

02.4

OFFERTA CULTURALE

BIOTECNOLOGIE INTORNO A NOI

5 gennaio, 6 gennaio, 7 gennaio, 24 febbraio, 10 marzo, 11 marzo, 31 marzo, 21 aprile, 22 aprile, 12 maggio, 13 maggio, 2 giugno, 3 giugno, 22 settembre, 23 settembre, 1 dicembre, 2 dicembre, 15 dicembre (numero giorni: 18).

UN GIARDINO AL MICROSCOPIO

28 aprile, 29 aprile, 30 aprile, 1 maggio (numero giorni: 4).

PIANTE UTILI

28 aprile, 29 aprile, 30 aprile, 1 maggio (numero giorni: 4).

LA CASA DELLE CELLULE

20 gennaio, 21 gennaio (numero giorni: 2).

INVENTORI DI MEDICINE

27 gennaio, 28 gennaio (numero giorni: 2).

DAL MICRO AL MACRO ANDATA E RITORNO

6 ottobre (numero giorni: 1).

MICRO-MOSTRI SOTTO LALENTE

3 novembre, 4 novembre (numero giorni: 2).

FUNGHI E PIANTE IN SIMBIOSI

25 novembre (numero giorni: 1).

ELETTRICITÀ SGUARDO MAGNETICO

4 gennaio, 5 gennaio (numero giorni: 2).

PASSAGGIO DI CARICA

4 gennaio, 5 gennaio (numero giorni: 2).

FULMINI E SAETTE

2 novembre, 3 novembre, 4 novembre (numero giorni: 3).

GENETICA PORTA A CASA IL TUO DNA

2 gennaio, 3 gennaio, 4 gennaio, 3 febbraio, 8 aprile, 19 maggio, 20 maggio, 28 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 10).

ORTI STELLARI

2 gennaio, 3 gennaio, 4 gennaio, 3 febbraio, 10 febbraio, 11 febbraio, 17 febbraio, 18 febbraio, 8 aprile, 19 maggio, 20 maggio (numero giorni: 11).

BIODIVERSITÀ NEL PIATTO

2 gennaio, 8 aprile, 20 maggio (numero giorni: 3).

SEGNI PARTICOLARI

2 gennaio, 3 febbraio (numero giorni: 2).

MICRO SERRA FAI DA TE

10 febbraio, 11 febbraio, 17 febbraio, 18 febbraio (numero giorni: 4).

SFIDA IN SLOW MOTION

8 aprile, 19 maggio, 20 maggio (numero giorni: 3).

FLOWER DISSECTION

6 ottobre (numero giorni: 1).

PIANTE IN SALUTE

24 novembre, 25 novembre (numero giorni: 2).

SERRE DI NATALE

28 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 3).

02.4

OFFERTA CULTURALE

CHIMICA E MATERIALI

LA CHIMICA A COLORI

21 aprile, 22 aprile, 1 maggio, 27 ottobre, 2 novembre (numero giorni: 5).

L'ORA D'ARIA

21 aprile, 22 aprile, 1 maggio, 27 ottobre, 17 novembre, 18 novembre, 8 dicembre, 9 dicembre (numero giorni: 8).

RIVOLTA LA PILA

21 aprile, 22 aprile, 1 maggio, 6 ottobre, 27 ottobre, 2 novembre, 17 novembre, 18 novembre, 8 dicembre, 9 dicembre, 27 dicembre, 28 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre (numero giorni: 14).

REAZIONI SOTTO INDAGINE

22 aprile, 1 maggio (numero giorni: 2).

UNITI E DIVISI

21 aprile, 22 aprile, 1 maggio, 27 ottobre, 2 novembre, 17 novembre, 18 novembre, 8 dicembre, 9 dicembre (numero giorni: 9).

IL PICCOLO CHIMICO

27 dicembre, 28 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre (numero giorni: 4).

MISCUGLI SPAVENTOSI

2 novembre, 3 novembre, 4 novembre (numero giorni: 3).

IMPASTI DI NATALE

27 dicembre, 28 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre (numero giorni: 4).

TENERE AL CALDO, TENERE AL FREDDO

27 gennaio, 28 gennaio (numero giorni: 2).

PROTEGGERE DAGLI URTI

27 gennaio, 28 gennaio (numero giorni: 2).

ENERGIA

CONSTRUIAMO UN FORNO SOLARE

13 gennaio, 14 gennaio, 4 febbraio, 25 febbraio, 4 marzo, 25 marzo, 25 aprile, 16 giugno, 17 giugno, 7 ottobre, 16 dicembre (numero giorni: 11).

