

adv

Marte, pronti al decollo per salvare la STEM*Lab Base sul Pianeta Rosso: in viaggio con il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano



adv

di Paolo Ricci Bitti

6 Minuti di Lettura

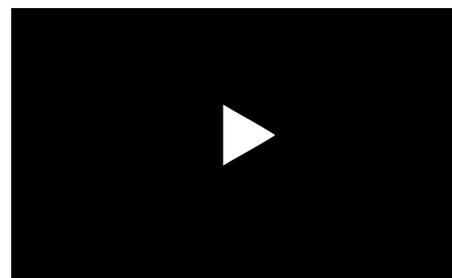
Martedì 8 Marzo 2022, 11:33 - Ultimo aggiornamento: 11:36



Avete fretta di andare su [Marte](#), magari vestendo i panni - la tuta - di Matt Damon per salvare la prima base sul Pianeta Rosso? Non potete proprio attendere le partenze delle astronavi lucenti di SpaceX di Elon Musk che nei tabelloni degli spazio-porti sono annunciate al decollo fra il 2030 e il 2040, dice l'ottimista miliardario visionario? E nemmeno potete aspettare la missione europea a guida italiana Exomars che - salvo nuovi rinvii - decollerà in autunno per cercare tracce di vita? Troppe incertezze, troppe date ballerine, e poi 8 mesi per andare e altrettanti per tornare: meglio andare sul sicuro e atterrare subito al Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano dove da sabato 12 marzo aprirà al pubblico STEM*Lab Base Marte, la nuova struttura educativa educativa che ricrea una futuribile base marziana per sperimentare le discipline Stem (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Senza di quelle non si va su Marte, ma gli esperti del museo milanese hanno creato un ambiente per impararle e applicarle in maniera divertente e intuitiva attraverso un inedito gioco di

Il Messaggero TV

Marte, alla scoperta del Pianeta Rosso salvando la Stem*Lab Base base del Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano



ruolo dal vivo pensato in particolare per ragazzi dai 10 ai 14 anni. Sono i ragazzi della generazione che su Marte andrà davvero e che già adesso al museo possono imparare a pilotare un rover oppure a produrre acqua e cibo sfruttando anche ciò che si trova su Marte.

APPROFONDIMENTI



IL VIAGGIO
Video



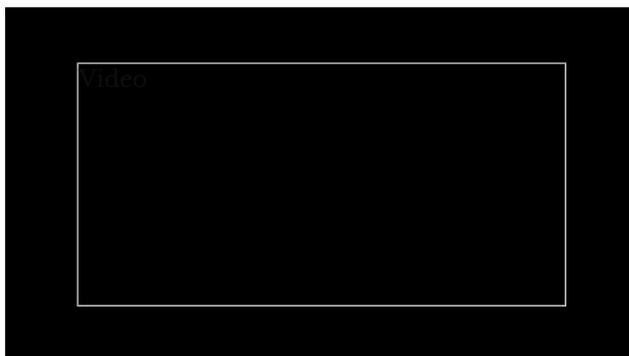
L'INTERVISTA
Johann-Dietrich Wörner, il capo dell'Agenzia spaziale...

Il laboratorio permette di interpretare tutte le attività dell'equipaggio di astronauti in missione sul Pianeta Rosso per garantire la sopravvivenza della Base.

La base marziana viene presentata oggi alla presenza della scienziata Amalia Ercole-Finzi, prima donna a laurearsi in Ingegneria aeronautica in Italia e professoressa emerita al Politecnico di Milano. E' fra i progettisti del trapano che permetterà al rover Rosalind della missione Exomars di cercare tracce di vita a due metri di profondità su Marte come mai è avvenuto finora. Le è stato intitolato il rover gemello di Rosalind che resterà sulla Terra per aiutare i piloti nell'esplorazione marziana.

Paolo Ricci Bitti

Come si gioca su Marte



I ragazzi saranno invitati a partecipare a una missione sul Pianeta Rosso: divisi in 5 gruppi, come veri e propri team di ricerca, dovranno svolgere attività sperimentali per gestire in modo concreto situazioni ed eventi che si susseguono sulla base marziana, portando in salvo l'equipaggio.

