturale portato dai monaci bizantini. Gli effetti si sono manifestati in tutti gli aspetti della vita economica, sociale e artistica.</p> <p>Successivamente divenne meta della maggior parte degli studiosi che si dedicarono all'indagine sui monumenti medievali dell'Italia meridionale.</p> <p>La tesi più accreditata intende il cattolico come appartenente ad un monastero, probabilmente dedicato all'Assunta, come risulta dalla sua etimologia e dalla citazione "per dexeteram Catholicis".</p> <p>Materie scolastiche: Storia dell'arte</p>
Risorse	<p>Centro museale della Calabria, https://musei.calabria.beniculturali.it/musei?mid=814&nome=la-cattolica. (accesso 11/01/2022).</p> <p>FAI -Italian Environment Fund, https://fondoambiente.it/luoghi/cattolica-di-stilo-stilo-14789?ldc. (accesso 11/01/2022).</p> <p>Il Parco della Cattolica, https://www.visitstilo.it/parco-cattolica-stilo/ (accesso 11/01/2022).</p>



Foto dell'oggetto

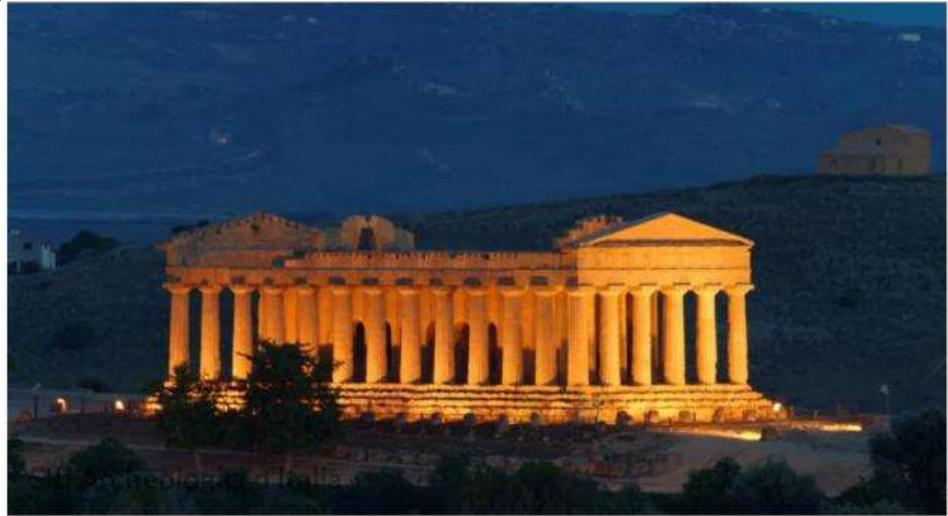


Vista

4.La Valle dei Templi

Nome del monumento	La Valle dei Templi (Parco archeologico della Sicilia)
Tipo di oggetto	Monumenti storici
Luogo	Agrigento, Sicilia, Italy
Data di creazione	tra il VI e II secolo
Creatore	-
Descrizione	La Valle dei Templi è caratterizzata dai resti di undici templi in ordine dorico, tre santuari, una grande concentrazione di necropoli (Montelusa; Mosè; Pezzino; necropoli romana e tomba di Terone; paleocristiana; Acrosoli); opere idrauliche (giardino della Kolymbetra e degli Ipogei); fortificazioni; parte di un quartiere ellenistico romano costruito su pianta greca; due importanti luoghi di incontro: l'Agorà inferiore (non lontano dai resti del tempio di Zeus Olimpico) e l'Agorà superiore (situata all'interno del complesso museale); un Olympeion e un Bouleuterion (sala consiliare) di epoca romana su pianta greca.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>La città di Akragas, definita "la città più bella di tutti gli alberghi per uomini" dal poeta greco Pindaro, fu fondata da coloni giunti in parte da Gela e in parte da Rodi nel 580 aC.</p> <p>La Valle dei Templi, abitata sporadicamente, era destinata a produzioni agricole e artigianali, come i laboratori di ceramica, documentati da alcune fornaci. Nel corso dei secoli i monumenti della città classica furono progressivamente spogliati degli isolati, che servirono per costruire gli edifici di Girgenti e l'antico molo di Porto Empedocle.</p> <p>Materie scolastiche: Storia dell'arte</p>
Risorse	<p>La Valle dei Templi, https://www.lavalledeitempli.it/, (accesso 11/01/2022).</p> <p>Parco della Valle dei Templi, https://www.parcovalledeitempli.it/, (accesso 11/01/2022).</p> <p>Siti archeologici d'Italia, https://www.sitiarcheologiciditalia.it/valle-dei-templi-di-agrigento/, (accesso 11/01/2022).</p>

Foto
dell'oggetto



Tempio della Concordia, vista

5. Duomo di Monreale

Nome del monumento	Duomo di Monreale
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Monreale (Palermo, Italia)
Data di creazione	1172 ca.
Creatore	Guglielmo II di Altavilla
Descrizione	Il duomo di Monreale, comune dell'area metropolitana di Palermo in Sicilia, fu costruito a partire dal 1172 per iniziativa del re Guglielmo II di Altavilla. L'esterno dell'edificio presenta una grande commistione di stili architettonici e decorativi, con la struttura complessiva e le torri della facciata tipicamente normanne e le decorazioni delle absidi di chiara impronta araba. All'interno della cattedrale, caratterizzata da tre navate inserite in una pianta a croce latina, sono conservati molti tipici mosaici bizantini di straordinaria fattura, realizzati fra XII e XIII secolo, fra cui spicca quello del Cristo Pantocratore presente nell'abside.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il duomo di Monreale rappresenta un vero e proprio simbolo di integrazione, segno tangibile di quell'esperienza di melting pot mediterraneo che fu la Sicilia in età medioevale. La compresenza all'interno dello stesso edificio di stili architettonici e decorativi eterogenei, riconducibili alle differenti dominazioni che si avvicendarono nell'isola nel corso dei secoli (bizantina, araba, normanna, spagnola), rappresenta un esempio del carattere multietnico e multiculturale su cui si è fondata l'arte e la cultura della Sicilia e dell'Italia in generale. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte
Risorse	AA. VV, <i>Il duomo di Monreale - architettura di luce e icona</i> . Abadir, 2004. Cultural Electronic Network Online Binding up Interoperably Usable Multimedia: http://cenobium.isti.cnr.it (accesso 10/1/2022). Comune di Monreale, http://www.comune.monreale.pa.it (accesso 10/1/2022). Duomo di Monreale: http://www.monrealeduomo.it (accesso 10/1/2022). Kitzinger, E. (1991). <i>I mosaici di Monreale</i> , Palermo, Flaccovio Editore.



Foto
dell'oggetto



Duomo di Monreale



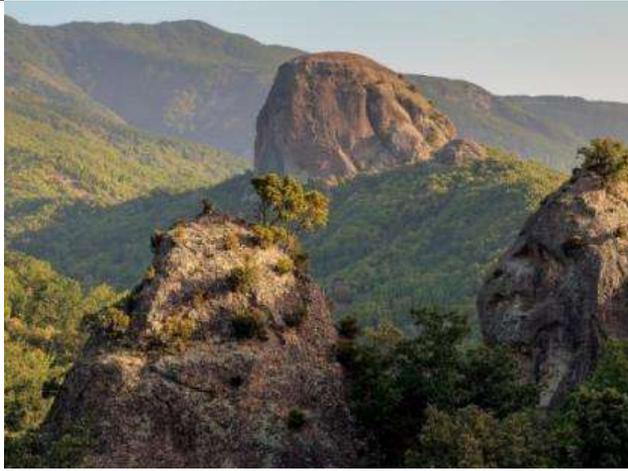
Duomo di Monreale

6.Parco Nazionale dell'Aspromonte

Nome del monumento	Parco Nazionale dell'Aspromonte
Tipo di oggetto	Patrimonio naturalistico
Luogo	Calabria
Data di creazione	
Creatore	-
Descrizione	Il Parco Nazionale dell'Aspromonte si trova tra il Mar Ionio e il Mar Tirreno. Le ripide pareti e le strette e suggestive valli sono animate da torrenti dal corso impetuoso che si trasformano in affascinanti cascate. Il parco è caratterizzato da un'enorme biodiversità animale e vegetale. Ospita oleandri e tamerici, il pioppo nero, il salice e l'ontano nero; meravigliose faggete e pinete di pino laricio. E ancora animali come il lupo, il gatto selvatico, il ghio, il cinghiale e lo scoiattolo nero. Esso riserva ai suoi visitatori affascinanti percorsi nella natura incontaminata e bellissimi itinerari storici e culturali.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il Massiccio dell'Aspromonte si trova nella porzione meridionale dell'Orogene Calabro-Peloritano, ed è legato alle vicende geologiche del Mediterraneo Centrale che sono governate principalmente dall'interazione tra la placca europea e la placca africana. La sua geologia particolare è il risultato di un'evoluzione geodinamica e sismotecnica iniziata più di 500 milioni di anni fa e ancora in corso. Un insieme di montagne, crinali ed altopiani si alterna a valli profonde scolpite da torrenti naturali chiamate "fiumare", che nel tempo hanno modellato la roccia e creato spettacolari cascate. Trovandosi centro del mediterraneo, ha notevoli presenze storiche, artistiche e archeologiche, testimonianze della cultura arcaica, classica, greca, medievale e moderna. Materie scolastiche: Geografia
Risorse	Pagina dedicata sul sito dell'Unesco, https://www.unesco.it (accesso 13/1/2022). Parco Nazionale dell'Aspromonte con all'interno Galleria Foto e Galleria video, https://www.parconazionaleaspromonte.it (accesso 13/1/2022).



Foto dell'oggetto



Pietra Cappa: il monolite più grande d'Europa



Geosito Cascata Mundu

7.Parco dell' Etna

Nome del monumento	Parco dell'Etna
Tipo di oggetto	Patrimonio naturalistico
Luogo	Sicilia (Italia)
Data di creazione	
Creatore	-
Descrizione	Il Parco dell'Etna, che circonda il vulcano attivo più alto d'Europa, si trova sulla costa orientale della Sicilia e ingloba un ambiente naturale unico al mondo, con una combinazione rara di paesaggi, di geodiversità e di fenomeni vulcanici. Qui per il clima e fattori meteorologici, per la morfologia si trovano paesaggi lavici, alternati a strati rocciosi e pendii, selvaggi e aspri; coni di scorie e valli profonde con massicce pareti di lava. Ci sono foreste, aree umide, praterie, costoni rocciosi che formano un mosaico ambientale esclusivo, ed una fauna ricca e diversificata.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>La genesi dell'Etna è legata all'evoluzione geodinamica del bacino del Mediterraneo. Grazie ai suoi 2700 anni di attività eruttiva, l'altezza massima del cono vulcanico oggi supera i 3300 metri di altezza. Inoltre la sua struttura, la chimica delle rocce vulcaniche, le condizioni climatiche e la presenza di piante e animali che interagiscono con il substrato, hanno determinato la storia evolutiva degli ecosistemi presenti sulle pendici dell'Etna.</p> <p>All'Etna sono legate anche dei miti secondo come per esempio quello secondo il quale l'attività e le ceneri ed eruzioni laviche del vulcano sarebbero il "respiro" infuocato del gigante Encelado intrappolato per l'eternità in una prigione sotterranea sotto il monte Etna, e i terremoti sarebbero causati dal suo rigirarsi tra le catene</p> <p>Materie scolastiche: Scienze, Chimica, Geografia, Storia, Letteratura</p>
Risorse	<p>Parco Etna, https://parcoetna.it (accesso 13/1/2022).</p> <p>Park, https://www.parks.it (accesso 13/1/2022).</p> <p>Sicilia parchi, https://www.siciliaparchi.it (accesso 14/1/2022).</p> <p>Unesco, https://www.unesco.it (accesso 13/1/2022).</p>

Foto dell'oggetto



Parco dell'Etna



Parco dell'Etna

8.Pompei

Nome del monumento	Pompei
Tipo di oggetto	Sito Archeologico
Luogo	Campania
Data di creazione	VII-VI AC
Creatore	-
Descrizione	Pompei, con i suoi 66 ettari di cui circa 50 scavati (comprese le aree suburbane), è un insieme unico di edifici civili e privati, monumenti, sculture, pitture e mosaici di tale rilevanza per la storia dell'archeologia e per l'antichità da essere riconosciuto come Patrimonio dell'Umanità dall' UNESCO. La cenere ed i lapilli che seppellirono la città in seguito all'eruzione del Vesuvio del 79 d.C., narrata nelle due famose epistole di Plinio il Giovane, ne hanno infatti consentito un'eccezionale conservazione permettendo di avere un'immagine vivida dell'organizzazione delle città romane.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>La città antica sorge su un pianoro a controllo della valle del fiume Sarno, alla cui foce era un attivo porto. Il visitatore vi può oggi entrare accedendo da una delle antiche porte, che si trovavano lungo le mura (ingresso di Porta Marina), camminando per le sue antiche strade basolate lungo le quali è possibile visitare abitazioni, modeste e ricche, con i propri apparati decorativi sia parietali che pavimentali, botteghe, il Foro con i suoi spazi ed edifici pubblici, le aree sacre, i complessi termali e gli edifici per spettacoli nel quartiere dei teatri e nell'anfiteatro. Incerte sono le notizie sulle origini dell'abitato, probabilmente etrusche, e solo grazie alle indagini archeologiche è stato possibile individuarne le testimonianze più antiche, che si datano tra la fine del VII e la prima metà del VI secolo a.C., quando fu realizzata la prima cinta muraria in tufo grigio locale, detto 'pappamonte', a delimitare un'area di 63,5 ettari. Al V secolo a.C. risale la costruzione di una nuova fortificazione in calcare del Sarno, che doveva seguire un percorso analogo alla precedente; ma solo in epoca sannitica Pompei ricevette un forte impulso all'urbanizzazione. Verso la fine del IV secolo a.C., in seguito ad una nuova pressione delle popolazioni sannitiche verso la costa, Roma si espanse progressivamente nell'Italia meridionale: sistemi di alleanze e vittoriose campagne militari la renderanno infine egemone in tutta la Campania (343-290 a.C.). Pompei entrò quindi come socia (alleata) nell'organizzazione politica della res-publica romana, cui però nel 90-89 a.C. si ribellò assieme ad altre popolazioni italiche, che reclamavano contro Roma pari dignità socio-politica.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte</p>

<p>Risorse</p>	<p>Pompei sites, http://pompeisites.org/pompei-map/ (accesso 22/2/2022).</p> <p>Pompei, https://www.pompei.it (accesso 22/2/2022).</p> <p>Unesco, https://www.unesco.it (accesso 22/2/2022).</p>
<p>Foto dell'oggetto</p>	<div data-bbox="547 501 1305 927" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="868 949 970 981">Pompei</p> <div data-bbox="555 1046 1299 1541" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="847 1563 949 1594">Pompei</p>

9.Sassi di Matera

Nome del monumento	Sassi di Matera
Tipo di oggetto	Paesaggio culturale
Luogo	Basilicata
Data di creazione	VII-VI AC
Creatore	-
Descrizione	I Sassi di Matera sono due quartieri di Matera, <i>Sasso Caveoso</i> e <i>Sasso Barisano</i> , formati da edifici e architetture rupestri scavati nella roccia della Murgia materana e abitati fin dalla preistoria. Insieme al rione Civita (costruito sullo sperone che separa i due Sassi), costituiscono il centro storico della città di Matera.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>I Sassi di Matera sono un insediamento urbano derivante dalle varie forme di civilizzazione ed antropizzazione succedutesi nel tempo, da quelle preistoriche dei villaggi trincerati del periodo neolitico, all'habitat della civiltà rupestre di matrice orientale (IX-XI secolo), che costituisce il sostrato urbanistico dei Sassi, con i suoi camminamenti, canalizzazioni, cisterne; dalla <i>civitas</i> di matrice occidentale normanno-sveva (XI-XIII secolo), con le sue fortificazioni, alle successive espansioni rinascimentali (XV-XVI secolo) e sistemazioni urbane barocche (XVII-XVIII secolo); ed infine dal degrado igienico-sociale del XIX e della prima metà del XX secolo allo sfollamento disposto con legge nazionale negli anni cinquanta, fino all'attuale recupero iniziato a partire dalla legge del 1986.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte</p>
Risorse	<p>Siti con con gallerie foto e video, https://www.isassidimatera.com (accesso 22/2/2022).</p> <p>Matera, http://www.matera.cloud/it/index.asp?nav=sassi-matera (accesso 22/2/2022).</p>
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Sassi di Matera</p>

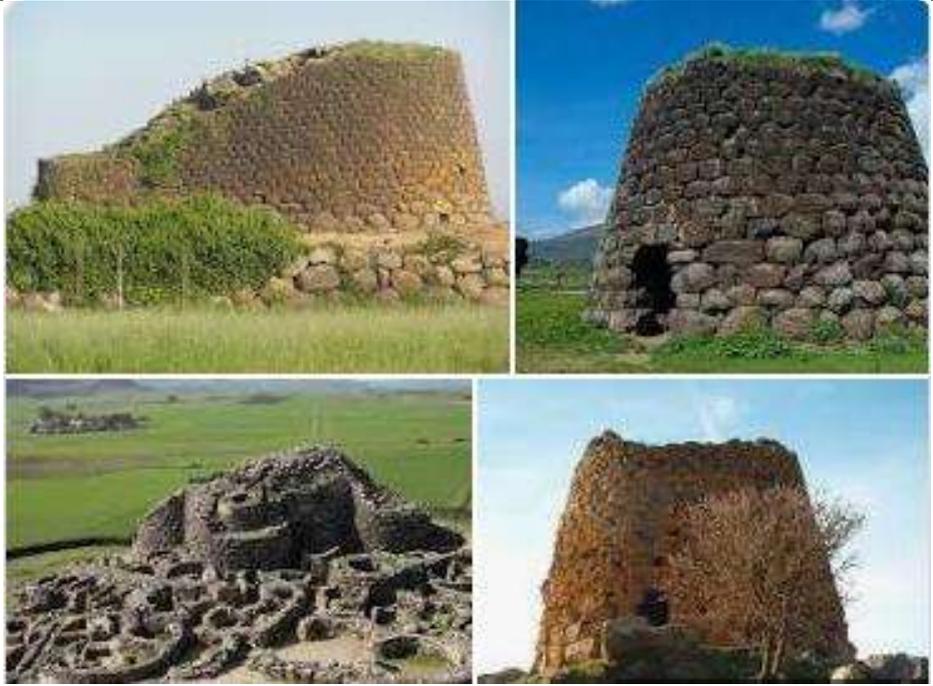


Sassi di Matera

10.Nuraghi

Nome del monumento	Nuraghi
Tipo di oggetto	Paesaggio culturale
Luogo	Sardegna
Data di creazione	II AC
Creatore	-
Descrizione	Sono costruzioni in pietra di forma troncoconica presenti con diversa concentrazione in tutta la Sardegna. Sono unici nel loro genere e rappresentativi della civiltà nuragica. Ne rimangono in piedi circa settemila (secondo alcune fonti ottomila), sparsi su tutta l'isola, mediamente uno ogni 3 km ² , contraddistinguendo fortemente il paesaggio sardo.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>Sulla loro funzione, gli studiosi ancora non hanno espresso un parere comune, mentre la maggior parte di loro pensa che furono costruiti nel II millennio a.C., a partire dal 1800 a.C. fino al 1100 a.C. Alcuni sono più complessi e articolati, veri e propri castelli nuragici con la torre più alta che in alcuni casi raggiungeva un'altezza tra i venticinque e i trenta metri. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, si tratta di torri ristrette verso l'alto, un tempo alte dai 10 ai 20 metri, con diametro alla base tra gli 8 e i 10 metri.</p> <p>In alcune zone sono posizionati a poche centinaia di metri gli uni dagli altri, come nella Valle dei Nuraghi della regione storica del Logudoro-Meilogu, oppure nelle regioni della Trexenta e della Marmilla.</p> <p>Materie scolastiche: Geografia</p>
Risorse	<p>Nuraghi, https://www.nuraghi.com (accesso 23/1/2022).</p> <p>Sardegna cultura, http://www.sardegnaicultura.it (accesso 23/2/2022).</p>

