



PROGETTO DIDEROT



LINEA TECNOLOGIA L' INVENTORE

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.

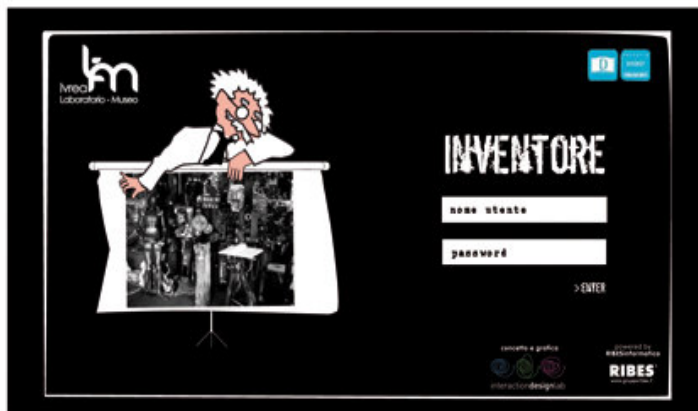
"Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco", questa è la filosofia dei laboratori didattici, in cui partendo dal divertimento è possibile fare esperienze uniche e giocare con le tecnologie.

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'Inventore".

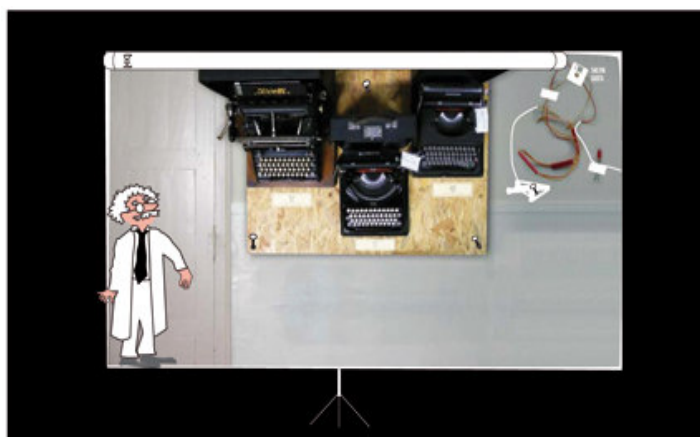
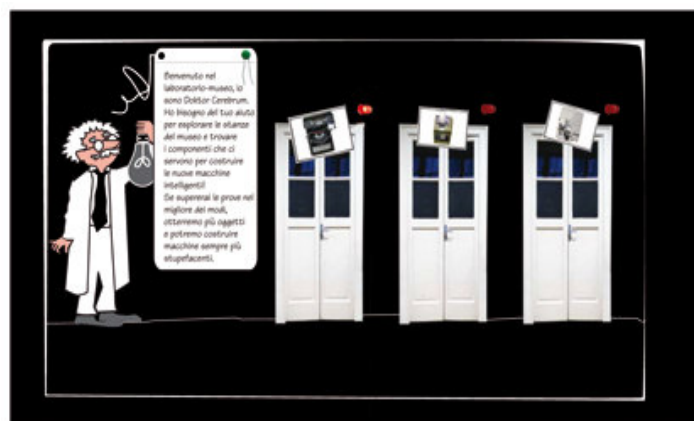


Inserire Username e Password negli appositi spazi, ponendo attenzione ai caratteri maiuscoli e minuscoli. Cliccare su >enter.

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

A questo punto siete nel Museo e potete accedere alle 3 stanze cliccando su una delle porte.

Lo scopo del gioco è quello di esplorare le stanze del Museo, giocare ai giochi proposti per ottenere i componenti necessari a costruire le nuove macchine.



Esempio: entrare nella prima stanza, quella delle Macchine per Scrivere, cliccando sull'immagine della porta.

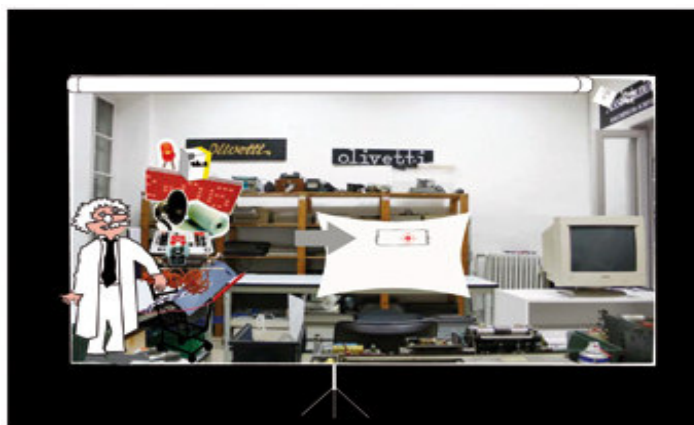
Sono presenti due prove attivabili cliccando sulle macchine per scrivere.

Superare le prove, che hanno un tempo massimo per lo svolgimento, al fine di ottenere i componenti, che varieranno in base all'abilità dell'alunno.

Più componenti si collezionano, più sofisticata sarà la macchina che si riuscirà a creare.

Dopo aver superato tutte le prove di tutte le stanze, si accede al laboratorio, in cui è possibile creare la macchina trascinando i componenti guadagnati all'interno della scatola magica.

Azionando la nuova macchina, riceverete in premio il prodotto della vostra macchina, che potrete scaricare sul vostro computer.



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