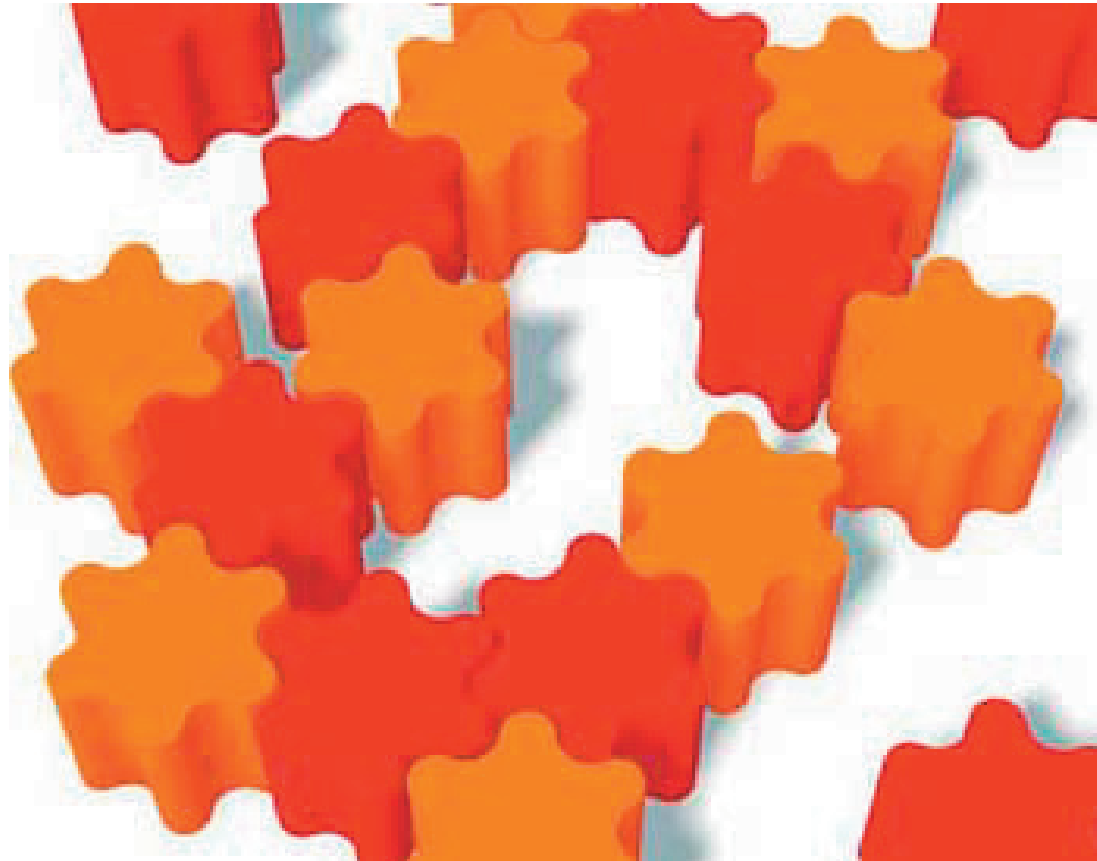


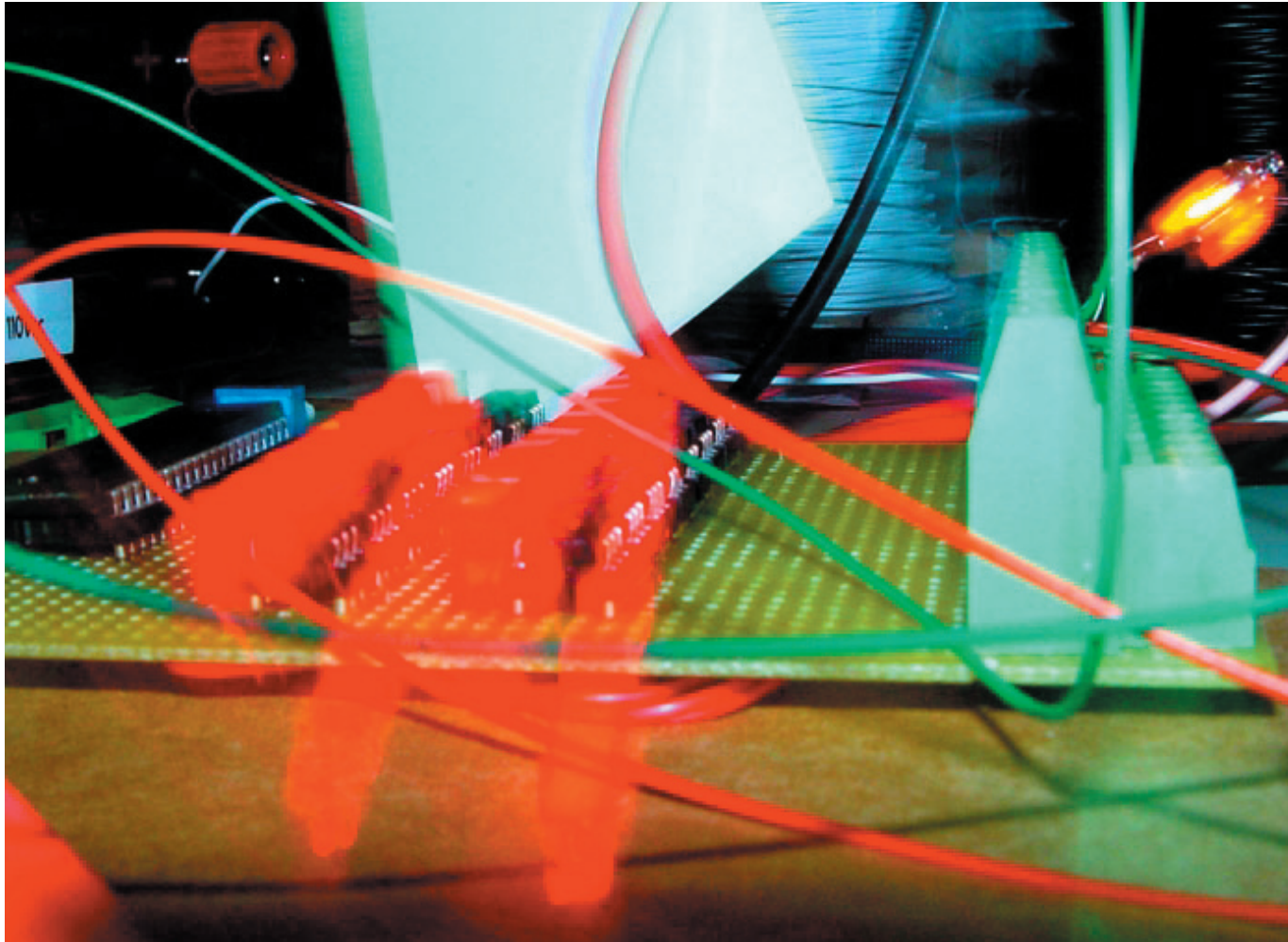
Fish 'n' Cut

Festival della Scienza 2005



Introduction

Il filo conduttore



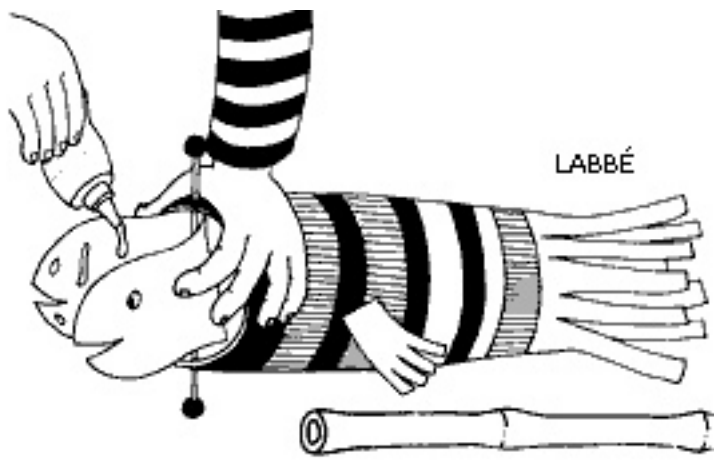
Due criteri ci hanno guidato nell'organizzazione di queste 6 strutture: la possibilità di vedere le cose da punti di vista differenti e la possibilità costante dell'interazione con l'altro.

Per imparare /creare/comprendere altre culture/ persone è importante allenare la capacità di guardare vari aspetti e varianti del medesimo fenomeno; l'abitudine a certe percezioni rende più difficile vedere altre possibilità. Il gruppo è il luogo dove tali abilità possono essere meglio coltivate

workshop

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help
Genova 2003
http://www.telecomitalia.it/festivaiddelascienza2005

how to create a flying fish!



LABBÉ

the first thing u need to do is the first thing u need to do is the first thing u need to do is the first thing u need to do is the first thing u need to do is the first thing u need to do is the first thing u need to do is

La metodologia cosiddetta hands on (toccare con le mani), sviluppata dalla museologia scientifica, ha come scopo primario di indurre i ragazzi ad agire, osservare e scoprire da soli fenomeni, per passare solo in un secondo momento alla concettualizzazione. Il