

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, Tinkering Zone

L'ART DE PENSAR AMB LES MANS

El Museu Nacional de la Ciència i de la Tecnologia Leonardo da Vinci de Milà, a Itàlia, situat a l'antic monestir de San Vittore al Corpo, presenta diversos projectes basats en les STEAM. Pràcticament tota la seva oferta educativa treballa les STEAM amb múltiples punts de vista, en un espai dedicat exclusivament en aquest objectiu. En aquesta ocasió us presentem la Tinkering Zone, que és un lloc immersiu, actiu i creatiu dins un espai que s'anomena Exploratorium.

Els visitants del museu que participen en aquesta activitat són convidats a experimentar, jugar i cocrear. Mitjançant un procés de recerca científica, es descobreixen procediments i la manera de funcionar de la ciència, del moviment i de l'enginyeria.

A la vegada, la curiositat, la creativitat i la col·laboració esdevenen peces clau i complementàries, atès que es treballa de manera dinàmica i en un espai immersiu. Talment, la ciència, l'art i la tecnologia es conjuguen i esdevenen vectors essencials per dur a terme aquesta activitat.

Gràcies al mètode del *tinkering*, els visitants poden elaborar prototips manualment i esdevenir creadors que donen resposta als reptes plantejats per a cada activitat, explotant el potencial de cadascú des de múltiples vessants. D'aquesta manera, els protagonistes d'aquest espai són sempre els participants.

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, Tinkering Zone

THE ART OF THINKING WITH YOUR HANDS

The National Museum of Science and Technology Leonardo da Vinci of Milan, Italy, housed in the former San Vittore al Corpo monastery, offers a number of STEAM-based projects. Practically the entirety of its educational offering works with STEAM, approached through multiple viewpoints, in a space exclusively dedicated to this goal. In this case we present the Tinkering Zone, an immersive, active and creative area within a space called Exploratorium.

Museum visitors who take part in this activity are invited to experiment, play and co-create. Through a scientific research process, users discover procedures and the way that science, movement and engineering work.

At the same time, curiosity and cooperation become key, complementary factors, as visitors to the Tinkering Zone work dynamically in an immersive environment. In the end, science, art and technology come together and become the essential vectors along which to complete the activity.

Through the "tinkering" method, visitors can manually build prototypes and become creators who find responses to the challenges put forth for each activity, making the most of their potential from multiple vantage points. Working this way, participants in this space always play the leading role.