ENERGIA SOSTENIBILE

13 gennaio, 14 gennaio, 4 febbraio, 25 febbraio, 4 marzo, 25 marzo, 25 aprile, 16 giugno, 17 giugno, 7 ottobre, 16 dicembre (numero giorni: 11).

ENERGIA A PORTATA DI MANO

13 gennaio, 14 gennaio, 4 febbraio, 25 febbraio, 4 marzo, 25 marzo, 25 aprile, 16 giugno, 17 giugno, 7 ottobre, 16 dicembre (numero giorni: 11).

LEONARDO

LA TECNICA DELL'AFFRESCO

29 marzo, 30 marzo, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 5 maggio, 6 maggio (numero giorni: 7).

LEONARDO E LA SCRITTURA

6 maggio, 3 giugno, 10 giugno, 30 settembre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 25 novembre, 22 dicembre, 23 dicembre, 26 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 14).

SCALPELLINI DEL DUOMO PER UN GIORNO

31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 5 maggio, 6 maggio, 26 maggio, 9 giugno, 10 giugno, 30 settembre, 13 ottobre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 24 novembre, 25 novembre, 22 dicembre, 23 dicembre, 26 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre (numero giorni: 20).

02.4

OFFERTA CULTURALE

APPRENDISTI IN BOTTEGA

29 marzo, 30 marzo, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 7 aprile, 8 aprile (numero giorni: 7).

STRUTTURE (IM)PORTANTI

29 marzo, 30 marzo, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile (numero giorni: 5).

COSTRUIRE UN ARCO

14 aprile, 15 aprile, 6 maggio, 10 giugno, 30 settembre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 25 novembre, 23 dicembre, 26 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 14).

DISEGNARE IN PROSPETTIVA

7 aprile, 8 aprile, 5 maggio, 6 maggio, 9 giugno, 10 giugno, 30 settembre, 13 ottobre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 24 novembre, 25 novembre, 23 dicembre, 26 dicembre (numero giorni: 15).

PARETI D'AFFRESCO

7 aprile, 8 aprile, 9 giugno, 10 giugno, 30 settembre, 13 ottobre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 24 novembre, 25 novembre, 22 dicembre, 23 dicembre, 26 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 17).

MACCHINE PER VOLARE

14 aprile, 15 aprile (numero giorni: 2).

INGRANAGGI E MACCHINE

14 aprile, 15 aprile, 6 maggio, 10 giugno, 30 settembre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 25 novembre, 23 dicembre, 26 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre (numero giorni: 13).

MACCHINE DI LEONARDO

29 marzo, 30 marzo, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 14 aprile, 15 aprile, 5 maggio, 6 maggio, 3 giugno, 9 giugno, 10 giugno, 30 settembre, 13 ottobre, 14 ottobre, 1 novembre, 18 novembre, 24 novembre, 25 novembre, 22 dicembre, 23 dicembre, 26 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 25).

LE IDEE E I PROGETTI DI LEONARDO

14 aprile, 15 aprile (numero giorni: 2).

MATEMATICA

DISEGNARE NELL'ARIA

7 aprile, 8 aprile (numero giorni: 2).

TRIANGOLI & CO

2 gennaio, 3 gennaio, 24 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 7 aprile, 8 aprile (numero giorni: 7).

FORME NELLO SPAZIO

2 gennaio, 3 gennaio, 20 gennaio, 24 marzo, 25 marzo, 30 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 7 aprile, 8 aprile, 25 aprile, 27 dicembre (numero giorni: 12).

ROTONDO COME UN CERCHIO

10 marzo, 11 marzo (numero giorni: 2).

UN NUMERO ANTICO E MODERNO

10 marzo (numero giorni: 1).

IL MISTERIOSO PI GRECO

10 marzo, 11 marzo (numero giorni: 2).

TRIANGOLI ROTONDI E PASSEGGIATE CASUALI

25 aprile, 27 dicembre (numero giorni: 2).

CURVE, VORTICI E TURBOLENZE

25 aprile, 27 dicembre (numero giorni: 2).

AMICI AFFIDABILI

27 ottobre (numero giorni: 1).

MATEMATICA IN VOLO

20 ottobre (numero giorni: 1).

02.4

OFFERTA CULTURALE

VISITE GUIDATE NELLE ESPOSIZIONI

BENTORNATO PUSS MOTH DE HAVILLAND I-FOGL

20 ottobre, 21 ottobre (numero giorni: 2).

GALLERIA LEONARDO DA VINCI

3 gennaio, 4 gennaio, 5 gennaio, 24 febbraio, 25 febbraio, 30 marzo, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 7 aprile, 8 aprile, 14 aprile, 15 aprile (numero giorni: 13).