metodo di lavoro è operativo: fare per capire e tutte le nozioni sono veicolate da giochi e percorsi pratici. Curiosità e stupore sono ingredienti importanti per ogni intervento, i ragazzi sono qui stimolati a capire, provare e scoprire.

I laboratori ritrovabili sul web sono una sorta di approccio alla ricerca scientifica dove anche gli errori possono essere uno spunto per spiegazioni interessanti.

Al termine dell'esperienza il piccolo visitatore deve pensare ho capito più che ci sono riuscito. Le esperienze verranno selezionate tra quelle che offrono al tempo stesso un'occasione di coinvolgimento e divertimento e un'occasione di stimolo intellettuale, naturalmente calibrato sulle capacità cognitive dei giovani visitatori.

Per ogni Padiglione
1 workshop ad hoc

Primo approccio: iniziazione ai laboratori

Dedicata a una fase di riscaldamento/ricreativa/creativa.

Viene dato alla famiglia lo spunto per far esperienze ludiche con i propri figli.

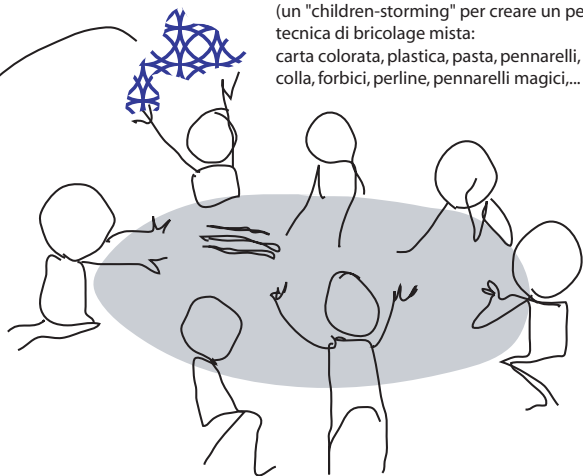
Un laboratorio creativo con materiali divertenti e vari per conoscersi e crescere attraverso la condivisione di momenti di gioco.

Sempre all'interno della stessa struttura è previsto l'allestimento di tavoli x 6/8 bambini per favorire l'aspetto collaborativo tra i più grandi, lo scambio di idee ed interessi per stimolare le relazioni tra loro.

