

VOLTA...la carta!

Il card game del Tempio Voltiano



VOLTA...la carta! è un gioco didattico per avvicinare le ragazze e i ragazzi dagli 8 ai 13 anni alla scienza.

Le carte sono state sviluppate secondo criteri di accessibilità, adottando font ad alta leggibilità, contrasto cromatico, immagini e testi chiari e inclusivi.

Diverse modalità di gioco e contenuti di approfondimento in Realtà Aumentata (AR) consentono ai partecipanti di conoscere meglio la figura di Alessandro Volta e il suo tempo, gli strumenti e gli oggetti custoditi all'interno del Tempio Voltiano e la rivoluzione scientifica e tecnologica avviata dal grande fisico comasco.

CONTENUTO

- 40 carte: 20 immagini + 20 indizi
- Foglio istruzioni
- QR code per scaricare l'App Tempio Voltiano per dispositivi iOS e Android

LE CARTE

- 4 categorie (colore identificativo sul dorso): Personaggi (blu) - Luoghi (rosso) - Strumenti e Invenzioni (verde) - Curiosità (arancione)
- Per ogni categoria ci sono 5 carte immagini + 5 carte indizi
- 10 carte immagini riportano sul fronte il simbolo AR e consentono di accedere a contenuti interattivi di approfondimento in Realtà Aumentata (animazioni 2D e 3D / audio / testi / immagini). Per visualizzare i contenuti è sufficiente scaricare l'App Tempio Voltiano, selezionare la voce "Realtà Aumentata", cliccare sul bottone "Gioca con VOLTA...la carta!" e inquadrare con la fotocamera la carta immagine riportante l'apposito simbolo AR

PREPARAZIONE

Il Master (educatore/insegnante):

- spiega brevemente le categorie
- mostra come attivare la modalità AR nell'App Tempio Voltiano

TRE MODALITÀ DI GIOCO

1. Abbinare correttamente immagini e indizi

È possibile fare gli abbinamenti in due modi diversi:


Per categorie: si formano 4 mazzetti suddivisi per colore. Si sceglie un colore, si girano le carte e si tentano i corretti abbinamenti tra immagini e indizi.

Mazzo misto: si mescola tutto il mazzo e si girano le prime tre carte. Se non si possono abbinare, si pesca, a turno, una nuova carta e si prova a formare una coppia.

Chi pesca una carta indizio la legge sempre ad alta voce.

Quando si gira una nuova carta, tutti i giocatori, sotto la guida del Master, possono suggerire un abbinamento. Quando si forma una coppia, si mette da parte.

2. Attivare le carte AR

Quando appare una carta con il simbolo 

- si apre l'App Tempio Voltiano e si attiva la funzione Realtà Aumentata
- si seleziona il bottone "Gioca con VOLTA...la carta!" e si inquadra la carta

Le carte AR si possono attivare sia durante il gioco che alla fine.

3. Collegare carte di categorie diverse

Ogni giocatore cerca connessioni tra carte di categorie diverse, spiegando le scelte agli altri giocatori.

Esempi:

- Collegamento personaggio + luogo + strumento: A. Volta + Tempio Voltiano + Pila a colonna
- Collegamento Luogo + Personaggio + Strumento + Curiosità: Tomba di Volta + Teresa Ciceri + Eudiometro + Metano

Questa modalità di gioco deve essere preferibilmente condotta dal Master (educatore/ insegnante) per aiutare i partecipanti a trovare le possibili combinazioni in base alle informazioni acquisite durante il gioco e/o la visita al museo, fornendo ulteriori chiavi di lettura.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando:

- si formano tutte le coppie
- si esplorano tutti i contenuti AR
- si trovano almeno 2/3 collegamenti tra carte di categorie diverse

INQUADRA E SCARICA L'APP TEMPIO VOLTIANO



UN PROGETTO DI:



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL CONTRIBUTO DI:

