

**Scénario pédagogique enseignant - mission 2****Présentation**

La mission 2 aborde une seconde facette du travail intellectuel et scientifique de Léonard de Vinci : l'ingénierie. Elle s'intitule « *Leonardo ingegnere* » et va permettre aux élèves de découvrir les compétences mécaniques et hydrauliques du génie italien, au service du progrès scientifique et médical (les études sur l'anatomie), de la stratégie militaire ou encore du divertissement de cour. À l'issue de cette mission, les élèves, divisés en deux équipes, pourront récupérer deux lettres mystérieuses qu'ils associeront aux autres lettres trouvées par les deux autres groupes (missions 1 et 3) pour reconstituer le mot correspondant au talent caché de Léonard de Vinci. Notons que la mission 2 est un peu plus complexe que la première (réception oral et écrite) et qu'elle peut s'y articuler dans le cadre d'une pédagogie différenciée au sein d'une classe.

**Objectifs****- culturels**

- Découvrir les talents d'ingénierie de Léonard de Vinci
- Découvrir quelques machines et inventions du maître et leurs usages
- Découvrir les nombreux champs d'exploration scientifiques de Léonard de Vinci (mécanique, hydraulique, anatomie, armes et stratégies militaires, divertissements culturels...)

**- communicatifs**

- **compréhension de l'oral**

- comprendre des documents sonores de nature et de complexité variables.

- **compréhension de l'écrit**

- comprendre des documents écrits issus de sources diverses.

**- langagiers**

- **lexique**

- Revoir et enrichir le vocabulaire de l'art
- Découvrir le vocabulaire des sciences et de la technique
- Découvrir le vocabulaire de l'art et de la composition d'une oeuvre

## - transversaux

- Compétences sociales

Coopérer pour travailler efficacement. Respecter un rôle pour contribuer au bon fonctionnement de l'équipe.

- Compétences méthodologiques

Prise de notes, logique. Stratégies de compréhension de l'oral et de l'écrit.

## Solutions

### SQUADRA 1 :

Risolvete gli enigmi e trovate una lettera misteriosa.

#### - Tappa 1 :

A- Guardate il video dall'inizio alla fine per passare alla tappa seguente.

B - Rispondete alla domanda : *Quale strumento vediamo alla fine del video?*

*Macchina - Elica - Trivella*

#### - Tappa 2 :

A- Cliccate sull'immagine per guardare il video e rispondete alle domande. Notate i numeri delle risposte.

### Link video

a) Quali competenze acquisisce Leonardo negli anni?

1- competenze meccaniche e idrauliche

2- l'arte di disegnare

3- la voglia di inventare

c) Che tipo di macchine progetta?

1- macchine volanti

2- macchine da guerra

3- macchine ferroviarie

d) Che cosa disegna?

b) Che titolo acquisisce nel 1482?

1- poeta di corte

2- scrittore di corte

3- ingegnere di corte

1- insetti

2- edifici

3- corpi umani

- e) Da che tipo di macchine è ossessionato?
- 1- macchine che consentono di fare la guerra
  - 2- macchine che consentono di volare**
  - 3- macchine che consentono di navigare

- f) Che cosa osserva per disegnare diversi macchinari?
- 1- il volo degli uccelli**
  - 2- gli esseri umani
  - 3- i mammiferi

B- Quando avete finito, tornate su questa pagina e date il codice di accesso.

**CODICE SEGRETO : 132221**

**- Tappa 3 :**

Avete trovato le sei risposte del questionario. Adesso rilevate le lettere evidenziate in rosso. ecco a voi la parola magica!

# BRAVISSIMI!

*AVETE TROVATO LE SEI RISPOSTE DEL QUESTIONARIO.  
ADESSO RILEVATE LE LETTERE EVIDENZIATE IN ROSSO. ECCO  
A VOI LA PAROLA MAGICA!*

COMPETENZE MECCANICHE ED  
IDRAULICHE  
MACCHINE CHE CONSENTONO DI  
**VOLARE**  
IL VOLO DEGLI UCCELLI  
**INGEGNERE DI CORTE**  
EDIFICI  
MACCHINE DA GUERRA

PAROLA  
MAGICA?

