

BAMBINI 3 - 7
ANNI

SEGA



IL COMPUTER CHE CREDE DI ESSERE UN GIOCTOLO!



GUIDA PER I GENITORI

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Vi preghiamo di leggere quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita di coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di certe immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri membri della vostra famiglia avete manifestato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdite di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo i genitori di tenere sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

INDICE

- 4 Istruzioni generali per i genitori
- 6 Inizio del gioco
- 8 Controllo del gioco
- 10 ORA/Il laboratorio di Ludwig von Drake
- 12 140 milioni di anni A.C.
- 14 1495/Studio di Leonardo da Vinci
- 16 1877/Laboratori di Thomas Edison
- 18 1902/I fratelli Wright a Kitty Hawk
- 20 Filmate la storia come piace a voi
- 22 Create una scena originale
- 23 Funzione trovaschermo
- 24 Per ottenere la prestazione migliore da Storyware
- 25 Brevi cenni biografici per arricchire i viaggi nella storia

ISTRUZIONI GENERALI PER I GENITORI

Lancio di Topolino nel passato trasporta i bambini in un viaggio nel tempo con Topolino, alle scene di diversi eventi storici. Ciascun salto nel passato fornisce un'opportunità per imparare i grandi eventi della storia o per conoscere persone famose e le loro opere.

Mentre sfogliate le pagine del libro di Storyware, ciascuna attività vi offre una possibilità di "partecipare" a tanti eventi e scoperte. I bambini si immergono nella storia grazie alla loro abilità di interazione, sia quando aiutano Leonardo da Vinci a finire il ritratto della Gioconda, sia quando guidano un dinosauro a catturare un gustoso bocconcino.

Inclusi in ciascuna attività troverete degli inserti informativi su numerosi grandi periodi della storia. I bambini imparano inoltre a leggere l'orologio e a distinguere forme, colori, stagioni, perfezionando allo stesso tempo il coordinamento delle mani e della vista.

Oltre a perfezionare le abilità motorie questi giochi incoraggiano l'apprendimento dei bambini, dimostrando i rapporti che esistono fra:

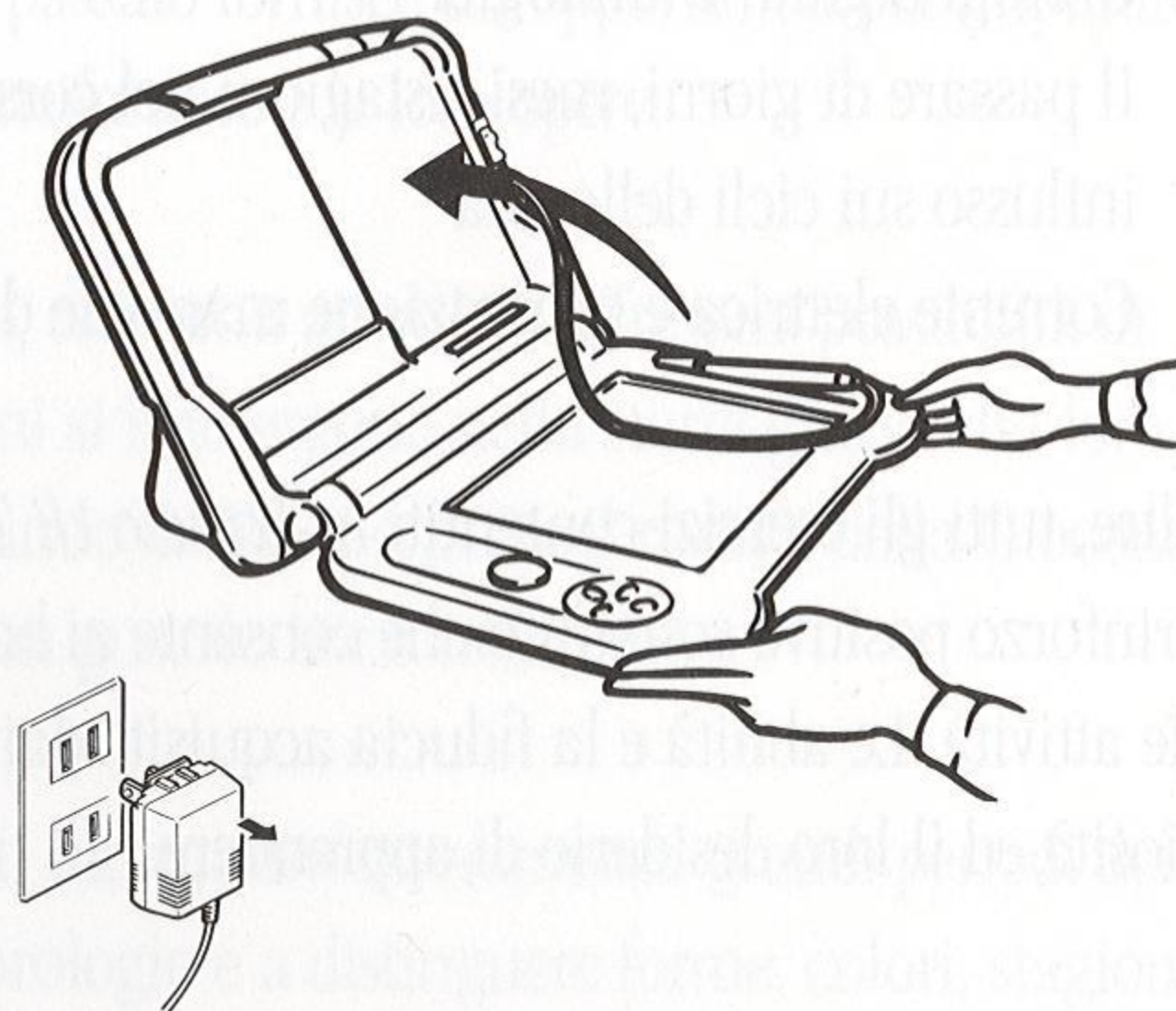
- Orologi digitali e analogici
- Il passare di giorni, mesi e stagioni nel corso dell'anno e il loro influsso sui cicli della vita
- Corrente elettrica e generazione manuale di energia

Inoltre, tutti gli esercizi contenuti in *Lancio di Topolino nel passato* sono strutturati per offrire un rinforzo positivo sostenuto che consente ai bambini di destreggiarsi ripetutamente nelle varie attività. Le abilità e la fiducia acquisite dai bambini contribuiscono ad alimentare la loro curiosità ed il loro desiderio di apprendere.

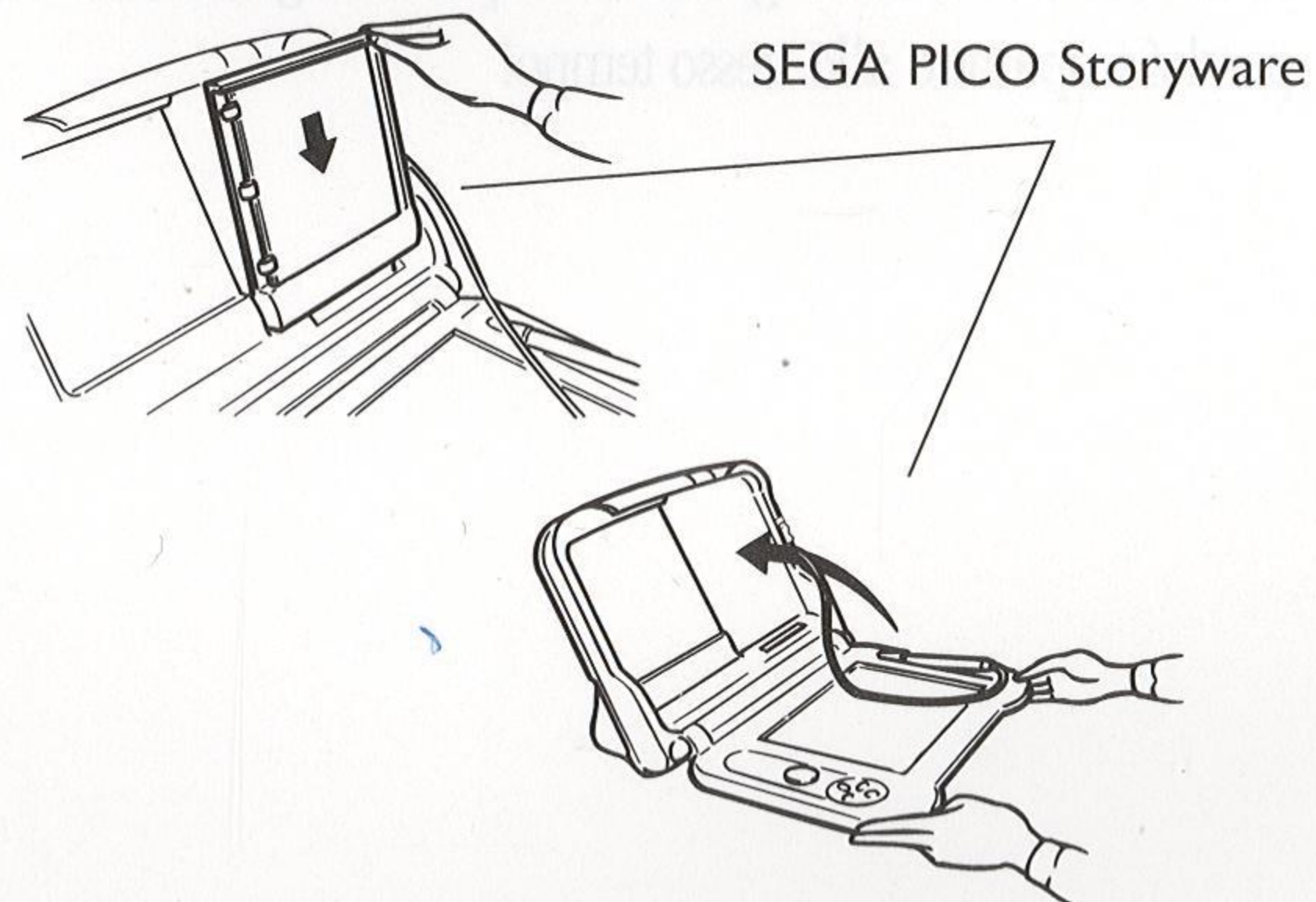
Quando cominciano a viaggiare nel tempo con Topolino, i bambini trovano interessanti tutte le attività divertenti e i giochi a cui possono giocare. E non si tratta semplicemente di un gioco, perché imparano allo stesso tempo!

INIZIO DEL GIOCO

1. Avviate il vostro sistema SEGA PICO, inserendo trasformatore e i connettori audio e video, seguendo le istruzioni fornite nell' apposito manuale.