INCONTRA IL RICERCATORE: MARTE TRA SCIENZA E FANTASCIENZA

11 febbraio (numero giorni: 1).

LEONARDO DA VINCI PARADE

22 settembre, 23 settembre, 29 settembre, 6 ottobre, 7 ottobre, 7 dicembre, 15 dicembre (numero giorni: 7).

MISSION TO MARS, ALLA SCOPERTA DEL PIANETA ROSSO

31 marzo, 1 aprile, 2 aprile (numero giorni: 3).

SPAZIO: IERI, OGGI, DOMANI

3 gennaio, 4 gennaio, 5 gennaio, 10 febbraio, 11 febbraio, 17 febbraio, 18 febbraio, 25 marzo, 6 ottobre, 7 dicembre, 15 dicembre (numero giorni: 11).

TRASPORTI NAVALI E FERROVIARI

3 febbraio, 4 febbraio, 25 marzo, 30 marzo, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 6 ottobre, 7 dicembre, 15 dicembre (numero giorni: 10).

VIAGGIO DIGITALE AL MUSEO DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA

17 marzo (numero giorni: 1).

VISITA COLLEZIONE MOTOCICLETTE CON IL CURATORE

6 maggio, 27 maggio, 3 giugno, 1 dicembre, 2 dicembre (numero giorni: 5).

TINKERING ZONE

Nel 2018 il Museo ha continuato la sua ricca offerta di attività all'interno della Tinkering Zone, lo spazio in cui scienza, arte, ingegneria e design si sovrappongono per far emergere la disposizione ad avere idee nuove attraverso la costruzione di oggetti funzionanti, dispositivi, piccoli marchingegni.

Il programma ha previsto speciali weekend dedicati a:

VEICOLI ANIMATI

1 dicembre, 2 dicembre (numero giorni: 2).

GARA DI ROBOTICA

10 febbraio, 11 febbraio, 12 maggio, 13 maggio, 1 dicembre, 2 dicembre (numero giorni: 6).

AUTOMATA - GIOCATTOLE MECCANICI

21 aprile, 22 aprile (numero giorni: 2).

COSTRUZIONI PENSANTI

12 maggio, 13 maggio (numero giorni: 2).

INGRANAGGI

2 giugno, 3 giugno (numero giorni: 2).

02.4

OFFERTA CULTURALE

CIRCUITI DI STOFFA

20 gennaio, 21 gennaio (numero giorni: 2).

FLIPPER FAI DA TE

2 gennaio, 3 gennaio, 4 gennaio, 5 gennaio, 6 gennaio, 7 gennaio, 29 marzo, 30 marzo, 22 settembre, 23 settembre, 27 ottobre, 28 ottobre (numero giorni: 12).

MAKER: LA STAMPA 3D

29 settembre, 30 settembre (numero giorni: 2).

LIGHT PAINTING

26 maggio, 27 maggio (numero giorni: 2).

CIRCUITI DI STOFFA LUCCICANTI

24 febbraio, 25 febbraio (numero giorni: 2).

VEICOLI ESPLORATORI

10 febbraio, 11 febbraio (numero giorni: 2).

STORIE PAUROSE

1 novembre, 2 novembre, 3 novembre, 4 novembre (numero giorni: 4).

REAZIONE A CATENA DI NATALE

26 dicembre, 27 dicembre, 28 dicembre, 29 dicembre, 30 dicembre, 31 dicembre (numero giorni: 6).

ROBOT DA DISEGNO

24 marzo, 25 marzo, 7 aprile, 8 aprile, 5 maggio, 6 maggio, 19 maggio, 20 maggio, 13 ottobre, 14 ottobre (numero giorni: 10).

MECCANISMI IN MASCHERA

4 gennaio (numero giorni: 1).

TUBI DEL VENTO

27 gennaio, 28 gennaio, 10 marzo, 11 marzo, 14 aprile, 15 aprile, 25 aprile, 16 giugno, 17 giugno, 20 ottobre, 21 ottobre, 24 novembre, 25 novembre (numero giorni: 13).

PISTE PER BIGLIE ACROBATICHE

13 gennaio, 14 gennaio, 3 febbraio, 4 febbraio, 31 marzo, 1 aprile, 2 aprile, 28 aprile, 29 aprile, 30 aprile, 1 maggio, 9 giugno, 10 giugno, 7 ottobre, 7 dicembre, 8 dicembre, 9 dicembre (numero giorni: 17).

MAKEY MAKEY STORIE SONORE

17 marzo, 18 marzo, 17 novembre, 18 novembre (numero giorni: 4).

