

PROGETTO DIDEROT

LINEA TECNOLOGIA L'IMMAGINE RACCONTATA

Il Laboratorio-Museo Tecnologicamente d'Ivrea è stato realizzato dalla Fondazione Natale Capellaro nel 2005, con l'obiettivo di stimolare nel visitatore un'attenzione orientata al presente e al futuro delle tecnologie e al loro potere d'incidenza sulla vita quotidiana.

Lo spazio espositivo è suddiviso in aree dimostrative dedicate alle macchine per scrivere, al calcolo meccanico ed elettronico e alla storia del computer. Inoltre, sono presenti un laboratorio di restauro e quattro aree riservate alle numerose attività didattiche.

"Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco", questa è la filosofia dei laboratori didattici, in cui partendo dal divertimento è possibile fare esperienze uniche e giocare con le tecnologie.

Oggi risulta fondamentale lo spazio on-line, in cui Tecnologicamente mette a disposizione degli alunni stimolanti attività, da svolgere a scuola coordinati dagli insegnanti, al fine di riflettere sull'utilizzo ed il funzionamento dei mezzi tecnologici, come questi si sono evoluti nel tempo ed usare la fantasia per immaginare nuovi scenari.

1. Svolgimento del gioco

Andare sul sito web del Museo: www.museotecnologicamente.it

Nella colonna di sinistra, sotto la categoria Scuole, cliccare sulla voce Diderot. Nella pagina dedicata, cliccare sull'attività didattica "L'Immagine Raccontata".



Inserire Username e Password negli appositi spazi, ponendo attenzione ai caratteri maiuscoli e minuscoli. Cliccare su >enter.

Nella schermata successiva inserire il nome dell'alunno (seguito dall'iniziale del cognome, nel caso in cui vi siano più alunni con lo stesso nome), ponendo attenzione ai caratteri maiuscoli e minuscoli; questo nome permetterà riaccedere al gioco nel punto in cui è stato interrotto, dopo averlo salvato. Cliccare su >enter

Cliccare su Elio, il protagonista del gioco, ed ascoltare le istruzioni.

Lo scopo del gioco è quello di esplorare le stanze della casa di Elio. In ogni stanza sono presenti alcuni oggetti a cui mancano pezzi fondamentali. Questi saranno da cercare nella casa.

Cliccare sull'icona di una stanza per accedervi.





Selezionare un oggetto e cercare il pezzo mancante.

A titolo d'esempio ed esclusivamente per gli insegnanti:

Dopo essere entrati nel bagno, selezionare il cellulare a cui manca lo schermo o display. Cliccare sull'icona della cantina. Entrati nella cantina, cercare lo schermo e selezionarlo. Questo entrerà automaticamente nel baule dove verrà conservato.



Selezionare nuovamente una stanza e ripetere il procedimento per ogni oggetto ed in ogni stanza.

Al termine di ogni stanza apparirà il nonno di Elio che racconterà una storia legata all'oggetto simbolo della stanza.

Questo oggetto si trasforma magicamente in codice ASCII, che fino a pochi anni fa era l'unico metodo per le trasmissioni di immagini digitali.

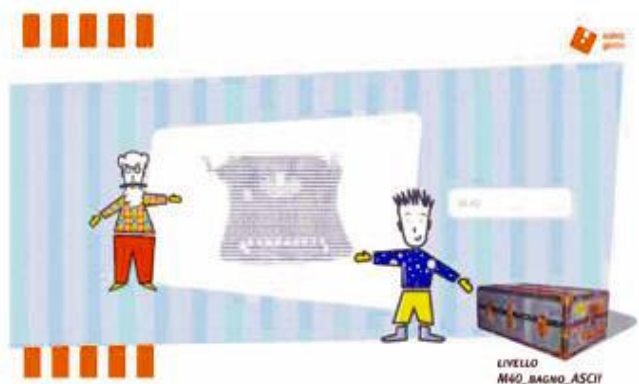
La sigla "ASCII" sta per: "American Standard Code for Information Interchange", cioè "Standard americano per lo scambio di informazioni". Un codice ASCII è la rappresentazione numerica di un carattere in quanto il computer può solo capire numeri e codici. Per esempio il carattere "@" è rappresentato dal codice ASCII "64"

Al termine di ogni racconto si tornerà automaticamente alla pagina di selezione delle stanze, da cui sarà possibile completare il gioco.