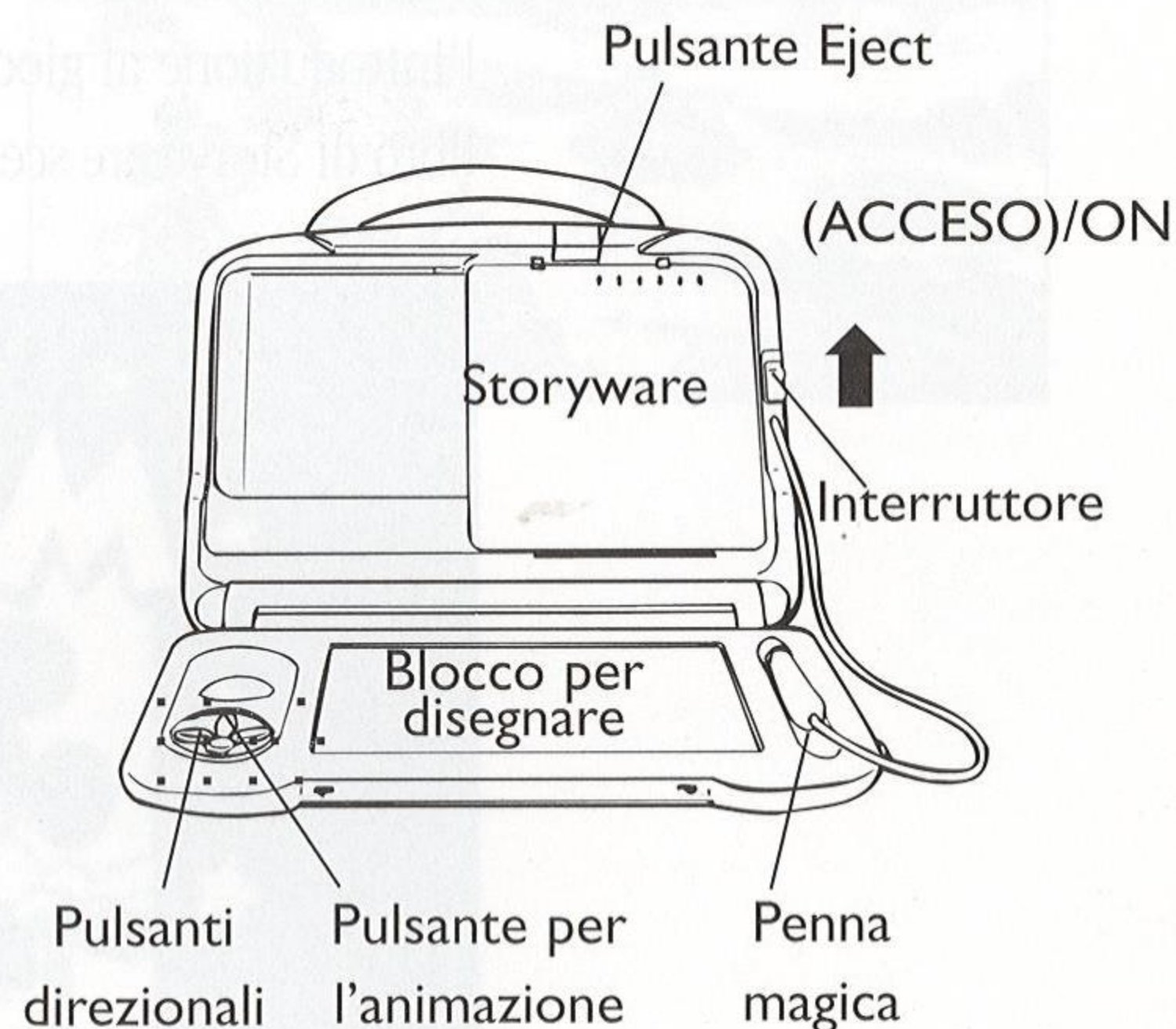


2. Collegate il vostro SEGA PICO Storyware nella scanalatura della cartuccia. Assicuratevi che il libro Storyware sia chiuso mentre lo inserite. Quando la linguetta alla base del libro è inserita, spingete leggermente la cartuccia finché scatta in posizione.



3. Accendete il sistema SEGA PICO utilizzando l'interruttore sulla destra del libro Storyware. La cartuccia deve essere prima chiusa in posizione.

4. Seguendo la sequenza del titolo e due brevi disegni animati, compare lo schermo iniziale di Lancio di Topolino nel passato. Il viaggio nel tempo inizia con "ORA - Laboratorio di Ludwig von Drake (Pico de 'Paperis)". Sfogliando le pagine del libro di Storyware i bambini possono viaggiare a posti diversi nella storia: "140 milioni di anni A.C.", "1495 - Studio di Leonardo da Vinci", "1877 - Laboratori di Thomas Edison", e "1902 - I fratelli Wright a Kitty Hawk". Ciascuna parte della storia comprende attività del bambino.

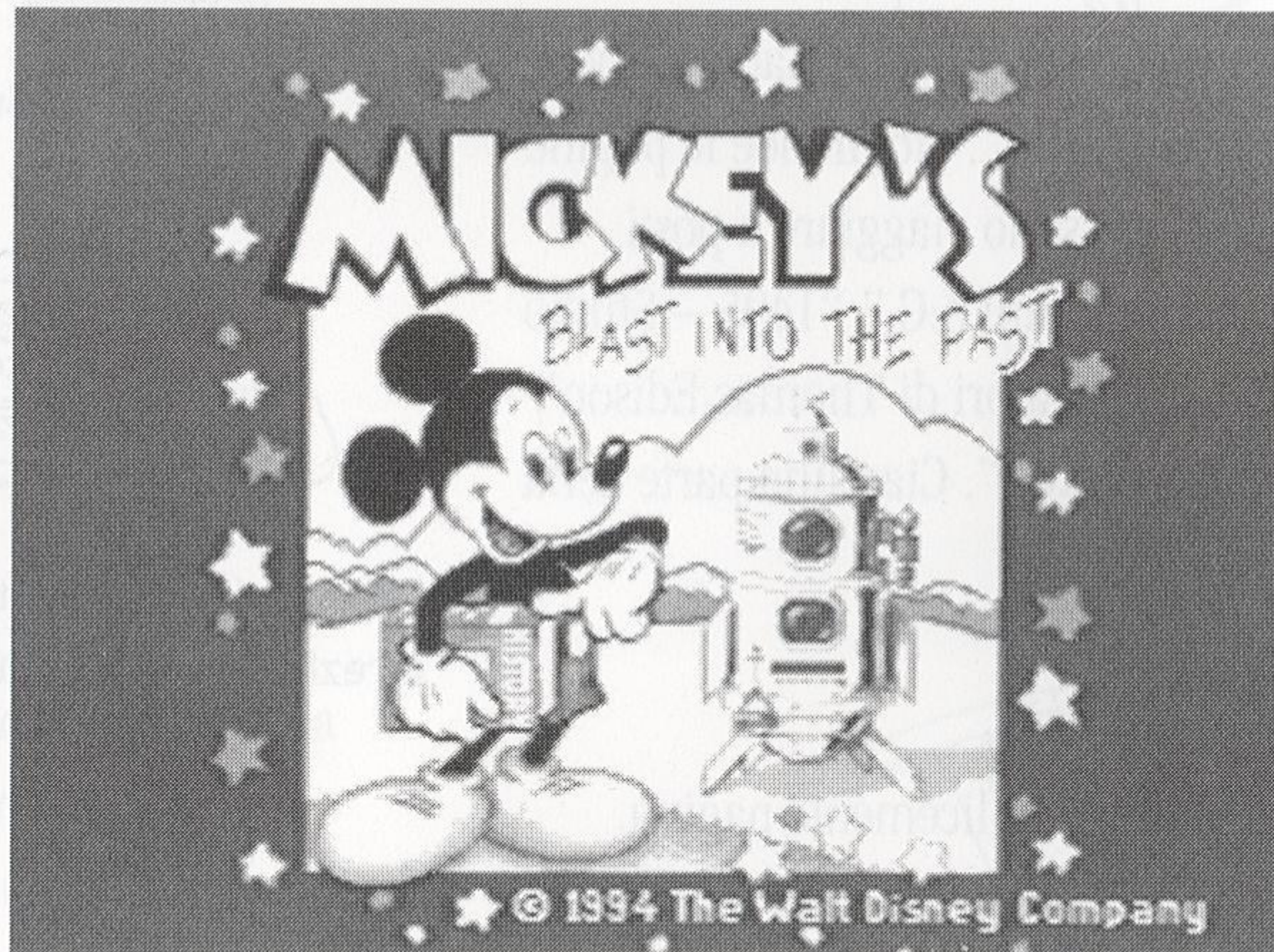


5. Per concludere un'attività voltare semplicemente pagina.

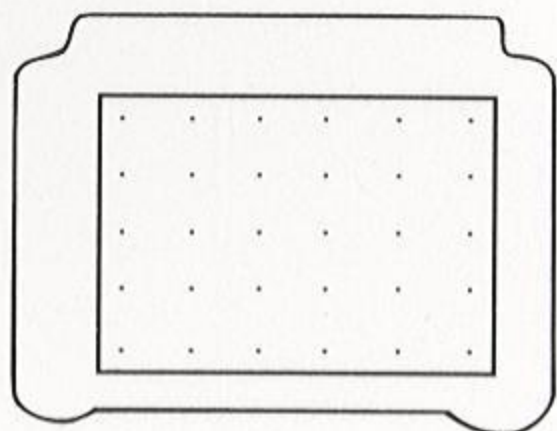
6. Quando avete terminato il gioco, chiudete il libro Storyware e spegnete il sistema SEGA PICO. Spingete poi il pulsante Eject verso l'alto appena sopra il libro Storyware e togliete la cartuccia.

CONTROLLO DEL GIOCO

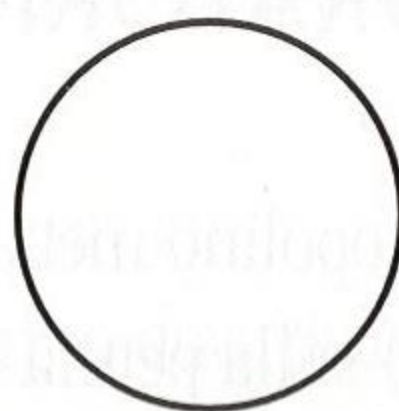
Dopo aver avviato il sistema SEGA PICO e inserito il libro di Storyware scelto, spostate l'interruttore del sistema sulla posizione accesa/ON. Subito dopo compare sullo schermo l'introduzione al gioco. Per dare inizio ad un'avventura, passate alla pagina successiva nel libro di Storyware scelto, dove potete usare la penna magica per ridar vita alla storia.



Iniziate toccando con la penna magica qualsiasi parte del blocco per disegnare. Sullo schermo compare un marcatore (nella forma della mano inguantata di Topolino). Mettendo la mano sopra oggetti o personaggi diversi nella scena, potete animarli o spostarli ad altre avventure.



In ciascuna scena, quando premete il pulsante rosso per le animazioni, vedrete quali oggetti potete toccare con la penna magica.