VR ZONE

Per la prima volta in Italia un museo collabora con Sony Interactive Entertainment Italia per proporre attività interattive sui temi di scienza e tecnologia con esperienze fortemente immersive e realistiche. Grazie a questa partnership il Museo ha ottenuto in dotazione una delle tecnologie di virtual reality più evolute sul mercato, Playstation VR, con la quale svolge attività educative mediate dai curatori e gli animatori scientifici del Museo.

Le attività, a prenotazione on line e con un costo di 5 euro oltre il biglietto del Museo, sono dedicate ai maggiori di 12 anni e nel 2018 si sono svolte secondo il calendario di seguito riportato.

APOLLO 11 VIRTUAL REALITY

10-11 e 17-18 febbraio

In occasione dei weekend speciali "Marte e marziani" il pubblico ha potuto indossare il visore PlayStation@VR e sperimentare in prima persona la missione spaziale che per prima portò gli uomini sulla Luna il 20 luglio 1969.

02.4

OFFERTA CULTURALE

THE MARTIAN VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

10-11 e 18-19 febbraio, 10-11 e 17-18 marzo, 21-22, 25, 28-29 e 30 aprile, 1,12-13, 19-20 e 27 maggio, 2-3 giugno

Con il visore PlayStation@VR il pubblico ha vestito i panni dell'astronauta Mark Watney, protagonista del film "Sopravvissuto - The Martian" e si è messo alla prova in uno scenario di un futuro prossimo quando l'uomo visiterà per la prima volta il Pianeta Rosso.

EVEREST VR

1 weekend dal 7 luglio al 30 settembre e 27-28 ottobre

Un'avventura virtuale in occasione del 65° anniversario della prima ascesa all'Everest di Edmund Hillary e Tenzing Norgay e del 40° anniversario della prima missione senza ossigeno di Reinhold Messner.

Il pubblico ha indossato sulle spalle uno zaino da 10 kg e ha potuto vivere in prima persona i momenti più pericolosi della salita fino a raggiungere la vetta e ammirare uno spettacolo unico al mondo.

FLIGHT SIM VR

20-21 ottobre

In occasione del weekend "Volere Volare" dedicato al mondo del volo e al ritorno al Museo dell'aereo Puss Moth De Havilland, i visitatori hanno potuto mettersi alla prova con un simulatore di volo in realtà virtuale per prendere il brevetto da pilota virtuale.

EVEREST VR / ATTIVITÀ



02.4

OFFERTA CULTURALE

A TU PER TU CON LA RICERCA

Nel corso dell'anno il Museo ha proposto ai diversi pubblici (studenti, insegnanti, famiglie, adulti) occasioni per incontrare i protagonisti di ricerche e applicazioni scientifiche innovative dall'università, dalle aziende e dalle start-up.

Il Museo ha portato avanti l'approfondimento metodologico e la sperimentazione di format per favorire un dialogo dinamico e informale tra ricercatori e cittadini.

Per il pubblico generico sono state proposte le attività di seguito riportate, nel corso di specifici weekend.

LA CASA DELLE CELLULE

20-21 gennaio

Un'attività proposta ai visitatori per scoprire come sono fatte le cellule del corpo umano e quali sono i meccanismi che le governano. Il pubblico ha incontrato i ricercatori Orazio Fortunato, Paolo Gandellini e Viviana Vallacchi della Fondazione IRCCS Istituto Nazionale dei Tumori, che hanno mostrato come coltivano, nutrono e si prendono cura delle cellule in laboratorio.

INVENTORI DI MEDICINE

27-28 gennaio

Attraverso un'attività sperimentale, i visitatori hanno osservato le cellule e hanno estratto sostanze dagli alimenti, per comprendere in che modo si può sviluppare un nuovo prodotto farmaceutico.

A guidarli sono stati tre ricercatori del Dipartimento di Scienze Farmacologiche e Biomolecolari della Statale di Milano: Marta Fumagalli, Raffaella Longo e Enrico Sangiovanni.

APPUNTAMENTI IN COLLABORAZIONE
CON IL CONSIGLIO NAZIONALE DELLE
RICERCHE NELL'AMBITO DEL PROGETTO
A TU PER TU CON IL CNR

PIANTE IN SALUTE

24-25 novembre

Insieme alla ricercatrice Loredana Barbarossa dell'Istituto per la Protezione Sostenibile delle Pianta del CNR, i visitatori hanno potuto scoprire i segreti che si nascondono nel DNA delle piante, estraendolo utilizzando sapone e limone, e capire quali virus possono colpirle a danno dell'ambiente e dell'agricoltura.

SALVIAMO IL FORMAGGIO

24 novembre

Con l'aiuto della ricercatrice Flavia Pizzi dell'Istituto di Biologia e Biotecnologia Agraria del CNR, i visitatori sono andati alla scoperta di cosa contengono alcuni formaggi della nostra tradizione, cercando di capire come proteggere e salvaguardare questo patrimonio alimentare e culturale.

