




 Mercoledì 13 Aprile 2022
 [Naviga](#)
[Serie](#)
[Gallery](#)
[Podcast](#)
[Brand Connect](#)



[ABBONATI](#)
[Accedi](#)


Cultura

loading...

"Spazi da non perdere", progetto educativo ricrea base marziana

13 aprile 2022



Roma, 12 apr. (askanews) - È l'11 marzo 2048. All'interno di una base marziana, un gruppo di adolescenti, come un vero e proprio team di ricerca, deve svolgere attività sperimentali per cercare di sopravvivere sul Pianeta Rosso, portando in salvo l'equipaggio.

Inizia così il gioco di ruolo dello STEM*Lab Base Marte, il nuovo spazio educativo che ricrea una base marziana come scenario innovativo per sperimentare le discipline scientifico-tecnologiche (STEM - scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Il laboratorio, pensato in particolare per ragazzi dai 10 ai 14 anni, si

svolge negli spazi del Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano ed è aperto al pubblico dal 12 marzo. 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, organizzazioni di 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.

La 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 Rosso. Nello specifico lo STEM*Lab Base Marte sperimenta il gioco di ruolo dal vivo come dinamica inclusiva nei contesti educativi rivolti alle materie scientifiche e introduce nuove pratiche con

l'obiettivo di influenzare positivamente la crescita di tutte le ragazze e i ragazzi che saranno futuri cittadini e contrastare la [povertà educativa](#).

Riproduzione riservata ©

Ultimi video

Morning Call

Economia e guerra: quale impatto globale dal conflitto in Ucraina?



Infodatacast

Cosa sono (e a chi servono) gli applied games?



Italia
I dati dei vaccinati al 13 aprile 2022



Eventi
Presentazione del Festival dell'Economia di Trento 2022



I video più visti

Cultura

Ucraina, i Pink Floyd tornano insieme per sostenere Kiev



Cultura



Cultura



Cultura