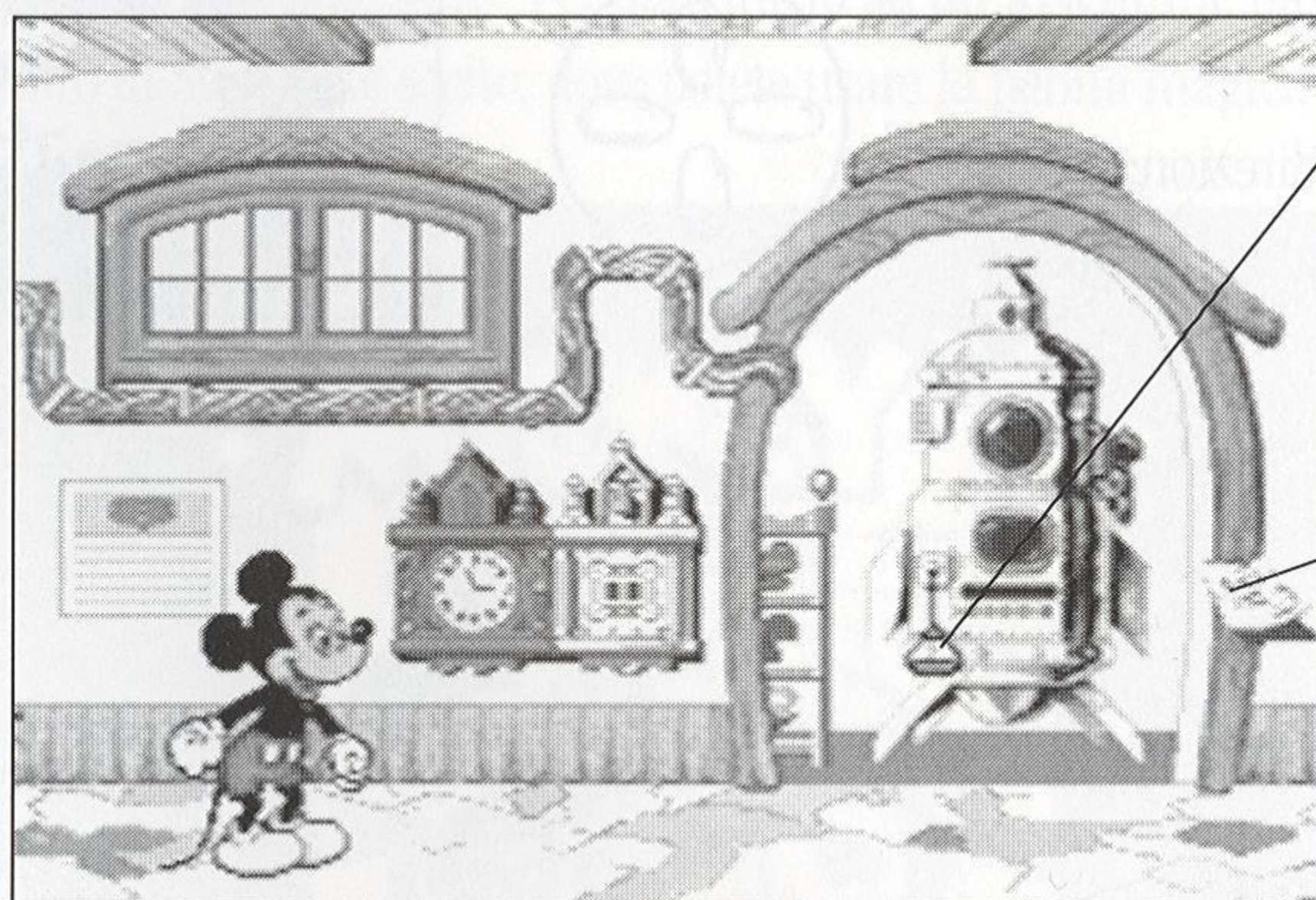


In certi casi potete usare i pulsanti direzionali per cambiare i colori o gli schermi durante un gioco.



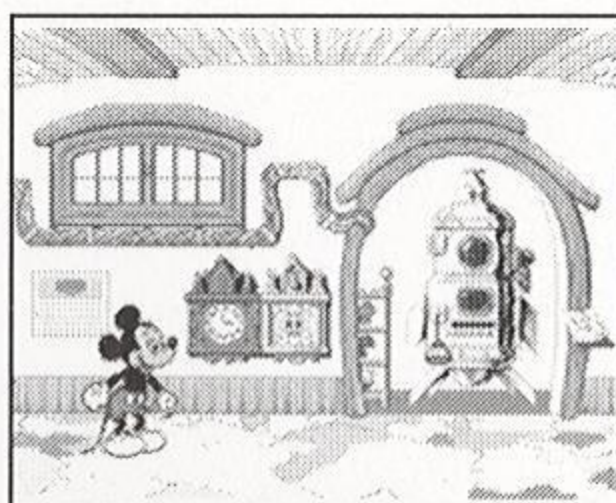
ORA – IL LABORATORIO DI LUDWIG VON DRAKE

Potete fare il solletico a Topolino mettendo la mano con il guanto sopra Topolino e premendo verso il basso (cliccando) sulla penna magica.

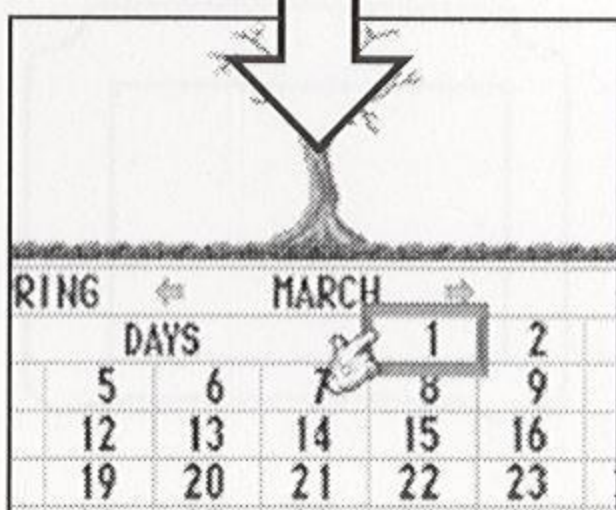


Tirate la corda della macchina del tempo

Leggete il biglietto sullo stipite della porta



Quando Topolino entra nel laboratorio del professor Ludwig von Drake, potete spostare la mano nel laboratorio e cliccare sopra vari oggetti. Alcuni diventeranno animati, mentre altri vi condurranno ad avventure, e altri ancora vi daranno suggerimenti sul luogo dove si trova il professore scomparso.



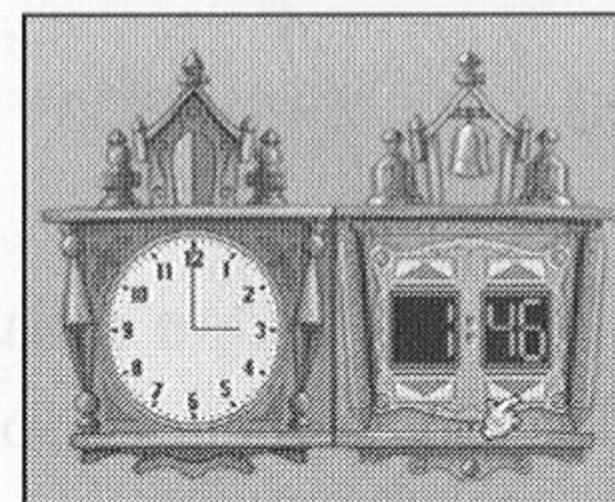
Se spostate la penna magica sopra il blocco per disegnare potete mettere la mano in posizione sopra il calendario. Cliccate sul calendario per far passare il tempo e cambiare le stagioni.

Scegliendo altri oggetti nel laboratorio, i bambini ne possono imparare il funzionamento.

OROLOGIO ANALOGICO:

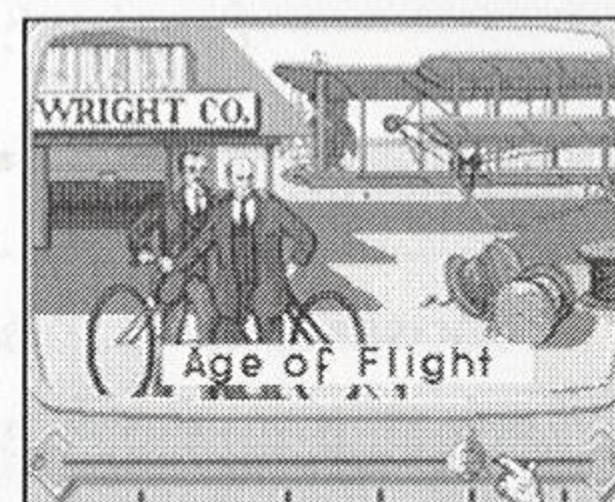
Quando cliccate su questo orologio passate ad uno schermo dove potete spostare le lancette in avanti e indietro per cambiare l'ora. (Guardate che cosa succede all'orologio digitale.)

Fermate le lancette all'ora esatta e avrete una sorpresa!

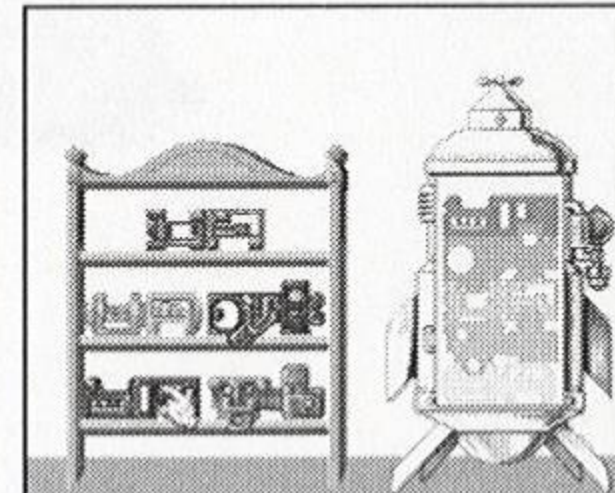


OROLOGIO DIGITALE:

Quando cliccate su questo orologio potete controllarne la visualizzazione. Le frecce verso l'alto e verso il basso vi consentono di determinare in che modo si sposta il tempo. Se l'ora che settate è uguale a quella indicata sull'orologio analogico, farete squillare i campanelli!



Cliccate sulla parte inferiore dello schermo sulla macchina del tempo per vedere le varie impostazioni. Usando il cursore per far scorrere la barra del tempo, potete vedere la figura di una persona di quel periodo della storia.



Cliccate sugli scaffali che contengono le parti necessarie per far funzionare la macchina del tempo. Eccovi un suggerimento: i pezzi cadranno sul fondo, perciò iniziate mettendo prima il pezzo del fondo.

ACCRESCETE LE ABILITÀ DEL BAMBINO

Discutete quante cose facciamo ogni giorno perché "è ora".

140 MILIONI DI ANNI A.C.

Fate volare il pterodattilo. Se sembra affamato, fatelo volare sopra una libellula e guardate che cosa succede.

Cliccate sulla macchina del tempo di Topolino per accertarvi che funzioni.

Spostate la mano sopra il vulcano e cliccate nuovamente per saperne di più.



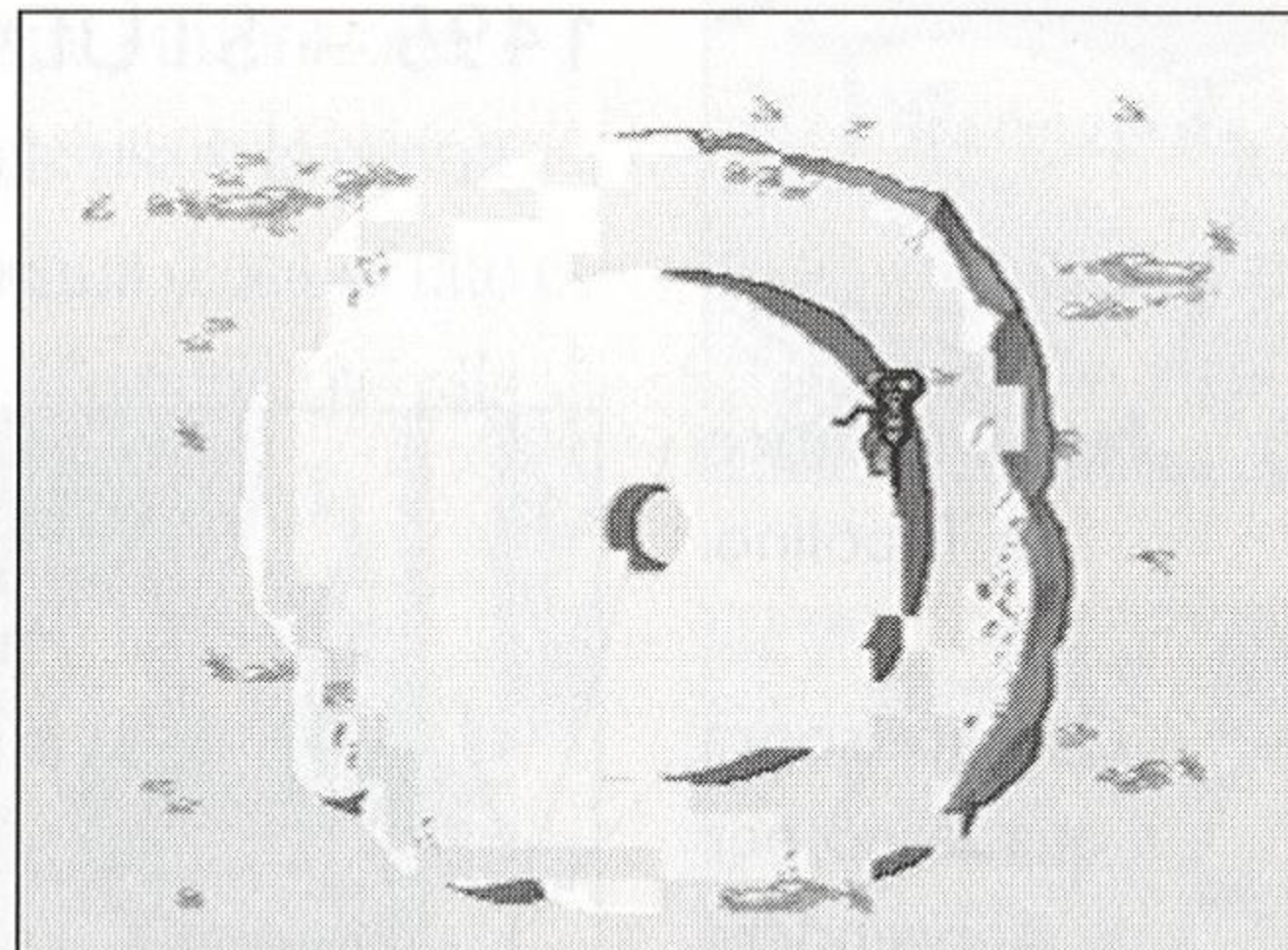
Anche il dinosauro nel lago ha fame. Se cliccate su una libellula e la fate volare vicino al dinosauro, questo cercherà di catturare la preda.