FUNGHI E PIANTE IN SIMBIOSI

25 novembre

I funghi sono preziosi alleati per l'agricoltura. I visitatori hanno potuto osservarne alcune specie al microscopio e confrontare tra loro alcune radici di piante che vivono insieme ai funghi. Con l'aiuto della ricercatrice Raffaella Maria Balestrini, dell'Istituto per la Protezione Sostenibile delle Pianta, il pubblico ha esplorato le possibilità di coltivare in modo più innovativo e sostenibile grazie ai funghi.

02.4

OFFERTA CULTURALE

WEEKEND TEMATICI ORGANIZZATI DAL MUSEO

MARTE E MARZIANI

10-11 e 17-18 febbraio

In occasione della mostra "Marte. Incontri ravvicinati con il Pianeta Rosso", il Museo ha organizzato alcuni weekend speciali con numerose attività per:

- » diventare un astronauta dell'Apollo 11 o esplorare Marte come nel film "Sopravvissuto – The Martian" grazie alle esperienze di realtà virtuale con PlayStation@VR;
- » ripercorrere una missione sul Pianeta Rosso con le sfide da affrontare per raggiungere il suolo;
- » andare a caccia di onde gravitazionali;
- » scoprire come lavorano gli scienziati della NASA alla ricerca di nuovi pianeti;
- » sperimentare di cosa hanno bisogno le piante per vivere;
- » programmare automi da far muovere in ambienti sconosciuti;
- » scatenare la creatività nella Tinkering Zone creando robot capaci di disegnare e organizzando sfide;
- » rivivere la storia dell'esplorazione spaziale passando dal frammento di Luna al Telescopio Merz-Repsold;
- » creare micro-serre fai da te.

Per i più piccoli sono stati organizzati laboratori di danza (2-3 anni) e avventurose missioni con le ombre o nello Spazio insieme alla piccola Rosetta (3-6 anni).

MATEMATI. ASPETTANDO IL PI GRECO DAY 10-11 marzo

Il 14 marzo (per gli anglosassoni 3.14) è il giorno in cui in ogni parte del mondo si diventa matti per il pi greco. Aspettando il pi greco day, il Museo ha organizzato attività inedite nel nuovo i.lab Matematica:

- » "Rotondo come un cerchio" (da 8 anni) per costruire strutture tridimensionali articolate e scoprire le caratteristiche insolite del cerchio insieme ad Alessandro Locatelli, maestro di origami;
- » "Il misterioso pi greco" (da 10 anni) per conoscere il pi greco, numero familiare che si incontra per la prima volta quando si misura la lunghezza di una circonferenza, e calcolarlo in un modo poco usuale;
- » "Un numero antico e moderno" (da 14 anni) per scoprire il pi greco tra siti web e divertenti attività.

PASQUA AL MUSEO

29 marzo-2 aprile

In occasione delle festività pasquali il Museo è rimasto aperto dalle 9.30 alle 18.30 proponendo attività speciali nei laboratori interattivi di Biotecnologie, Alimentazione, Matematica, Leonardo e nella Tinkering Zone. Non sono mancate le visite guidate alla collezione di modelli di macchine di Leonardo da Vinci, alla mostra temporanea dedicata a Marte e all'esposizione del Museo sullo Spazio.

Per i più piccoli esplorazioni della collezione Trasporti tra carrozze, treni e navi e visite con il naso all'insù insieme a Rosetta in Area Spazio.

02.4

OFFERTA CULTURALE

LEONARDO DA VINCI

7-8 e 14-15 aprile

In occasione del compleanno di Leonardo da Vinci e dell'apertura del nuovo i.lab a lui dedicato, il Museo ha organizzato visite guidate e attività nei laboratori interattivi.

LEONARDO E IL DISEGNO

Un viaggio tra scienze naturali, geometria, matematica, tecnica e arte per creare un disegno in prospettiva, realizzare una tempera su muro con la tecnica di Leonardo, dare vita a un affresco su una grande parete, disegnare con la penna 3D, esplorare i modelli storici esposti in galleria, scoprire Leonardo e la sua passione per il volo.

LEONARDO INGEGNERE

Attività per conoscere da vicino i grandi modelli di macchine per il volo e da cantiere, provare a costruire un arco e progettare strutture portanti, sperimentare come funzionano gli ingranaggi tra fisica e meccanica, visitare la Galleria Leonardo.