Foto dell'oggetto



Nuraghi

11. Teatro alla Scala

Nome del monumento	Teatro alla Scala
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Milano
Data di creazione	03/08/1778
Creatore	Giuseppe Piermarini
Descrizione	Il Teatro della Scala è costruito secondo lo schema ricorrente di molti teatri italiani di fine '700. Ha un impianto a ferro di cavallo, diversi ordini di palchi e camerini: la disposizione degli spazi tiene conto delle funzioni a cui erano destinati. Il Teatro della Scala è uno dei teatri più famosi al mondo ed è conosciuto per essere il tempio della lirica.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il Teatro della Scala di Milano prende il nome dalla piazza in cui è stato costruito, l'omonima piazza della Scala. Questa, a sua volta, si chiama così perché vi sorgeva dal 1381 la chiesa di Santa Maria alla Scala. Il teatro è particolarmente famoso oggi perché è considerato il più importante teatro lirico italiano. Ogni anno il 7 dicembre viene inaugurata la stagione lirica: la prima della Scala è un appuntamento imperdibile per tutti gli appassionati di opera. Materie scolastiche: Storia, Geografia, Musica, Storia dell'arte
Risorse	Teatro alla scala, www.teatroallascala.org (accesso 22/1/2022)
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Teatro alla Scala</p>

12.Pasta

Titolo del monumento	Pasta
Tipo di oggetto	Altro (cultura enogastronomica)
Luogo	Centro-Sud Italia, Cina
Data di creazione	-
Creatore	-
Descrizione	<p>La pasta è un piatto a base di farina nato nel centro-sud Italia.</p> <p>Esistono diverse tipologie suddivise in base alla forma. È considerabile parte integrante della cultura italiana, in quanto pranzare e cenare in compagnia è parte della vita quotidiana.</p> <p>Si può ricavare dall'estrusione attraverso filiere al bronzo dalla laminazione e conseguente essiccazione d'impasti preparati con semola e acqua.</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo per le scuole secondarie	<p>Secondo la tradizione, fu Marco Polo ad aver fatto scoprire la pasta agli occidentali, dopo averla assaggiata in Cina. Agli inizi del XIV secolo si hanno testimonianze di pastifici a Genova. Il consumo di pasta inizialmente non si diffuse tra le classi povere anche per il suo costo allora elevato.</p> <p>Materie scolastiche: Chimica, Storia, Geografia</p>
Risorse	Treccani, https://www.treccani.it/enciclopedia/pasta/ (accesso 21/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Pasta</p>

13.Trulli

Nome del monumento	Trulli
Tipo di oggetto	Patrimonio culturale
Luogo	Alberobello nel sud della Puglia
Data di creazione	Verso la metà del XVI secolo
Creatore	-
Descrizione	I trulli sono delle tradizionali capanne in pietra a secco con il tetto composto da lastre incastonate a secco. Hanno la caratteristica struttura rettangolare con tetto conico in pietre incastonate. Sui muri a doppio rivestimento si apre una porta e piccole finestre. I tetti sono a doppio strato: un rivestimento interno a volta in pietre di forma conica, culminante in chiave di volta, ed un cono esterno impermeabile costituito da lastre di pietra calcarea. I tetti delle costruzioni terminano con un pinnacolo decorativo che aveva lo scopo di scacciare le influenze maligne o la sfortuna.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Circa mille anni fa (1.000 a.C.), l'area della attuale Alberobello, nel sud della Puglia, era cosparsa di insediamenti rurali che, in seguito, si svilupparono fino a formare gli attuali rioni di Aia Piccola e Monti. Verso la metà del XVI secolo il quartiere Monti era occupato da una quarantina di trulli, ma fu solo nel 1620 che l'insediamento avviò la sua espansione. Con il passare del tempo, l'edificazione di nuovi trulli cadde in declino. Tra il 1909 e il 1936, alcune parti di Alberobello furono designate come monumenti protetti del patrimonio culturale. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte.
Risorse	Pagina dedicata sul sito dell'UNESCO, https://www.unesco.beniculturali.it (accesso 23/2/2022).



Foto dell'oggetto



Trulli

14. The Termiti islands

Nome del monumento	Le Isole Tremiti
Tipo di oggetto	Patrimonio naturalistico
Luogo	Puglia, provincia di Foggia
Data di creazione	-
Creatore	-
Creatore	Le Isole Tremiti sono un arcipelago del mare Adriatico. Parte del loro territorio dal 1989 fa parte della "riserva naturale marina Isole Tremiti". In epoca romana le isole erano conosciute come "Trimerus", l'imperatore Augusto vi segregò la nipote Giulia. In questo territorio venne edificato dai benedettini il primo centro religioso delle isole adriatiche. Il complesso durante l'XI secolo raggiunse il massimo splendore e nel 1045 subì una riedificazione da parte del vescovo di Dragonara. In epoca fascista vennero confinati in queste isole Sandro Pertini e Amerigo Dumini.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Le isole Tremiti rappresentano parte del vastissimo patrimonio culturale ed artistico italiano. Fin dall'antichità sono state un territorio ambito dalle popolazioni latine. Invece in età moderna una serie di importantissime personalità, quali ad esempio Sandro Pertini, sono passate da questo luogo per varie ragioni. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte, Religione, geografia.
Risorse	Comune isole tremiti, http://www.comune.isoletremiti.fg.it/hh/index.php (accesso 21/1/2021).

Foto dell'oggetto



The Tremiti islands

15.Spumante

Nome del monumento	Spumante
Tipo di oggetto	Altro (prodotto enogastronomico)
Luogo	Piemonte, Italia
Data di creazione	XIX sec. d.C.
Creatore	Fratelli Gancia
Descrizione	Lo spumante è un tipo di vino effervescente. Il termine “spumante” si riferisce allo sviluppo di spuma che è una manifestazione dell’effervescenza. Per la produzione dello spumante classico si usano vitigni neutri, né tendenti al colore rosso né al colore bianco, o più semplicemente “rosati”.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Lo spumante italiano deve la sua nascita ai fratelli Gancia che vollero sperimentare il metodo champenoise sulle uve locali piemontesi. Già all’epoca dei romani era conosciuto come il “vino della spuma”. Con il Rinascimento si ha qualche altro accenno alla produzione dello spumante. Le grandi case produttrici tutt’ora famose nascono nell’800. Oggi lo spumante è immancabile alle feste degli Italiani. Materie scolastiche: Chimica, Geografia, Storia, Letteratura.
Risorse	Spumante italiano: https://www.club-del-vino.com/it/quello-devi-sapere-sullo-spumante/ (accesso 21/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Spumante</p>

16.Parco deo Mostri di Bomarzo

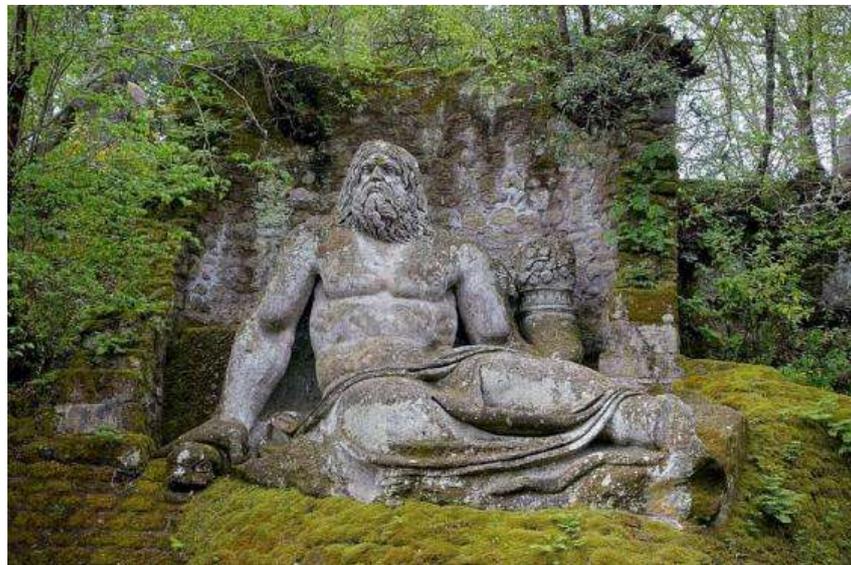
Nome del monumento	Parco dei Mostri di Bomarzo
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Bomarzo, provincia di Viterbo, Lazio
Data di creazione	1547
Creatore	Pirro Ligorio
Descrizione	Il Sacro Bosco di Bomarzo o Parco dei Mostri è il più antico parco di sculture del mondo moderno. All'interno di questo bosco si trova un sorprendente percorso fatto di animali mitologici e giganteschi mostri di pietra, edifici surreali, iscrizioni, indovinelli e citazioni letterarie, dalle Metamorfosi di Ovidio alla Divina Commedia, passando per il Decamerone. Fu realizzato dall'architetto Pirro Ligorio su commissione del Principe Pier Francesco Orsini
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il Parco dei Mostri si trova nella Valle del Tevere tra il Lazio e l'Umbria, e si estende su una superficie di circa 3 ettari in una foresta di conifere e latifoglie. E' una specie di oasi fiabesca che risale al XVI secolo Le sue attrazioni sono cariche di simbolismi, con continui riferimenti e rimandi alla mitologia ed al mondo del fantastico. Le sculture furono realizzate in basalto, materiale disponibile in grandi quantità nella zona; inoltre molte di esse sono contrassegnate da iscrizioni enigmatiche e misteriose. Materie scolastiche: Geografia, Storia, Storia dell'arte, Letteratura.
Risorse	Bomarzo, https://www.bomarzo.net (accesso 21/2/2022). Sacro bosco, http://www.sacrobosco.eu (accesso 20/2/2022).



Foto dell'oggetto



Parco dei Mostri di Bomarzo



Parco dei Mostri di Bomarzo

17.Cinque Terre

Nome del monumento	Cinque Terre
Tipo di oggetto	Località naturalistica
Luogo	Liguria (Italia)
Data di creazione	VI secolo a.C.
Creatore	Profughi greci
Descrizione	Le Cinque Terre sono antichi villaggi di pescatori situati lungo un tratto di costa della Riviera ligure, in provincia di La Spezia. In questo territorio si trovano cinque borghi: Monterosso al Mare, Vernazza, Corniglia, Manarola, Riomaggiore. Questi borghi sono conosciuti nel mondo per la loro rara bellezza e considerati una delle più attrattive località turistiche italiane. Dal 1997 fanno parte della lista dei Patrimoni dell'umanità dell'UNESCO.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>Le origini di Monterosso risalgono all'epoca romana repubblicana, ma il suo nucleo fortificato più antico venne utilizzato anche durante l'invasione longobarda. La fondazione di Vernazza risale all'epoca romana. Vernazza è famosa per la sua struttura urbana che è caratterizzata da case a torre che si allineano lungo il corso della valle.</p> <p>Anche il borgo di Corniglia è stato fondato in questo periodo. Il nome Corniglia deriva dai suoi primi due abitanti: Cornelia e suo figlio Cornelio. Manarola fa parte del comune di Riomaggiore, ma ha origini ancora più antiche di Riomaggiore, anche risalenti all'età romana.</p> <p>Alcune case sono situate su un pittoresco sperone di roccia scura in riva al mare. Il resto delle case sono allineate lungo il canale di Rio di Groppo. Riomaggiore è stata costruita da un gruppo di profughi greci.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Geografia, Storia dell'arte</p>
Risorse	Cinqueterre, https://cinqueterre.a-turist.com/ita/history (accessed 21/1/2022).
Foto dell'oggetto	



Cinque Terre

18. Dialetti e lingue d' Italia

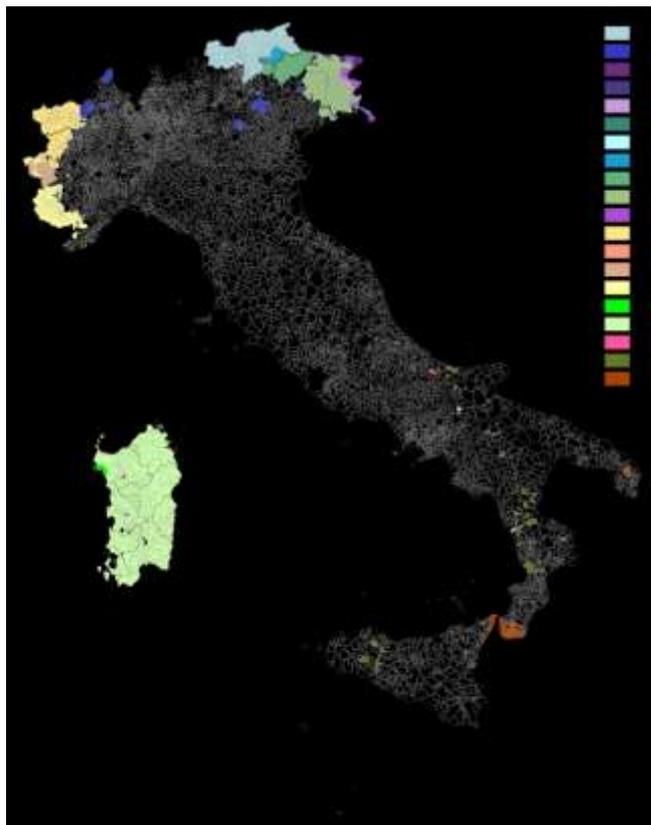
Nome del monumento	Dialetti e lingue d'Italia
Tipo di oggetto	Altro (patrimonio immateriale)
Luogo	Tutte le regioni di Italia
Data di creazione	A partire dall'alto medioevo.
Creatore	-
Descrizione	A seguito della caduta dell'Impero romano e della frammentazione della penisola in molti differenti stati regionali nel corso del Medioevo, nel Rinascimento e fino al XIX secolo, l'Italia conserva all'interno del suo territorio una grandissima varietà di linguaggi, diversi da regione a regione e da provincia a provincia, alcuni considerati dialetti o varianti regionali dell'italiano, altri da ritenersi a tutti gli effetti vere e proprie lingue di minoranza, come ad esempio nel caso del ladino, del sardo, del friulano, dell'albanese, del greco di Calabria.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	La presenza sul territorio italiano di una tale varietà di linguaggi costituisce una traccia della storia politica e del passato multiculturale del paese. Le minoranze linguistiche ancora presenti raccontano infatti dei popoli che nel corso dei secoli si sono avvicinati nel suo territorio mescolandosi alla popolazione locale creando un impasto etnico e linguistico originalissimo. Anche i dialetti, così numerosi e diversi, sono il frutto della storia politica dell'Italia che ha dovuto aspettare il XIX secolo per la sua unità politica e linguistica. Materie scolastiche: Geografia, Storia, Italiano.
Risorse	Video "Languages of Italy", https://www.youtube.com/watch?v=e34M6P1NXYM (video divulgativo sui dialetti italiani (accesso 22/02/2022)). Loyal lingual, https://www.localingual.com/?ISO=IT (mappa interattiva dei dialetti (accesso 22/02/2022)).



Foto dell'oggetto



https://it.wikipedia.org/wiki/Lingue_dell%27Italia



19. Piazza dei Miracoli

Nome del monumento	Piazza dei Miracoli
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Pisa
Data di creazione	XII-XIII sec.
Creatore	Diversi architetti, artisti, scultori.
Descrizione	La cosiddetta Piazza dei Miracoli (il suo nome vero è Piazza del Duomo) è la più famosa piazza della città toscana di Pisa, dal 1987 patrimonio dell'Unesco. La piazza è così chiamata per via dei quattro monumenti in essa presenti che il poeta Gabriele D'Annunzio definì «miracoli»: il Duomo, il Battistero di San Giovanni, il Camposanto monumentale e il Campanile, meglio noto come la celeberrima Torre pendente di Pisa, da tempo divenuta il simbolo della città.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	La Piazza dei Miracoli è, con i suoi quattro monumenti, uno straordinario esempio dello stile romanico e gotico italiano, testimonianza dell'importanza che la città di Pisa rivestì al tempo delle Repubbliche marinare e nel periodo delle lotte comunali che si susseguirono nel corso del XIII e XIV secolo in Italia, quando Pisa era l'acerrima rivale di alcune delle più importanti città italiane dell'epoca. Materie scolastiche: Italiano, Storia, Storia dell'arte, Religione.
Risorse	Virtual tour https://www.opapisa.it/virtual-tour-della-torre/ (accessed 22/02/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Piazza dei Miracoli</p>



La torre pendente di Pisa

20.Cristo Velato

Nome del monumento	Cristo Velato
Tipo di oggetto	Oggetto di un museo
Luogo	Napoli
Data di creazione	1753
Creatore	Giuseppe Sanmartino
Descrizione	Posto al centro della navata della Cappella Sansevero, il <i>Cristo velato</i> è una delle opere più note e suggestive al mondo. L'opera è stata commissionata da Raimondo di Sangro a un giovane artista napoletano, Giuseppe Sanmartino che è riuscito, lavorando su un unico blocco di marmo, a dare vita ad una statua a grandezza naturale che rappresenta il corpo privo di vita di Gesù Cristo, adagiato su un giaciglio, ricoperto da velo trasparente in marmo, che rivela il corpo sofferente sottostante
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Nel cuore della città di Napoli la Cappella di San Severo fa immergere il visitatore nello splendore del Barocco napoletano. La Cappella è un vero scrigno di sculture, di marmi e di ornamenti e custodisce, al centro dell'unica navata, il <i>Cristo velato</i> ricavato da un unico blocco di marmo. Lo scultore napoletano è riuscito, attraverso il velo che fa intravedere i segni del martirio, a trasmettere la sofferenza che il Cristo ha provato. Ai piedi della scultura l'artista scolpisce anche gli strumenti supplizio: la corona di spine, una tenaglia e dei chiodi Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte, Storia delle Religione
Risorse	Museo san severo, https://www.museosansevero.it (assesso 22/2/2022).
Foto dell'oggetto	



Cristo Velato

21.Tarantella

Nome del monumento	Tarantella
Tipo di oggetto	Ballo
Luogo	Sud Italia
Data di creazione	XVII secolo
Creatore	-
Descrizione	<p>Con il termine tarantella vengono definite alcune danze tradizionali e le corrispondenti melodie musicali del Sud Italia, che sono prevalentemente in tempo veloce, in vario metro: le varie tipologie hanno una metrica dei fraseggi melodici e ritmici in 6/8, 12/8 o 4/4, sia in modo maggiore sia in modo minore, a seconda dell'uso locale.</p> <p>In Sicilia la Tarantella è molto diffusa e si danza con costumi tipici davvero molto belli. Ogni provincia ha le sue tradizioni in tal senso.</p> <p>La tarantella siciliana si balla quasi sempre in coppia, a differenza di quelle napoletane e pugliesi.</p>
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>La prima fonte storica risale ai primi anni del XVII secolo e sin dal suo primo apparire il ballo è legato al complesso e rituale fenomeno del tarantismo pugliese.</p> <p>Il nome deriva da Taranta. Nei dialetti regionali del meridione, questo termine identifica la <i>Lycosa tarentula</i>, un ragno velenoso, diffuso nell' Europa meridionale. In particolare, si trova nelle campagne di Taranto.</p> <p>Il Ballo della Tarantella si lega in quelle aree, al morso della tarantola. La tradizione, infatti, legava al veleno di questo ragno effetti diversi, a seconda delle credenze locali. Tali effetti andavano da malinconia a convulsioni, arrivando ad agitazione e dolore fisico. Praticare la danza serviva a provocare l'espulsione del veleno, attraverso il sudore e gli umori.</p> <p>Non tutte le forme di danza erano, ovviamente, legate a questo fenomeno. Si ballava anche in occasioni pubbliche (festività religiose, pellegrinaggi ai santuari, ricorrenze agricole) e private (battesimi, matrimoni, ecc.) come espressione di religiosità e gioia.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Storia della musica.</p>
Risorse	<p>Comune Sorrento, https://www.comune.sorrento.na.it, (accesso 24/2/2022).</p> <p>Siciliafan, https://www.siciliafan.it/tarantella-siciliana, (accesso</p>



24/2/2022).