Identificate Ludwig cliccando sulla sua figura.

Per attirare altre libellule, cliccate per tre volte sulle piante in primo piano.

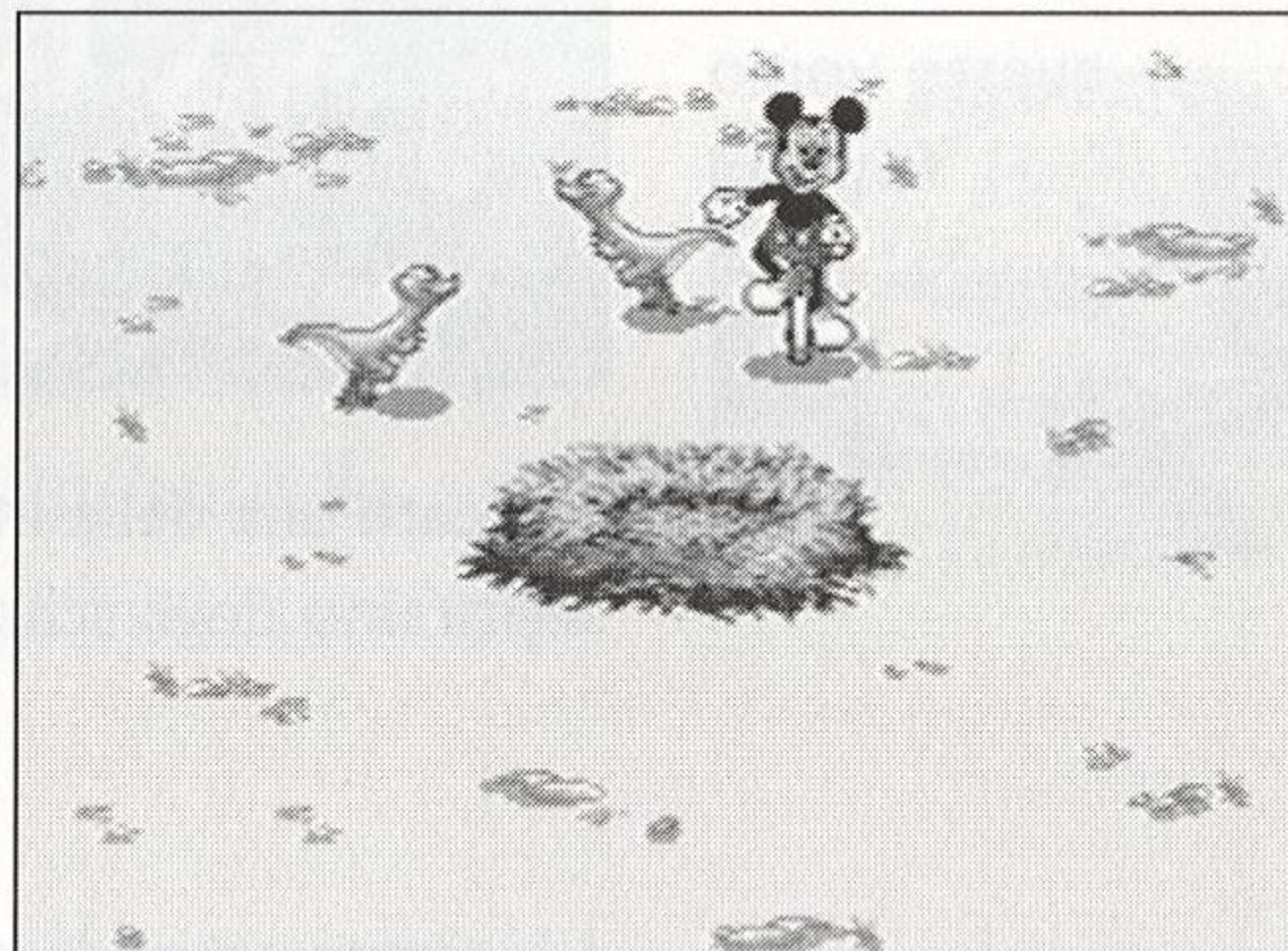
Quando passano alla seconda pagina doppia di *Lancio di Topolino nel passato*, i bambini possono viaggiare con Topolino all'età dei dinosauri ed al luogo dove si è schiantata la macchina del tempo del professor Ludwig. Usando la penna magica sul blocco per disegnare, cliccate sopra diversi oggetti per vedere che cosa succede.

Cliccate sulla ruota di pietra abbandonata sul terreno. Nella scena che segue potete usare il trapano per scoprire la ruota, spostando semplicemente la penna magica da un lato all'altro sul blocco per disegnare per spostare pezzi di pietra dal blocco e rivelare la ruota. Quando avete rivelato tutta la ruota, spostate il trapano da un lato e cliccate quando il cursore diventa una mano.



Credete che sia facile badare ai cuccioli dei dinosauri? Dovete aiutare Topolino a guidare i piccoli al nido. Spostate la penna magica sul blocco per controllare il monociclo di Topolino e accompagnare i piccoli al nido.

Cliccate su Storyware per ritornare alla scena originale. Se poi cliccate sui cuccioli di dinosauro potete giocare al gioco del dinosauro senza trapanare la ruota.



1495 – STUDIO DI LEONARDO DA VINCI

Fate il solletico
a Topolino.

Cliccate sopra
il quaderno per
apprendere
altre
informazioni su
questo uomo
famoso.



La Gioconda

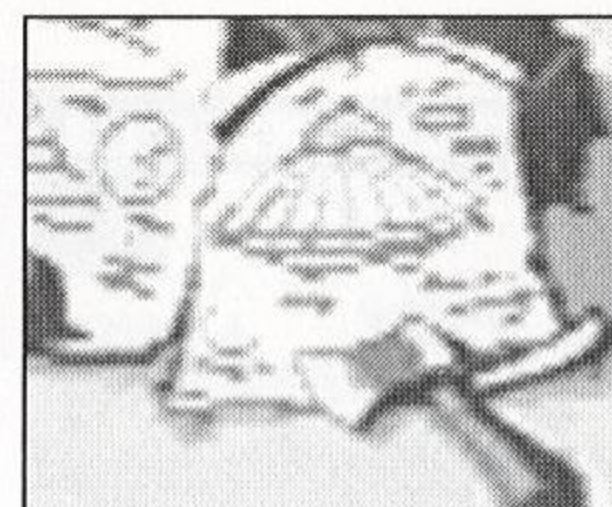
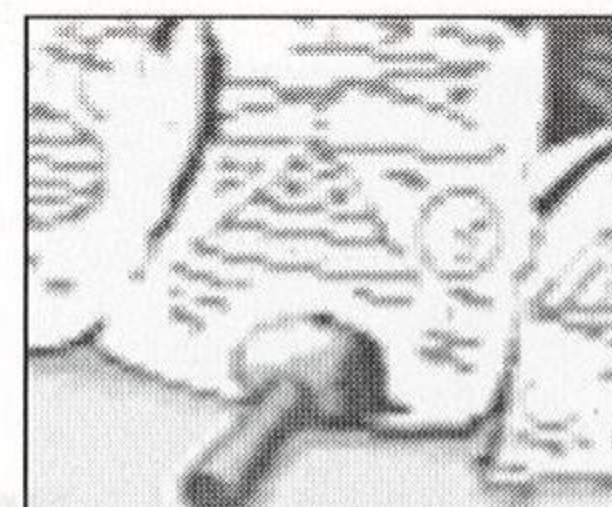
Per giocare ad
un gioco con
una delle
invenzioni di
Leonardo da
Vinci, cliccate
sopra uno degli
oggetti sul piano
del tavolo.

Ricreate una delle invenzioni di Leonardo cliccando
sopra uno degli schizzi.

Alla terza pagina doppia di Storyware i bambini possono apprendere alcuni fatti interessanti su Leonardo da Vinci, il grande artista e inventore; a questo punto devono ricreare tre delle invenzioni di Leonardo. Quando ne realizzano una, possono usarla per giocare ad un gioco, ma prima devono esplorare lo studio di Leonardo cliccando sopra oggetti diversi.

Cliccate sopra il dipinto incompleto sul cavalletto di Leonardo. Adesso potete aiutare l'artista a completare il dipinto della Gioconda. Cliccando il pennello sopra parti diverse del dipinto, potete modificarle finché ottenete la perfetta combinazione, o potete semplicemente divertirvi a fare disegni buffi.

Cliccate sopra uno degli schizzi di Leonardo da Vinci e aiutatelo a completare l'invenzione. Spostando la penna magica avanti e indietro sul blocco per disegnare, potete usare la penna d'oca per rivelare un disegno dell'apparecchio inventato. Spostate poi la penna d'oca al lato e quando diventa un guanto, cliccate per iniziare la seconda parte del gioco. Usando l'utensile che compare subito dopo (una mazza, un mazzuolo, o un'ascia) potete poi colorare lo schizzo spostando la penna magica avanti e indietro sul blocco per disegnare. Quando lo schizzo è completo e colorato, potete giocare ad un gioco con la creazione di Leonardo da Vinci e contare allo stesso tempo! In ciascun gioco, una "presa" conta come un punto, mentre se afferrate un oggetto che lampeggia aggiungete dieci punti di abbuono al vostro punteggio.



L'avventura nel sottomarino vi permette di vincere casse di tesoro. Spostando la penna magica sul blocco, potete spostare il sottomarino per impadronirvi di ciascuna cassa del tesoro prima di raggiungere il fondo dell'oceano. Nell'avventura con l'elicottero dovete impedire l'uscita degli aquiloni dallo schermo. Per intercettarli dovete "afferrarli" con l'elicottero. Con la sfida del carroarmato potete bloccare le girandole così che non raggiungano l'altro lato dello schermo, afferrandole o sparando colpi per colpirle. Cliccare la penna magica sul carroarmato per sparare col cannone.