LA PAROLA MAGICA È **CODICE**

## CONCLUSIONE PER LA SQUADRA 1

LA LETTERA MISTERIOSA È LA **C** di CODEX



## SQUADRA 2 :

**Risolvete il cruciverba sulle macchine di Leonardo per ottenere la seconda parola**

### **- Tappa 1 :**

Scoprite le macchine di Leonardo

[Link verso il sito](#)



A2 / A2+

Collège-lycée

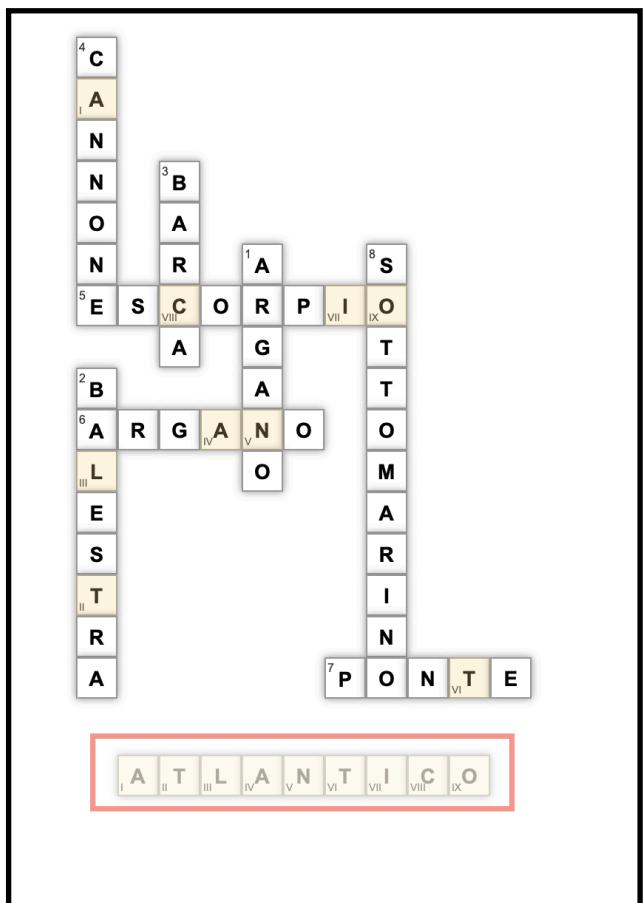
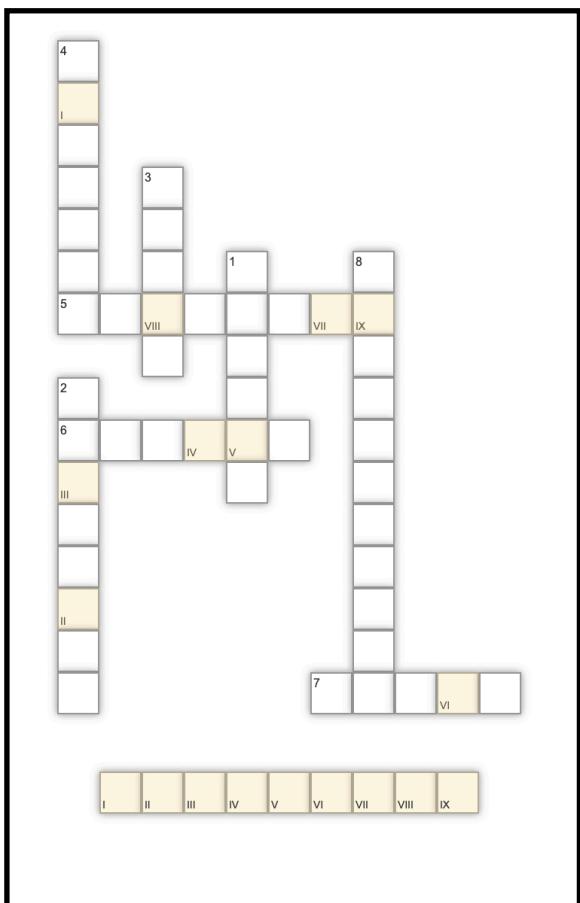
Escape Game « Leonardo Da Vinci »

## - Tappa 2 :

Risolvete il cruciverba sulle macchine di Leonardo per ottenere la seconda parola

### *DEFINIZIONI*

- 1- serve a sollevare pesi
- 2- è veloce
- 3- ha delle pale
- 4- è musicale
- 5- è una nave « scorpione »
- 6- quello di Leonardo è doppio
- 7- serve a passare un canale o un fiume
- 8- va sotto il mare



LA PAROLA MAGICA È **ATLANTICO**

**CONCLUSIONE PER LA SQUADRA 2**

LA LETTERA MISTERIOSA È LA **U** DI ATLANTICUS