Foto dell'oggetto



Leon Pero, Tarantella (1879)

22. Opera lirica

Nome del monumento	Opera lirica
Tipo di oggetto	Patrimonio immateriale
Luogo	Firenze, Roma, Venezia, Napoli, Milano ecc.
Data di creazione	XVI-XVII sec.
Creatore	-
Descrizione	L'opera è uno specifico genere musicale che prima di diffondersi in tutta Europa nacque in Italia tra la fine del XVI e l'inizio del XVII secolo, quando alcuni compositori e letterati sperimentarono una nuova forma di teatro musicale nel tentativo di ricreare lo stesso rapporto fra musica e parola che si immaginava alle base delle opere della poesia antica, in particolare del teatro greco. L'opera italiana e lo stile del «belcanto» italiano hanno acquisito nel corso dei secoli fama internazionale e un altissimo livello tecnico grazie alle opere di compositori come Rossini, Bellini, Donizetti, Verdi, Puccini.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il melodramma nasce come prodotto tipicamente italiano e l'italiano fu per molti secoli la lingua ufficiale di questo genere musicale, anche quando a cimentarsi in esso furono compositori stranieri. Prima di divenire un prodotto europeo, furono infatti le città di Firenze, Roma, Venezia e Napoli i luoghi in cui questo genere si affermò e si diede uno statuto ben preciso. Materie scolastiche: Storia della musica, Italiano, Storia, Storia dell'arte.
Risorse	The New Grove dictionary of Opera edited by Stanley Sadie (1992) http://www.historicopera.com/ (assesso 21/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Opera lirica</p>



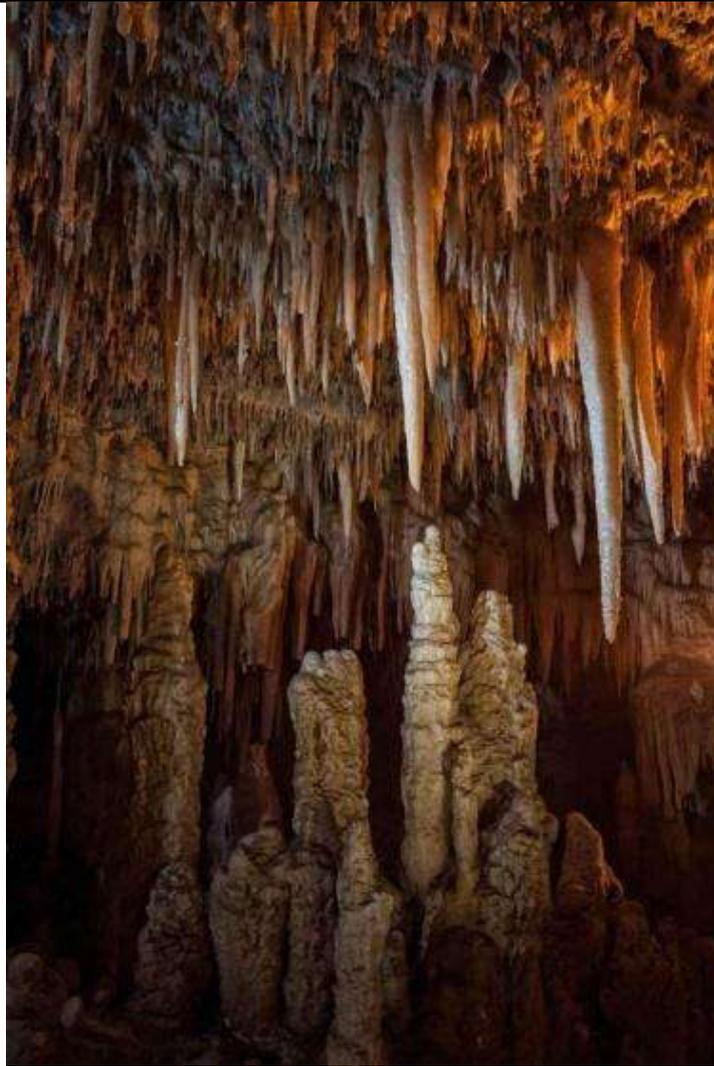
Opera lirica

23. Grotte di Castellana

Nome del Monumento	Grotte di Castellana
Tipo di oggetto	Paesaggio
Luogo	Castellana Grotte in Puglia
Data di creazione	Cretaceo superiore (novanta-cento milioni di anni fa)
Creatore	-
Descrizione	<p>Le Grotte di Castellana, un complesso di cavità sotterranee di origine carsica, si sviluppano per una lunghezza di 3348 metri e raggiungono una profondità massima di 122 metri dalla superficie. La temperatura degli ambienti interni si aggira attorno ai 16,5°C.</p> <p>Il tratto delle Grotte accessibile al pubblico è costituito da ambienti molto vari per forma e dimensioni. Stalattiti, stalagmiti, cortine, colonne, preziosi cristalli occhieggiano ovunque. I nomi di ambienti attraversati sono frutto della fantasia dei primi esploratori: la Lupa, i Monumenti, la Civetta, la Madonnina, l'Altare, il Precipizio, il Corridoio del deserto, la Colonna rovesciata, il Corridoio Rosso, la Cupola. Infine, l'ultima e più bella caverna del sistema sotterraneo, la Grotta Bianca, definita per la ricchezza e il biancore dell'alabastro, la più splendente del mondo.</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	<p>La storia della Grave, la profonda voragine di ingresso delle grotte, inizia nel Cretaceo superiore (novanta milioni di anni fa).</p> <p>La colonia di molluschi che abitava i fondali del mare, nel corso di milioni di anni, ha creato un grosso accumulo di gusci che uniti alla sabbia ha formato una miscela che, con il passare del tempo, si è sempre più ammassata, formando una strato di calcare di alcuni chilometri.</p> <p>Il territorio pugliese è letteralmente sorto dal fondo del mare circa 65milioni di anni fa, facendo emergere anche questo deposito di calcare che si era venuto a formare degli anni. Essendo il calcare un materiale dotato di poca flessibilità e per tanto estremamente rigido, la massa calcarea ha cominciato a rompersi, creando delle crepe in cui l'acqua piovana è riuscita ad infiltrarsi e ,con la sua attività di erosione, ha contribuito alla formazione delle Grotte così come le conosciamo noi oggi.</p> <p>Materie scolastiche: Geografia</p>
Risorse	<p>Beniculturali, https://www.beniculturali.it/luogo/grotte-di-castellana-srl. (accessed 24/2/2022).</p> <p>Grotte di Castellana, https://www.grottedicastellana.it/le-grotte. (accessed 24/2/2022).</p>

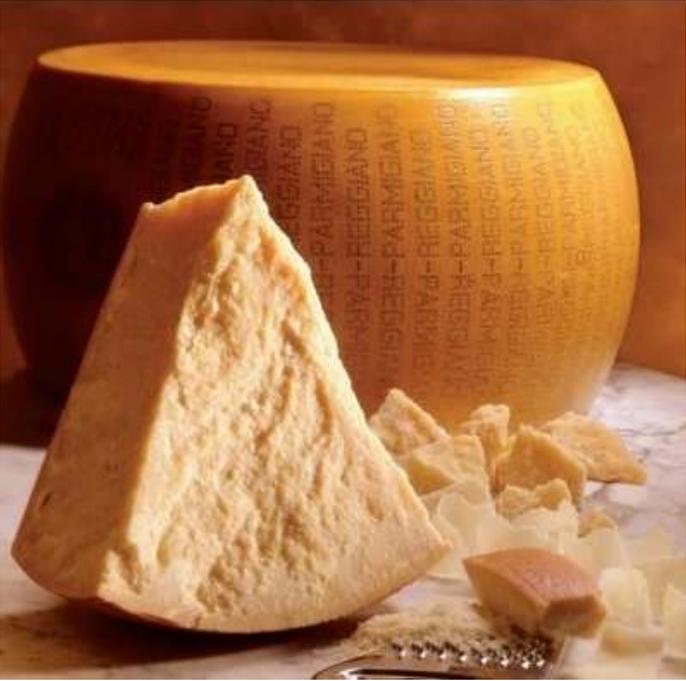


Foto dell'oggetto



Grotte di Castellana

24. Parmigian Reggiano

Nome del Monumento	Parmigiano Reggiano
Tipo di oggetto	Specialità enogastronomica
Luogo	Nord Italia
Data di creazione	07/08/1612
Creatore	Monaci Benedettini e Cistercensi
Descrizione	È un tipo di formaggio 100% naturale senza conservanti e lattosio ed è adatto a tutte le età. Ha una forma cilindrica e la crosta è di un colore giallo-dorato. Ha una consistenza a pasta dura ed un gusto fragrante, delicato e saporito. La stagionatura minima è di 12 mesi e quella massima di 40. È un formaggio perfetto da gustare in totale purezza o mettendolo nella pasta e negli impasti.
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Le origini del Parmigiano risalgono al Medioevo. I primi caseifici vennero fondati nei monasteri benedettini di Parma e di Reggio Emilia. All'inizio del 1900 la lavorazione del Parmigiano Reggiano sviluppa alcune innovazioni nella lavorazione di prodotti gastronomici. Materie scolastiche: Storia, Geografia, Chimica
Risorse	Parmigiano-terrealte, https://parmigiano-terrealte.com/storia-del-parmigiano/ (accesso 21/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Parmigiano Reggiano</p>

25.Porziuncola

Nome del Monumento	Porziuncola
Tipo di oggetto	Monumento religioso
Luogo	Assisi
Data di creazione	Edificata nel IV secolo
Creatore	-
Descrizione	La chiesetta intitolata a Santa Maria degli Angeli è stata chiamata Porziuncola in quanto, letteralmente, indica la piccola porzione di terreno su cui sorgeva. Fu edificata nel IV secolo e dopo essere rimasta abbandonata per molto tempo, fu restaurata da san Francesco dopo il “mandato” ricevuto dal Crocifisso di San Damiano. Qui il Santo comprende la sua vocazione e fonda l’ordine dei Frati minori (1209). Il piccolo edificio misura solo 4 metri per 7 e all’interno è costituito da un’unica aula con piccola abside, con una pala d’altare del 1393. Tra il 1569 e il 1679 per custodire la Porziuncola, fu costruita la Basilica su progetto del perugino Galeazzo Alessi
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il francescanesimo nasce nel centro dell’Italia, in Umbria, una regione ricca di boschi, eremi, conventi e borghi medievali, in un periodo in cui sta sorgendo anche la civiltà italiana. San Francesco, patrono d’Italia e degli ecologisti, dopo la conversione, indossò i panni del penitente e prese a girare per le strade di Assisi e dei paesi vicini, pregando, servendo i più poveri, consolando i lebbrosi e ricostruendo oltre San Damiano, le chiesette diroccate di San Pietro alla Spira e della Porziuncola. Nel 1208, durante la celebrazione della Messa alla Porziuncola, ascoltando la lettura del Vangelo, capì che si doveva dedicare al rinnovamento della Chiesa e iniziò così la sua missione apostolica, sposando “madonna Povertà” tanto da essere poi definito “il Poverello di Assisi” Materie scolastiche: Storia dell’arte, Storia delle Religioni, Letteratura, Storia
Risorse	Porziuncola, https://www.porziuncola.org (accessed 22/2/2022) San Francesco patron di Italia. https://www.sanfrancescopatronoditalia.it (accesso 22/2/2022).



Foto dell'oggetto



Santa Maria

26.Lago di Garda

Nome del Monumento	Lago di Garda
Tipo di oggetto	Altro (paesaggio naturalistico)
Luogo	Lombardia, Veneto e Trento
Data di creazione	-
Creatore	-
Descrizione	Imponente, inaspettato: il lago di Garda è ogni volta diverso. Vette e valli ne disegnano il perimetro, borghi sulle rive interrompono l'espansione della ricca vegetazione che caratterizza questo territorio. Qui troverete echi di storia, magnifici castelli e incantevoli ville, in perfetta simbiosi con la contemporaneità, declinata in mille attività e celebrata anche a tavola, dove trovano spazio prodotti locali di eccellenza. L'olio, il vino, gli agrumi.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Il Lago di Garda, è il più grande dei laghi italiani. La luminosità dell'ambiente, la dolcezza del clima, una ricca vegetazione, costituita prevalentemente da olivi, palme, cipressi, limoni, oleandri e aranci, unitamente alla grandiosità dei paesaggi, che fanno da sfondo alle interessanti testimonianze storiche e culturali disseminate sul suo territorio. L'intensa colorazione dell'acqua, con una marcata tonalità blu ed una trasparenza difficilmente riscontrabili, fanno del Lago di Garda una destinazione unica. Materie scolastiche: Geografia, Storia, Letteratura
Risorse	Visit garda, https://www.visitgarda.com/it/lago-di-garda-caratteristiche/ (accesso 22/2/2022).



Foto dell'oggetto



Lago di Garda

27.The Pantheon

Nome del monumento	Il Pantheon
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Roma
Data di creazione	I secolo AC–II secolo DC
Creatore	Apollodoro di Damasco
Descrizione	Il Pantheon (in greco antico: Πάνθεον [ἱερόν], <i>Pántheon [hierón]</i> , «[tempio] di tutti gli dei»), in latino classico <i>Pantheum</i> ¹ , è un edificio della Roma antica situato nel rione Pigna nel centro storico, costruito come tempio dedicato a tutte le divinità passate, presenti e future. Fu fondato nel 27 a.C. dall'arpinate Marco Vipsanio Agrippa, genero di Augusto.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Rispetto al panteismo di altre religioni, quello greco-romano non fu un panteismo "perfetto", perché ammetteva una divinità superiore a tutte le altre per forza e sapienza. Dalla stessa radice deriva anche il latino <i>divus</i> (Dio), che questo aspetto comune con la religione ebraica permetterà poi di attribuire anche al Dio Padre cristiano. Materie scolastiche:Geografia, Storia, Storia dell'arte
Risorse	Sitografia Rome museum, https://www.rome-museum.com/it/agrippa-pantheon-roma.php (accesso 26/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Il Pantheon</p>

28. La Cappella Sistina

Nome del monumento	La Cappella Sistina
Tipo di oggetto	Luogo religioso
Luogo	Roma
Data di creazione	XVI secolo d. C.
Creatore	Michelangelo Buonarroti
Descrizione	La Cappella Sistina (in latino: Sacellum Sixtinum), dedicata a Maria Assunta in Cielo, è la principale cappella del palazzo apostolico, nonché uno dei più famosi tesori culturali e artistici della Città del Vaticano, inserita nel percorso dei Musei Vaticani.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>È conosciuta in tutto il mondo sia per essere il luogo nel quale si tengono il conclave e altre cerimonie ufficiali del papa (in passato anche alcune incoronazioni papali), sia per essere decorata da opere d'arte tra le più conosciute e celebrate della civiltà artistica mondiale, tra le quali spiccano i celeberrimi affreschi di Michelangelo, che ricoprono la volta (1508-1512) e la parete di fondo (del Giudizio universale) sopra l'altare (1535-1541 circa). È considerata forse la più completa e importante di quella «teologia visiva, che è stata chiamata Biblia pauperum». Le pareti sono decorate da una serie di affreschi di alcuni dei più grandi artisti italiani della seconda metà del Quattrocento (Sandro Botticelli, Pietro Perugino, Pinturicchio, Domenico Ghirlandaio, Luca Signorelli, Piero di Cosimo, Cosimo Rosselli e altri).</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte, Religioso</p>
Risorse	Musei vaticani, https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/musei/cappella-sistina.html (accesso 26/2/ 2022).
Foto dell'oggetto	 <p>La Cappella Sistina</p>



La Cappella Sistina

29. Il Cenacolo

Nome del monumento	Il Cenacolo
Tipo di oggetto	Opera D'arte
Luogo	Milano
Data di creazione	XVI secolo d. C.
Creatore	Leonardo Da Vinci
Descrizione	Il <i>Cenacolo</i> , noto anche come l' <i>Ultima Cena</i> , è un dipinto parietale ottenuto con una tecnica mista a secco su intonaco (460×880 cm) di Leonardo da Vinci, databile al 1494-1498 e realizzato su commissione di Ludovico il Moro nel refettorio del convento adiacente al santuario di Santa Maria delle Grazie a Milano.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	Si tratta della più celebre rappresentazione dell'Ultima Cena, capolavoro di Leonardo e del Rinascimento italiano in generale. Nonostante ciò, l'opera — a causa della singolare tecnica sperimentale utilizzata da Leonardo, incompatibile con l'umidità dell'ambiente — versa da secoli in un cattivo stato di conservazione, cui si è fatto fronte, per quanto possibile, nel corso di uno dei più lunghi restauri della storia, durato dal 1978 al 1999 con le tecniche più all'avanguardia del settore. Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte
Risorse	Cenacolo vinciano, https://cenacolovinciano.org (accesso 26/2/2022). Museum of Milan, https://www.museum.com/it/milano/cenacolo-vinciano-l-ultima-cena-v/?msclkid=9bde7e8b538d1ad30a151c91152d9749&qclid=9bde7e8b538d1ad30a151c91152d9749&qclsrc=3p.ds (accesso 26/2/2022).



