

Milano, al Museo della Scienza apre un nuovo spazio che ricrea una base marziana

Si chiama STEM*Lab Base Marte ed è uno scenario innovativo per sperimentare le discipline STEM attraverso un inedito gioco di ruolo dal vivo. Pensato in particolare per ragazzi dai 10 ai 14 anni, il laboratorio è un ambiente di ricerca immersivo in cui mettersi nei panni dell'equipaggio di astronauti in missione sul Pianeta Rosso

A partire da sabato 12 marzo, presso il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano apre STEM*Lab Base Marte, un nuovo spazio educativo che ricrea una base marziana come scenario innovativo per sperimentare le discipline STEM attraverso un inedito gioco di ruolo dal vivo. Pensato in particolare per ragazzi dai 10 ai 14 anni, il laboratorio è un ambiente di ricerca immersivo in cui mettersi nei panni dell'equipaggio di astronauti in missione sul Pianeta Rosso per garantire la sopravvivenza della Base.

Il progetto

Il laboratorio è parte del progetto nazionale STEM*Lab - Scoprire Trasmettere Emozionare Motivare – che coinvolge 4 regioni (Lombardia, Piemonte, Campania e Sicilia), 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 e ha tra gli obiettivi quello di valorizzare il ruolo della comunità educante con la costruzione di una partnership ampia e competente tra soggetti di diversa natura che riconoscono la responsabilità dell'educazione e si impegnano a garantire il benessere e la crescita di bambine e bambini, ragazze e ragazzi.

Le dichiarazioni

"Base Marte chiede alle ragazze e ai ragazzi di prendere decisioni complesse, impattanti. Ciascuno si rende conto contemporaneamente di avere bisogno del giudizio di tutti i membri del gruppo e che il gruppo ha bisogno anche del suo giudizio. Il contesto di gioco stimola un protagonismo intelligente, rispettoso e solidale, un protagonismo di testa e di cuore. Il che è quello di cui abbiamo bisogno", afferma Paola Dubini, Vicepresidente del Museo.

"Stem*Lab Base Marte - spiega invece Fiorenzo Galli, Direttore Generale del Museo - è una risorsa permanente nell'offerta educativa del Museo che per i prossimi anni sarà aperta a tutto il nostro pubblico, con l'obiettivo in particolare di sostenere e supportare lo sviluppo delle competenze e dei talenti in ambito STEM di ragazze e ragazzi come strumento di cittadinanza attiva e leva di sviluppo sociale. Attraverso la dinamica del gioco, si trovano ad affrontare situazioni avverse e prove che, nel piccolo, sono una metafora del percorso di vita e di volontà e capacità di risolvere problemi. Come Museo - conclude - la nostra missione è quella di spronare e stimolare i giovani a trovare nuove soluzioni per andare avanti, farsi sempre domande e



diventare adulti migliorandosi ogni giorno".

La missione

I ragazzi saranno invitati a partecipare ad 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, dedicata a Giovanni Schiaparelli, 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 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.

Base Marte è uno dei 14 spazi educativi presenti all'interno del Museo - istituzione unica nel suo genere per la natura e per la consistenza del suo patrimonio storico e per il ruolo leader in Italia e di eccellenza in Europa nell'educazione alle STEM - e rappresenterà un'importante risorsa volta a formare e coinvolgere migliaia di studenti, insegnanti, famiglie e visitatori sotto la guida di animatori scientifici, con l'obiettivo di creare una relazione positiva con le materie STEM.



Peso:1-100%,2-32%