Da una fustellatrice i bambini ricaveranno la sagoma del loro pesce. Attraverso l'utilizzo dei materiali più differenti (carta argentata trasparente colorata, post it, pasta modellabile tappi, perline, cannucce, etc etc) costruiranno/progetteranno insieme il loro pesce.

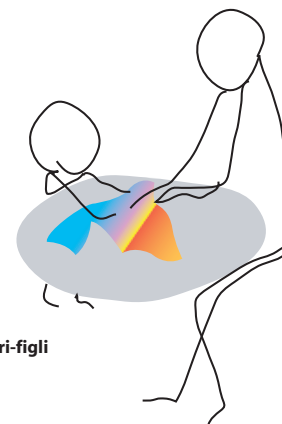
collaborazione di bambini

(un "children-storming" per creare un pesce)
tecnica di bricolage mista:
carta colorata, plastica, pasta, pennarelli, tempera,
colla, forbici, perline, pennarelli magici,...



collaborazione genitori-figli

()



fish portraits



web: "restiamo in contatto!"

Tutti i lavori potrebbero essere fotografati e esposti sulle pareti oltre che inseriti in una web-gallery. Il gadget può essere la chiave d'accesso a chat/blog in cui i partecipanti si scambiano messaggi e commenti.

La possibilità di contatto attraverso il website rafforza e stimola ulteriormente l'interazione e la comunicazione tra i partecipanti e permette ai bambini l'incontro e il confronto con una realtà più ampia.

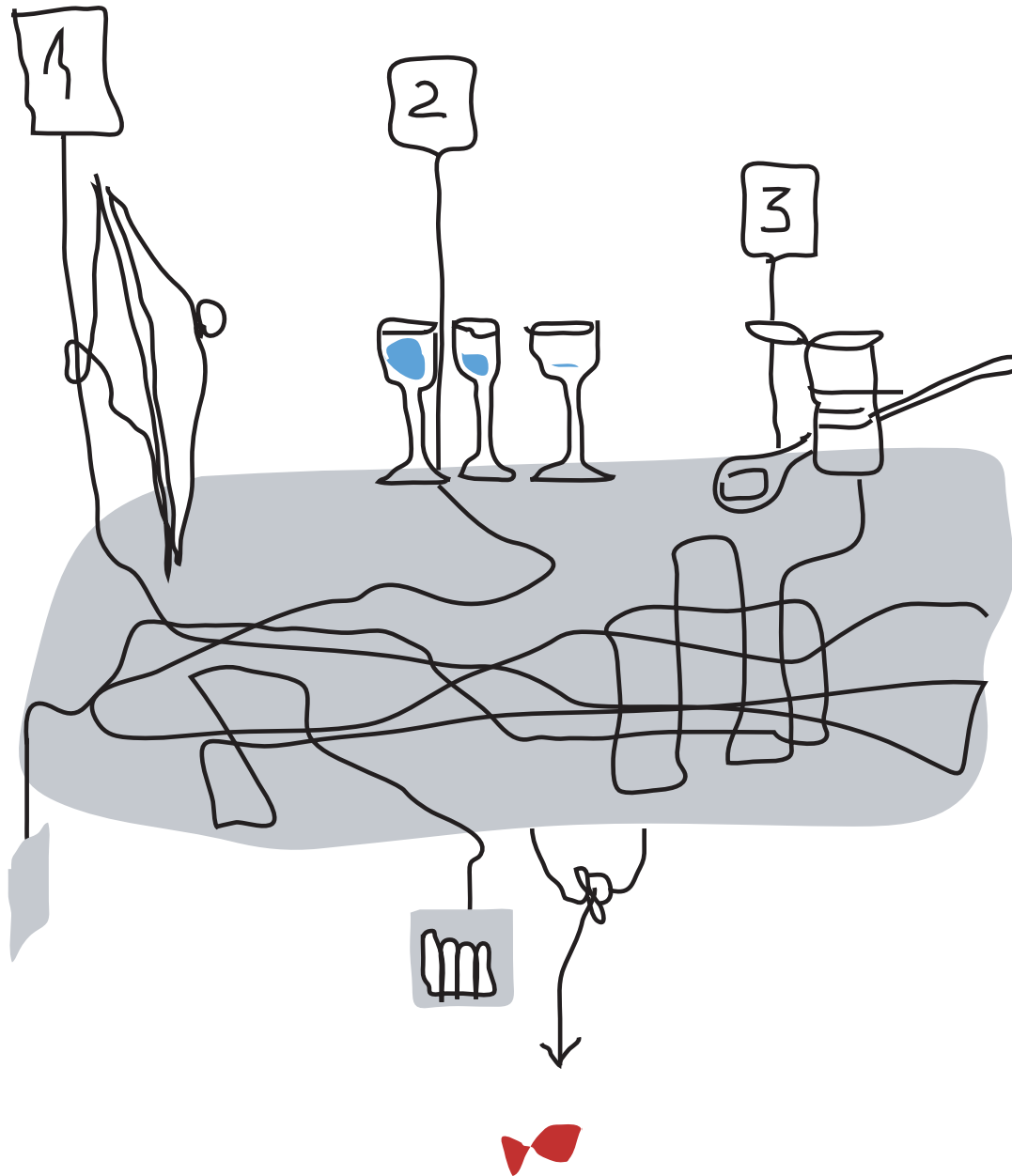
Mtv Pavillion

Alcuni oggetti d'uso quotidiano verranno reinterpretati come una possibilità musicale ... suggerendo ai nostri visitatori nuove modalità d'interazione con questi oggetti.

A- Su un tavolo verranno messi a disposizione vari oggetti/utensili casalinghi dando la possibilità al bambino di sperimentarne le potenzialità sonore. Immagini di strumenti musicali offriranno indizi analogie e spuntie su come maneggiarli.

B- L'utensile può essere suonato secondo delle regole musicali e viene associata la possibilità di ascoltare il suono dello strumento reale.