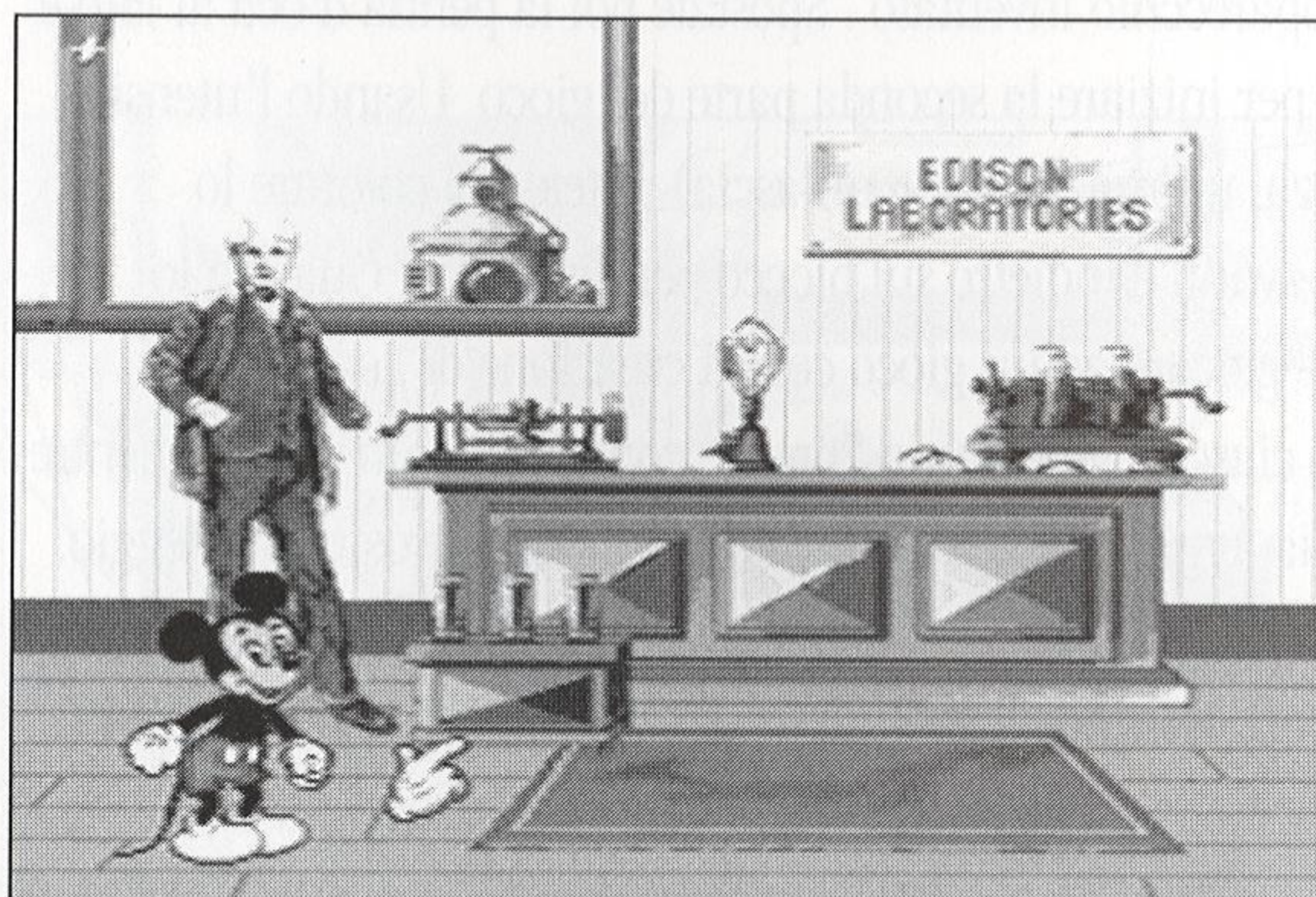
Potete giocare in vari modi con le invenzioni di Leonardo da Vinci. Cliccando prima sopra un utensile, potete saltare l'esercizio degli schizzi; cliccando prima sul modello potete passare direttamente al gioco associato con quell'invenzione.

Per uscire dai giochi voltate semplicemente pagina.

ACCRESCETE LE ABILITÀ DEL BAMBINO

Spiegate al bambino come alcune invenzioni nascono puramente dalla necessità, alcune dal design, e altre sono semplicemente "errori" che diventano utili. Chiedete ai bambini quali invenzioni vorrebbero costruire.

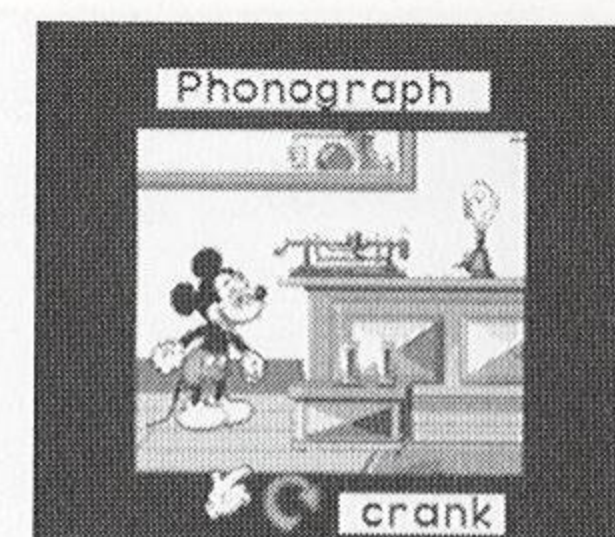
1877 – LABORATORI DI THOMAS EDISON



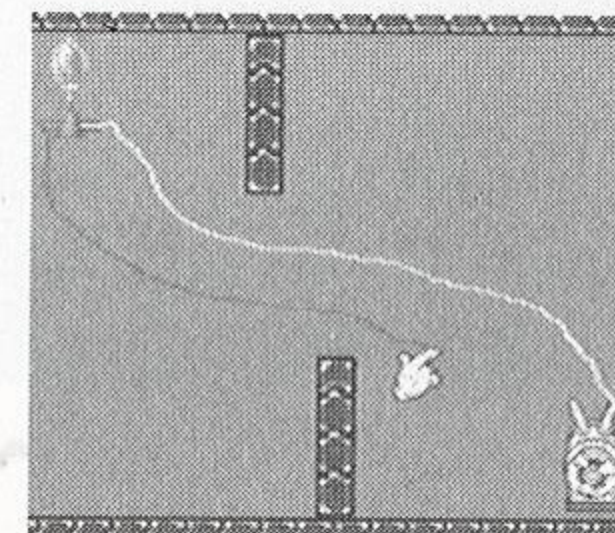
Arrivate con Topolino nell'anno 1877 per imparare di più sull'elettricità da Thomas Alva Edison stesso! Tre delle sue invenzioni, il generatore elettrico, la lampadina e il fonografo, sono disponibili per dimostrare i principi della generazione di energia. Cliccate sopra Edison e sull'insegna del suo laboratorio per leggere alcuni cenni biografici sulla sua vita.

Usate il cursore a forma di mano per cliccare sopra una delle invenzioni di Edison, che comparirà poi come l'elemento esposto nella scena che segue. Premendo sul pulsante per l'animazione, potete leggere alcuni suggerimenti su come far funzionare l'apparecchio. Quando avete finito i vostri esperimenti in quella scena, cliccate su Storyware per ritornare al laboratorio e controllate una delle altre invenzioni di Edison.

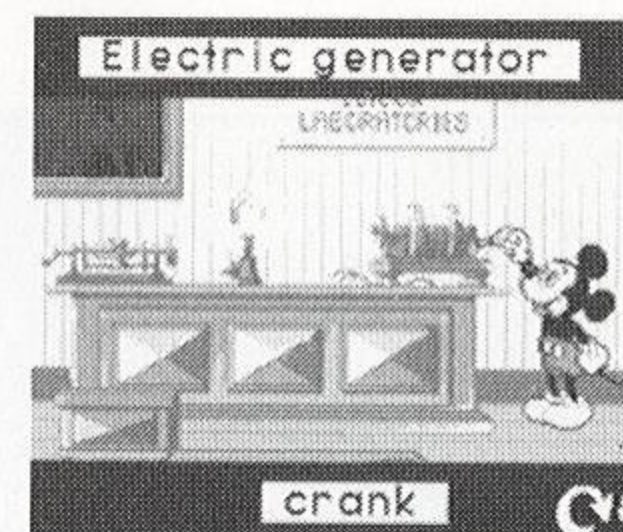
Cliccate sulla cassa dei cilindri o sul fonografo. Per suonare la musica sul fonografo, Topolino deve girare la manovella per generare elettricità. Cliccate semplicemente sopra Topolino e continuate a spostare la penna magica con movimento circolare per ascoltare una melodia. Spostando la penna più rapidamente potete accelerare il ritmo della musica. Cliccate sopra uno dei cilindri per cambiare la canzone.



Cliccate sulla lampadina per entrare in un labirinto dove potrete imparare dati sui fili elettrici. Usate il cursore per attaccare un filo, collegando la lampadina al generatore. Potete iniziare ad un terminale a una delle due estremità, ma dovete collegare il filo al terminale lampeggiante sull'altro lato. Attenzione a non sbagliare il collegamento dei fili! Premendo i pulsanti direzionali in su o in giù potete modificare i colori del labirinto. Quando premete i pulsanti direzionali a destra o sinistra, il labirinto cambia.



Cliccate sul generatore elettrico. Topolino deve girare la manovella per generare una quantità sufficiente di elettricità per accendere la lampadina. Cliccate sopra Topolino per aiutarlo ad afferrare la manovella e spostate poi la penna magica rapidamente facendo dei movimenti circolari grandi. Più rapidamente spostate la penna, più intensa diventa la luce della lampadina!