Foto dell'oggetto



l'Ultima Cena

30. Galleria Degli Uffizi

Nome del monumento	Galleria Degli Uffizi
Tipo di oggetto	Museo
Luogo	Firenze
Data di creazione	XVI secolo d. C.
Creatore	Giorgio Vasari
Descrizione	La Galleria degli Uffizi è un museo statale di Firenze, che fa parte del complesso museale denominato Gallerie degli Uffizi e comprendente, oltre alla suddetta galleria, il Corridoio vasariano, le collezioni di Palazzo Pitti e il Giardino di Boboli, che insieme costituiscono per quantità e qualità delle opere raccolte, uno dei più importanti musei del mondo.
Collegamento con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo delle scuole secondarie	<p>Vi si trovano la più cospicua collezione esistente di Raffaello e Botticelli, oltre a nuclei principali di opere di Giotto, Tiziano, Pontormo, Bronzino, Andrea del Sarto, Caravaggio, Dürer, Rubens, Leonardo da Vinci ed altri ancora. Mentre a Palazzo Pitti si concentrano le opere pittoriche del Cinquecento e del Barocco, ma anche dell'Otto e Novecento italiano, il corridoio vasariano ospitava fino al 2018 parte della collezione di autoritratti (oltre 1.700), che dovrebbero essere poi inclusi nel percorso espositivo della Galleria delle Statue e delle Pitture, come in piccola parte già avviene. Il museo ospita una raccolta di opere d'arte inestimabili, derivanti, come nucleo fondamentale, dalle collezioni dei Medici, arricchite nei secoli da lasciti, scambi e donazioni, tra cui spicca un fondamentale gruppo di opere religiose derivate dalle soppressioni di monasteri e conventi tra il XVIII e il XIX secolo. Divisa in varie sale allestite per scuole e stili in ordine cronologico, l'esposizione mostra opere dal XII al XVIII secolo, con la migliore collezione al mondo di opere del Rinascimento fiorentino.</p> <p>Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte</p>
Risorse	<p>Florence museum, https://www.florence-museum.com/it/biglietti-galleria-uffizi.php?msclkid=2989be1306d5154f8aa1dc094f6d1959&utm_source=bing&utm_medium=cpc&utm_campaign=S%20Florence%20IT&utm_term=uffizi&utm_content=Uffizi%20firenze (accesso 26/2/2022).</p> <p>Uffizi, https://www.uffizi.it (accesso 26/2/2022).</p>



Foto dell'oggetto



Galleria Degli Uffizi



Galleria Degli Uffizi

Monumenti della Spagna

1. Cattedrale di Sant' Anna

Nome del Monumento	Cattedrale di Sant'Anna
Tipo di oggetto	Monumento Religioso
Luogo	Gran Canaria
Data di creazione	XVI- XVII
Creatore	Diego Alonso de Montaude; Pedro de Llerena; Juan de Palacios; Martí de Narea y Pedro de Narea; Diego Nicolás Eduardo; José Luján Pérez, etc
Descrizione	La cattedrale conserva pezzi artistici di indubbio valore, anche se molti dei suoi tesori sono stati saccheggianti durante le incursioni dei pirati. Tra le sculture possiamo ammirare una Virgen del Pino del XVIII secolo, l'immagine di San Pedro del XVII secolo, un Cristo crocifisso, una Dolorosa, un San José e una scultura di Nuestra Señora de la Antigua scolpita da Luján Pérez. I grandi dipinti della Via Crucis sono di José Rodríguez Lozada. La pala d'altare principale è del primo gotico del XVI secolo, proveniente dalla collegiata di Seo de Urgel.
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Bic Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia, Religione
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=92 (accesso 15/2/2022).



Foto de ll'oggetto



Cattedrale di Sant'Anna

2. Cenobio di Veleron

Nome del Monumento	Cenobio di Valerón
Tipo di oggetto	Parco archeologico
Luogo	Guía, Gran Canaria
Data di creazione	Tempi aborigeni
Creatore	Aborigeni delle Canarie
Descrizione	<p>Il Cenobio di Valerón è un antico granaio collettivo, oggi tutelato come parco archeologico. Ciò che rende diverso questo magazzino pre-ispanico (aborigeno) è il fatto che è scavato in una grotta.</p> <p>Si stima che risalgia a più di 800 anni fa. Gli aborigeni che abitavano la zona usavano strumenti di pietra e legno per scolpire la roccia. Con essi, costruirono circa 300 camere o silos per conservare in sicurezza il grano dei loro raccolti.</p> <p>Ciò che sorprende il visitatore è la verticalità delle sue pareti e la disposizione sfalsata delle sue camere.</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	<p>Bic Bene di interesse culturale</p> <p>Materie scolastiche: Geografia, Storia</p>
Risorse	<p>Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html (accesso 15/2/2022).</p>
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Cenobio di Valerón</p>

3.San Gebriel's Castle

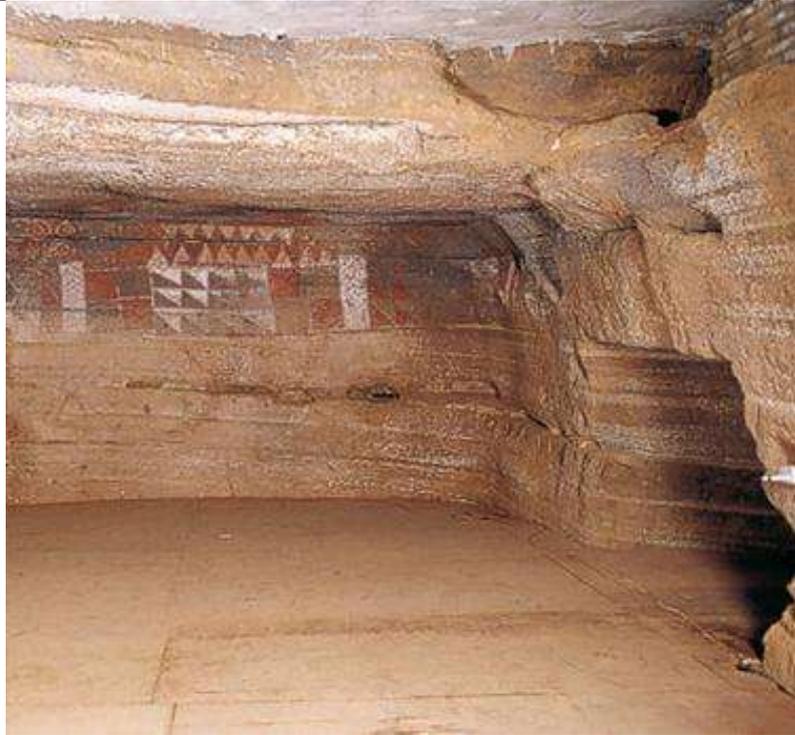
Nome del Monumento	Castello di San Gabriel
Tipo di oggetto	Monumento Storico
Luogo	Isola: Lanzarote. Comune: Arrecife
Data di creazione /costruzione	1572
Creatore	Gaspar de Salcedo
Descrizione	<p>Nel 1571, la Corte Reale delle Canarie inviò il capitano del primo presidio, Gaspar de Salcedo, che progettò di ampliare la fortezza di Guanapay e concepì un nuovo progetto militare su uno degli isolotti del porto di Arrecife.</p> <p>Da informazioni indirette, sappiamo che nel 1572 si stava costruendo la difesa "secondo l'ordine di Salcedo" (lettera di Agustín Herrera al re).</p> <p>Questo nuovo castello si trova sull'isolotto di El Quemado. Fu bruciato durante l'attacco turco-algerino del 1586, per cui si pensa che il nome del luogo abbia origine dall'incendio della fortezza</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	<p>Bic Bene di interesse culturale</p> <p>Materie scolastiche: Geografia, Storia</p>
Risorse	<p>Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=141 (accesso 15/2/2022).</p>
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Castello di San Gabriel</p>

4. Grotta dipinta di Galdar

Nome del Monumento	Grotta dipinta di Gáldar
Tipo di oggetto	Zona archeologica
Luogo	Gáldar, Gran Canaria
Data di creazione	Tempi aborigeni
Creatore	Aborigeni delle Canarie
Descrizione	<p>La Grotta Dipinta di Gáldar è il sito di arte rupestre più importante delle Isole Canarie. Fu scoperto per caso nel 1873 durante lavori agricoli.</p> <p>Il recinto è scavato nel tufo vulcanico e forma un grande spazio rettangolare. I dipinti sono disposti in pannelli su tre delle pareti. I motivi rappresentati sono esclusivamente geometrici, le figure più comuni sono cerchi concentrici quadrati e linee. I colori utilizzati dagli antichi canari per dare forma a queste scene, e che sono ancora in buono stato, erano il rosso, il bianco e il nero.</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	<p>Bic Bene di interesse culturale</p> <p>Materie scolastiche: Geografia, Storia</p>
Risorse	<p>Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=86 (accesso 15/2/2022).</p>



Foto de ll'oggetto



Grotta dipinta di Gáldar

5.Cave of the Guanches

Nome del Monumento	Grotta dei Guanci
Tipo di oggetto	Zona Archeologica
Luogo	Icod de los Vinos, Tenerife
Data di creazione	-
Creatore	-
Descrizione	<p>All'inizio degli anni Novanta è stato scavato uno degli ingressi laterali che ha consentito la scoperta di una sepoltura individuale secondaria in una fossa, in cui era stata depositata parte dello scheletro inferiore di un individuo, oltre a un repertorio ergologico simile a quello recuperato negli interventi precedenti.</p> <p>Nell'area esterna è stato documentato un insieme di costruzioni artificiali, recinti di forma circolare e ovale, costruiti con muri a secco, che potrebbero essere associati all'attività pastorale e che si estendono fino al bordo della scogliera. Resti di superficie come quelli citati si trovano in tutti i badlands circostanti</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	<p>Bic Bene di interesse culturale</p> <p>Materie scolastiche: Geografia, Storia</p>
Risorse	<p>Gobierno de Canaria,</p> <p>http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=961 (accesso 15/2/2022)</p>
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Grotta dei Guanci</p>

6.El Julan

Nome del monumento	El Julan
Tipo di oggetto	Sito archeologico
Luogo	El Pinar, El Hierro
Data di creazione	Periodo aborigeno: scoperto nel 1873
Creatore	Aborigeni delle Canarie
Descrizione	Questo ripido pendio, situato sul versante meridionale dell'isola, conserva importanti resti di un primitivo insediamento Bimbache, con pareti incise, conchiglie e luoghi di incontro. Come un parco culturale, El Julan ha anche un centro di Interpretazione, con due piani espositivi sulla vita degli aborigeni di El Hierro, il popolo Bimbache o Bimbache, e in particolare sulle manifestazioni culturali che hanno lasciato a El Julan, tra cui il Tagororor o luogo di incontro e Los Letreros e Los Números, quest'ultimo è un vero "gioiello" per lo studio. Ha anche due abitazioni per i ricercatori di abitazioni.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=1094 (accesso 15/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">El Julan</p>

7. Spazio culturale "El Tanque"

Nome del monumento	Spazio culturale "El Tanque"
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Santa Cruz de Tenerife, Tenerife
Data di creazione	1930
Creatore	CEPSA (compagnia petrolifera)
Descrizione	Il serbatoio 69 è un enorme tamburo che è stato utilizzato per molti anni per la raffinazione e lo stoccaggio del greggio, integrato nella raffineria CEPSA. Si tratta di un pezzo cilindrico di 50 metri di diametro e quasi 20 metri di altezza, che rappresenta una delle ultime tracce di un'industria che ha fatto parte della geografia urbana di Santa Cruz nel corso dell'ultimo mezzo secolo. Mantiene il suo aspetto esterno e interno originale, essendo stato adattato al suo nuovo uso culturale con un minimo intervento architettonico attraverso l'incorporazione di materiali provenienti da cantieri di demolizione.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Storia, Chimica
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=1125 (accesso 15/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Spazio culturale "El Tanque"</p>

8.Fiesta de la rama

Nome del monumento	“Fiesta de la rama”
Tipo di oggetto	Festività
Luogo	Agaete, Gran Canaria
Data di creazione	1972
Creatore	Epoca aborigena. La devozione mariana nel comune di Santa María de Guía risale al 16° secolo, quando il conquistatore Sancho de Vargas costruì una cappella dedicata al culto della Vergine Maria.
Descrizione	All'inizio, gli aborigeni erano soliti scendere dalla montagna di Tirma al mare per compiere questo atto, chiedendo agli dei la pioggia in tempi di siccità. Oggi, il festival di Agaete si svolge in onore della Virgen de las Nieves, e vede migliaia di persone ballare per le strade al ritmo della musica mentre agitano rami nell'aria fino a raggiungere il santuario della Vergine. Queste danze si svolgono una volta all'anno, il 4 agosto.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia, Religione
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html (accesso 15/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">“Fiesta de la rama”</p>

9.Festa "Los corazones de Tejina"

Nome del monumento	Festa "Los corazones de Tejina"
Tipo di oggetto	Festività
Luogo	Tejina, San Cristóbal de La Laguna, Tenerife.
Data di creazione	Seconda metà del XIX secolo
Creatore	Sconosciuto
Descrizione	I cuori rimangono appesi per tutta la domenica e parte del lunedì. Il lunedì pomeriggio un giovane sale sulla struttura e getta la frutta e alcuni buoni - riscattabili per le torte - ad una folla di giovani che si accalcano per il trofeo: la torta di pane. Essi sono presi giù il Martedì mattina.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Storia, Geografia, Religioso, Storia dell'arte
Risorse	Asociacion Corazones de Tejina, http://www.corazonesdetejina.com (accesso 7/1/2022). Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html (accesso 15/2/2022).
Foto dell'oggetto	 <p>Festa "Los corazones de Tejina"</p>

10. I mulini a vento dell'isola di Fuerteventura

Nome del monumento	I mulini a vento dell'isola di Fuerteventura
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Molti comuni dell'isola di Fuerteventura
Data di creazione	XVIII secolo
Creatore	Gli agricoltori
Descrizione	I mulini a vento sono diventati parte integrante del paesaggio dell'isola, diventando testimoni silenziosi del passato, in cui hanno svolto un ruolo importante nell'economia delle isole. Nel caso di Fuerteventura, essi era presenti in abbondanza a causa del fatto che questo tipo di mulino a vento è stato sviluppato principalmente in regioni aride o desertiche, utilizzando il vento come fonte di energia per compensare la mancanza di correnti d'acqua. A questo hanno contribuito la presenza quasi permanente di correnti d'aria sulle isole e l'orografia dell'isola, caratterizzata dalle estese pianure spezzate solo da questi particolari edifici. Le loro tipologie sono costituite da due tipi molto diversi, ma uno di essi predomina numericamente.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=1087 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p>I mulini a vento dell'isola di Fuerteventura</p>

11.El Teide National Park

Nome del monumento	"El Teide National Park"
Tipo di oggetto	Sito archeologico e parco naturale
Luogo del monumento	La Orotava, Tenerife
Data di creazione	-
Creatore	-
Descrizione	È la cima più alta della Spagna, situata a Tenerife e appartiene all'arcipelago delle Canarie. Misura 3715 metri sul livello del mare e 7500 metri sopra il fondo dell'oceano. L'altitudine del Teide rende anche l'isola di Tenerife la decima isola più alta del mondo. L'ultima eruzione del Teide corrisponde alla lava nera che ricopre il cono, datata tra il VII e il X secolo. Il Teide fa parte dell'omonimo parco nazionale, dichiarato Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO il 28 giugno 2007. E' anche un'area naturale protetta nella categoria di monumento naturale che comprende il complesso vulcanico Teide-Pico Viejo.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Parco nazionale e patrimonio dell'umanità Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Wikipedia, https://es.wikipedia.org/wiki/Teide#:~:text=Cuenta%20con%20una%20altitud%20oficial,el%20Mauna%20Loa%2C%20ambos%20en (accesso 7/1/2022)
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">El Teide National Park</p>

12. La Gordejuela

Nome del monumento	La Gordejuela
Tipo di oggetto	Ruderi
Luogo	Los Realejos, Tenerife
Data di creazione	Era in realtà una stazione di pompaggio approvata nel 1903 e costruita tra il 1904 e il 1906 per sollevare l'acqua fino alla cima della scogliera, a 270 metri sul livello del mare.
Creatore	José Galván Balaguer fu l'autore del progetto originario
Descrizione	La Gordejuela è un vecchio ascensore d'acqua, una stazione di pompaggio idraulico che è ora in rovina, ma è ancora un luogo pittoresco, situato alla fine di una scogliera e la cui funzione era quella di utilizzare l'acqua che nasceva lì.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Scelto come uno dei più begli esempi di ruderi in Spagna Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Listarojapatrimonio, https://listarojapatrimonio.org/ficha/elevador-aguas-gordejuela/ (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">La Gordejuela</p>

13.Città di La Laguna

Nome del monumento	Città di La Laguna
Tipo di oggetto	Sito storico
Luogo	La Laguna, Tenerife
Data di creazione	La città di La Laguna apparve dopo la conquista dell'isola che terminò nel 1497.
Creatore	La città esiste da più di cinque secoli, dopo che Alonso Fernandez De Lugo incoronò l'isola nella Corona di Castiglia nel 1494. Tre anni dopo, nel 1497, San Cristóbal fu fondata sulle rive di un lago interno a nord dell'isola.
Descrizione	Fu la prima città coloniale senza mura a conservare praticamente intatta la sua struttura originale del XV secolo, che serviva come modello per molte città coloniali in America. Le sue strade, caratterizzate da una fiorente attività commerciale, gastronomica e ricreativa, sono ricche di monumenti ed edifici storici.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Patrimonio dell'umanità Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Città di La Laguna</p>

14. Palazzo Lercaro (La Laguna)

Nome del monumento	Palazzo Lercaro (La Laguna)
Tipo di oggetto	Monumento
Luogo	La Laguna, Tenerife
Data di creazione	Tardo XVI secolo
Creatore	Francisco Lercaro de León, luogotenente of Tenerife
Descrizione	La Casa Lercaro è una delle sedi del Museo di Storia e Antropologia (MHA). Questo edificio si trova nel centro storico del comune di San Cristóbal de La Laguna, una città dichiarata Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO nel 1999, e risale alla fine del XVI secolo, quando la famiglia Lercaro, una famiglia di mercanti genovesi che giunse sull'isola dopo la conquista, iniziò la sua costruzione.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canaria, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=1030 (accesso 7/1/2022). Museo de Tenerife, https://www.museosdetenerife.org/mha-museo-de-historia-y-antropologia/museo/casa-lercaro/ (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Palazzo Lercaro (La Laguna)</p>

15.Casa De Los Capitanes Generales

Nome del monumento	Casa De Los Capitanes Generales
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Tenerife/ La Laguna
Data di creazione	1624-1631
Creatore	Capitano generale di Tenerife, D. Diego de Alvarado Bracamonte
Descrizione	Questa casa, conosciuta anche come Casa Alvarado Bracamonte, fu costruita tra il 1624 e il 1631 dall'allora capitano generale di Tenerife, Diego de Alvarado Bracamonte. Sarebbe poi diventata la residenza dei Capitani Generali delle Isole Canarie, nome con cui l'edificio è popolarmente conosciuto.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=266 (accesso 17/1/2021).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Casa De Los Capitanes Generales</p>

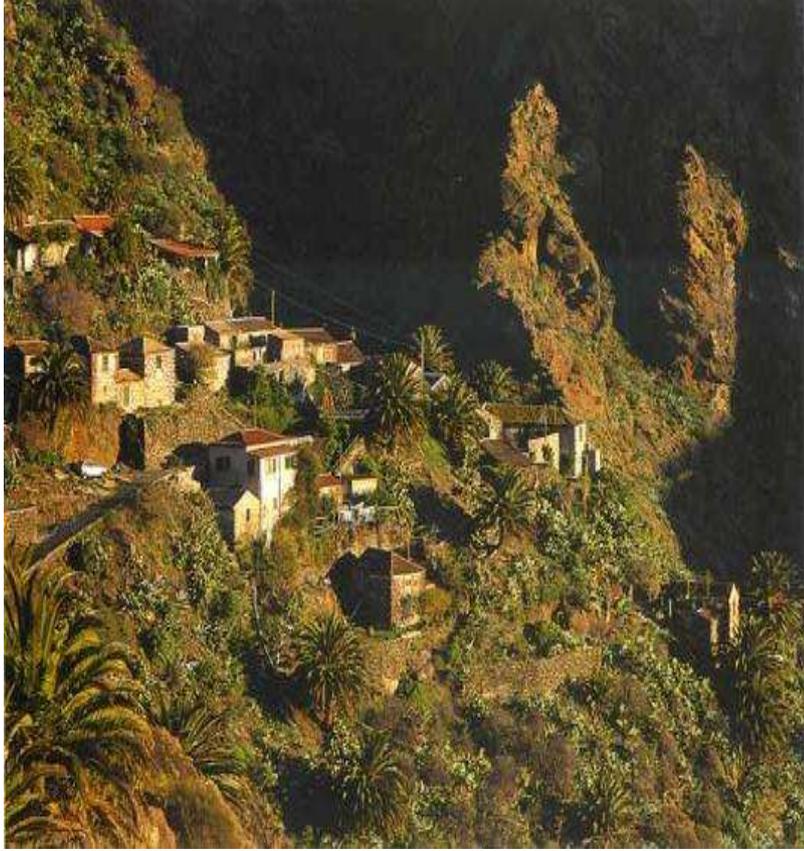
16.Castello di San Felipe

Nome del monumento	Castello di San Felipe
Tipo di oggetto	Monumento storico
Luogo	Puerto de la Cruz (Tenerife).
Data di creazione	Finito nel 1655
Creatore	Alonso Dávila Guzmán
Descrizione	Il castello di San Felipe si trova alla foce dell'omonimo burrone, sopra alcuni dirupi. La sua costruzione risale al XVII secolo e fu completata nel 1655. La struttura è di forma poligonale e vi si accedeva da un ponte in legno e da un ponte levatoio su un fossato. L'acqua di mare entrò in questo fossato durante le alte maree, prima dell'alluvione che si verificò nel 1826. A destra della porta d'ingresso c'era la guardiola, e a sinistra c'era la polveriera. Il primo piano era usato per ospitare la guarnigione. La sentinella si affaccia sul mare, con una porta, una feritoia, un basamento, un cornicione e una copertura. Sulla facciata spicca lo stemma di Filippo IV.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=255 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Castello di San Felipe</p>

