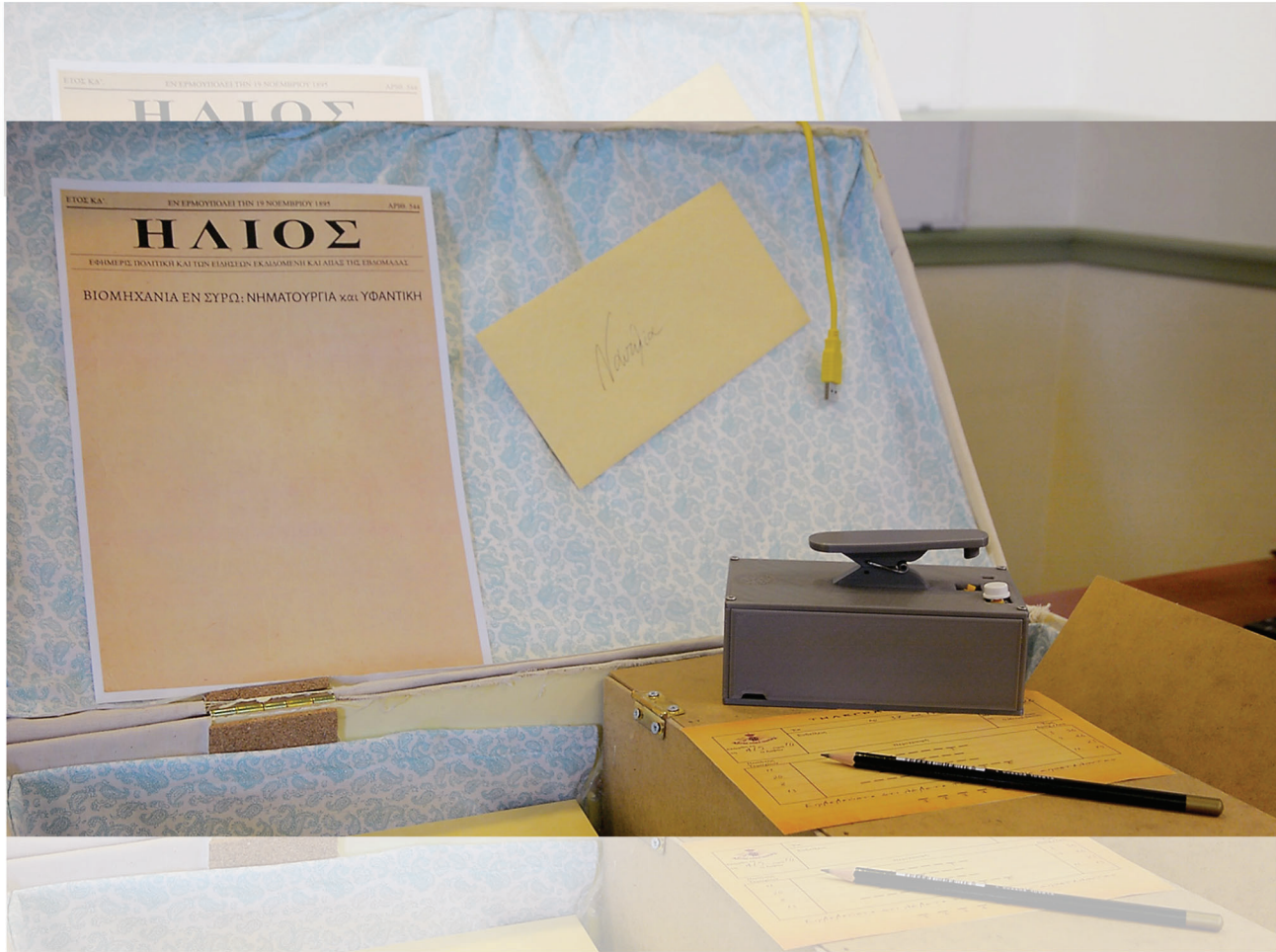




Ex Machina: Διαδραστική Μουσειοσκευή

Κατσακιώρης Δημήτριος, Μπόστα Αθηνά, Νικολαράκης Αντρέας



Ήρθε η ώρα να εξοπλίσουμε το εργοστάσιο με μηχανήματα! Επιλέξτε ξύλινα πώς θα εξοπλίσετε το εργοστάσιο. Δεν παράγουν όλα τα μηχανήματα, όλα τα προϊόντα. Με την ειδική συσκευή ανά χείρας εξερευνήστε το Βιομηχανικό Μουσείο πηγαίντε και επιλέξτε τα καταλληλότερα μηχανήματα που μπορείτε να βρείτε! Θα περιμένω να δω τι επιλέξατε.

Χρήματα: 500000 δακ
Φήμη: 0

<p>Αργαλειός</p>  <p>150000 ⭐ 0</p>	<p>Μασουρίστρα</p>  <p>70000 ⭐ 0</p>
---	--

Η γραφομηχανή έφτιαξε με ένα σύγχρονο ηλεκτρόλυγο. Ο κόσμος μπορούσε να τυπώσει μηνύματα σε κόλλες χαρτί.

<p>Τυπογραφική πρέσα</p>  <p>20000 ⭐ 2</p>	<p>Καλτσομηχανή</p>  <p>50000 ⭐ 0</p>	<p>Γραφομηχανή</p>  <p>15000 ⭐ 1</p>
--	---	--

Η εργασία πραγματοποιείται την δημιουργία και σχεδίαση μιας διαδραστικής Μουσειοσκευής για το Βιομηχανικό Μουσείο της Ερμούπολης, μέσω της οποίας μαθητές Δημοτικού θα προετοιμάζονται για την επίσκεψή τους σε αυτό. Η Μουσειοσκευή αυτή, αποτελεί έναν νέο τρόπο προσέγγισης του Βιομηχανικού μουσείου, αναβιώνοντας στοιχεία του ιστορικού πλαίσιου με το οποίο ασχολείται, εμπλουτίζοντας την μουσειακή εμπειρία των μαθητών. Σε αυτή εμπιρεύονται τέσσερα mini-games σχετικά με την Τυπογραφία, το