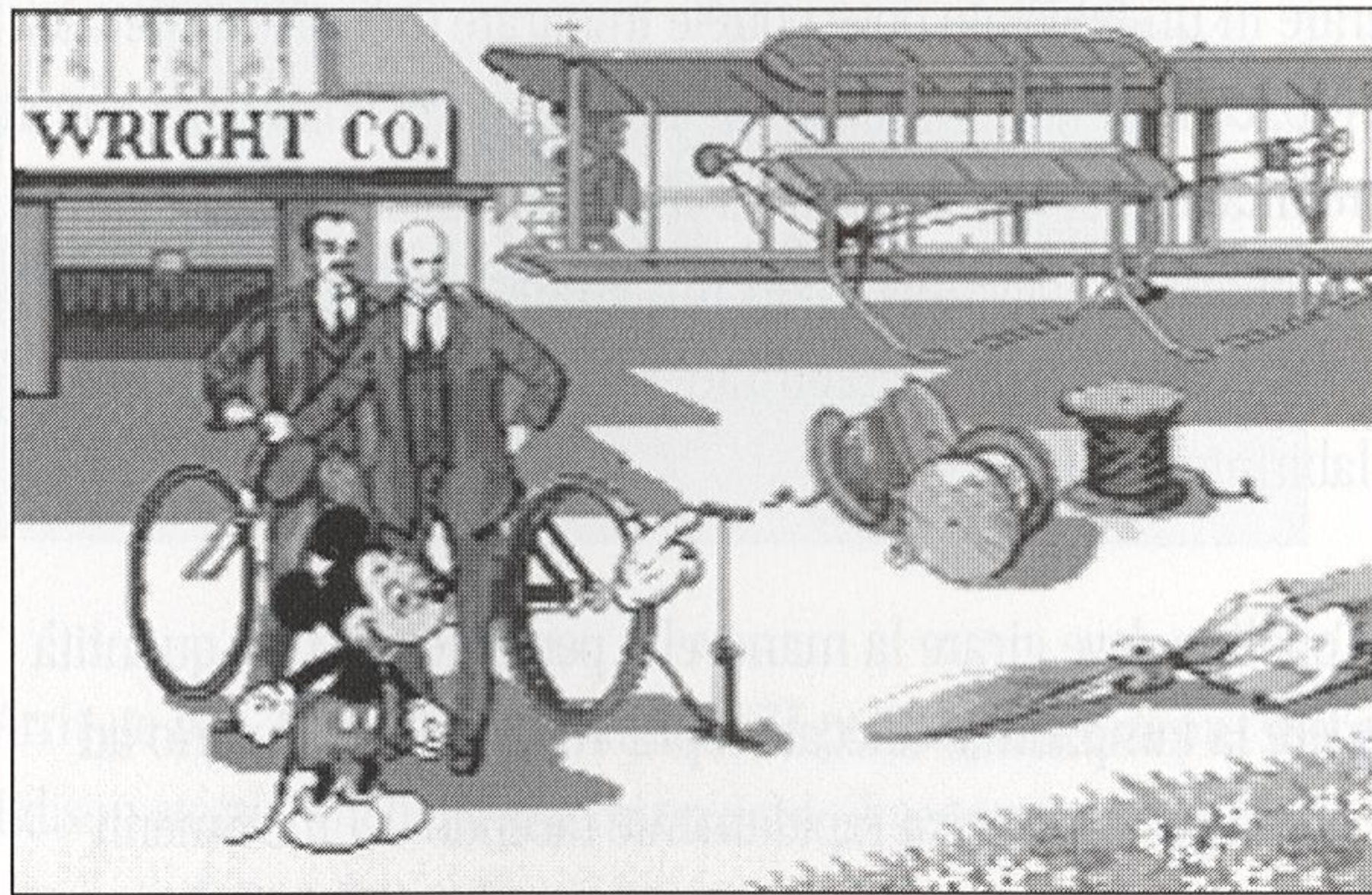


ACCRESCETE LE ABILITÀ DEL BAMBINO

Se il bambino mostra un particolare interesse per l'elettricità, aiutatelo dimostrando come funziona un circuito elettrico, usando una batteria, un pezzo di carta stagnola e una lampadina per pile tascabili.

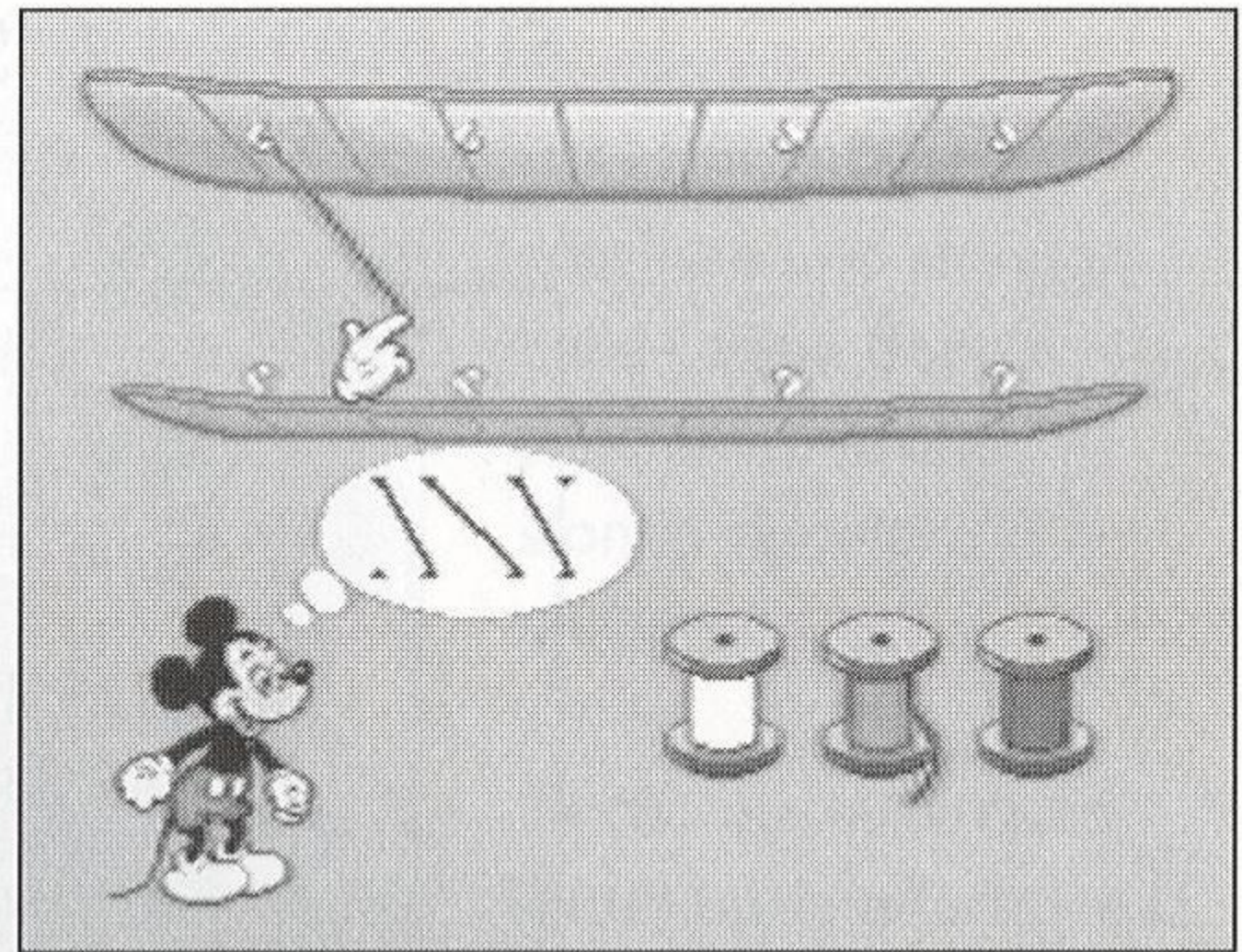
1902 – I FRATELLI WRIGHT A KITTY HAWK

I fratelli Wright sono occupatissimi a Kitty Hawk, ma Topolino nota tante opportunità per giocare. Cliccate sui fratelli per distinguere Wilbur da Orville, e cliccate poi sull'insegna del negozio per apprendere altri dati sui fratelli Wright.



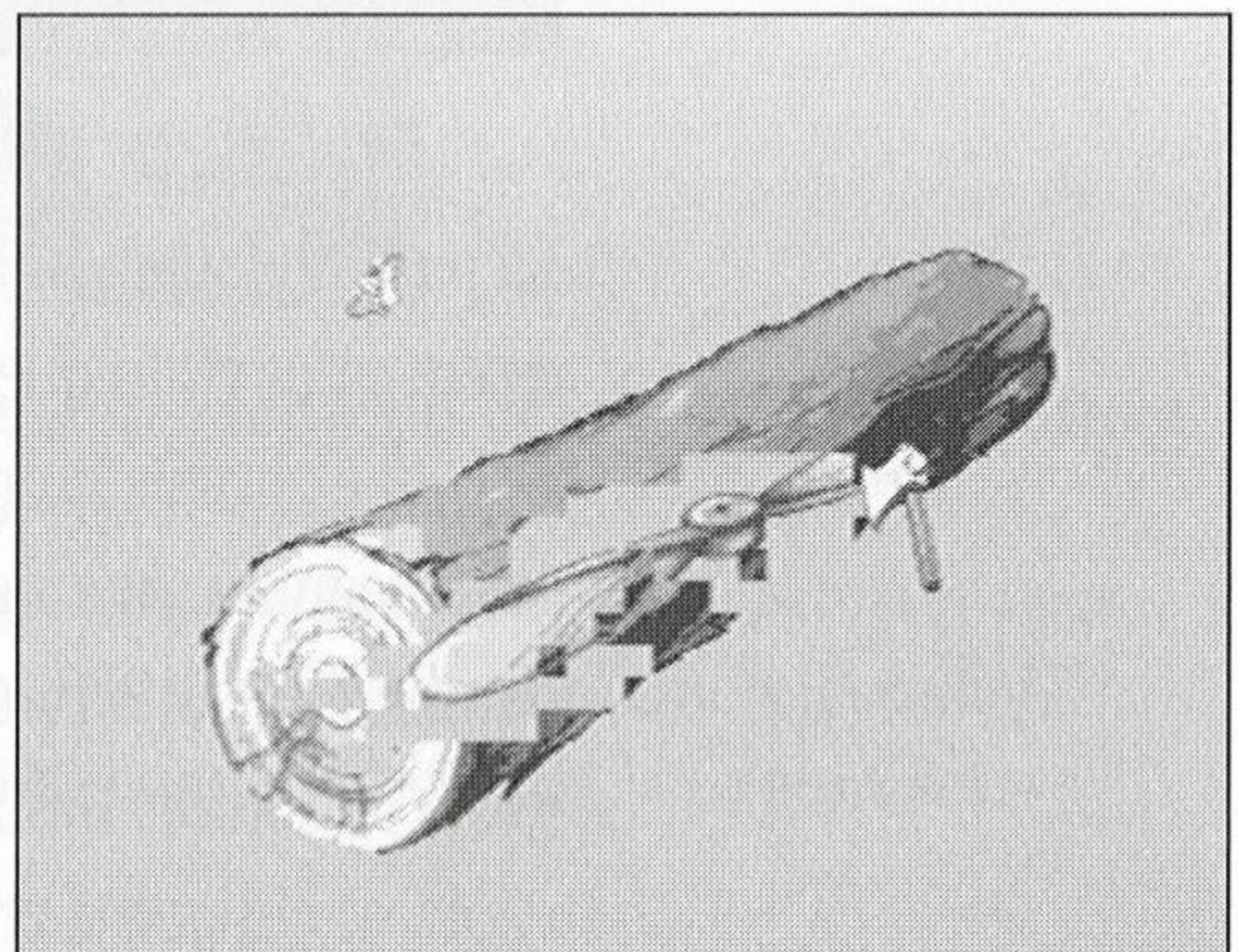
Per divertirvi aiutate Wilbur e Orville Wright a gonfiare le gomme della bicicletta, usando la mano per utilizzare la pompa. Attenti a non gonfiarle troppo!

Cliccate sulle ali dell'aeroplano per aiutare Topolino a collegare correttamente i fili elettrici. Topolino vi mostrerà uno schema e dovrete ripetere correttamente il colore del cavo e il modo in cui è collegato. Il bullone a occhio lampeggiante vi indica dove cominciare. Cliccate sopra Mickey per cambiare lo schema.



