



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Archeogame al Salinas

Archeogame al Salinas

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: *: Museo Archeologico di Salinas - Associazione

Regione/Region: Sicilia

Paese/ Country: Italia

Città/ City: Palermo

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto si basa sulla strutturazione di un vero e proprio percorso di visita virtuale, che attraverso l'utilizzo di applicazioni su smartphone alla visita reale, il gioco educativo si propone di far conoscere, tramite il gioco, la contestualizzazione storica, geografica e funzionale, i reperti archeologici, l'osservazione, l'analisi e la lettura, il potenziamento della didattica museale attraverso gli strumenti di un particolare di educazione attraverso il divertimento attraverso la didattica del patrimonio storico-artistico . Il percorso virtuale è un applicativo su terminale mobile che integra la tecnica attiva (radiofari bluetooth BLE beacon) e passive (QR-codes) per percorsi didattici di conoscenza e contestualizzazione della visita virtuale, nei diversi contesti di fruizione (on line e offline), dunque l'uso delle tecnologie informatiche per la lucida visita virtuale, alunni in una serie di visite, che utilizzano la metafora del gioco sui reperti del Museo, attraverso un approccio ludico e interattivo. Il percorso di visita sviluppa un tema culturale integrato con la didattica museale, con l'ausilio di tecnologie di editoria elettronica e di restituzione su terminale mobile, di posizionamento in tempo reale su un'infrastruttura tecnologica composta da radiofari BLE beacon e di prossimità di reperti notevoli del museo. La pre-visita virtuale è suggerito al fine di familiarizzare con i luoghi e con la visita virtuale. Il percorso prosegue con una visita al museo con l'ausilio di giochi tematici realizzati sono "Un giorno da campione", sull'origine della scrittura antico e "Dalla tabula al tablet" sull'origine della scrittura. I giochi di ciascuno, permettono alle scolaresche coinvolte di conoscere il percorso attraverso descrizioni, quiz, cruciverba, giochi di parole, reso via via sempre più complessa la visita e il gioco educativo. Tutte le tappe sono collegate tra loro da uno

per tutto il percorso. del suo contesto d'uso, domande di rinforzo dell'apprendimento a punti.

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://youtu.be/LnlbYyJsNqg>

In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...: Archeogame
creatività att
divertimento
permette ag
contestualiz
reperti arche
integrando t
BLE beacon
possono cos
percorso imp
sono in sinte
nazionale pe
e Ricerca de
strategie did
costruzione
svelando nu
inoltre un cir
museo attra
oppure di lib
multimediali
multipla cui
soprattutto c
una interazio
utente-ogge
avviene mec
messaggi da
associati ai r

Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?: Il percorso
interattiva (
visita innov
sull'apprene
perseguire
tradizionale
è qui struttu
un'esperien
comprende
trovare deg
maggior nu
ruolo di cer
apprendime
narrativo, o
raggiungere
un modello
virtuale pre
visita. La vi
remota alte
complemen

della visita reale, di: - apprendere la filosofia e le regole del gioco; - conoscere la suddivisione degli spazi del museo, utile per l'orientamento sul posto; - familiarizzare con la terminologia descrittiva degli oggetti; - stimolare la curiosità dell'alunno in vista della visita reale.

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?/What are the technological aspects of the project?: La tecnologia di progettazione (denominata Beni ed Eventi) è un software che contribuisce all'utilizzo di tecnologie visibili quanto all'infrastruttura smartphone virtuale, localmente divertente la

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : La sperimentazione in classi di due secondo grado

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Mezzi con il progetto

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Lo strumento, realizzato Culturali e dell'Identità 2017/18, è in dotazione museo prescelto per la abbracciando le Scuole manifestazioni/mostre predisposto per la visita

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Sperimentazione di tale metodologia virtuale e tecniche di localizzazione diffusione della stessa.

Durata progetto/project duration:
12 mesi.

Tipologia dell'ente/Kind of organization:

Museo Regionale - Ente Pubblico di Ricerca - Associazione Culturale (autori: Alberto Machì, Giovanni Luca Dierna, Monica Paola Ruffino, Antonio Macaluso, Francesca Spatafora, Maria Assunta Papa).

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/archeogame-al-salinas>