



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *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 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 percorso di 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, la restituzione su terminale mobile, di posizionamento in tempo reale, un'infrastruttura tecnologica composta da radiofari BLE beacon, in 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 percorsi 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, 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'appren
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 ha contribuito 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 al museo prescelto per la manifestazione/mostre predisposto per la visita

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Sperimentazione di tale metodologia virtuale e tecniche di localizzazione e 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](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/archeogame-al-salinas>