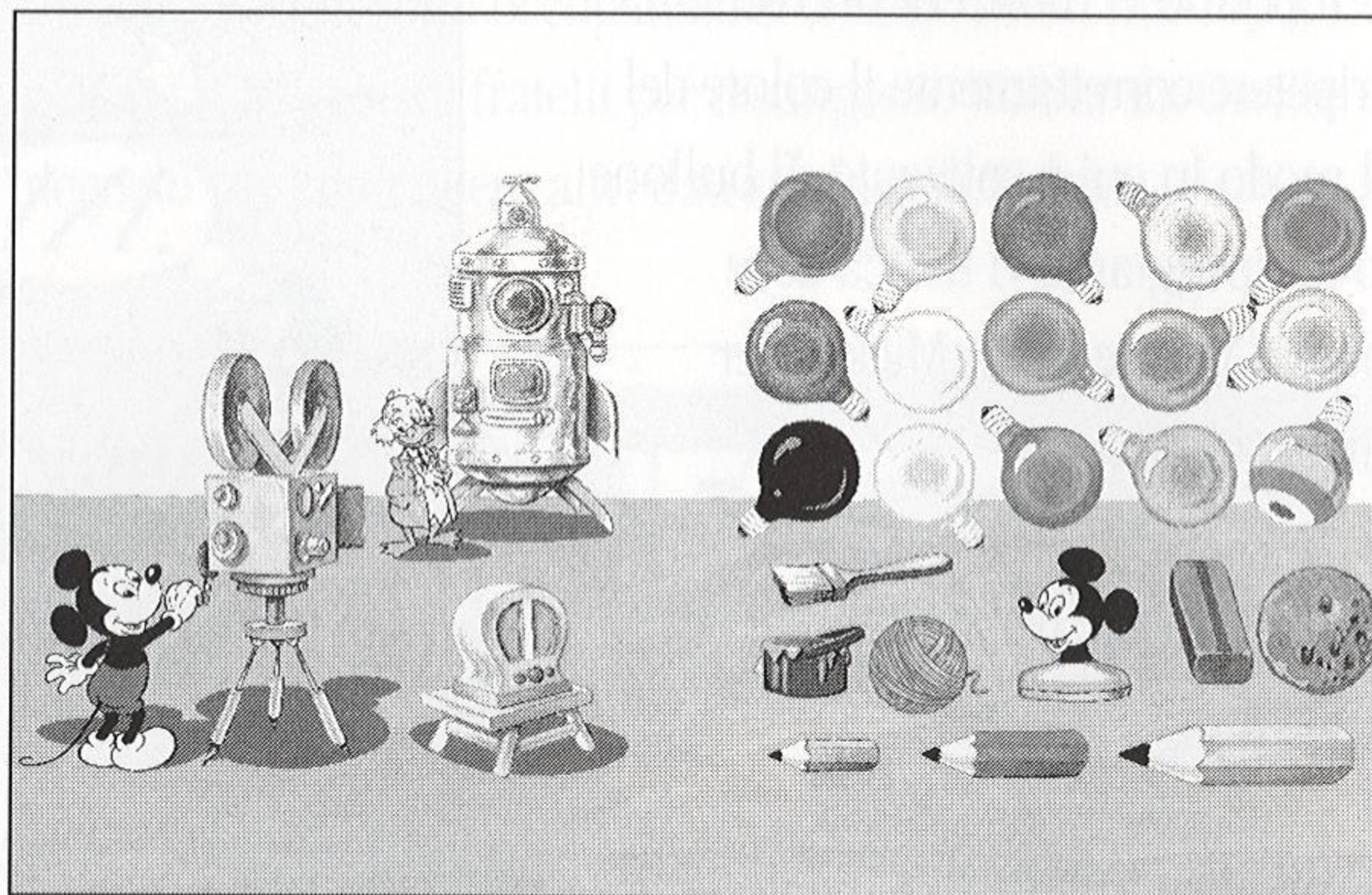
Cliccate su Storyware per ritornare a Kitty Hawk.

Cliccate sull'elica intagliata parzialmente per aiutare i fratelli Wright a completare il lavoro. Premete sulla penna magica e spostatela avanti e indietro sul blocco per intagliare due eliche. Spostate l'ascia ad un lato, dove si trasformerà in una mano. Cliccate poi per ritornare a Kitty Hawk.



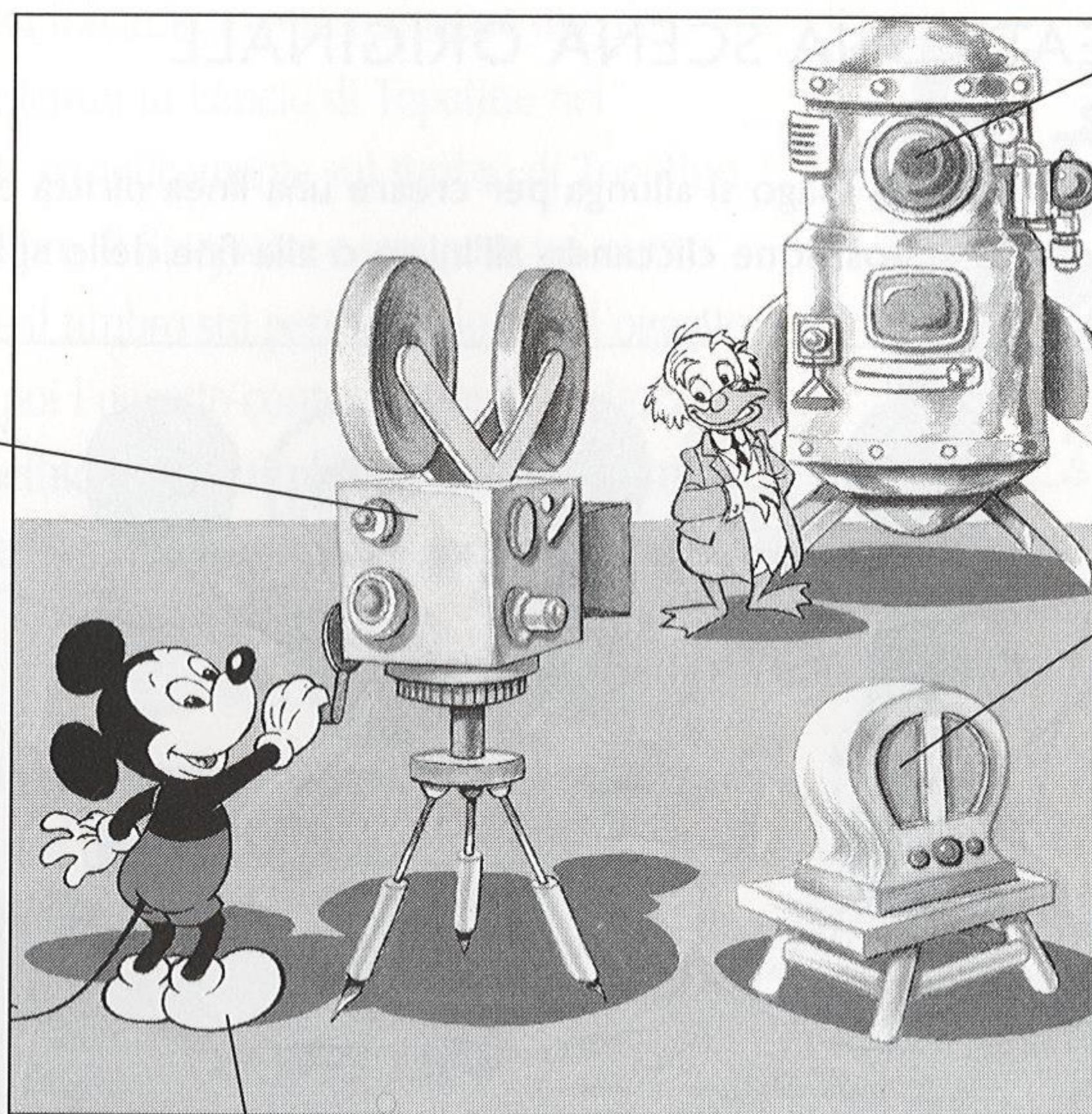
Premete sulle eliche appena installate e date la carica per farle girare!

FILMATE LA STORIA COME PIACE A VOI



La pagina doppia finale di Storyware vi consente di accedere ad un mondo di opportunità per essere creativi. In questa pagina compare un disegno automatico che vi porta ad un'altra attività e cliccate quindi la penna magica sul blocco per disegnare. Cliccando poi sul blocco per disegnare per scegliere personaggi, oggetti, musica, animazione e sfondi dalla storia, i bambini possono filmare la loro versione della storia, creando eventi storici secondo il loro gusto personale. Basta un tocco con la penna magica su Storyware e compare una pagina vuota su cui potete creare scene personali usando gli utensili per disegnare, colorare e dipingere contenuti nel libro di Storyware.

Se cliccate sulla telecamera iniziate/fermate il movimento di uno dei personaggi animati presenti sullo schermo.



Se cliccate sulla telecamera potete scegliere uno sfondo dalle pagine doppie precedenti o uno sfondo di colore uniforme.

Se cliccate sulla radio antica iniziate/fermate la scelta di musiche diverse dalla storia.

Se cliccate sopra Topolino fate comparire un personaggio della storia. Continuate a cliccare per vedere il personaggio in posizioni diverse. Dopo aver scelto la posizione preferita, mettete il personaggio nella scena spostando la penna magica sul blocco per disegnare, finché trovate la posizione ideale e premete la penna magica. Potete animare i personaggi scelti in questo modo con la telecamera.

Provando combinazioni diverse di sfondi, musica e personaggi animati, i bambini possono creare una serie illimitata di nuove scene animate. Possono inoltre utilizzare gli utensili nella pagina che segue per dare un tocco personale alle animazioni; possono anche incorporare i personaggi animati, la musica e gli sfondi nelle scene statiche create con gli utensili per disegnare.

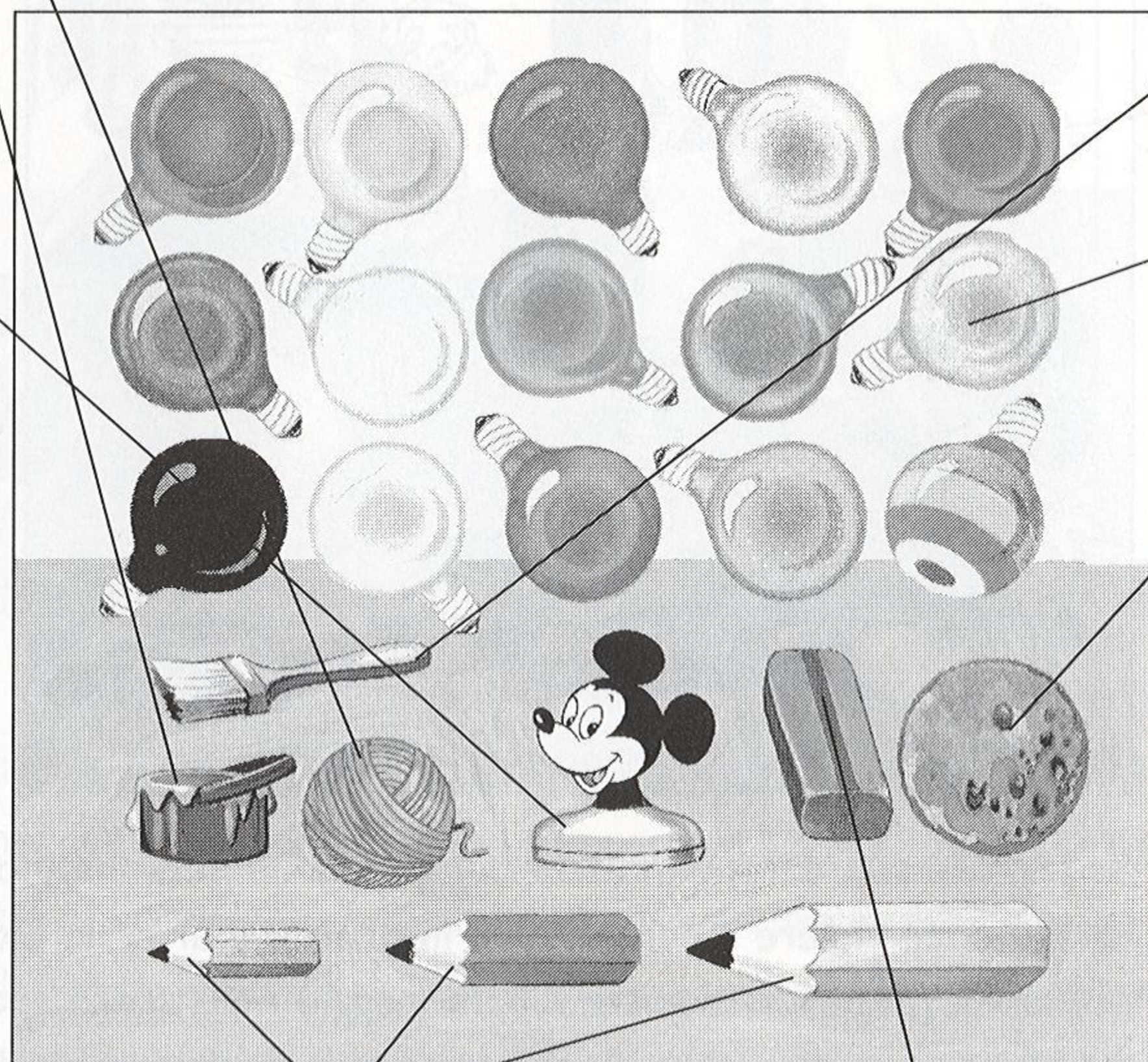
CREATE UNA SCENA ORIGINALE

Il gomitolo di spago si allunga per creare una linea diritta che potete mettere in posizione cliccando all'inizio o alla fine dello spago.