C- Attraverso il posizionamento del pescolino (taggato) sullo speciale sensore verrà emesso un suono che il bambino è invitato a riprodurre con gli strumenti a disposizione.



web: "musicaliamo!"

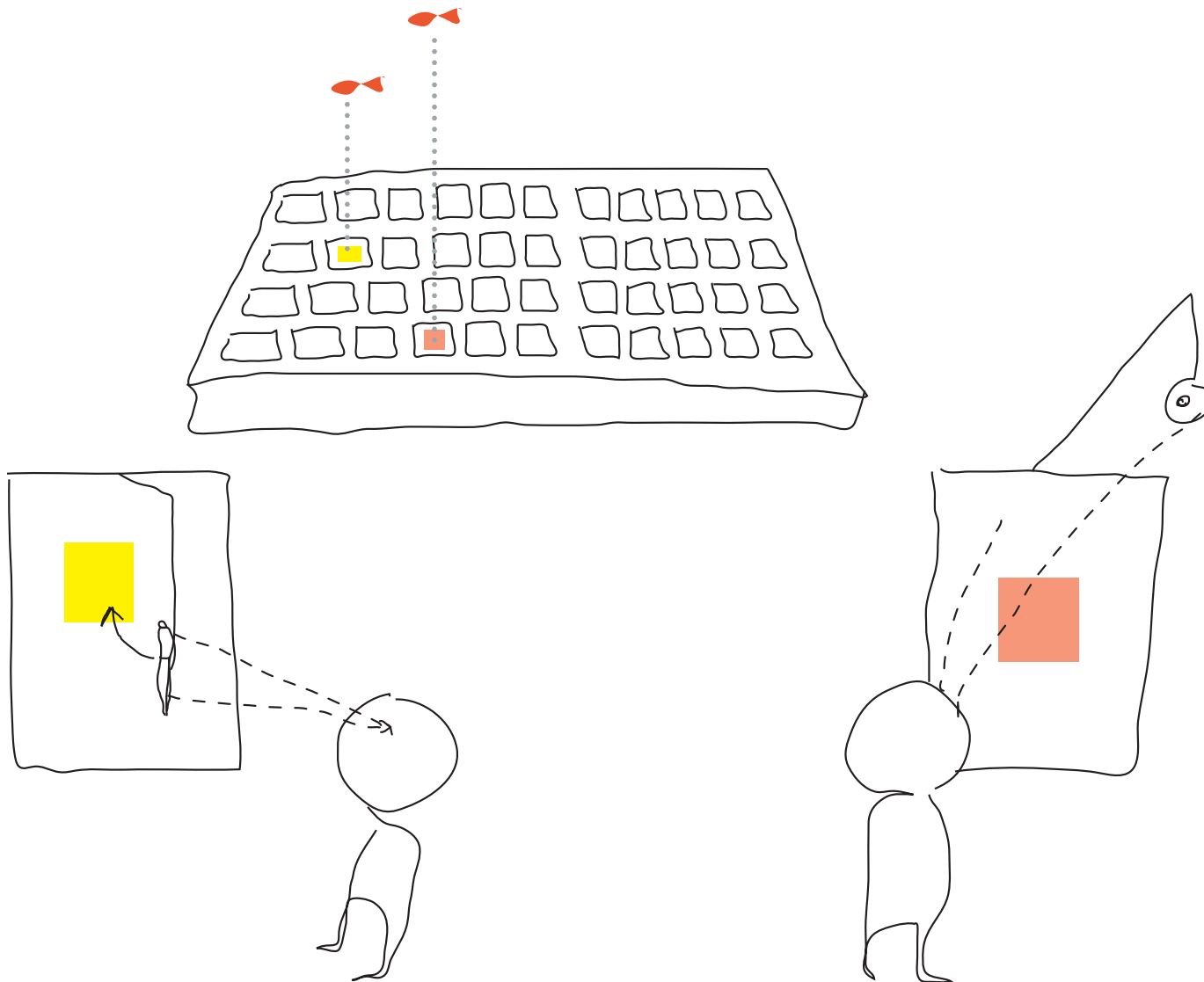
I workshop inerenti a questa sezione propongono la costruzione di oggetti musicali con materiali semplici.