MUSEOESTATE

19 giugno – 16 settembre

In occasione del periodo estivo il Museo è rimasto aperto da martedì a venerdì dalle 10 alle 18, sabato e festivi dalle 10 alle 19. In programma attività nei laboratori interattivi di Genetica, Biotecnologie, Energia & Ambiente, Materiali, Matematica; nella Tinkering Zone piste per biglie acrobatiche, robot da disegno e tubi del vento. Per i più piccoli: tutti i giorni giochi con la matematica per provare a riconoscere le forme e tenerle in equilibrio creando colorate costruzioni, avventure nello Spazio tra ombre e pianeti, viaggi alla scoperta del magico mondo delle bolle di sapone.

GOODBYE GALLERIA

23-24 giugno

In occasione dell'inizio dei lavori strutturali e di rinnovamento della Galleria Leonardo, il Museo ha organizzato uno speciale weekend con visite guidate alla collezione che esplora i molteplici interessi di Leonardo in ambito tecnico e scientifico dall'anatomia alla meccanica, dall'ottica all'urbanistica. Per l'occasione ha proposto una promozione inedita: un biglietto ridotto per accedere al Museo mostrando una foto scattata durante una visita alla Galleria nel corso dei suoi 65 anni di apertura.

CIAM SI CREA

15-16 settembre

Nell'ambito di Milano Movie Week il Museo ha organizzato uno speciale weekend per scoprire cosa si nasconde dietro il grande schermo. Tante le attività in programma per inventare e animare personaggi in computer animation, fare cinema con lo zootropio come nell'800, usare lo stop motion per raccontare un viaggio nello spazio e improvvisarsi rumoristi. Grazie alla collaborazione con Milano Design Film Festival il pubblico ha potuto assistere a una serie storica di cortometraggi animati prodotti dalla Walt Disney Productions tra il 1933 e il 1951 (I tre porcellini, I tre porcellini e i tre lupetti, Pippo: Casa dolce casa, Paperino e le invenzioni moderne).

02.4

OFFERTA CULTURALE

VOLERE VOLARE

20-21 ottobre

Uno speciale weekend per prendere il volo e festeggiare il ritorno al Museo dell'aereo Puss Moth De Havilland, nell'ambito dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale.

Numerose attività organizzate per:

- » scoprire aneddoti e retroscena dell'aereo da turismo appartenuto ad Antonio Foglia (il cui restauro è stato realizzato da Tim Williams grazie al finanziamento della famiglia Foglia);
- » guidare droni a terra e in aria tra manovre di decollo, controllo, cambi di direzione e atterraggio (in collaborazione con l'Associazione Drone World Italia);
- » partecipare a un laboratorio di montaggio insieme a piloti certificati ENAC;
- » costruire aeroplanini di carta della collezione Ultra Flying Objects;
- » prendere il primo brevetto da pilota in realtà virtuale;
- » giocare con il vento dentro un tubo ed esplorare con la matematica le forme più adatte a muoversi in aria;

- » entrare a far parte della saga interattiva Explorer Academy, diventare esploratore per un giorno e conoscere da vicino i racconti tratti da "Il segreto di Nebula" (a cura di Luca Balletti e Vanda Elisa Gatti, in collaborazione con National Geographic e White Star).

MUSEO IN CIMA

27-28 ottobre

Un weekend ad alta quota con tante attività interattive per scoprire la bellezza della montagna e i segreti dell'escursionismo.

Il pubblico ha scalato l'Everest in realtà virtuale grazie al visore PlayStation®VR, ha vissuto le emozioni delle prime spedizioni alpinistiche degli anni '50 ripercorrendo le imprese dell'esploratore Piero Ghiglione, ha sperimentato cosa sono i friends e quali sono i materiali più utili durante le escursioni in montagna.

HALLOWEEN AL MUSEO

1-4 novembre

Un appuntamento speciale per scatenare la creatività tra raccapriccianti esperimenti scientifici, spaventosi giochi di luce, micro-mostri e storie da paura. Nell'i.lab Area dei piccoli i bambini da 3 anni hanno realizzato lanterne con materiali diversi; nell'i.lab Biotecnologie e nell'i.lab Chimica è stato possibile osservare da vicino gli organismi che vivono nella terra e sperimentare una reazione chimica per creare un accessorio da paura; nell'i.lab Elettricità si è scoperto come produrre scariche e scintille, trasferire e accumulare l'elettricità. Nella Tinkering Zone il pubblico ha messo in scena una storia in stop motion usando macchina fotografica, computer e una grande varietà di materiali da costruzione.