Una trama narrativa, ambientata sulla Base, regge e motiva le esplorazioni di elementi scientifico-tecnologici, come ad esempio coltivare vegetali per

Della stessa sezione



Marte, pronti al decollo per salvare la Base: in viaggio con il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano **Video**

di Paolo Ricci Bitti



Il sesto senso esiste, lo conferma la scienza



Razzo colpisce la luna, è giallo: per gli americani è cinese, ma Pechino nega

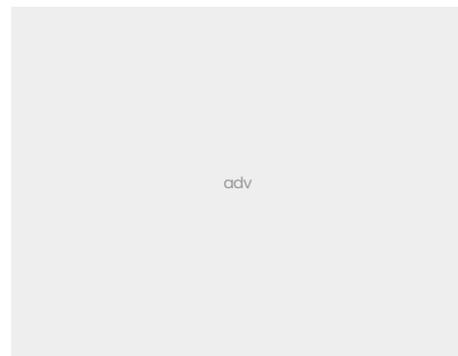


Il più grande giacimento d'oro? È un asteroide vicino Marte e vale miliardi

di Graziella Melina



Groenlandia, il ghiaccio si scioglie 100 volte più veloce: perché gli scienziati sono preoccupati



LE PIÙ LETTE



assicurare l'approvvigionamento del cibo, provvedere alla manutenzione e alla produzione di energia, mantenere in buona salute fisica e mentale i propri compagni, gestire i supporti vitali della struttura, esplorare **con i rover** la superficie esterna del Pianeta. Nello specifico lo STEM*Lab Marte sperimenta il gioco di ruolo dal vivo come dinamica inclusiva nei contesti educativi rivolti alle materie scientifiche, in particolare in quelli di **povertà educativa**, e introduce nuove pratiche **con l'obiettivo** di influenzare positivamente la crescita di tutte le ragazze e i ragazzi che saranno futuri cittadini.

Il laboratorio è parte del progetto nazionale STEM*Lab - Scoprire Trasmettere Emozionare Motivare - selezionato dall'impresa sociale **Con I Bambini** nell'ambito del Fondo per il Contrasto della **Povertà Educativa** Minorile e coordinato dal consorzio Kairòs. L'iniziativa coinvolge scuole, soggetti del terzo settore, amministrazioni locali e fondazioni, con l'obiettivo di creare un contesto scolastico aperto che utilizzi metodologie innovative per l'educazione alle STEM (Science Technology Engineering Mathematics) come leva di crescita e superamento dello svantaggio socioculturale ed economico dei minori.

Base Marte, realizzato al Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano è uno degli StemLab del Progetto.

LE ATTIVITÀ DI STEM*Lab BASE MARTE - dai 10 anni

La nuova base marziana del Museo, dedicata a Schiaparelli, è uno spazio originale e innovativo che propone attività sia per i partecipanti al Progetto che



Guerra nucleare, il generale svizzero: «Iniziate a pensare alle scorte di acqua e cibo per 5 giorni» Il vademecum



LA RIVELAZIONE

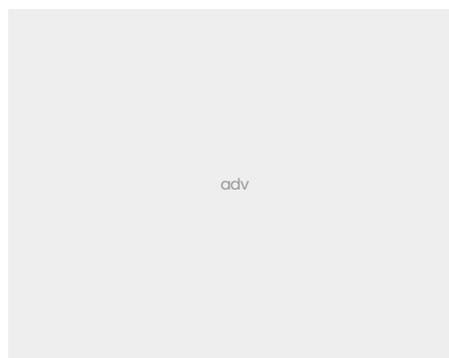
«L'amante di Putin è nascosta in Svizzera con i loro 4 figli», mistero sull'ex ginnasta russa Chi è E la figlia illegittima scompare dai social



LA RIVOLTA

Putin, le defezioni e il no dei generali «Minsk ha tradito lo Zar» La strana "guerra" di Trump

di Marco Ventura



Cerca il tuo immobile all'asta

Regione

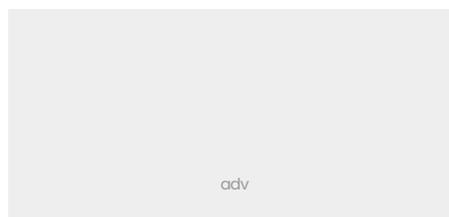
Provincia

Fascia di prezzo

Data

INVIA





per tutto il pubblico del Museo che potrà prendere parte al gioco di ruolo.

In missione sul Pianeta Rosso, sarà possibile mettersi alla prova attraversando 5 diverse aree di azione dove gestire situazioni impreviste e garantire la sopravvivenza di tutto l'equipaggio.