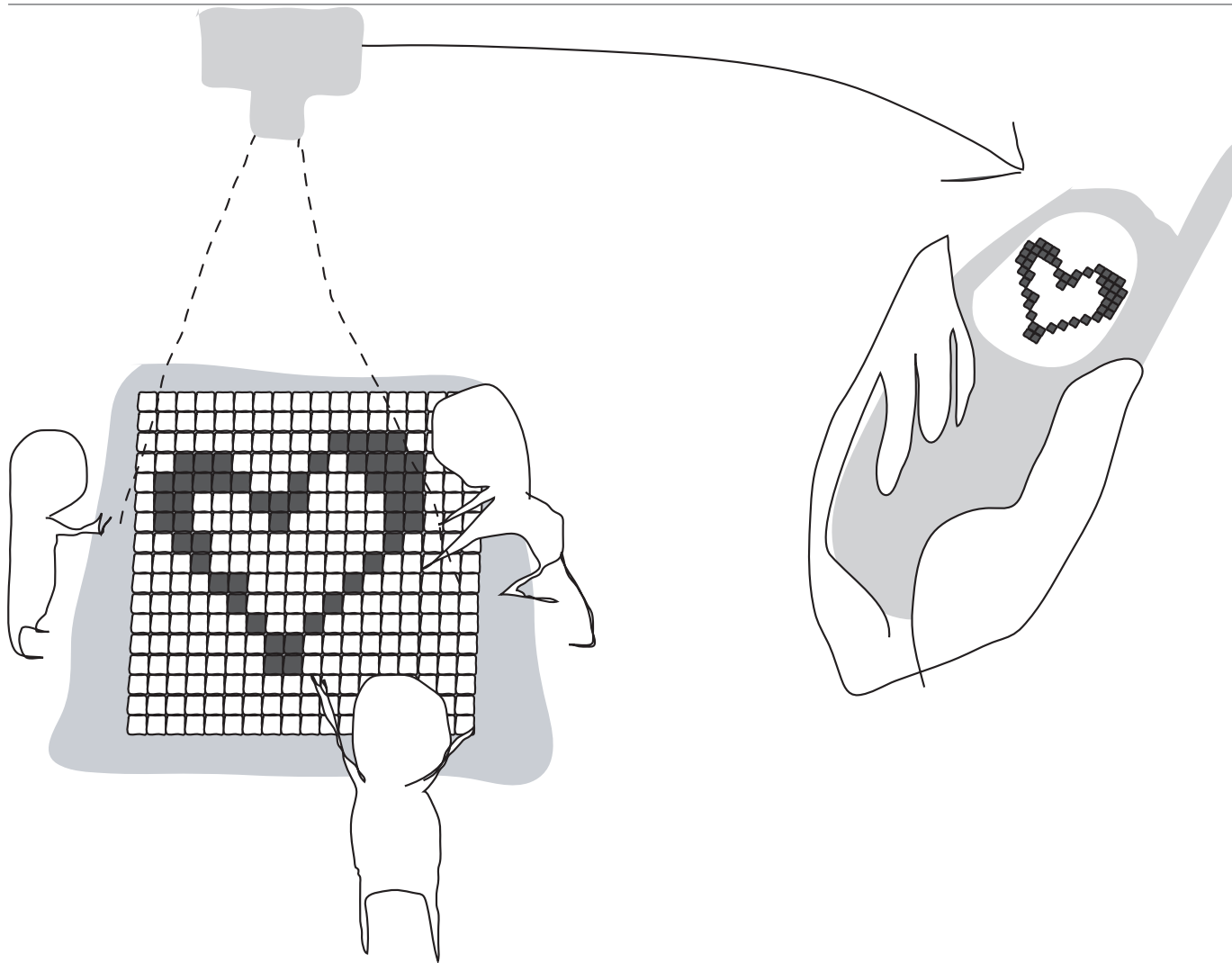
La progettazione e l'assemblaggio di un oggetto/strumento può rappresentare una tappa essenziale verso l'acquisizione di alcuni concetti base del mondo dei suoni. E' oltremodo importante anche la stimolo fornito attraverso quest'attività di guardare ai vari utensili in modo creativo e innovativo.

Cinema Pavillion: Vision exercise

L'introduzione del digitale nella televisione come nella vita lavorativa, in modo sempre più massiccio, rende rilevante la comprensione di alcuni suoi funzionamenti basilari. Le possibilità e i limiti del pixel rivestono un concetto fondamentale spesso difficile da capire a causa della sua natura astratta. Questo workshop permette di approcciare la tematica da un altro punto di vista, materializzando i concetti e quindi rendendoli accessibili.

Al bambino viene offerta la possibilità di provare a guardare oltre l'immagine più immediata. Le cose possono trasformarsi (e assumere significato differente) a seconda delle variazioni di velocità, di messa a fuoco, di effetto figura-sfondo. L'interpretazione del mondo quindi è una trasposizione sotto un'altra forma della realtà: il cervello aggiunge sottrae riorganizza e codifica le informazioni sensoriali che gli arrivano per fornire un'interpretazione il più possibile esatta del mondo esterno; dipende dai codici che si decide di utilizzare.





A- Una griglia quadrata di pixel, realizzati con taselli di plastica doubleface, bianchi da un lato e neri dall'altro o colorati, permette al bambino di creare delle immagini semplicemente ruotandone i moduli (pixel). Queste immagini vengono poi trasformate per divenire lo sfondo del telefonino dei partecipanti. (parlato con Massimo: il processo sembra abbastanza fattibile esistono dei software già pronti e lui conosce chi li fa. Siamo rimasti che ne parlerà con qs suoi amici che se ne occupano e ci fa sapere costi e tempi)

B- Un'esposizione di tre o quattro stereogrammi allestiti in modo tale da facilitarne la visione. Il trucco risiede nello sfalsamento della messa a fuoco: i pannelli vengono affiancati da oggetti collocati a una precisa distanza che attraggano l'attenzione su se stessi. Il riuscir a cogliere l'immagine nascosta fornisce la chiave per trovare il gadget omaggio.