**IL MUSEO NON È UNA PALLA – SPECIALE
SANT'AMBROGIO
7-9 dicembre**

Tre giorni di iniziative speciali tra attività nei laboratori interattivi, percorsi nella Tinkering zone e visite guidate alla mostra "Leonardo da Vinci Parade". Per i più piccoli esplorazioni spaziali per osservare quanto è lontana la Luna e come si lancia un missile, giochi di luci e ombre per inventare fantastiche avventure, viaggi alla scoperta del magico mondo delle bolle di sapone.

**NATALE AL MUSEO
26-31 dicembre 2018 e 2-6 gennaio 2019 dalle
9.30 alle 18.30**

In occasione delle festività natalizie il Museo è stato aperto tutti i giorni tranne il 1° gennaio con orario prolungato fino alle 18.30. Tante le proposte per sperimentare la scienza e la tecnologia nei laboratori interattivi, scatenare la creatività nella Tinkering Zone, visitare le collezioni e le mostre temporanee Leonardo da Vinci Parade e Le forme della velocità. Tra le novità, un workshop per mettersi alla prova con Scratch - editor di programmazione open source per creare storie interattive, videogame e animazioni - e una gaming zone per tuffarsi in un'avventura spaziale con "Starlink: Battle for Atlas", iniziative promosse da Ubisoft.

INCONTRI E CONFERENZE ORGANIZZATI DAL MUSEO**LEONARDO 39. LA COSTRUZIONE DI UN MITO
18 gennaio**

Nell'ambito del grande progetto di rinnovamento della storica Galleria Leonardo, è nata una giornata di studi dedicata a definire con precisione i contorni dell'immagine storiografica di Leonardo che si è venuta forgiando nella storica mostra "Leonardo da Vinci e le invenzioni italiane", che si tenne al Palazzo dell'Arte di Milano nel 1939.

Organizzato dal Museo in collaborazione con il Centro Internazionale per la Storia delle Università e della Scienza, Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna, con il coordinamento scientifico del Prof. Marco Beretta, il convegno ha visto intervenire e confrontarsi esperti provenienti da ambiti di studio differenti. Moderati da Pietro Cesare Marani nella prima sessione e da Maria Conforti dell'Università La Sapienza di Roma, gli studiosi hanno ricostruito e illustrato le diverse vicende culturali che animarono l'organizzazione della grandiosa mostra del 1939, indagando al contempo i meccanismi ideologici promossi dal regime nella definizione di eventi propagandistici di ampio respiro culturale. Gli atti della giornata verranno pubblicati nel corso del 2019.

Alla giornata di studi si è accompagnata l'omonima esposizione temporanea (per cui si rimanda alla sezione "Progetti espositivi e i.lab" del presente capitolo). Curata e organizzata dal Museo, l'esposizione ha permesso ai visitatori di esplorare in modo critico la mostra dedicata a Leonardo che si tenne presso Palazzo dell'Arte a Milano, grazie a oggetti, documenti, volumi e fotografie.

02.4

OFFERTA CULTURALE

LA SPEDIZIONE DEL DIRIGIBILE ITALIA E LA RICERCA SCIENTIFICA IN ARTICO

23 maggio

Per celebrare i 90 anni della missione del Dirigibile Italia al Polo Nord, il Museo, il Consiglio Nazionale delle Ricerche e l'Università degli Studi di Milano, in collaborazione con Polarquest2018 e nell'ambito dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale, hanno organizzato un incontro per raccontare la ricerca di allora e di oggi.

Un'occasione per parlare di quest'impresa nell'ambito delle grandi missioni scientifiche e geografiche della prima metà del Novecento e raccontare la ricerca italiana e internazionale contemporanea.

L'appuntamento ha preso spunto dall'oggetto simbolo di quella tragica avventura: la Tenda Rossa, bene di proprietà del Comune di Milano. Esposta al Museo dall'anno della sua apertura al pubblico (1953) al 1999, negli ultimi anni è stata oggetto di un lungo e delicato restauro, arrivato nel 2018 alla sua fase conclusiva.

LA SPEDIZIONE DEL DIRIGIBILE ITALIA / COMUNICAZIONE



02.4

OFFERTA CULTURALE

FESTIVAL REALIZZATI IN COLLABORAZIONE CON IL MUSEO

KIDS SOUND FEST – SWEET CHILD O' MINE 18 marzo

Festival di musica organizzato dal Museo insieme a Giovani Genitori per bambini e famiglie con performance, laboratori e spettacoli.

Dopo le edizioni dedicate ai Nirvana e ai Ramones, il tributo di quest'anno è stato rivolto alla "Sweet child o' mine" dei Guns 'N' Roses. In programma concerti live, narrazioni, spazi-gioco per sperimentare insieme, conoscere la kora e i cantastorie africani, disegnare la musica e provare ad ascoltarla in una sala ad altissima fedeltà, vivere l'emozione del passaggio dal buio alla luce con CBM Italia Onlus.