L'attività è prenotabile gratuitamente al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso.

La capienza del laboratorio è di 20 persone, suddivise su 5 postazioni di gioco in cui potranno sedersi fino a un massimo di 4 giocatori facenti parte dello stesso nucleo familiare.

Sabato 12 e domenica 13 e sabato 19 e domenica 20 marzo, sabato 9 e domenica 10 aprile, sabato 14 e domenica 15 maggio | ore 11 e ore 15

Durata: 90 minuti

LE AREE DI ATTIVITÀ

1 - Sistemi di supporto vitale

Il gruppo si occupa di tutti quei sistemi ambientali che garantiscono la sopravvivenza dell'equipaggio, come ad esempio la gestione della temperatura, della qualità dell'aria e dell'acqua testandone la potabilità direttamente dai serbatoi della base.

2 - Alimentazione e coltivazione

Il gruppo si occupa della coltivazione dei vegetali che costituiscono la dieta dell'equipaggio e del controllo del prodotto, ricercando in tre alimenti diversi due nutrienti fondamentali per l'alimentazione dei propri compagni.

3 - Salute

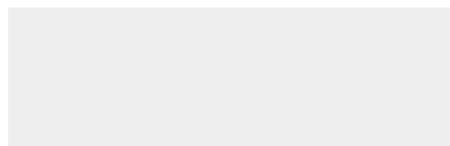
Il gruppo si occupa della salute fisica e mentale dell'equipaggio, ovvero testa i riflessi delle persone e la loro capacità di operare in sincrono prima e dopo uno sforzo fisico.

4 - Rover

Il gruppo si occupa dello svolgimento delle missioni del rover sulla superficie marziana, facendo attenzione alla sua programmazione in modo da fargli seguire in modo preciso il fascio di cavi elettrici che collega la base ai pannelli solari.

5 - Lavori esterni

Il gruppo si occupa dell'esecuzione dei lavori che si svolgono all'esterno della base, settando uno speciale



braccio meccanico affinché pulisca i pannelli solari dalla polvere che vi si è depositata nel tempo.

La presentazione della base marziana è stata affidata a:

PAOLA DUBINI Vicepresidentessa Museo Nazionale Scienza e Tecnologia, FIORENZO GALLI Direttore Generale Museo Nazionale Scienza e Tecnologia, MARCO ROSSI-DORIA Presidente **Con i Bambini**, ENRICO MIOTTO Senior Education Curator Museo Nazionale Scienza e Tecnologia, DANIELE CACCHERANO Presidente Consorzio Kairos, FRANCESCO MURARO Dirigente Scolastico Istituto Comprensivo Statale Via Giacosa, ANNA SCAVUZZO Vicesindaca e Assessora Istruzione e Food Policy Comune di Milano

INFORMAZIONI PER IL PUBBLICO

Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci | Via San Vittore 21, 20123 Milano

Biglietti d'ingresso

È sempre consigliato l'acquisto online
<https://www.museoscienza.org/it/visitare/biglietti>

Costo del biglietto: Intero 10,00 € | ridotto 7,50 € per bambini e giovani da 3 a 26 anni; persone oltre i 65 anni; gruppi di almeno 10 persone; giornalisti in visita personale dietro presentazione del tesserino dell'Ordine dei Giornalisti in corso di validità e compilando il form di accredito; docenti delle scuole statali e non statali; 4,50 € per gruppi scolastici accompagnati dall'insegnante previa prenotazione.

Ingresso gratuito per: visitatori disabili e accompagnatore, bambini sotto i 3 anni; giornalisti che stanno realizzando un servizio sul Museo, accreditati in precedenza

Regole per contrastare la diffusione del Covid-19:
- nel rispetto delle indicazioni delle Autorità, dal 10 gennaio 2022, per accedere al Museo tutti i visitatori con età superiore a 12 anni dovranno esibire il green pass "rafforzato", cioè un green pass di vaccinazione o di guarigione da Covid-19. Sono esclusi solo i soggetti esenti sulla base di idonea certificazione medica. Per ulteriori informazioni www.dgc.gov.it/web;

- all'ingresso del Museo ai visitatori sarà misurata la temperatura corporea che non dovrà superare i 37,5° C;

- durante la permanenza all'interno del Museo sarà obbligatorio indossare sempre la mascherina