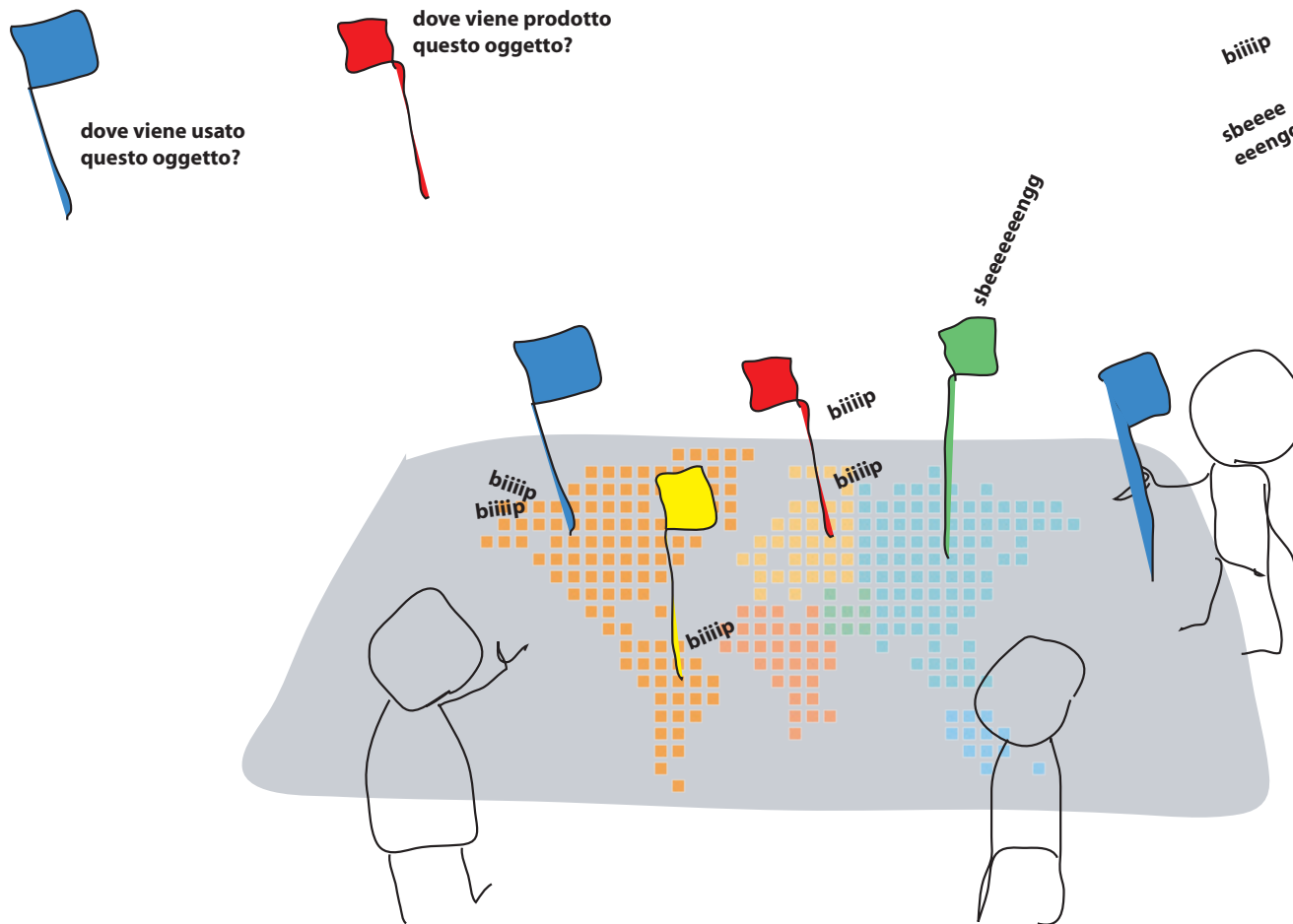
web:
"scopri dove il tuo occhio
ti inganna"

I workshop proposti nel sito relativi a questa installazione, permettono al bambino di approfondire questo argomento con laboratori inerenti ad illusioni ottiche e di colore, immagini subliminali e reversibili, figure ambigue e aftereffects.

Culture Pavillion

In questa installazione il focus verterà su una delle tematiche più importanti nei giorni nostri: la comunicazione interculturale.

La cultura è un modo di organizzare la realtà che cambia a seconda delle epoche e dei contesti, e di conseguenza determina le reazioni (filtrate da schemi/frame culturali e mentali) delle persone verso gli atteggiamenti e comportamenti che osserva (oltre che a determinare la reazione ai prodotti e alle proposte commerciali). Da ciò si deduce chiaramente che permettere al bambino di acquisire una minima competenza interculturale significa agevolarlo nella comprensione sia dell'altro oltre che di se stesso, in una realtà dove lo scambio tra culture differenti diviene sempre più frequente e accessibile.

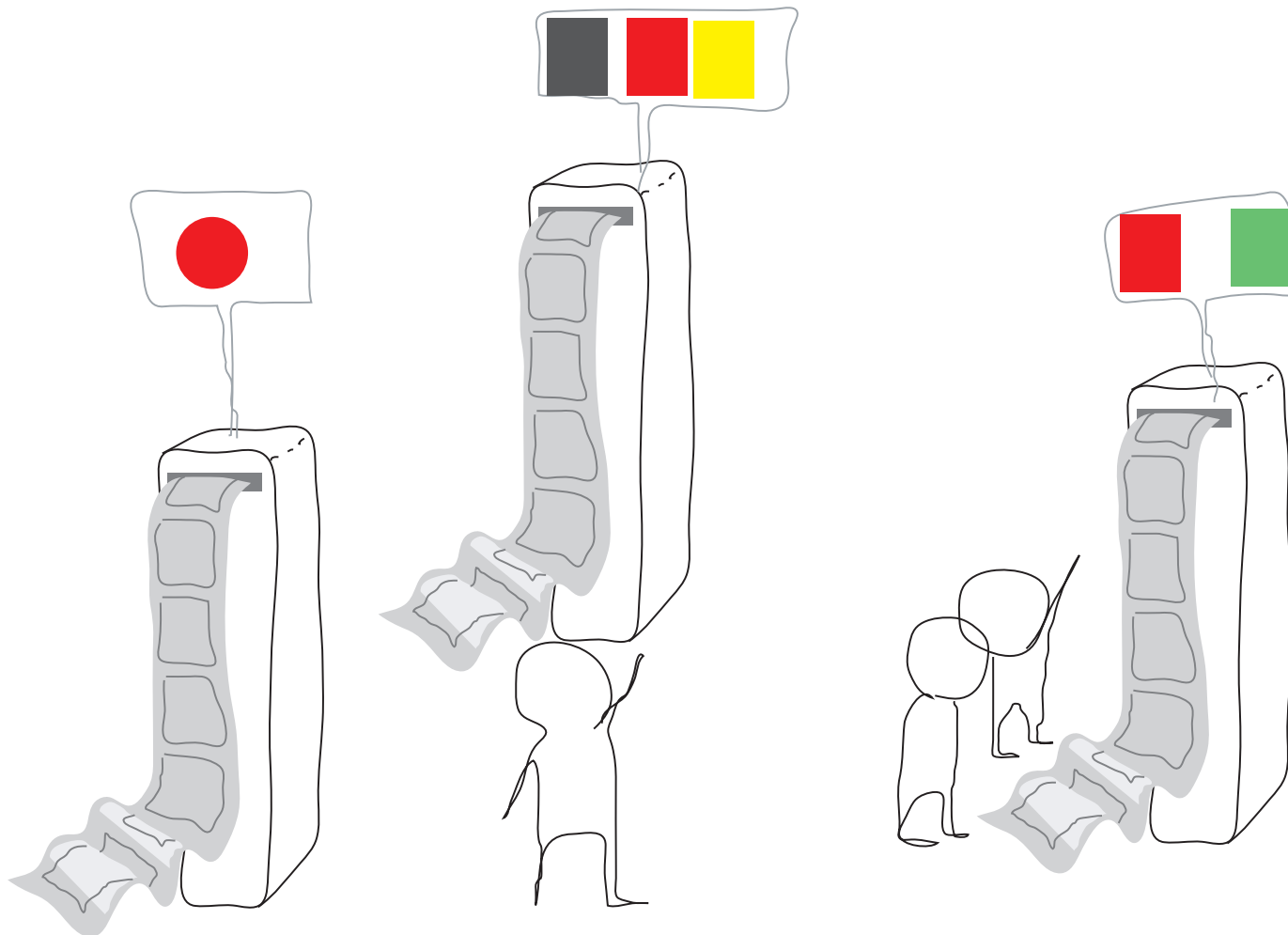


Interculturalità

A- Un percorso relativo la comunicazione corporea e le diverse prospettive nelle differenti culture può essere esemplificativo per comprendere analogie e differenze. Accompagnare il bambino in questo contesto con l'ausilio di giochi mimati, di indovinelli, di fotografie o immagini lo pone nel ruolo simbolico che gli permette di comprendere questo sistema di segni condivisi, il significato ad essi associato e il fatto che ogni cultura attribuirà a ciascun segno un significato del tutto differente che può variare incredibilmente e anche contraddirsi.

B- L'esperienza potrebbe essere potenziata con la possibilità di avvalersi di sostegni audio e video.

C- Una visualizzazione di quello che i bambini pensano dei vari paesi. Lasciati liberi di esprimere le loro idee scrivendo o disegnandole su un foglio A4, questi vengono poi spediti tramite FAX a dei totem espositivi.
ros nulpote commy nos nim alissis ad tin hendre



web

I workshop proposti nel sito relativi a questa installazione, permettono al bambino di approfondire questo argomento con la proposta di link interessanti.