Εμπόριο, την Ναυτιλία και την Βιομηχανία στην Ερμούπολη του 19ου αι., με τα οποία καλούνται να ασχοληθούν οι μαθητές μέσα στην διάρκεια δύο διδακτικών ωρών και έπειτα παρακολουθούν βίντεο μικρού μήκους (2-3 λεπτών) σχετικά με τις παραπάνω θεματικές Στη συνέχεια, μετά το τέλος της ξενάγησης στο μουσείο, οι μαθητές δημιουργούν την δική τους ιστορία, προσπαθώντας να ιδρύσουν ένα εργοστάσιο κλωστούφαντουργίας μέσω διδασκασίων με τα εκθέματα του μουσείου. Η σχεδιαστική διαδικασία **εμπιρεύει** τρία βασικά στάδια: την έρευνα πεδίου, την σχεδίαση και την αξιολόγηση του συστήματος. Κατά την έρευνα πεδίου, η σχεδιαστική ομάδα πραγματοποίησε συνεντεύξεις τόσο με δασκάλους της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης όσο και με τον Υπεύθυνο του Β.Μ.Ε. και μελέτησε υλικό σχετικά με τον ρόλο των Μουσειοσκευών στην εκπαίδευση. Η σχεδίαση περιελάμβανε την σχεδίαση ολόκληρου του συστήματος, δηλαδή των οπτικών διεπαφών (φυσικών αντικειμένων), των ψηφιακών διεπαφών και την αλληλεπίδραση αυτών των δύο. Στην συνέχεια δημιουργήθηκαν πρωτότυπα, με τα οποία πραγματοποιήθηκε η αξιολόγηση του συστήματος τόσο στην τάξη όσο και στο μουσείο. Η σχεδιαστική ομάδα, μετά την επεξεργασία των δεδομένων της αξιολόγησης, κατέγραψε μελλοντικές αλλαγές του συστήματος, παρουσιάζοντας τελικά προτάσεις βελτίωσής του.