Il secchio di pittura riempie le forme di colore.

Il timbro di Topolino vi consente di aggiungere personaggi e oggetti visualizzando una pagina speciale di selezione.

Oppure usate il rullo per ritornare allo schermo visualizzato prima di usare la spugnetta.



Il pennello marca una linea spessa.

La lampadina offre una gamma di colori che potete scegliere.

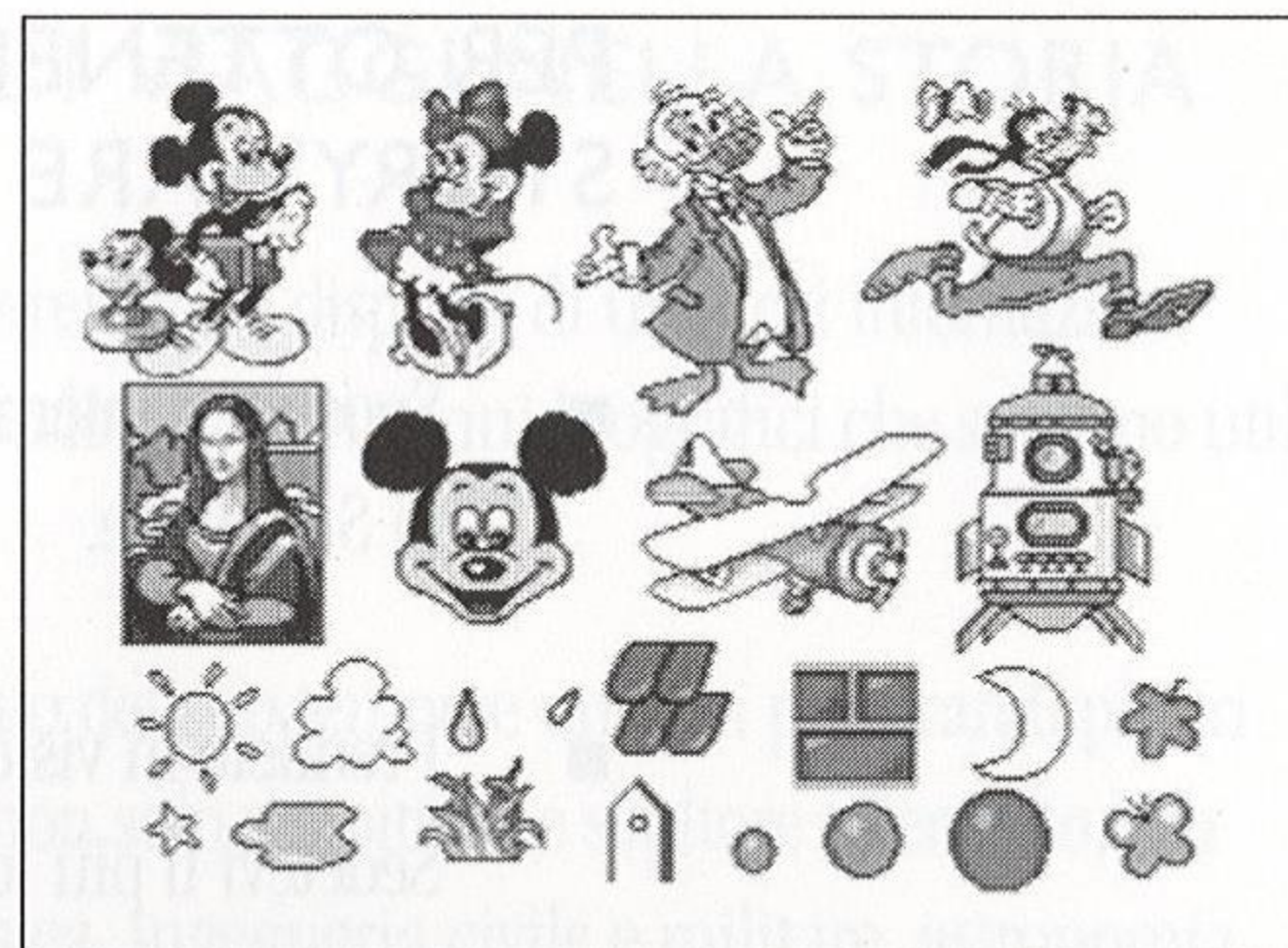
La spugnetta pulisce lo schermo. Se usate la spugnetta per sbaglio, toccate il blocco per disegnare per far ricomparire il disegno.

A seconda delle loro dimensioni le tre matite marciano linee sottili, medie o spesse.

Potete usare la gomma per cancellare linee disegnate male e rivelare lo sfondo sotto il disegno.

Con gli utensili e i colori contenuti in questa pagina, i bambini possono creare scene personali e combinarle con gli oggetti e i personaggi pre-disegnati sopra uno schermo speciale di selezione. Sono disponibili sfondi diversi che possono rimanere tali e quali, filtrati attraverso colori diversi o sostituiti (scegliendo fra le opzioni presentate sulla copertina del libro di Storyware).

Per iniziare a creare una scena il bambino può utilizzare uno dei personaggi o degli oggetti contenuti in Lancio di Topolino nel passato. È facilissimo! Cliccate semplicemente sul timbro di Topolino sulla destra della pagina del libro di Storyware e compare un nuovo schermo di selezione. Cliccate il timbro sul personaggio o sull'oggetto che volete scegliere e mettete poi l'oggetto contro lo sfondo e cliccate nuovamente. Potete usare ripetutamente i timbri piccoli come timbri di gomma. Se preferite, potete usare i timbri grandi come sagome che riempite poi di colore.



Oltre a scegliere gli oggetti e i personaggi pronti per la scena che volete riprodurre, potete scegliere utensili dalla pagina del libro di Storyware. Con questi utensili potete aggiungere dei tocchi personali alla scena. È facile creare oggetti e personaggi per poi colorarli. Anche apportare dei cambiamenti è facile, con la gomma, la spugna e i rulli; potete cancellare qualsiasi parte.



Per completare la scena i bambini possono aggiungere musica o personaggi animati usando le icone riprodotte sulla copertina del libro di Storyware.

ACCRESCETE LE ABILITÀ DEL BAMBINO

Se il sistema SEGA PICO utilizzato è collegato ad un videomonitor per mezzo di un videoregistratore/riproduttore, potete registrare le animazioni completate dal bambino. (Consultate il manuale di istruzioni SEGA PICO per effettuare il collegamento del sistema al televisore e videoregistratore/riproduttore.) Conservate le animazioni come documento storico dell'attività creativa del bambino a età diverse del suo sviluppo. Sarà un piacere sia per voi che per i bambini vedere nuovamente queste animazioni fra qualche anno!

PER OTTENERE LA PRESTAZIONE MIGLIORE DI STORYWARE

- Spostate l'interruttore alla posizione spenta OFF prima di inserire o rimuovere il libro di Storyware.
- Prendete in visione Lancio di Topolino nel passato in una stanza bene illuminata. Sedetevi il più lontano possibile dal monitor e riposatevi per 10-20 minuti per ogni ora di gioco.
- Non toccate i contatti alla base della cartuccia. Il libro di Storyware viene danneggiato se i contatti vengono spostati o bagnati.
- Usate il libro di Storyware con estrema attenzione. Non piegate, non bagnate le pagine e non scriveteci sopra.
- Non tentate mai di sollevare l'ultima pagina del libro di Storyware dal pannello posteriore della cartuccia.
- Proteggete il libro di Storyware conservandolo in un luogo sicuro e privo di polvere. Evitate di lasciare il libro di Storyware alla luce diretta del sole o in luoghi caldi, freddi o umidi.
- Pulite il libro di Storyware periodicamente con un panno morbido e leggermente umido, evitando i contatti alla base della cartuccia. Non usate sostanze chimiche come diluente per pittura o benzina.

BREVI CENNI BIOGRAFICI PER ARRICCHIRE I VIAGGI NELLA STORIA

Quando il bambino inizia a giocare *Lancio di Topolino nel passato* troverete utile disporre di ulteriori informazioni sulle vite delle figure storiche che incontreranno nel corso del gioco. Ecco alcuni brevi cenni biografici che saranno utili per stimolare ulteriormente l'interesse del bambino.

Leonardo da Vinci (1452-1519) è considerato come il più grande scienziato del suo tempo e uno dei più grandi pittori del Rinascimento italiano. Dotato di qualità straordinarie, Leonardo era non solo un pittore e scultore affermato, ma era famoso anche per la sua abilità nei seguenti campi: architettura, musica, ingegneria civile e militare, astronomia, aviazione, anatomia, botanica e geologia. "L'ultima cena" e "La Gioconda" sono due dei suoi dipinti più famosi. Il suo genio inventivo è evidente nei suoi disegni che rimangono tuttora: i disegni ricchi di particolari di Leonardo dell'elicottero, del sottomarino e del carroarmato sono molto simili alle macchine effettivamente costruite molti secoli dopo la sua morte.

Thomas Alva Edison (1847-1931) era un inventore americano prolifico il cui motto famoso era "genio significa 2% d'ispirazione e 98% di sudore". Edison inventò o contribuì in modo significativo alla scoperta ed allo sviluppo delle lampadine incandescenti, dell'illuminazione elettrica, dei motori elettrici, dei treni elettrici, del fonografo, del cinema e varie altri sviluppi tecnici utili, attrezzi, apparecchiature e congegni il cui impatto sulla nostra esistenza è stato straordinario. Edison lavorava spesso per 18 ore al giorno e dormiva addirittura nel suo laboratorio per risparmiare tempo; era un avido lettore che dichiarò che avrebbe letto "30 cm di libri alla settimana" per poter leggere tutti i libri raccolti nella biblioteca di Detroit.

Orville (1871-1948) e Wilbur (1867-1911) Wright, i due fratelli americani cui viene attribuita l'invenzione dell'aeroplano, iniziarono le loro carriere nell'aviazione con la costruzione di alianti sperimentali, calcolarono tabelle della pressione atmosferica, e collaudarono oltre 200 combinazioni diverse di ali nella galleria aerodinamica da loro costruita. I fratelli lavoravano nel negozio di biciclette di cui erano proprietari per costruire il primo aereo a motore che pilotarono a Kitty Hawk, Carolina del Nord, il 17 dicembre 1903. In quell'occasione Orville riuscì a far volare l'aereo per 12 secondi e viaggiò per 36 metri. Secondo molti, i fratelli Wright erano pazzi e nessuno, neppure Orville e Wilbur, compresero allora in pieno il significato del successo di quel primo volo.

NOTES

STORYWARE

Quando il bambino inizia a giocare l'adulto ha l'obiettivo di trovare il modo di ottenere informazioni sulle sue idee e di aiutarlo a sviluppare le sue capacità di pensiero. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare.

Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare.

Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare.

Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare. Il bambino che sa raccontare una storia è un bambino che sa pensare e che sa comunicare.



NOTES



<81-2005-273>

NOTES

NOTES



<672- 2045-13>