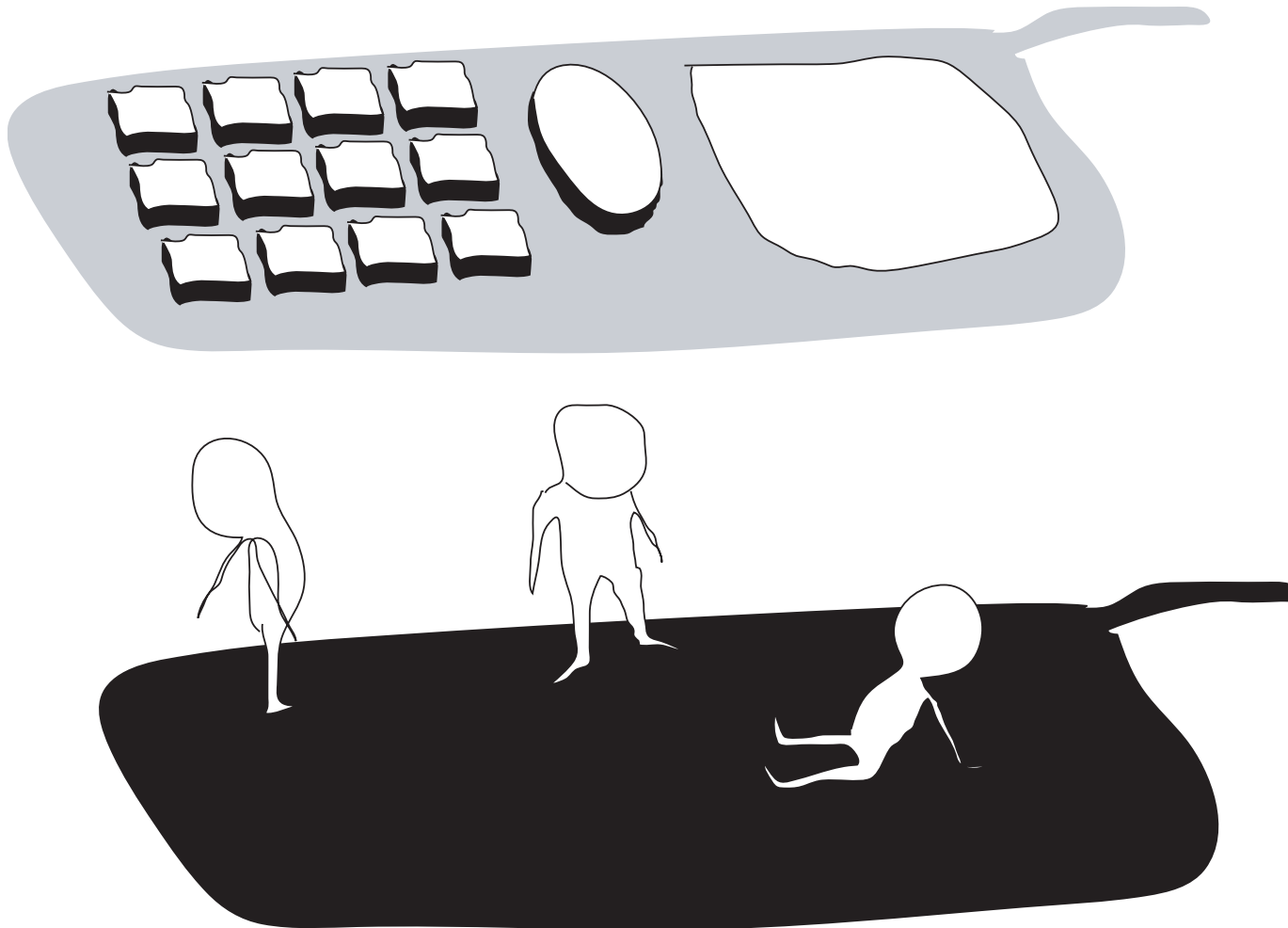
IDII

A- Grazie alla tecnologia unita agli aspetti misteriosi e curiosità della biologia marina, si proporrà ai bambini un'esperienza virtuale nel mondo marino: la virtual pool. L'interazione tra i ragazzi avviene attraverso una sorta di videogioco, al quale potranno accedere utilizzando i gadget precedentemente conquistati, scoprendo e comprendendo le caratteristiche specie-specifiche del loro pesce.

B- Il rapporto che lega i mezzi di comunicazione con i ragazzi continua a porre serie domande sull'uso educativo di questi mezzi. Il nostro laboratorio intende dare, attraverso la sperimentazione diretta da parte dei ragazzi, risposte positive all'uso di tali mezzi:

-Telefonone: costruzione con materiali semplici di un telefono gigante dove i bambini possono entrare per esplorarne il funzionamento interno attraverso o immagini che mostrino con precisione a cosa servono i singoli pezzi, o attraverso una strumentazione più tecnologica esaminarne in vivo le varie funzioni riprodotte.

-Studio radiotelevisivo: composto da tre ambienti scenografici, uno per informazione giornalistica, uno strutturato per gli interni e uno per gli esterni. I ragazzi potranno divertirsi esplorando e simulando giochi mentre la relativa strumentazione chiarirà i perché e i come di tante domande.



web

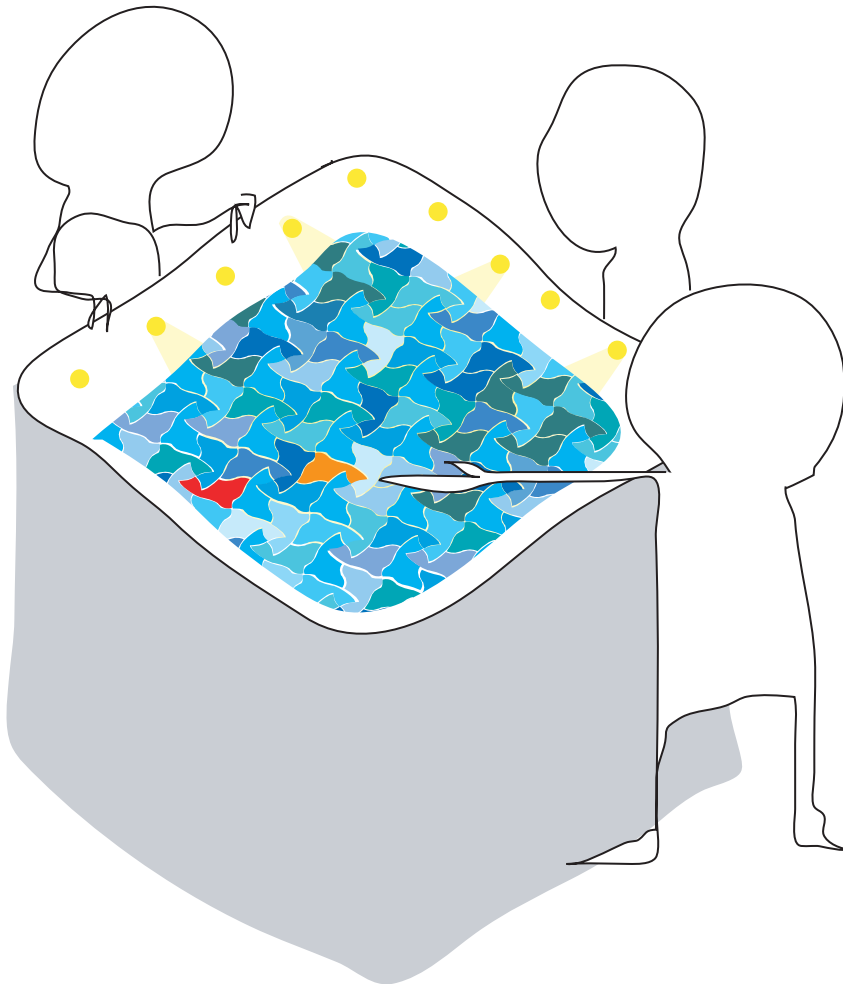
Queste opzioni potrebbero essere caratterizzate dalla ripresa video dei volti che vi partecipano e dalla possibilità di rivedersi e incontrarsi attraverso il web.

Collaborative pattern

La visita alle varie installazioni termina in quest'ultimo padiglione. Qui i ragazzi potranno osservare le caratteristiche misteriose dei pesci che loro hanno collezionato fino a qui.

L'idea della Tessellation può essere realizzata attraverso un sistema molto semplice o avvalendosi di tecnologia più sofisticata dove gli effetti sarebbero sorprendenti, grazie alla combinazione degli aspetti sia tecnologici che fisici.

Tutti i pesci potrebbero funzionare come fossero dei pixel che originano effetti differenti a seconda del materiale di cui il pesce è fatto per esempio potrebbe reagire al calore, alla luce o ai raggi ultravioletti.



web

Gli effetti che si verrebbero a creare potrebbero essere fotografati e inviati sul Web dando alle persone la possibilità di riguardare comodamente a casa o a scuola i loro lavori.