

AL MUSE PER INVENTARE! una nuova proposta per trascorrere le feste al museo

A due passi dai Mercatini di Trento, il MUSE è un rifugio caldo e accogliente dove vivere le festività stimolando la mente e la creatività in modo sempre nuovo e divertente.

**Aperture straordinarie: 26 dicembre, dalle 10 alle 19
e 1° gennaio, dalle 13 alle 19, chiuso il 25 dicembre**

AL MUSE PER INVENTARE! è la nuova proposta del MUSE Museo delle Scienze di Trento per le festività natalizie che unisce due generazioni differenti all'insegna della creatività. L'iniziativa prevede due cicli di attività, da svolgersi sia consecutivamente che a singolo appuntamento, dedicate alla coppia adulto-bambino e adulto ragazzo, con un approccio all'avanguardia a livello italiano per quanto riguarda l'apprendimento intergenerazionale. Contenuto dei laboratori, che si svolgeranno nel corso dei pomeriggi a partire dalle 15.00, sarà il fare digitale, la programmazione e la prototipazione. Luogo d'elezione, il FabLab Muse, che ancora una volta diventa teatro di progetti creativi che mirano alla riduzione del *digital divide*, o divario digitale.

AL MUSE PER INVENTARE! Laboratori creativi e 3D nei giorni delle vacanze di Natale proporrà tra il **27 dicembre e il 5 gennaio**, attività rivolte alla coppia nonno/nipote – genitore/figlio, per lavorare assieme su piccoli progetti condividendo le competenze e le idee e creare qualcosa di unico. Dalla modellazione della plastilina alla programmazione, dalla prototipazione alla robotica, al MUSE non ci si annoia mai!

La proposta sarà suddivisa in due cicli. Il primo, che toccherà la tematica del coding e che verrà proposto nelle ultime giornate del mese di dicembre (27,28 e 29), coinvolgerà il target dei bambini nella fascia d'età delle prime classi della scuola primaria, insieme al genitore o al nonno/a. Il secondo asset invece, per le giornate 2-3-4-5 gennaio, si rivolge a ragazzi un po' più grandi (11+) e avrà nella prototipazione e modellazione 3D il suo contenuto portante.

27 dicembre: PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO. Dalla manipolazione della plastilina alla programmazione? La coppia adulto-bambino si troverà a cercare di manipolare la plastilina colorata per ricostruire, collaborando insieme, un animale (ad esempio un delfino, o un dinosauro). La procedura usata sarà il primo passo per proseguire con l'esecuzione di sequenze di "ordini" proprio come avviene nei robot. Al termine della creazione, gli oggetti verranno scansati in 3D e i partecipanti avranno, oltre al loro oggetto fisico, il file 3D in omaggio.

28 dicembre: CODING FUN. Un piacevole momento dove adulto e bambino si cimenteranno insieme nella programmazione. Grazie alle facili interfacce realizzate, questa attività, in collaborazione con FBK, sarà educativa e di intrattenimento, incentivando il pensiero computazionale e riducendo un po' la *digital divide* generazionale.

29 dicembre: UNA FIABA ROBOTICA. Ginger e Fred sono due attori particolari in quanto sono... robot! In questa esperienza le bambine e i bambini insieme ai loro genitori (o nonni/e) metteranno in scena un classico delle favole: Cappuccetto rosso. Divisi in gruppi, si alterneranno nella creazione della scenografia, trucco e parrucco, doppiaggio ma soprattutto istruiranno i robot-attori mediante un linguaggio di programmazione semplice e intuitivo a blocchi a seguire il

copione predisposto. Una storia amata da tutti come base per imparare programmazione e robotica

2 gennaio: DISEGNA E REGALATI UN'IDEA! Cosa si può creare con la macchina taglio laser? Un supporto per smartphone? Un gatto porta gioielli? Sicuramente entrambi e tanto altro. Il laboratorio consentirà ai partecipanti di scegliere il proprio prototipo da realizzare con la macchina al taglio laser, modificarlo per renderlo personalizzato e unico e poi vederlo concretamente prodotto dalla macchina digitale. Alla coppia di partecipanti, adulto-ragazzo/a, verranno fornite quindi le basi del disegno vettoriale per poter disegnare e personalizzare al computer il proprio oggetto.

3 gennaio: UNA LUCE DA INTERNET. I partecipanti saranno proiettati nel mondo dell'Internet delle cose. La coppia adulto-ragazzo/a avrà modo di mettere le mani su Arduino e imparare a programmare il proprio cellulare per accendere una lampada. Si potrà poi farlo anche a casa? Certo!

4 gennaio: LEGORobot SU MARTE. Dopo un breve racconto interattivo sulle missioni scientifiche che hanno portato in orbita robot per le esplorazioni spaziali, i partecipanti saranno coinvolti in uno strano salvataggio. Dovranno infatti far rientrare un piccolo robot, programmando con *Lego Mindstorms*, per farlo rientrare nella stazione spaziale su Marte, mettendo in salvo dati e campioni di roccia raccolti entro l'arrivo della tempesta di sabbia.

5 gennaio: DISEGNA E REGALATI UN'IDEA! Un'altra giornata dedicata alla prototipazione. Partendo da base di 5 disegni/prototipi si esploreranno le variegate possibilità di personalizzazione. Misuratore di spaghetti, realizzazione del proprio bracciale o gioiello, produzione di stancil, porta penne, cover del telefonino, tutto è realizzabile al MUSE FabLab.

[ALTRE ATTIVITA'](#)

Tra le iniziative a tema natalizio, **tutti i sabati e le domeniche a cominciare dal 16 dicembre** (oltre al 26 dicembre e 1 gennaio) **AI CONFINI DELL'UNIVERSO** visita al planetario dedicata alle costellazioni del mese per osservare comete, galassie, pianeti e avvicinarsi alle meraviglie dell'Universo attraverso affascinanti ricostruzioni virtuali e **LA SCIENZA CON BABBO NATALE**, simpatiche incursioni della figura tanto amata dai bambini, che si aggira nelle sale del museo fra demonstration e science show.

[LE VISITE GUIDATE AL MUSEO](#)

Visita guidata. Da martedì a venerdì + 1° gennaio ore 15.00, sabato, domenica + da 26 dicembre a 5 gennaio, ore 11.00 e 15.00

Visita guidata alla mostra Archimede. Sabato e domenica e dal 26 dicembre al 5 gennaio, ore 15.00.

Archimede e i lampi di genio. Sabato e domenica + 26 dicembre + 1° gennaio, ore 16.00. Perché una barca galleggia? Come funziona una leva ed è proprio vero che sarebbe possibile sollevarci il mondo? Le navi degli invasori, a Siracusa, sono bruciate veramente per mano di quel genio di Archimede, come narra la leggenda? Bambini e adulti possono trovare risposta a queste domande e a tante altre curiosità.

Eureka! Giochi d'acqua. Sabato, domenica e da 26 dicembre a 5 gennaio ore 14.30 e 16.30. Un divertente e curioso laboratorio per tutta la famiglia. Quando gli scienziati si fanno il bagno non si sa mai cosa può succedere: la vasca può diventare un laboratorio e l'acqua uno strumento per studiare vari fenomeni fisici. Per tutti

Tutte le info su www.muse.it