17. Silbo gomero

Nome del monumento	Silbo gomero
Tipo di oggetto	Altro (Linguaggio e forme di comunicazione)
Luogo	La Gomera
Data di creazione	-
Creatore	Los gomeros
Descrizione	Un particolare tipo di linguaggio e forma di comunicazione utilizzata dagli abitanti dell'isola di La Gomera per secoli, è stato dichiarato Patrimonio Orlae Culturale e Immateriale dell'Umanità dall'UNESCO.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Patrimonio culturale immateriale Materie scolastiche: Storia, Lingua italiana
Risorse	Gevic, https://www.gevic.net/info/contenidos/mostrar_contenidos.php?idcat=42&idcap=112&idcon=1023#:~:text=El%2030%20de%20septiembre%20de.la%20Humanidad%20por%20la%20UNESCO (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Silbo gomero</p>

18.Caserio de Masca

Nome del monumento	Caserío de Masca
Tipo di oggetto	Complesso storico
Luogo	Buenvista del Norte, Tenerife
Data di creazione	-
Creatore	
Descrizione	Il sito storico di Masca si trova all'interno del massiccio del Teno, la più antica unità geologica dell'isola di Tenerife, vicino al massiccio dell'Anaga. È attraversata da profondi burroni originati da millenni di inattività vulcanica e dalla continua azione di erosione della pioggia.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=907 (accesso 7/1/2021).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Caserío de Masca</p>

19. Quartiere di Vegueta

Nome del Monumento	Quartiere di Vegueta
Tipo di oggetto	Set Storico
Luogo	Las Palmas de Gran Canaria/ Gran Canaria
Data di creazione	1478
Creatore	Juan Rejón, conquistatore dell'isola di Gran Canaria
Descrizione	<p>Vegueta, il quartiere che ha fondato la città spagnola di Las Palmas de Gran Canaria, è incluso nel distretto di Vegueta, Cono Sur e Tarifa. È stato dichiarato sito storico-artistico nazionale con decreto del 5 aprile 1973.</p> <p>Il quartiere deve il suo nome alla fertile pianura che si estendeva intorno alla fortificazione reale di Las Palmas, e fu chiamato inizialmente "la Vegueta de Santa Ana". Da allora sarà il centro della vita politica, religiosa e amministrativa dell'isola</p>
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	<p>Bic Bene di interesse culturale</p> <p>Materie scolastiche: Geografia, Storia</p>
Risorse	<p>Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=89 (accesso 7/1/2022).</p>
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Quartiere di Vegueta</p>

20.Città di Betancuria

Nome del Monumento	Città di Betancuria
Tipo di oggetto	Set Storico
Luogo	Fuerteventura
Data di creazione	1404
Creatore	Jean de Béthencourt, conquistatore dell'isola di Fuerteventura
Descrizione	Fu l'antica capitale di Fuerteventura dal 1405 al 1834. L'immagine della Vergine di Peña si trova nell'eremo di Vega de Río de Palmas, situato nel centro dell'isola, anche se fu raso al suolo in diverse occasioni dagli attacchi dei pirati
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Bic Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=189 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Città di Betancuria</p>

21. Quartiere di Triana

Nome del Monumento	Quartiere di Triana
Tipo di oggetto	Set Storico
Luogo	Las Palmas di Gran Canaria, Gran Canaria
Data di creazione	XV secolo
Creatore	-
Descrizione	Poco dopo la sua fondazione, il centro abitato della città di Las Palmas de Gran Canaria (il quartiere di Vegueta) si espanse, attraversando il burrone di Guniguada. Nacque così il quartiere di Triana, una zona commerciale il cui asse principale è la via omonima. Con l'arrivo del XX secolo, a Triana iniziò un profondo rinnovamento architettonico
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Bic Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=90 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Quartiere di Triana</p>

22. Villa di Teguisse

Nome del Monumento	Villa di Teguisse
Tipo di oggetto	Set Storico
Luogo	Teguisse, Lanzarote
Data di creazione	XVI secolo
Creatore	Maciot de Bethencourt
Descrizione	La parte vecchia della città è costruita intorno a una piazza dalla pianta irregolare dove si trova la facciata della chiesa di Nuestra Señora de Guadalupe e intorno alla quale si trovano gli edifici più significativi della città. Tra questi c'è la Casa Spinola, costruita tra il 1730 e il 1780 da Don José Feo Peraza, una casa organizzata intorno a un cortile centrale, con un solo piano nella zona anteriore, mentre nella parte posteriore ci sono altre stanze sul tetto. La facciata ha un disegno simmetrico, con una porta centrale a pannelli e una cornice di pietra che sale su tre gradini. E' stata restaurata nel 1974 e decorata dall'artista César Manrique.
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Bic Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=147 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Villa di Teguisse</p>

23. Giardino di acclimatazione

Nome del Monumento	Giardino di acclimatazione
Tipo di oggetto	Giardino Storico
Luogo	Porto di la Cruz, Tenerife
Data di creazione	1788
Creatore	Alfonso de Nava y Grimón e Benítez de Lugo
Descrizione	Si trova nella valle di Tenerife di La Orotava, nel comune di Puerto de la Cruz. Secondo l'ordine reale del 17 agosto 1788 del re Carlos III, fu commissionato dal signor Alonso de Nava y Grimón y Benítez de Lugo. Si trovano specie principalmente delle regioni tropicali e subtropicali, tra cui Araceae e Bromeliaceae. Piante preziose che la natura sembrava aver concesso esclusivamente ai fortunati climi dei tropici, importando semi dall'Asia e dall'America
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Bic Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=1000 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Giardino di acclimatazione</p>

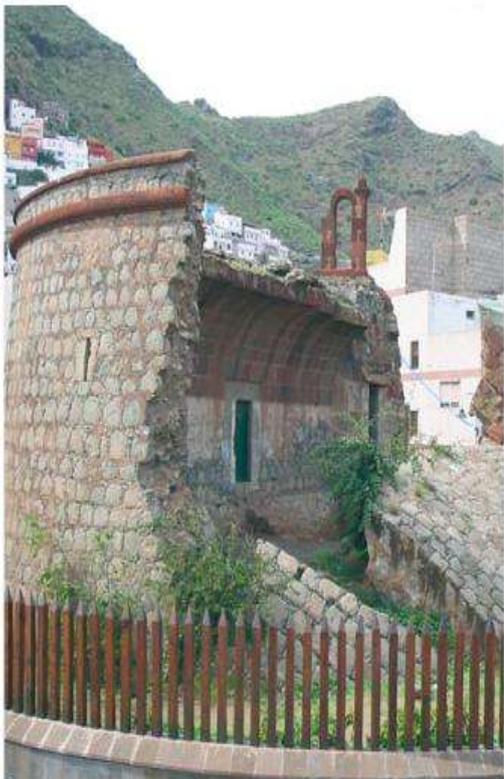
24. Municipio di Santa Cruz de La Palma

Nome del Monumento	Municipio di Santa Cruz de La Palma
Tipo di oggetto	Monumento
Luogo	Santa Cruz de la Palma, La Palma
Data di creazione	1559- 1563
Creatore	Alonso Fernández de Lugo
Descrizione	È una città con un alto valore artistico e un ricco patrimonio architettonico in stile rinascimentale, barocco e neoclassico. È situata tra scogliere e burroni, e ha un impianto urbano lineare, con strade che corrono parallele e perpendicolari al mare. Calle Real è la strada principale, che va dal porto al quartiere di Santa Catalina. Fin dalla sua fondazione, la struttura della città ruota intorno a tre nuclei: la Plaza de España, nella zona centrale, il Convento di San Francisco a nord e il Convento di Santo Domingo a sud.
Connessione con il mio paese, materie scolastiche e libri di testo della scuola secondaria	Bic Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=176 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Municipio di Santa Cruz</p>

25. Dune di Maspalomas

Nome del monumento	Dune di Maspalomas
Tipo di oggetto	Area naturale protetta
Luogo	San Bartolomé de Tirajana / Gran Canaria
Data di creazione	-
Creatore	-
Descrizione	Le dune di Maspalomas sono un'area naturale protetta nella la categoria di riserva naturale speciale dal 1994, ma è stata dichiarata area protetta già nel 1987. Questo immenso mare di sabbia si trova nel sud dell'isola di Gran Canaria e occupa quasi 404 ettari. Insieme all'oasi di Maspalomas e allo stagno di Maspalomas, formano un complesso i cui ecosistemi differenziati hanno un valore naturale e paesaggistico unico al mondo. Si tratta di un'area ben preservata il cui ambiente è fortemente influenzato dall'uomo, che rappresenta una grave minaccia per la sua sopravvivenza.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Area naturale protetta/ Riserva natural special Materie scolastiche: Geografia
Risorse	Gobierno de Canarias, https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/wiki/index.php?title=Dunas_de_Maspalomas (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Dune di Maspalomas</p>

26.Castello di San Andrés

Nome del monumento	Castello di San Andrés	
Tipo di oggetto	Monumento	
Luogo	Santa Cruz de Tenerife, Tenerife	
Data di creazione	1706	
Creatore	Comandante D. Agustín de Robles	
Descrizione	La sua forma circolare è ancora oggi visibile, con un ponte levatoio al cancello d'ingresso. Aveva un alloggio per la guarnigione, un piccolo deposito di polvere da sparo, una cisterna e la piattaforma per cinque cannoni, dove era collocato anche un campanile.	
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia	
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=359 (accesso 7/1/2022).	
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Castello di San Andrés</p>	

27.Casa Lercaro La Orotava

Nome del monumento	Casa Lercaro La Orotava
Tipo di oggetto	Monumento
Luogo del monumento/oggetto	La Orotava, Tenerife
Data di creazione	XVI secolo
Creatore	Il suo primo possessore fu Jerónimo de Ponte-Fonte y Pagés
Descrizione	La casa ha una pianta asimmetrica a forma di U, con balconi al secondo e terzo piano sulla facciata principale. La porta è l'elemento più importante al piano terra, a destra due piccole finestre, due finestre a sinistra, come quelle al primo piano, sono fatte di cuscinetti. Il balcone al primo piano ha una base in legno intagliato e una ringhiera in ferro battuto.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Storia
Risorse	Governo de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=242 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Casa Lercaro La Orotava</p>

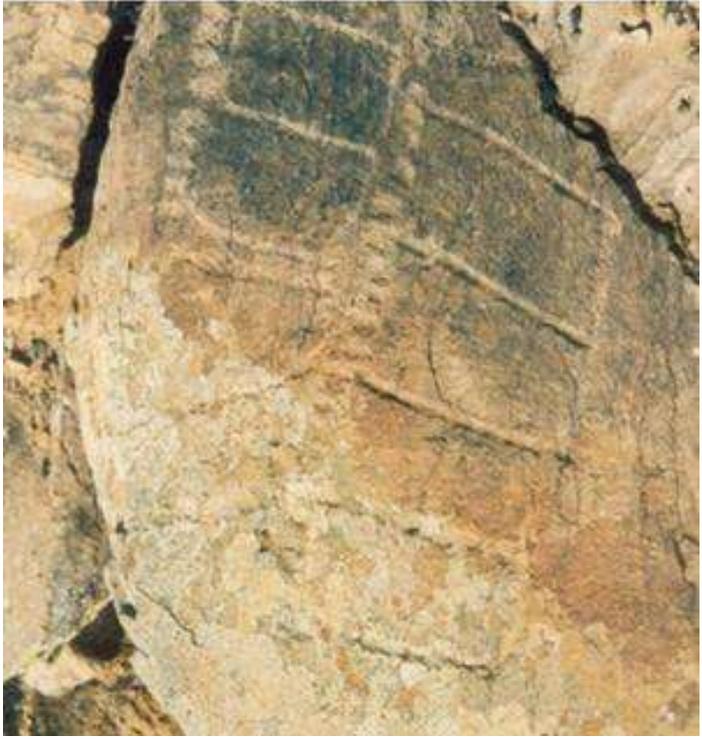
28. Corpus Carpets

Nome del monumento	Corpus Carpets
Tipo di oggetto	Complesso di interesse cultura
Luogo	La Orotava, Tenerife
Data di creazione	1847
Creatore	Ereditiera della prima eredità floreale di Mrs. Leonor Castell
Descrizione	A differenza di altre città dove i tappeti sono realizzati con altri materiali, a La Orotava vengono utilizzati solo fiori e altri elementi vegetali come barba di miglio, muschio o erica, tritati e tostiti per ottenere tre tonalità (verde, ocra e nero, a seconda del tempo di tostatura). Gli <i>alfombristas</i> non sono artisti professionisti. I tappeti di fiore sono un lavoro artistico che richiede uno schizzo in cui le linee principali sono proiettate. Nelle prime ore del mattino prima del Corpus Domini, La Orotava si sveglia molto presto e gli alfombristas occupano gli spazi che sono stati assegnati loro dalla tradizione per intraprendere i confini del loro tappeto.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Storia, Storia dell'arte
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=692 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Corpus Carpets</p>

29.Villa de La Orotava

Nome del monumento	Villa de La Orotava
Tipo di oggetto	Complesso storico
Luogo	La Orotava, Tenerife
Data di creazione	Dal 1498
Creatore	Alonso Fernández de Lugo
Descrizione	La Orotava è una città di grandi palazzi e strade acciottolate, una città immersa nel cuore della valle che porta lo stesso nome. Faceva parte del menceyato di Taoro, il più ricco e il più grande dei nove regni in cui l'isola è stata divisa.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=240 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p>Villa de La Orotava</p>

30.Podomorfos

Nome del monumento	Podomorfos
Tipo di oggetto	Zona archeologica
Luogo	La Oliva, Fuerteventura
Data di creazione	Periodo aborigeno
Creatore	Popolo aborigeno
Descrizione	Le incisioni rupestri con motivi podomorfi, attribuite alla cultura aborigena dell'isola, sono l'elemento più rilevante e singolare del Monte Tindaya, meritevole della massima protezione legale. Le incisioni rupestri della Montaña de Tindaya costituiscono uno spazio culturale unico e uno dei siti archeologici più spettacolari ed enigmatici delle Isole Canarie.
Collegamento con i libri di testo del mio paese e della scuola	Bene di interesse culturale Materie scolastiche: Geografia, Storia
Risorse	Gobierno de Canarias, http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/patrimoniocultural/bics/index.html?bic=true&cod=204 (accesso 7/1/2022).
Foto dell'oggetto	 <p style="text-align: center;">Podomorfos</p>

ANNEX I References

- Abowd, G. D., & Mynatt, E. D. (2000). Charting past, present, and future research in ubiquitous computing. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(1), 2958.
- Alevizos, Chr. (2021). *Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση*. Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο. Σχολή Επιστημών Διοίκησης και Οικονομίας. Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας. Retrieved from <https://apothesis.lib.hmu.gr/handle/20.500.12688/9956>.
- Alfrink, K. (2011). New games for new cities. Presentation, FutureEverything *Hubbub, Design for a Playful World 1*. Retrieved from <https://whatsthehubbub.nl/blog/2011/05/new-games-for-new-cities-at-futureeverything/>.
- Amarantidou, D. (2020). Η παιχνιδοποίηση ως μέσο κινητοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο Δημοτικό Σχολείο. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.
- Amoroso, M. (2020). Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna. In S. Pescarin, (Ed.), *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli, 55-59.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston, MA: Allyn & Bacon. Pearson Education Group.
- Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. Paper presented at the *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, BC, Canada.
- Apostolou, N. (2020). Δημιουργώντας παιγνιώδη ψηφιακά κουίζ με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την αρχαία ελληνική γλώσσα. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.
- Athanasopoulos, A. (2021). Ψηφιακό Ευρωπαϊκό Μουσείο Πολιτισμού. *Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό» (National Centre of research and preservation of school material, 2021)*.
- Attard, A., Di Iorio, E., Geven, K., & Santa, R. (2011). Student-Centred Learning: Toolkit for Students, Staff and Higher Education Institutions. *European Students' Union*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED539501>.



- Azzam, M. (2009). Why Creativity Now? A Conversation with Sir Ken Robinson. *Teaching for the 21st century*, 67(1), 22-26.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2002). Self-efficacy assessment. In R. Fernandez-Ballesteros (Ed.), *Encyclopedia of psychological assessment*. London: Sage Publications, 1-2.
- Barr, P. (2007). *Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction*. Doctoral Dissertation, Victoria University of Wellington.
- Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*. London: Springer.
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston, MA: Charles River Media.
- Boyan, A., & Sherry, J. (2011). The Challenge in Creating Games for Education: Aligning Mental Models With Game Models. *Child Development Perspectives*, 5(2), 82-7. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00160.x>.
- Brown, T. H. (2005). Towards a model for m-learning in Africa. *International Journal on E-learning*, 4(3), 299-315.
- Church, M. A., Elliot, A. J., & Gable, S. L. (2001). Perceptions of classroom environment, achievement goals, and achievement outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 43–54. Retrieved from <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.43>.
- Clarke, I. (2001). Emerging value propositions for m-commerce. *Journal of Business Strategies*, 18(2), 133-148.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661–686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>.
- Cosovic, M., Ramic, B. (2020). Game-Based Learning in Museums — Cultural Heritage. *Information 2020*, 11, 22, 1-13. doi:10.3390/info11010022.
- Covington M. V., & Omelich C. L. (1984). Task-oriented versus competitive learning structures: motivational and performance consequences. *Journal of Educational Psychology*, 76, 1038-1050.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). The contribution of flow to positive psychology. In J. E. Gillham (Ed.), *The science of optimism and hope: Research essays in honor of Martin E. P. Seligman* Templeton Foundation Press, 387–395.

- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & education*, 75, 82-91.
- Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they should mean to educators. *Simulation and Gaming* 33 (2), 157-168.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference Envision Future Media Environments*, New York, 9-15.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: MacMillan.
- Dimitriadis, S., (2015). Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό. Αθήνα: Σύλλογος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3397>.
- Din, H. W. H. (2006). *Play to Learn: exploring online educational games in museums*. Paper presented at the *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraz, J. J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380- 392.
- Elliot, A. J. (1994). Approach and avoidance achievement goals: An intrinsic motivation analysis. In Elliot, A.J. & Church, M.A. (1997), A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 218-232.
- Elliot, A.J. (1999). Approach and Avoidance Motivation and Achievement Goals, *Educational Psychologist*, 34(3), 169-189.
- Faria, A. J., & Whiteley, T. R. (1990). An empirical evaluation of the pedagogical value of playing a simulation game in a principles of marketing course. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 17, 53–57.
- Feather, J. (2006). Managing the documentary heritage: issues from the present and future. In Gorman, G.E. and Sydney J. Shep (Eds), *Preservation management for libraries, archives and museums*, London: Facet, 1-18.
- Ferdani, D. et al. (2020). 3D Reconstruction and Validation of Historical Background for Immersive VR Applications and Games: The Case Study of the Forum of Augustus in Rome. *Journal of Cultural Heritage*, 43, 129-43. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.12.004>.

- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117-140.
- Froschauer, J. (2012). *Serious Heritage Games: Playful Approaches to Address Cultural Heritage* [PhD Dissertation]. Wien: Wien University of Technology.
- Gibbons, P. (2002). *Scaffolding Language, Scaffolding Learning. Teaching Second Language Learners in the Mainstream Classroom*. Portsmouth NH: Heinemann.
- Goula, V. (2019). *Παιχνιδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού*. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης. Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη. <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260>.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *RTMI* Ulm University, Institute of Media Informatics, 39-46.
- Hageneuer, S., & Schmidt, S. C. (2020). Introduction. In Hageneuer, S. (Ed.), *Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology*. London, 12-13 October 2018. London: Ubiquity Press, 1-10.
- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2013). Empirical study on the effect of achievement badges in TRAKLA2 online learning environment. In *Proceedings of Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE) Conference*, Macau: IEEE, 47-54.
- Halavais, A. M. C. (2012). A genealogy of badges, *Information. Communication & Society*, 15(3), 354-373.
- Hoffman, B. T. (2006). *Art and cultural heritage: law, policy, and practice*. Cambridge: University Press.
- Hsin-Yuan Huang, W. and Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education (Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto, 10 December 2013) <http://www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/programs-and-areas/behavioural-economics/guidegamificationeducationdec2013.pdf>.
- Huggett, J. (2019). Resilient Scholarship in the Digital Age. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2(1), 105-19. Retrieved from <https://doi.org/10.5334/jcaa.25>.
- Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. (2012). *The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.



- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kakihara, M. & Sørensen, C. (2001). Expanding the 'Mobility' Concept, *ACM SIGGROUP Bulletin*, 22(3), 33-37.
- Kampmann W. B., (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *The International Journal of computer game research*, 3(1).
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kassimati, A. (2016). *Μεθοδολογία αξιοποίησης gamification για την ενίσχυση high order thinking skills*. Πανεπιστήμιο Πειραιώς. Διπλωματική εργασία. Τίτλος Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Ηλεκτρονική Μάθηση. Τμήμα: Σχολή Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών. Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων. <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/10067>.
- Klopfer, E. & Squire, K. (2008). *Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations*. *Educational technology research and development*, 56 (2), 203-228.
- Kolliadis, E. (2002). *Γνωστική Ψυχολογία, γνωστική Νευροεπιστήμη και Εκπαιδευτική Πράξη. Αθήνα: Σύνοψη*.
- Kontogianni, G. & Georgopoulos, A. (2015). A realistic Gamification attempt for the Ancient Agora of Athens. *Digital Heritage* 2015, 377-380, doi: 10.1109/DigitalHeritage.2015.7413907.
- Kotini, I. & Tzelepi, S. (2016). Η μεθοδολογία Agile και η εφαρμογή της στην μαθησιακή διαδικασία ενισχύουν την Υπολογιστική Σκέψη. *Πρακτικά 8th Conference on Informatics in Education 2016*, 212-222. http://events.di.ionio.gr/cie/images/documents16/cie2016_cd_v1.0/new/custom/pdf/5_2%20212%20-%20222%20cie2016_095.000_kot_accepted_final_p.pdf.
- Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems*, 2(1), 46–53.
- Li, W., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2012, October). GamiCAD: A gamified tutorial system for first time autocad users. In *Proceedings of the 25th annual ACM symposium on user interface software and technology* (pp. 103–112). Cambridge, MA: ACM.
- Lyytinen, K. & Yoo, Y. (2002). Research Commentary: The Next Wave of Nomadic Computing. *Information Systems Research*, 13(4), 377-388.
- Mariotti, S. (2020a). What if *Lara Croft* Becomes a Video Game Designer? When Archaeologists 'Dig' Serious Games. In I. Marfisi-Schottman, et al. (Eds), *Games and*



Learning Alliance = Proceedings of the 9th International Conference, GALA2020 (Laval, France, December 9-10, 2020). Cham: Springer, p.p. 395-400. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3_37.

Mariotti, S., Marotta, N. (2020). Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria. *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 2(1S), 608-29. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11224>.

Mariotti, S., Marotta, N. (2020). Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria. *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 2(1S), 608-29. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11224>.

Matsangouras, I., (2002). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη. Αθήνα: Gutenberg.*

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. London: Penguin.*

Moran, T. P., & Dourish, P. (2001). Introduction to this special issue on context aware computing. *Human-Computer Interaction*, 16(2), 87-95.

Morgan, C. (2019). Avatars, Monsters, and Machines: a Cyborg Archaeology. *European Journal of Archaeology*, 22(3), 324-37. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/ea.2019.22>.

Mortara, M. et al. (2014). Learning Cultural Heritage by Serious Games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-25. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>.

Mortara, M.; Catalano, C.E.; Bellotti, F.; Fiucci, G.; Houry-Panchetti, M.; Petridis, P. (2014). Learning Cultural Heritage by Serious Games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325.

Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: A review of literature. In F. H. H. Nah (Ed.), *Proceedings of 1st International Conference on Human-Computer Interaction in Business*, Crete, Greece: LNCS Springer, 401–409.

Pagoulatou, A. (2020). Τα μυστικά της Πάτρας: Ένα χώρο - ευαίσθητο παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης και πολιτισμικής διαμεσολάβησης στην τάξη της γαλλικής ως ξένης γλώσσας. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020).*

Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31(1), 1059-1079.



- Pea, R., & Maldonado, H. (2006). WILD for learning: Interacting through new computing devices anytime, anywhere. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 427-441.
- Peraki, M. (2018). Παιχνιδοποίηση και αυτορρυθμιζόμενη μάθηση. *Πρακτικά: 5^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας*, 205-213.
- Pescarin, S. et al (2020). Optimising Environmental Educational Narrative Videogames: The Case of 'A Night in the Forum'. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3424952>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: McGraw-Hill Pub. Co.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation and Gaming*, 23(3), 261–276.
- Rao, B., and Minakakis, L. (2003). Evolution of mobile location-based services. *Communications of the ACM*, 46(12), 61-65.
- Reeves, B., & Read, J. L. (2009). *Total engagement: How games and virtual worlds are changing the way people work and businesses compete*. Boston, MA: Harvard Business Press.
- Rott, G., (2010). *Guidance and Counseling Services in the Learner - Centred Approach in HE, Bologna Handbook - Making Bologna Work Student Centered Learning - An Insight Into Theory And Practice*. T4SCL.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sangkyun, K., Kibong, S., Lockee, B. and Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham, Switzerland: Springer.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (Eds). (1994). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shapiro, J. (2018). *The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Connected World*. New York: Little, Brown and Company.
- Shuler, C. (2009). *Pockets of potential: Using mobile technologies to promote children's learning*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.



- Simons R., J., Van der Linden, J., & Duffy, T., A. (2000). New learning: three ways to learn in a new balance. Retrieved from *Utrecht University Repository*, <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/6952>.
- Singh, M. (2021). Acquisition of 21st Century Skills Through STEAM Education. *Academia Letters*, Article 712. Retrieved from <https://doi.org/10.20935/AL712>.
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489–528.
- Smith, A. L., & Baker, L. (2011). Getting a clue: Creating student detectives and dragon slayers in your library. *Reference Services Review*, 39 (4), 628–642.
- Solima, L. (2018). Gaming for the Museums. The MANN Experience. *Economia della Cultura*, 28(3), 275-290.
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Taylor, T. L., (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331-339.
- Thurley, S. (2005). Into the future. Our strategy for 2005-2010. In *Conservation Bulletin [English Heritage]* (49). Retrieved from <https://content.historicengland.org.uk/images-books/publications/conservation-bulletin-49/cb4926-27.pdf>.
- Valle, A., Cabanach, R., González-Pienda, J., Rodríguez, S., & Piñeiro, I. (2003). Multiple goals, motivation and academic learning. *The British Journal of Educational Psychology*, 73, 71-87.
- Van't Hooft, M., Swan, K., Lin, Y-M., & Cook, D. (2007). What is ubiquitous computing? In M. van't Hooft, & K. Swan, K. (Eds), *Ubiquitous Computing in Education*. London: Routledge, 3-17.
- Villalustre, Lourdes; Del Moral, María Ester. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, Barcelona, n. 27, 13-31.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Wilshire, B., (1990). *The moral collapse of the university: Professionalism, purity, and alienation*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86–92.



Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Zimmermann, B. J. and Schunk, D.H. (2001). *Self-regulated learning and academic achievement: theoretical perspectives* (2nd ed.). NJ: Lawrence Erlbaum.

General bibliography

Abowd, G. D., & Mynatt, E. D. (2000). Charting past, present, and future research in ubiquitous computing. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(1), 2958.

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 50(2), 179-211.

Alfrink, K. (2011). New games for new cities. Presentation, FutureEverything *Hubbub, Design for a Playful World 1*. Retrieved from <https://whatsthehubbub.nl/blog/2011/05/new-games-for-new-cities-at-futureeverything/>.

Amarantidou, D. (2020). Η παιχνιδοποίηση ως μέσο κινητοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο Δημοτικό Σχολείο. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.

Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston, MA: Allyn & Bacon. Pearson Education Group.

Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. Paper presented at the *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, BC, Canada.

Apostolou, N. (2020). Δημιουργώντας παιγνιώδη ψηφιακά κουίζ με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την αρχαία ελληνική γλώσσα. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.

Athanasopoulos, A. (2021). Ψηφιακό Ευρωπαϊκό Μουσείο Πολιτισμού. *Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό» (National Centre of research and preservation of school material, 2021)*

Attard, A., Di Lorio, E., Geven, K., & Santa, R. (2011). Student-Centred Learning: Toolkit for Students, Staff and Higher Education Institutions. *European Students' Union*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED539501>.

Azzam, M. (2009). Why Creativity Now? A Conversation with Sir Ken Robinson. *Teaching for the 21st century*, 67(1), 22-26.



- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2002). Self-efficacy assessment. In R. Fernandez-Ballesteros (Ed.), *Encyclopedia of psychological assessment*. London: Sage Publications, 1-2.
- Barr, P. (2007). *Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction*. Doctoral Dissertation, Victoria University of Wellington.
- Bell, K. (2018). *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. John Hopkins University Press: Baltimore.
- Belman, J. & Flanagan, M. (2010). Exploring the Creative Potential of Values Conscious Game Design: Student's Experiences with the VAP Curriculum. *Eludamos*. 4(1).
- Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*. London: Springer.
- Beylefeld, A., & Struwig, M. (2007). A Gaming Approach to Learning Medical Microbiology: Student's Experiences of Flow. *Medical Teacher*. 29(9-10), 933-940.
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding Information Systems Continuance: An Expectation Confirmation Model, *MIS Quarterly*, 25(3), 351-370.
- Bishop, J. (2014). *Gamification for Human Factors Integration: Social, Education, and Psychological Issues*. Hershey: Information Science Reference (an imprint of IGI Global).
- Bleumers, L., All, A., Marien, I., Schurmans, D., Van Looy, J., Jacobs, A., et al. (2012). *State of Play of Digital Games for Empowerment and Inclusion: A Review of the Literature and Empirical Cases*. Spain: JRC Technical Reports Institute for Prospective Technological Studies.
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston, MA: Charles River Media.
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Student's Perceptions About the Use of Video Games in the Classroom. *Computers & Education*, 54(4), 1145-1156.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2008). *Challenges for Game Designers*. Boston, MA: Charles River Media.
- Brown, T. H. (2005). Towards a model for m-learning in Africa. *International Journal on E-learning*, 4(3), 299-315.

- Carroll, J. M. & Thomas, J. C. (1982). Metaphor and the cognitive representation of computing systems. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics*, 12, 107-116.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). The contribution of flow to positive psychology. In J. E. Gillham (Ed.), *The science of optimism and hope: Research essays in honor of Martin E. P. Seligman* Templeton Foundation Press, pp. 387–395.
- Church, M. A., Elliot, A. J., & Gable, S. L. (2001). Perceptions of classroom environment, achievement goals, and achievement outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 43–54. Retrieved from <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.43>
- Clarke, I. (2001). Emerging value propositions for m-commerce. *Journal of Business Strategies*, 18(2), 133-148.
- Consalvo, M., (2009). *There is No Magic Circle*. *Games and Culture*, 4, 408-417.
- Costello, B.M., & Edmonds, E.A. (2007). A study in play, pleasure and interaction design. *DPPI*. ACM Press, 76-91.
- Covington M. V., & Omelich C. L. (1984). Task-oriented versus competitive learning structures: motivational and performance consequences. *Journal of Educational Psychology*, 76, 1038-1050.
- De Aizpurua, M., Price E., Tucker, K. (2018). Give Gaming a Go! Enhancing learning through gamification. *Australian Law Librarian*, 26, 2, 92-100.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & education*, 75, 82-91.
- Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they should mean to educators. *Simulation and Gaming* 33 (2), 157-168.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference Envision Future Media Environments*, New York, 9-15.
- Dimitriadis, S., (2015). Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3397>

- Din, H. W. H. (2006). *Play to Learn: exploring online educational games in museums*. Paper presented at the *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraiz, J. J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380- 392.
- Elliot, A. J. (1994). Approach and avoidance achievement goals: An intrinsic motivation analysis. In Elliot, A.J. & Church, M.A. (1997), A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 218-232.
- Elliot, A.J. (1999). Approach and Avoidance Motivation and Achievement Goals, *Educational Psychologist*, 34(3), 169-189.
- Faria, A. J., & Whiteley, T. R. (1990). An empirical evaluation of the pedagogical value of playing a simulation game in a principles of marketing course. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 17, 53–57.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117-140.
- Fogg, B. (2009). A behavior model for persuasive design. Fourth *Persuasive Technology International Conference*. Claremont, California, April 26-29, 2009.
- Fernandes, J., Duarte, D., Ribeiro, C., Farinha, C., Pereira, J. M., & Silva, M. M. (2012). I think: A Game-Based Approach Towards Improving Collaboration and Participation in Requirement Elicitation. *Procedia Computer Science* (15), 66-77.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Gaver, W. W., Bowers, J., Boucher, A., Pennington, S., Gellersen, H., Schmidt, A., Steed, A., Villars, N., & Walker, B. (2004). The drift table: designing for ludic engagement. In *CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems*. ACM Press, 885-900.
- Gaver, W. W. (2002). Designing for Homo Ludens. *I3 Magazine*, 12.
- Gibbons, P. (2002). *Scaffolding Language, Scaffolding. Learning. Teaching Second Language Learners in the Mainstream Classroom*. Portsmouth NH: Heinemann.
- Gnauk, B., Dannecker, L., & Hahmann, M. (2012). Leveraging gamification in demand dispatch systems. *Proceedings of the 2012 Joint EDBT/ ICDT Workshops*, 103-110.



- Goula, V. (2019). *Παιχνιδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού*. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης. Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη. <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260>.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *RTMI* Ulm University, Institute of Media Informatics, 39-46.
- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2013). Empirical study on the effect of achievement badges in TRAKLA2 online learning environment. In *Proceedings of Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE) Conference*, Macau: IEEE, 47-54.
- Halavais, A. M. C. (2012). A genealogy of badges, *Information. Communication & Society*, 15(3), 354-373.
- Harland, P., Staats, H., & Wilke, H. A. M. (1999). Explaining Proenvironmental Intention and Behavior by Personal Norms and the Theory of Planned Behavior. *Journal of Applied Social Psychology* 29(12), 2505-2528.
- Hassenzahl, M. (2003). The thing and I: Understanding the relationship between user and product. In M. Blythe, C. Overbeeke, A. Monk, & P. C. Wright (Eds), *Funology: From usability to enjoyment*. Dordrecht: Kluwer, 31- 42.
- Helgason, D. (2010). *Trends Unity Blog*. Retrieved from <https://blog.unity.com/technology/2010-trends>.
- Hsin-Yuan Huang, W. and Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education (Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto, 10 December 2013) <http://www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/programs-and-areas/behavioural-economics/guidegamificationeducationdec2013.pdf>.
- Hunicke, R., Leblanc, M.G., & Zubek, R. (2004). MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1).
- Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S. & Dam, G. (2009). Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25, 332-344.
- Ibrahim, R., Che Mohd Yusoff, R., Mohamed Omar, H., and Jaafar, A. (2011). Students Perceptions of Using Educational Games to Learn Introductory Programming. *Computer and Information Science*, 4(1), 205-216.
- Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. (2012). *The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.



- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ioannides, M., Magnenat-Thalmann, N., & Papagiannakis, G. (2017). *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Cham: Springer.
- Kakihara, M. & Sørensen, C. (2001). Expanding the 'Mobility' Concept, *ACM SIGGROUP Bulletin*, 22(3), 33-37.
- Kampmann W. B., (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *The International Journal of computer game research*, 3(1).
- Kassimati, A. (2016). *Μεθοδολογία αξιοποίησης gamification για την ενίσχυση high order thinking skills*. Πανεπιστήμιο Πειραιώς. Διπλωματική εργασία. Τίτλος Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Ηλεκτρονική Μάθηση. Τμήμα: Σχολή Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών. Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων. <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/10067>
- Kaufman, D., Sauv e, L. (Eds.) (2010). *Educational Gameplay and Simulation Environments: Case Studies and Lessons Learned*. Hershey/New York.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer.
- Klopfer, E., & Squire, K. (2008). Environmental Detectives: the development of an augmented reality platform for environmental simulations. *Educational Technology Research and Development*, 56(2), 203-228.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Prentice Hall / Cambridge: Englewood Cliffs.
- Korhonen H., Montola M., & Arrasvuori J. (2009). Understanding Playful Experiences Through Digital Games, *Proceedings of the 4th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*, DPPI 2009, 274-285.
- Kotini, I & Tzelepi, S. (2016). Η μεθοδολογία Agile και η εφαρμογή της στην μαθησιακή διαδικασία ενισχύουν την Υπολογιστική Σκέψη. *Πρακτικά 8th Conference on Informatics in Education 2016*, 212-222. http://events.di.ionio.gr/cie/images/documents16/cie2016_cd_v1.0/new/custom/pdf/5.2%20212%20-%20222%20cie2016_095.000_kot_accepted_final_p.pdf
- Kreuger, C., & Tian, L. (2004). A Comparison of the General Linear Mixed Model and Repeated Measures Anova Using a Dataset with Multiple Missing Data Points. *Biological Research for Nursing*, 6(2), 151-157.

- Kukulska-Hulme, A., & Traxler, J. (2005). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. London: Routledge.
- Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems*, 2(1), 46–53.
- Landis, D., Triandis, H. C., & Adamopoulos, J. (1978). Habit and Behavioral Intentions as Predictors of Social Behavior. *Journal of Social Psychology*, 106(2), 227-237.
- Lee, M. C. (2010). Explaining and Predicting User's Continuance Intention toward E-Learning: An Extension of the Expectation-Confirmation Model, *Computers & Education*, 54(2), 506-516.
- Li, W., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2012, October). GamiCAD: A gamified tutorial system for first time autocad users. In *Proceedings of the 25th annual ACM symposium on user interface software and technology* (pp. 103–112). Cambridge, MA: ACM.
- Limayenm, M., Hirt, S. G., and Cheung, C. M. K. (2003). Habit in the Context of IS Continuance: Theory Extension and Scale Development. *European Conference on Information Systems*. Retrieved from <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1087&context=ecis2003>
- Ling, K., Beenen, G., Ludford, P., Wang, X., Chang, K., Li, X., et al. (2005). Using social psychology to motivate contributions to online communities. *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work*, 212-221.
- Lyytinen, K. & Yoo, Y. (2002). Research Commentary: The Next Wave of Nomadic Computing. *Information Systems Research*, 13(4), 377-388.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin.
- Montalvo, F. T., & Torres, M.C. (2008). Self-regulated learning: Current and future directions. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2(1), 1-34.
- Moran, T. P., & Dourish, P. (2001). Introduction to this special issue on context aware computing. *Human-Computer Interaction*, 16(2), 87-95.
- Morrison, A., Viller, S., & Mitchell, P. (2011). Building sensitising terms to understand free-play in open-ended interactive art environments. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM Press, 2335-2344.



- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proceedings 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, Cluj-Napoca, Romania, Europe, 323-329.
- Murphy, M. & Meeker, M. (2011). *Top mobile internet trends*. KPCB Relationship Capital. Retrieved from <http://www.techweb.com.cn/special/download/kpcb.pdf>
- Nacke, L. E., Drachen, A. & Goebel, S., (2010). Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context. *International Journal of Computer Science in Sport*, 9, 2.
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: A review of literature. In F. H. H. Nah (Ed.), *Proceedings of 1st International Conference on Human-Computer Interaction in Business*, Crete, Greece: LNCS Springer, 401–409.
- Ouellette, J. A., & Wood, W. (1998). Habit and Intention in Everyday Life: The Multiple Processes by Which Past Behavior Predicts Future Behavior. *Psychological Bulletin*, 124(1), 54-74.
- Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31(1), 1059-1079.
- Pea, R., & Maldonado, H. (2006). WILD for learning: Interacting through new computing devices anytime, anywhere. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 427-441.
- Peraki, M. (2018). Παιχνιδοποίηση και αυτορρυθμιζόμενη μάθηση. *Πρακτικά: 5^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας*, 205-213.
- Peters, K. (2007). m-Learning: Positioning educators for a mobile, connected future. *International Journal of Research in Open and Distance Learning*, 8(2), 1-17.
- Philpot, T. A., Hall, R. H., Hubing, N., & Flori, R. E. (2005). Using Games to Teach Statics Calculation Procedures: Application and Assessment. *Computer Applications in Engineering Education*, 13(3), 222-232.
- Piaget, J. (1936). *Origins of Intelligence in the Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Prensky, M. (2001). *The digital game-based learning revolution*. USA: McGraw-Hill
- Rao, B., and Minakakis, L. (2003). Evolution of mobile location-based services. *Communications of the ACM*, 46(12), 61-65.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation and Gaming*, 23(3), 261–276.

- Reeves, B. & Read, J. L. (2009). *Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Reiners, T., & Wood, L. C. (2015). *Gamification in Education and Business*. Cham: Springer.
- Richter, G., Raban, D. R., & Rafaeli, S. (2015). Studying Gamification The Effect of Rewards and Incentives on Motivation. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds), *Gamification in Education and Business*. Cham: Springer, 21-46.
- Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Serious Games: Mechanisms and Effects*. London, Routledge.
- Rott, G., (2010). *Guidance and Counseling Services in the Learner - Centred Approach in HE, Bologna Handbook - Making Bologna Work Student Centered Learning - An Insight Into Theory And Practice*. T4SCL.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sangkyun, K., Kibong, S., Lockee, B. and Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham, Switzerland: Springer.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (Eds). (1994). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shuler, C. (2009). *Pockets of potential: Using mobile technologies to promote children's learning*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Simons R., J., Van der Linden, J., & Duffy, T., A. (2000). New learning: three ways to learn in a new balance. Retrieved from *Utrecht University Repository*, <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/6952>.
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489–528.
- Smith, A. L., & Baker, L. (2011). Getting a clue: Creating student detectives and dragon slayers in your library. *Reference Services Review*, 39 (4), 628–642.
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.

- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 1-24.
- Taylor, T. L., (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331-339.
- Triandis, H. C. (1980). Values, Attitudes and Interpersonal Behavior. In *Nebraska symposium on motivation, 1979: Beliefs, attitudes, and values*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 195-259.
- Valle, A., Cabanach, R., González-Pienda, J., Rodríguez, S., & Piñeiro, I. (2003). Multiple goals, motivation and academic learning. *The British Journal of Educational Psychology*, 73, 71-87.
- Van der Heijden, H. (2003). Factors Influencing the Usage of Websites: The Case of a Generic Portal in the Netherlands, *Information & Management*, 40(6), 541-549.
- Van't Hooft, M., Swan, K., Lin, Y-M., & Cook, D. (2007). What is ubiquitous computing? In M. van't Hooft, & K. Swan, K. (Eds), *Ubiquitous Computing in Education*. London: Routledge, 3-17.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186-205.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Towards a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Villalustre, Lourdes; Del Moral, María Ester. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, Barcelona, n. 27, 13-31.
- Walker, K. (2006). Introduction: Mapping the landscape of mobile learning. In M. Sharples (Ed.), *Big issues in mobile learning: Report of a workshop by the kaleidoscope network of excellence mobile learning initiative*. Nottingham: University of Nottingham.
- Wilshire, B., (1990). *The moral collapse of the university: Professionalism, purity, and alienation*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Yee, N. (2006a). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 1(1), 68-71.
- Yee, N. (2006b). Motivations for play in online games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86-92.



Zicherman, G. (2011). A Long Engagement and a Shotgun Wedding: Why Engagement is the Power Metric of the Decade. *Presentation, Gamification Summit, San Francisco, CA*. Retrieved from <http://goo.gl/ilaO0>.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly.

Zimmermann, B. J. and Schunk, D.H. (2001). *Self-regulated learning and academic achievement: theoretical perspectives* (2nd ed.). NJ: Lawrence Erlbaum.

Ένωση Εταιρειών Κινητής τηλεφωνίας (2013). *20 χρόνια Κινητή Τηλεφωνία και Οικονομία*. Retrieved from http://www.eekt.gr/Portals/0/Analytic_findings_QED.pdf.

Κολλιιάδης, Ε. (2002α). *Γνωστική Ψυχολογία, γνωστική Νευροεπιστήμη και Εκπαιδευτική Πράξη*. Αθήνα: Σύνοψη.

Κολλιιάδης Ε., (2002β). *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη, Τόμος Β'*. Αθήνα, Σύνοψη.

Ματσαγγούρας, Η., (2002). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.

Βιβλιογραφία για το μεθοδολογικό πλαίσιο της Παιχνιδοποίησης

Alevizos, Chr. (2021). *Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση*. Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο. Σχολή Επιστημών Διοίκησης και Οικονομίας. Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας. Retrieved from <https://apothesis.lib.hmu.gr/handle/20.500.12688/9956>

Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. In *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*. New York, NY: ACM, 1-4.

Aonuma, E. (Producer), & Fujibayashi, H. (Director) (2011). *The Legend of Zelda*. Japan: Nintendo.

Bonaventura, L., Bryce, I., De Santo, T., Murphy, D. (Producers), & Bay, M. (Director) (2007). *Transformers*. United States: Di Bonaventura Pictures.

Bunchball (2007). Bunchball Nitro: Enterprise-level gamification. *Bi Worldwide*. Retrieved from <https://www.bunchball.com/products/nitro/>.

Bunchball (2016). *Gamification 101: An introduction to game dynamics* [White paper]. *Bi Worldwide*. Retrieved from Bunchball.com.

Christensen, C. M. (1992). Exploring the limits of the technology s-curve. Part I: Component technologies. *Production and Operations Management*, 1(4), 334-357. Retrieved from 10.1111/j.1937-5956.1992.tb00001.x.



- Dawes, R. M., Van De Kragt, A. J., & Orbell, J. M. (1988). Not me or thee but we: The importance of group identity in eliciting cooperation in dilemma situations: Experimental manipulations. *Acta Psychologica*, 68(1), 83-97.
- Duggan, K., & Shoup, K. (2013). *Business gamification for dummies*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Dunleavy, M. (2014). Design principles for augmented reality learning. *TechTrends*, 58(1), 28-34.
- Electronic Arts Inc. (2013). *SimCity BuildIt. Design Challenges*. Retrieved from <https://www.ea.com/games/simcity/simcity-buildit>
- Foster, R. N. (1986). *Innovation: The attacker's advantage*. New York, NY: Summit Books.
- Hate, S. (2013). Enterprise gamification architecture strategy. *Gamification: Rediscover the Power of Engagement*, 11(3), 55.
- Hayasaka, N. (Producer), & Matsumoto, K. (Director) (2003). *Transformers*. Japan: Winkysoft.
- Herger, M. (2011, October 24). *A checklist for evaluating gamification platforms*. *Enterprise Gamification*. Retrieved from <http://www.enterprise-gamification.com/>.
- Herzig, P., Ameling, M., & Schill, A. (2012, August 20-24). *A generic platform for enterprise gamification*. Paper presented at the Joint 10th Working IEEE/IFIP Conference on Software Architecture (WICSA) and 6th European Conference on Software Architecture (ECSA). Retrieved January 24, 2017, from *IEEE Xplore*. Retrieved from: <10.1109/WICSA-ECSA.212.33>.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, Vol. 4, No. 1. Retrieved from <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kato, H. (1999). *ARToolKit*. Retrieved from <https://artoolkit.org>.
- Kim, S. (2014). Decision support model for introduction of gamification solution using AHP. *The Scientific World Journal*, 2014, 1-7.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer.
- Korhonen, H., Montola, M., & Arrasvunori, J. (2009). Understanding playful user experience through digital games. In A. Guenand (Ed.), *Proceedings of the 4th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces, DPPI 2009*. Compiegne, France: ACM Press, 274-285.



- Kumar, J., & Herger, M. (2013). Gamification at work: Designing engaging business software. *Interaction Design Foundation*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org>
- Mayraz, E., & Lazo, D. (2012). *Sight systems*. Israel: Robot Genius.
- Mogo Mobile Inc. (2014). *Fresh Air*. Retrieved from <http://www.playfreshair.com>
- Mora, A., Riera, D., Gonzalez, C., & Arnedo-Moreno, J. (2017). Gamification: A systematic review of design frameworks. *Journal of Computing in Higher Education*. doi:[10.1007/s12528-017-9150-4](https://doi.org/10.1007/s12528-017-9150-4)
- Overmars, M. (1999). *Game Maker*. Retrieved from <https://www.yoyogames.com>
- Radoff, J. (2011). *Game on: Energize your business with social media games*. Indianapolis, IN: Wiley Publishing Inc.
- Schell, J. (2014). *The art of game design: A book of lenses* (2nd ed.). Boca Raton, FL: CRC Press.
- Schonfeld, E. (2010, August 25). *SCVNGR's secret game mechanics playdeck*. Retrieved from <https://techcrunch.com>
- Scillitoe, J. L. (2013). Technology S-curve. In E. H. Kessler (Ed.), *Encyclopedia of management theory Vol. 2*. Thousand Oaks, CA: SAGE Reference, 846-849. Retrieved from http://ezproxy.lib.vt.edu/login?url=http://go.galegroup.com.ezproxy.lib.vt.edu/ps/i.do?p=GURL&sw=w&u=viva_vpi&v=2.1&it=r&id=GALE%7CCX3719100270&sid=summ on&asid=67588320b3b844e91597dc092854603b.
- Supercell (2012). *Hay Day*. Finland: Supercell.
- Takahata, I. (Producer), & Miyazaki, H. (Director) (1986). *Castle in the Sky*. Japan: Studio Ghibli.
- Unity Technologies. (2004). *Unity*. Available from <https://unity3d.com>.
- Vogler, C., & Montez, M. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. (3rd ed.). Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Zhu, Y., Pei, L., & Shang, J. (2017). Improving video engagement by gamification: A proposed design of MOOC videos. In S. Cheung, L. Kwok, W. Ma, L. K. Lee, & H. Yang (Eds), *Proceedings of the International Conference on Blended Learning (ICBL) 2017*. Hong Kong, China: Springer, 433-444.



Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly.

Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition*. New York, NY: Mc Graw Hill Education.

Bibliography for Gamification and Cultural Heritage

Abdulqawi, Y. (2007). *Standard-Setting in UNESCO: Conventions, Recommendations, Declarations, and Charters Adopted by UNESCO (1948-2006)*. Leiden: UNESCO.

Amoroso, M. (2020). Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna. In S. Pescarin, (Ed.), *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli, 55-59.

Anderson, E.F., et al. (2010). Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review. *Virtual Reality*, 14, 255-75. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10055-010-0177-3>.

Andritsou, G., Katifori, A., Kourtis, V., & Ioannidis, Y. (2018). Momap, An Interactive Gamified App for the Museum of Mineralogy. In Proceedings of the *10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Wurzburg, Germany, 5-7 September 2018, 1-4.

Antoniou, A., Lepouras, G., Bampatzia, S., & Almpnouidi, H. (2013). An approach for serious game development for cultural heritage: Case study for an archaeological site and museum. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 6(4), 17.

Backlund, P., & Hendrix, M. (2013). Educational games—Are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games. In Proceedings of the *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, Poole, UK, 11-13 September 2013, 1-8.

Baek, Y. K. (2010). *Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study*. Hershey, PA: IGI Global.

Beacham, R., Denard, H., & Niccolucci, F. (2006). An introduction to the London charter. In M. Ioannides et al., *The Evolution of Information Communication Technology in Cultural Heritage: Where Hi-tech Touches the Past: Risks and Challenges for the 21st Century (Short papers from the joint event CIPA/VAST/EG/EuroMed)*. Budapest: Archaeolingua.

Bellotti, F. et al. (2013). Assessment in and of Serious Games: An Overview. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013, 1-11. Retrieved from <https://doi.org/10.1155/2013/136864>.



- Bellotti, F., Berta, R., & De Gloria, A. (2010). Designing Effective Serious Games: Opportunities and Challenges for Research. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 5(3), 22-35.
- Bentkowska-Kafel, A., Denard, H., & Baker, D. (2012). *Paradata and transparency in virtual heritage*. Farnham, Surrey, England: Ashgate.
- Bollwerk, E. (2015). Co-Creation's Role in Digital Public Archaeology. *Advances in Archaeological Practice*, 3(3), 223-34. Retrieved from <https://doi.org/10.7183/2326-3768.3.3.223>.
- Bonacchi, C. (2017). Digital Media in Public Archaeology. In Moshenska, G. (Ed.), *Key Concepts in Public Archaeology*. London: UCL Press, 60-72. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctt1vxm8r7.9>.
- Bonacini, E., & Giaccone, S. C. (2021). Gamification and Cultural Institutions in Cultural Heritage Promotion: A Successful Example from Italy. *Cultural Trends*, 1-20. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/09548963.2021.1910490>.
- Boom, K. H. J. et al. (2020). Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past. In Hageneuer, S. (Ed.), *Communicating the Past in the Digital Age = Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology* (October 12-13, 2018). London: Ubiquity Press, 1-10. Retrieved from <https://doi.org/10.5334/bch.c>.
- Boucenna, S., Narzisi, A., Tilmont, E., Muratori, F., Pioggia, G., Cohen, D., & Chetouani, M. (2014). Interactive technologies for autistic children: A review. *Cognitive Computation*, 6(4), 722-740.
- Bounia, A., Katapoti, D. (Eds.) (2021). *Αναδυόμενες Τεχνολογίες και Πολιτισμική Κληρονομιά*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Boyan, A., & Sherry, J. (2011). The Challenge in Creating Games for Education: Aligning Mental Models With Game Models. *Child Development Perspectives*, 5(2), 82-7. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00160.x>.
- Bozanta, A., Kutlu, B., Nowlan, N., & Shirmohammadi, S. (2016) Effects of serious games on perceived team cohesiveness in a multi-user virtual environment. *Computers in Human Behavior*, 59, 380-388.
- Bozkurt, A., Durak, G. (2018). A Systematic Review of Gamification Research: in Pursuit of Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(3), 15-33.
- Brockmyer, J. et al. (2009). The Development of the Game Engagement Questionnaire: A Measure of Engagement in Video Game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624-34. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.02.016>.



- Bruno, F., Lagudi, A., Ritacco, G., Agrafiotis, P., Skarlatos, D., Cejka, J., Kouril, P., Liarokapis, F., Philpin-Briscoe, O., Poullis, C., et al. (2017). Development and integration of digital technologies addressed to raise awareness and access to European underwater cultural heritage. An overview of the H2020 i-MARECULTURE project. In Proceedings of the *OCEANS 2017*, Aberdeen, UK, 19-22 June 2017, 1-10.
- Buckingham, D., & Scanlon, M. (2005). Selling Learning: Towards a Political Economy of Edutainment Media. *Media, Culture and Society*, 27, 41-58. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0163443705049057>.
- Capdevila Ibanez, B., Marne, B., & Labat, J.-M. (2011). Conceptual and Technical Frameworks for Serious Games. In D. Gouscos, & M. Meimaris, (Eds), *5th European Conference on Games Based Learning* (Athens, Greece 20-21 October 2011). Reading: Academic Conferences Ltd, 81-7.
- Capone, A. (2011). *Turismo videoludico: in viaggio con Assassin's Creed II tra Monteriggioni e San Gimignano [PhD Dissertation]*. Milano: University of Milano-Bicocca.
- Catalano, C. E., Luccini, A. M., Mortara, M. (2014). Best Practices for an Effective Design and Evaluation of Serious Games. *International Journal of Serious Games*, 1(1), 1-13. Retrieved from <https://doi.org/10.17083/ijjsg.v1i1.8>.
- Ceipidor, U.B., Medaglia, C., Volpi, V., Moroni, A., Sposato, S., Carboni, M., Caridi, A. (2013). NFC technology applied to touristic-cultural field: A case study on an Italian museum. In Proceedings of the *5th international workshop on near field communication (NFC)*, Zurich, Switzerland, 5 February 2013, 1-6.
- Champion, E. (2011). *Playing with the Past*. London: Springer. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/978-1-84996-501-9>.
- Champion, E. (2017). Bringing Your A-Game to Digital Archaeology: Issues with Serious Games and Virtual Heritage and What We Can Do About It. *The SAA Archaeological Record*, 17(2), 24-7.
- Christensen, P., & Machado, D. (2010). Video Games and Classical Antiquity. *The Classical World*, 104(1), 107-10.
- Christopoulos, D., Mavridis, P., Andreadis, A., & Karigiannis, J. N. (2011). Using Virtual Environments to Tell the Story "The Battle of Thermopylae". In Proceedings of the *Third International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*, Athens, Greece, 4-6 May 2011, 84-91.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Copplestone, T.J. (2017). Designing and Developing a Playful Past in Video Games. In A.



