

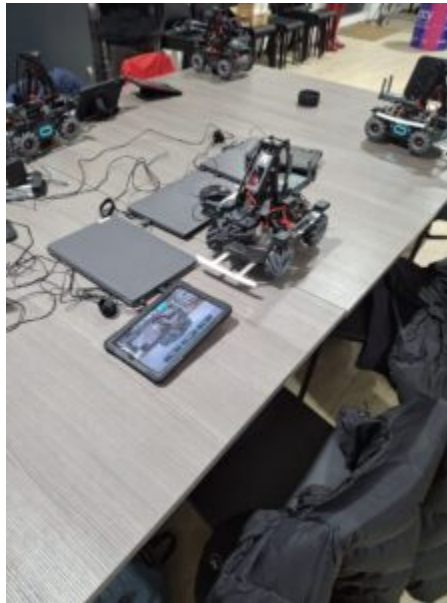
Data articolo

05-03-2025

Autori

Luca Riccardi, classe 3AI

Alla Scoperta del Ctrl+Alt Museum: quando tecnologia e sostenibilità si incontrano

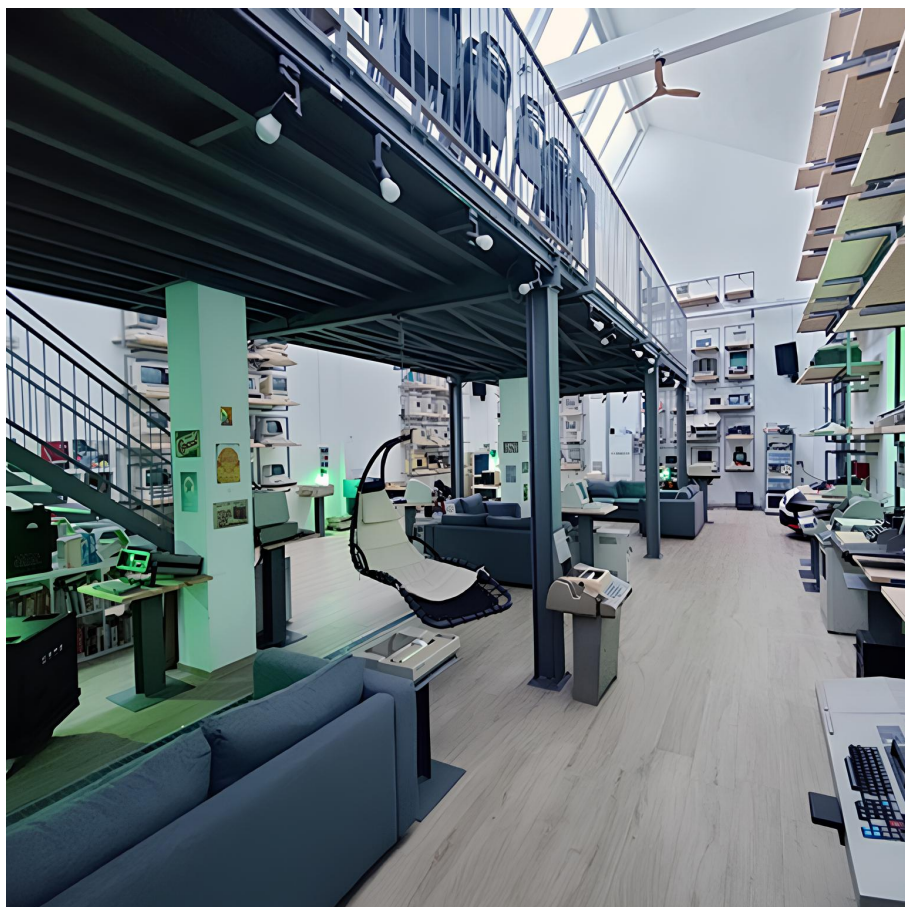


Una giornata all'insegna della conoscenza e dell'innovazione ha coinvolto i ragazzi della classe 3A dell'indirizzo Informatico, che lo scorso 27 Febbraio hanno partecipato all'uscita didattica presso al Ctrl+Alt Museum.

Il Ctrl+Alt Museum nasce come iniziativa dell'associazione culturale comPVter, fondata nel 2008 con l'obiettivo di promuovere la storia della tecnologia e valorizzare le innovazioni emergenti. Attraverso la raccolta, il restauro e la conservazione di dispositivi storici, l'associazione ha recuperato oltre 2000 dispositivi tra computer, calcolatrici, periferiche e documenti tecnici, esponendoli in mostre tematiche per sensibilizzare il pubblico sull'evoluzione dell'informatica.

Il museo si distingue, però, per il suo impatto ecosostenibile: le strutture sono realizzate con materiali riciclati e l'energia proviene da fonti rinnovabili.

Un progetto che non solo ripercorre le tappe fondamentali della tecnologia, ma invita una riflessione sul suo impatto ambientale e sul futuro sostenibili dell'innovazione



L'esperienza si è articolata in tre momenti distinti, offrendo agli studenti una visione completa del museo e del suo approccio all'educazione interattiva.

Prima fase: presentazione del Museo

La visita ha avuto inizio con una dettagliata presentazione del museo. I ragazzi hanno scoperto la storia del centro. Particolare attenzione è stata dedicata all'aspetto ecologico del museo, che si distingue per il suo essere amico dell'ambiente: l'intero museo utilizza un programma di campionamento delle risorse, al fine di ridurre gli sprechi ma al contempo avere la qualità migliore per ogni risorsa.

Inoltre il museo è completamente domotizzato, tramite assistenti vocali e sistemi di move detection.



Seconda fase: Il Giro del Museo

Successivamente, gli studenti hanno potuto esplorare le diverse sezioni espositive, guidati da uno dei due fondatori del museo. Attraverso una grande collezione che comprende computer digitali, macchine, calcolatrici, periferiche, programmi, documenti storici, disegni tecnici, fotografie e vari simulatori, i ragazzi hanno compiuto un viaggio attraverso il passato, il presente e il futuro. L'innovativo percorso espositivo ha reso l'apprendimento coinvolgente e dinamico, stimolando la curiosità e il senso critico degli studenti.

Terza fase: Le Attività laboratoriali

L'uscita si è conclusa con della attività laboratoriali, in particolare, sono stati coinvolti i ragazzi in due attività pratiche.

La prima riguardante il controllo e la programmazione di piccoli rover, permettendo loro di sperimentare il funzionamento dei veicoli autonomi.



La seconda si è concentrata sui quadricotteri, con esercitazioni sul volo programmato e la navigazione di questi droni.



Questo momento ha favorito il lavoro di squadra e la creatività, rafforzando le competenze digitali e scientifiche.

L'uscita al Museo si è rivelata un'esperienza estremamente formativa, capace di unire apprendimento e divertimento in un ambiente stimolante e all'avanguardia. Un'iniziativa che ha lasciato il segno, e che senza dubbio, gli studenti ricorderanno a lungo.



Luca Riccardi, classe 3AI