In ogni momento è possibile salvare il gioco per continuarlo in un altro momento. Cliccare in alto a destra su Salva Gioco. Collegandosi le volte successive basterà inserire Username e Password e in seguito il nome dell'alunno, rispettando l'uso di maiuscole e minuscole.



NARRAZIONE.EPS
LIVELLO:
M40_BAGNO



LIVELLO
M40_BAGNO_ASCII



Dopo aver completato tutte le stanze ogni alunno riceverà un regalo. Ciccando sul pacco si scaricherà automaticamente un gioco-premio.

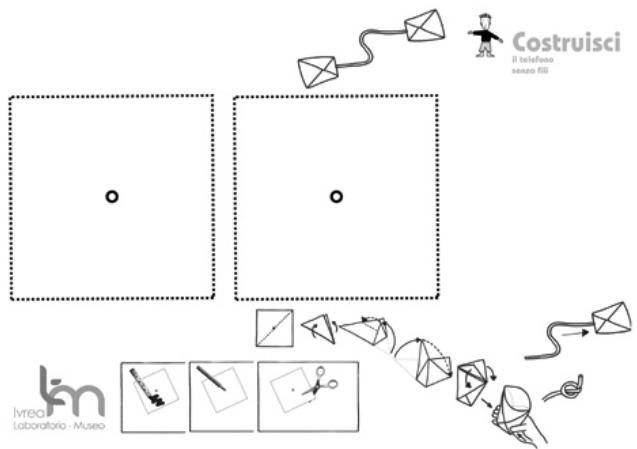
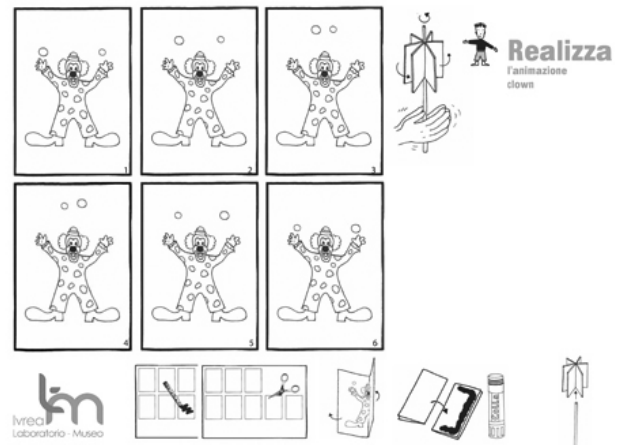
Sono a disposizione 20 giochi diversi e ogni bambino ne otterrà due. I pdf devono essere scaricati e stampati su fogli A4 bianchi. Ogni foglio proporrà un gioco che dovrà essere colorato, ritagliato e incollato.

Il gioco on-line prosegue off-line, grazie ai giochi che vengono dati in regalo ai bambini. L'attività continua sul banco di scuola, svolta individualmente o in piccoli gruppi divisi in base ai diversi temi proposti nei giochi. Questi giochi vogliono essere spunto per poter realizzare, con l'aiuto degli insegnanti, altri giochi inventati dai bambini stessi, a sostegno dell'uso della propria creatività.

Alcuni giochi riprendono il concetto delle memory cards, altri permettono la costruzione di miniteatrini ambientati nella campagna. Un gioco da montare e colorare per imparare a leggere l'orologio, per imparare cos'è un'animazione, per costruire un telefono senza fili, per giocare con il mondo degli emoticon, per parlare dei cicli delle stagioni. Tagliare, colorare girandole e bamboline di carta per stimolare ed incoraggiare la creatività dei bambini.

Tutto fatto in modo volutamente semplice: disegni su fogli di carta bianca. Il bambino certamente dispone di questo strumento e può provare così a disegnare ritagliare e assemblare il teatrino di casa sua, con i suoi genitori e parenti come personaggi o inventare le memory card con i suoi oggetti preferiti e così via.

Il motto è sempre quello: se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco.



Rimango a vostra disposizione per ulteriori informazioni e chiarimenti. Sono reperibile dal Lunedì al Venerdì dalle 8.30 alle 12.30 al numero 0125 1960010. Inoltre potete contattarmi in qualsiasi momento scrivendo una mail a scuole@museotecnologicamente.it

Buon Lavoro

Dott.ssa Alice Biancotto