- Mol, et al. (Eds), *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games*. Leiden: Sidestone Press, 85-97.
- Cosovic, M., Ramic, B. (2020). Game-Based Learning in Museums — Cultural Heritage. *Information* 2020, 11, 22, 1-13. doi:10.3390/info11010022.
- Council of Europe (2005). Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society. *Faro Convention*. Retrieved from <https://rm.coe.int/1680083746>.
- Council of the European Union (2014). Council Conclusions on Participatory Governance of Cultural Heritage. *Official Journal of the European Union*, C 463, 1-3.
- Creative Keys (2020). Fruizione culturale in un click? Come il pubblico ha reagito alle proposte di fruizione culturale durante il lockdown e quali prospettive future. Retrieved from <https://bit.ly/3nmaj0a>.
- Dell'Aquila, E., Marocco, D., Ponticorvo, M., Di Ferdinando, A., Schembri, M., & Miglino, O. (2016). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives*. Berlin, Germany: Springer.
- Denard, H. (2013). Implementing best practice in cultural heritage visualisation: the London charter. In C. Corsi, B. Slapsak, F. Vermeulen (Eds), *Good Practice in Archaeological Diagnostics*. Springer, p.p 255-268.
- Deterding, S. et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In Lugmayr, A. et al. (Eds), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: The Association of Computing Machinery, 9-15. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: MacMillan.
- Di Blas, N., & Paolini, P. (2014). Multi-user virtual environments fostering collaboration in formal education. *Educational Technology & Society*, 17 (1), 54-69.
- Ding, W., & Marchionini, G. (1998). A Study on Video Browsing Strategies. Technical Report. Retrieved from <https://drum.lib.umd.edu/handle/1903/897>.
- Dorner, R., et al. (Eds). (2016). *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*. Switzerland: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1>.
- Dubois, L.-E., Gibbs, C. (2018). Video game-induced tourism: a new frontier for destination marketers. *Tourism Review*, 73(2), 186-98. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/TR-07-2017-0115>.
- Economou, M. (2015). Heritage in the Digital Age. In W. Logan, M. N. Craith, U. Kockel, (Eds), *A Companion to Heritage Studies*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 215-228. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/9781118486634.ch15>.



- EDUCAUSE Learning Initiative (ELI). (2014). 7 Things You Should Know about Game Based Learning. Retrieved from <https://library.educause.edu/media/files/library/2014/3/eli7106-pdf.pdf>.
- Entertainment Software Association (2020). 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. Retrieved from <https://bit.ly/395VNVg>.
- Euro Innovanet. Beyond the Traditional Museum (2008). In *Character, Profile and Extent of European Virtual Museums*. Rome, Italy: FMU. S. EU. M. Project.
- Ferdani, D. et al. (2020). 3D Reconstruction and Validation of Historical Background for Immersive VR Applications and Games: The Case Study of the Forum of Augustus in Rome. *Journal of Cultural Heritage*, 43, 129-43. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.12.004>
- Froschauer, J. (2012). *Serious Heritage Games: Playful Approaches to Address Cultural Heritage* [PhD Dissertation]. Wien: Wien University of Technology.
- Georgiou, R., & Hermon, S. (2011). A London charter's visualization: the ancient Hellenistic-Roman theatre in Paphos. In M. Dellepiane, F. Niccolucci, S. Pena Serna, H. Rushmeier, L. Van Gool (Eds), *The 12th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*. VAST, 1-4.
- Goldsmith, T.R., & LeBlanc, L.A. (2004). Use of Technology in Interventions for Children with Autism. *Journal of Early Intensive Behavior Intervention*, 1(2), 166-178.
- Gould, P. (2018). Community-Xentred Supply Chains and Sustainable Archaeological Tourism. *Archeostorie. Journal of Public Archaeology*, 2, 61-74. https://doi.org/10.23821/2018_3c.
- Haddad, N. (2016). Multimedia and Cultural Heritage: A Discussion for the Community Involved in Children's Edutainment and Serious Games in the 21st Century. *Virtual Archaeology Review*, 7(14), 61-73. Retrieved from <https://doi.org/10.4995/var.2016.4191>.
- Hageneuer, S. (Ed.). (2020). Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the *International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology, London, 12-13 October 2018*. London: Ubiquity Press.
- Hageneuer, S., & Schmidt, S. C. (2020). Introduction. In Hageneuer, S. (Ed.), *Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology. London, 12-13 October 2018*. London: Ubiquity Press, 1-10.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In Proceedings of the *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, HI, USA, 6-9 January 2014, 3025-3034.



- Hanes, L., & Stone, R. (2017). A model of heritage content in serious and commercial games. In *Proceedings of the 9th International Conference on Virtual Worlds and Games For Serious Applications (VS-Games)*, Athens, Greece, 6-8 September 2017, 137-140.
- Hanes, L., & Stone, R. (2019). A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education. *Journal of Computers in Education* 6, 587-612. Retrieved from <http://doi:10.1007/s40692-018-0120-2>.
- Hays, M. J., Lane, H.C., Auerbach, D. Must Feedback Disrupt Presence in Serious Games? In *Proceedings of the AIED Workshops*, Memphis, TN, USA, 9-13 July 2013.
- Hermon, S., Sugimoto, G., Mara, H., Arnold, D., Chalmers, A., & Niccolucci, F. (2007). The London charter and its applicability. In *VAST 2007. The 8th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*, Brighton, November 26-30, 2007. *Archaeolingua*, 11-14.
- Huggett, J. (2019). Resilient Scholarship in the Digital Age. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2(1), 105-19. Retrieved from <https://doi.org/10.5334/jcaa.25>.
- Husain, M., & Stein, J. (1988). Rezsó Balint and his most celebrated case. *Arch. Neurol.*, 45, 89-93.
- Ibrahim, N., & Ali, N. M. (2018). A Conceptual Framework for Designing Virtual Heritage Environment for Cultural Learning. *Jurnal on Computing and Cultural Heritage* 11(2), 27.
- Interactive Software Federation of Europe (2020). *Key Facts 2020*. Retrieved from <https://bit.ly/2L1DuZn>.
- Inventum (2018). Retrieved from <https://www.inventumgame.com/>.
- Irwin, D. E., & Andrews, R. V. (1996). Integration and accumulation of information across saccadic eye movements. In *Attention and performance XVI: Information Integration in Perception and Communication*, Volume 16. Cambridge, MA, USA: MIT Press 1996, 125-155.
- Italian Interactive Digital Entertainment Association (2020). I videogiochi in Italia nel 2020. Dati sul mercato e sui consumatori. Retrieved from <https://bit.ly/3dGZFPN>.
- Italian Videogame Program (2019). Videogiochi e luoghi reali: analisi del questionario IVIPRO. Retrieved from <https://bit.ly/38noqOv>.
- Kelly, L., Bowan, A. (2014). Gamifying the museum: Educational games for learning. In *Proceedings of the Museums and the Web Asia*, Daejeon & Seoul, Korea, 7-10 October 2014. Kersten, T.P., Tschirschwitz, F., & Deggim, S. (2017). Development of a Virtual Museum Including a 4d Presentation of Building History in Virtual Reality.



- Kidd, J. (2015). Gaming for affect: Museum online games and the embrace of empathy. *Journal of Curatorial Studies*, 4(3), 414-432.
- Kiourt, C., Koutsoudis, A., Markantonatou, S., & Pavlidis, G. (2016). THE 'SYNTHESIS' VIRTUAL MUSEUM. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 16(5), 1-9.
- Klopfer, E. & Squire, K. (2008). *Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations*. *Educational technology research and development*, 56 (2), 203-228.
- Klopfer, E., Perry, J., Squire, K., Jan, M. F., & Steinkuehler, C. (2005). Mystery at the museum: A collaborative game for museum education. In *Proceedings of the Conference on Computer Support for Collaborative Learning: Learning 2005: The Next 10 Years!* International Society of the Learning Sciences, Taipei, Taiwan, 30 May-4 June 2005, 316-320.
- Kontogianni, G. & Georgopoulos, A. (2015). A realistic Gamification attempt for the Ancient Agora of Athens. *Digital Heritage* 2015, 377-380, doi: 10.1109/DigitalHeritage.2015.7413907.
- Koutsabasis, P. (2017). Empirical Evaluations of Interactive Systems in Cultural Heritage: A Review. *International Journal of Computational Methods in Heritage Science*, 1(1), 100-22. Retrieved from <https://doi.org/10.4018/IJC- MHS.2017010107>.
- Kultima, A., & Paavilainen, J. (2007). Creativity techniques in game design. In *Proceedings of the Conference on Future Play*, Toronto, ON, Canada, 14-17 November 2007, 243-244.
- Lercari, N., Onsurez, L., & Schultz, J. (2013). Multimodal reconstruction of landscape in serious games for heritage: An insight on the creation of Fort Ross Virtual Warehouse serious game. In *Proceedings of the 2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)*, Marseille, France, 28 October-1 November 2013, Vol. 2, 231-238.
- Liarokapis, F., Petridis, P., Andrews, D., & de Freitas, S. (2017). Multimodal serious games technologies for cultural heritage. In *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Springer: Berlin, Germany, 2017, 371-392.
- Lopez-Mencheró, V. M. (2011). Propuesta para profundizar en la Carta de Londres y mejorar su aplicabilidad en el campo del patrimonio arqueológico. *Virtual Archaeology Review*. 4, 65-69.
- Lopez-Mencheró, V. M. (2013). International guidelines for virtual archaeology: the seville principles. In C. Corsi, B. Slapssak, F. Vermeulen (Eds), *Good Practice in Archaeological Diagnostics*. Springer, 269-284.

- Lopez-Menchero, V. M., & Grande, A. (2011). Hacia una carta internacional de arqueología virtual. El borrador SEAV. *Virtual Archaeology Review*. 4, 71-75.
- Lucey-Roper, M. (2006). Discover Babylon: Creating a vivid user experience by exploiting features of video games and uniting museum and library collections. In Proceedings of the *Museums and the Web*, Albuquerque, NW, USA, 22-25 March 2006.
- Luck, S. J., Vogel, E. K. (1997). The capacity of visual working memory for features and conjunctions. *Nature* **1997**, 390, 279.
- Mariotti, S. (2020a). What if *Lara Croft* Becomes a Video Game Designer? When Archaeologists 'Dig' Serious Games. In I. Marfisi-Schottman, et al. (Eds), *Games and Learning Alliance = Proceedings of the 9th International Conference, GALA2020* (Laval, France, December 9-10, 2020). Cham: Springer, 395-400. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3_37.
- Mariotti, S. (2020b). Serious Games and Archaeology: Rough Notes on Crafting Archaeological Data for Heritage Enhancement. In A. De Carvalho Antunes, et al. (Eds), *Advances in Cultural Heritage Studies, Year2020. Contributions of the European Student's Association for Cultural Heritage*. Oeiras, Portugal: Mazu Press, 217-234.
- Mariotti, S., Marotta, N. (2020). Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria. *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 2(1S), 608-29. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11224>
- Mayer, I. et al. (2014). A Brief Methodology for Researching and Evaluating Serious Games and Game-Based Learning. In T. Connolly, et al. (Eds), *Psychology, Pedagogy, and Assessment in Serious Games*. Hershey (PA): IGI Global, 357-393) Retrieved from <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4773-2.ch017>.
- Michael, D., & Chen, S. (2005). Proof of Learning: Assessment in Serious Games. Retrieved from *Game Developer*: https://www.gamasutra.com/view/feature/2433/proof_of_learning_assessment_in_.php.
- Mol, A. et al. (Eds). (2017). *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games*. Leiden: Sidestone Press.
- Morgan, C. (2019). Avatars, Monsters, and Machines: a Cyborg Archaeology. *European Journal of Archaeology*, 22(3), 324-37. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/eea.2019.22>.
- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15 (3), 318-325. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1296207413001349?via%3Dihub>.



- Mortara, M.; Catalano, C.E.; Bellotti, F.; Fiucci, G.; Houry-Panchetti, M.; Petridis, P. (2014). Learning Cultural Heritage by Serious Games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325.
- O'Keefe, P. J., Prott, L. V., & Institute of Art and Law (Great Britain). (2011). *Cultural heritage conventions and other instruments: A compendium with commentaries*. Builth Wells, United Kingdom: Institute of Art and Law.
- Pagoulatou, A. (2020). Τα μυστικά της Πάτρας: Ένα χώρο - ευαίσθητο παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης και πολιτισμικής διαμεσολάβησης στην τάξη της γαλλικής ως ξένης γλώσσας. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.
- Pescarin, S. (Ed.) (2020). *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli.
- Pescarin, S. et al (2020). Optimising Environmental Educational Narrative Videogames: The Case of 'A Night in the Forum'. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3424952>.
- Pescarin, S., et al (2020). Optimising Environmental Educational Narrative Videogames: The Case of "A Night in the Forum". *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-23. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/3424952>.
- Petzet, M., & Ziesemer J. (Ed.). (2004). *International Charters for Conservation and Restoration. Chartes Internationales sur la Conservation et la Restauration. Cartas Internacionales sobre la Conservacion y la Restauracion*. München: ICOMOS.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Politopoulos, A., et al. (2019). Romans and Rollercoasters: Scholarship in the Digital Playground. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2(1), 163-75. <https://doi.org/10.5334/jcaa.35>.
- Porter, J. (2018). Assassin's Creed Has a New Mission: Working in the Classroom. Retrieved from <https://nyti.ms/35kwPA7>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Reinhard, A. (2018). *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. New York, Oxford: Berghahn Books.
- Sailer, M. et al. (2017). How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-80. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.



- Sajid, M. J., et al. (2018). Video Gaming a New Face of Inducement Tourism: Main Attractors for Juvenile Gamers. *International Journal for Social Studies*. 4(5), 52-6.
- Shapiro, J. (2018). *The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Connected World*. New York: Little, Brown and Company.
- Singh, M. (2021). Acquisition of 21st Century Skills Through STEAM Education. *Academia Letters*, Article 712. Retrieved from <https://doi.org/10.20935/AL712>.
- Solima, L. (2018). Gaming for the Museums. The MANN Experience. *Economia della Cultura*, 28(3), 275-290.
- Volpe, G. (2020). *Archeologia pubblica. Metodi, tecniche, esperienze*. Roma: Carocci editore.
- Watrall, E. (2002). Digital Pharaoh: Archaeology, Public Education, and Interactive Entertainment. *Public Archaeology*, 2(3), 163-9. <https://doi.org/10.1179/pua.2002.2.3.163>.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly.
- Nguyen, T. T. H., Ishmatova, D., Tapanainen, T., Liukkonen, T.N., Katajapuu, N., Makila, T., & Luimula, M. (2017). Impact of Serious Games on Health and Well-being of Elderly: A Systematic Review. In Proceedings of the *50th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hilton Waikoloa Village, HI, USA, 4-7 January 2017.
- Oprins, E., Visschedijk, G., Roozeboom, M.B., Dankbaar, M., Trooster, W., & Schuit, S. C. E. (2015). The Game-based Learning Evaluation Model GEM: Measuring the Effectiveness of Serious Games Using a Standardised Method. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 7(4), 326-345.
- Pagano, A., Armone, G., & De Sanctis, E. (2015). Virtual Museums and audience studies: The case of "Keys to Rome" exhibition. In Proceedings of the *Digital Heritage*, Granada, Spain, 28 September - 2 October 2015, Volume 1, 373-376.
- Paliokas, I., & Sylaiou, S. (2016). The use of serious games in museum visits and exhibitions: A systematic mapping study. In Proceedings of the *8th International Conference on Games and Virtual Worlds For Serious Applications (VS-GAMES)*, Barcelona, Spain, 7-9 September 2016, 1-8.
- Parette, H. P., Quesenberry, A.C., & Blum, C. (2010). Missing the boat with technology usage in early childhood settings: A 21st century view of developmentally appropriate practice. *Early Childhood Education Journal* 37(5), 335-343.
- Pescarin, S., Rizvic, S., & Selimovic, D. (2019). V-MUST NET- The Virtual Museum Transnational Network. 2011. Retrieved from http://www.v-must.net/sites/default/files/SEEDI2011_pescarin-rizvic-selimovic- NCD21047.pdf.



- Pistoljevic, N., & Hulusic, V. (2018). Educational E-book For Children With and Without Developmental Disorders. *Journal of Computers in Education*, 2018, 6, 117-141.
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educ. Psychol.* 50(4), 258-283. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
- Posner, M. I., & Petersen, S. E. (1990). The attention system of the human brain. *Annual Review of Neuroscience*, 13(1), 25-42.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: McGraw-Hill Pub. Co.
- Rahaman, H. (2018). Digital heritage interpretation: a conceptual framework. *Digital Creativity*, 29 (2), 1-27.
- Ramic-Brkic, B. (2012). *The Influence of Olfaction on the Perception of High-Fidelity Computer Graphics*. Ph.D. Thesis, Coventry, UK: University of Warwick.
- Ramic-Brkic, B., Cosovic, M., Rizvic, S. (2019). Cultural Heritage Digitalization in BiH: State-of-the-Art Review and Future Trends. In *Proceedings of the 1st International Workshop on Visual Pattern Extraction and Recognition for Cultural Heritage Understanding Co-Located with 15th Italian Research Conference on Digital Libraries (IRCDL 2019)*, Pisa, Italy, 30 January 2019, 39-49.
- Rizvic, S., Djapo, N., Alispahic, F., Hadzihalilovic, B., Cengic, F. F., Imamovic, A., Okanovic, V., Boskovic, D. (2017). Guidelines for interactive digital storytelling presentations of cultural heritage. In *Proceedings of the 2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)* Athens, Greece, 6-8 September 2017, 253-259.
- Rizvic, S., Okanovic, V., Prazina, I., Sadzak, A. (2016). 4D virtual reconstruction of white bastion fortress. In *Proceedings of the 14th Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage*. Eurographics Association, Genova, Italy, 5-7 October 2016, 79-82.
- Salen, K., Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Sanford, K., Starr, L.J., Merkel, L., & Kurki, S. B. (2015). Serious games: Video games for good? *E-Learning and Digital Media*, 12, 90-106.
- Schaller, D. (2014). Game mechanics and the museum: Designing simple gameplay around complex content. In *Proceedings of the MW2014: Museums and the Web 2014*, Baltimore, MD, USA, 2-5 April 2014.
- Simons, D. J., & Chabris, C. F. (1999). Gorillas in our midst: Sustained inattentive blindness for dynamic events. *Perception*, 28, 1059-1074.



- Skamantzari, M., Kontogianni, G., Georgopoulos, A., & Kazanis, S. (2017). Developing a virtual museum for the Stoa of Attalos. In *Proceedings of the 2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Athens, Greece, 6-8 September 2017, 260-263.
- Soltani, P., & Vilas-Boas, J. P. (2019). Multi-user virtual environments for physical education and sport training. In *Cases on Immersive Virtual Reality Techniques*. Hershey, PA: IGI Global, 20-41.
- Tisserand, Y., Magnenat-Thalmann, N., Unzueta, L., Linaza, M.T., Ahmadi, A., O'Connor, N. E., Zioulis, N., Zarpalas, D., Daras, P. (2017). Preservation and gamification of traditional sports. In *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Berlin, Germany: Springer, 421-446.
- Van der Vegt, W., Westera, W., Nyamsuren, E., Georgiev, A., & Ortiz, I.M. (2016). RAGE architecture for reusable serious gaming technology components. *International Journal of Computer Games Technology*, 2016, 3.
- Vasquez, S., Penafiel, M., Cevallos, A., Zaldumbide, J., & Vasquez, D. (2017). Impact of Game-Based Learning on Students in Higher Education. In *Proceedings of the 9th Annual International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN)*, Barcelona, Spain, 3-5 July 2017, 43-56.
- Vayanou, M., & Ioannidis, Y. (2017). Storytelling games with art collections: Generic game-play design and preliminary evaluation through game testing sessions. In *Proceedings of the 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Athens, Greece, 6-8 September 2017, 264-271.
- Vayanou, M., Ioannidis, Y., Loumos, G., & Kargas, (2019). A. How to play storytelling games with masterpieces: From art galleries to hybrid board games. *Journal of Computers in Education*, 6(1), 79-116
- Vayanou, M., Loumos, G., Kargas, A., Sidiropoulou, O., Apostolopoulos, K., Ioannidis, E., Kakaletris, G., & Ioannidis, Y. (2019). Cultural Mobile Games: Designing for 'Many'. In *Proceedings of the 11th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Vienna, Austria, 4-6 September 2019, 1-4.
- Yim, J., & Graham, T. C. N. (2007). Using Games to Increase Exercise Motivation. In *Proceedings of the Conference on Future Play*, Toronto, ON, Canada, 15-17 November 2007. New York, NY: ACM, 166-173.