Una baby area musicale è stata dedicata ai piccolissimi mentre i bambini più grandi hanno potuto comporre un brano partendo da una scintilla o partecipare alle iniziative della Yamaha Music School con i nuovissimi pianoforti Disklavier. Non sono mancati balli per tutti sulle hit del momento nella sala Just Dance e performance acrobatiche con gli artisti circensi di Eclips.

KIDS SOUND FEST / ATTIVITÀ



02.4

OFFERTA CULTURALE

FOCUS LIVE. UN'ESPERIENZA EXTRAORDINARIA

8-11 novembre

Quattro giorni, cinque padiglioni, decine di laboratori, oltre cento incontri, dibattiti e spettacoli per la prima edizione del Festival della scienza di Focus, il mensile Mondadori più letto dagli italiani. Un viaggio tra le avventure dell' homo sapiens dalle savane africane alle megalopoli di oggi per capire meglio i dilemmi della nostra specie e mostrare gli strumenti per risolverli. Chi erano i più grandi predatori del passato? Perché si sono estinti? Come funziona un computer quantistico? Perché è difficile cambiare idea? Cosa sappiamo dell'aldilà? Come vivremo su Marte? Che cos'è la coscienza? Come cambierà il clima italiano tra 50 anni? Quanto potere vogliamo dare ai robot? Quando vinceremo l'Alzheimer?

Un'occasione unica per incontrare studiosi, esperti e ricercatori per discutere di Terra, Homo, Scienza, Tecnologia e Spazio; sperimentare i laboratori di Alimentazione, Bolle di sapone, Chimica, Energia & Ambiente, Genetica, Leonardo, Materiali, Matematica; scatenare la creatività con le attività di Tinkering tra flipper fai da te, light painting e piste per biglie acrobatiche. Il festival ha proposto oltre 150 appuntamenti ai quali hanno collaborato università, istituzioni, centri di ricerca e aziende italiane e internazionali. Sono stati coinvolti 210 esperti, tra scienziati, divulgatori, giornalisti, scrittori e hanno partecipato alla manifestazione oltre 15.000 visitatori.

FOCUS LIVE / CONFERENZA



02.4

OFFERTA CULTURALE

FESTIVAL OSPITATI AL MUSEO

TRAVELERS FESTIVAL

7-8 aprile

Al Museo la prima edizione italiana della manifestazione internazionale con il Patrocinio del Governo degli Emirati Arabi Uniti. In programma tavole rotonde, movie show, incontri e travel talk durante i quali è stato possibile incontrare i viaggiatori e scoprire le curiosità delle loro avventure. Esperienze intense ed emozionanti di uomini e donne che si sono distinti per le straordinarie imprese realizzate, come quella di Alex Bellini, che ha attraversato Oceano Atlantico e Pacifico a remi in solitaria, o quella di Bouchra Baibanou, terza donna araba nel mondo ad aver scalato l'Everest, o quella dello stesso fondatore del Dubai Travelers Festival, lo Sceicco Awad Mohammad Mejren, che nel 1996 ha attraversato oltre 65 Stati in auto con il suo team di viaggiatori "Emirates Travelers", aggiudicandosi un importante riconoscimento da parte dell' "Association of Adventurers" americana.

YOGAFESTIVAL BIMBI

12-13 maggio

Terza edizione del festival per l'infanzia da vivere con tutta la famiglia per divertirsi, giocare, ridere, imparare e riaffermare il contatto con Madre Natura nella chiave del gioco. Creato da YogaFestival, oggi il più importante network di Yoga in Italia, è un appuntamento per bambini da 0 a 12 anni per scoprire le meraviglie di questa disciplina attraverso il linguaggio del gioco. Diverse le attività svolte: lezioni di yoga, Mandala da colorare, mindfulness baby, baby Bollywood dance, laboratori mamma&bebè, Yoga per teenagers, laboratori di babycucina, momenti musicali, workshop per future mamme, incontri con esperti per genitori e insegnanti.

YOGAFESTIVAL / COMUNICAZIONE



02.4

OFFERTA CULTURALE

PARTECIPAZIONE DEL MUSEO A RASSEGNE TEMATICHE

MUSEOCITY

2-4 marzo

Il Museo ha partecipato all'iniziativa promossa dal Comune di Milano con l'obiettivo di scoprire "Il Museo segreto" attraverso un'opera delle collezioni generalmente non esposta. Per questa edizione il Museo ha organizzato tre appuntamenti:

- » "L'affascinante caso della collezione Emma Vecla al Museo", incontro per scoprire la collezione Emma Vecla nata come esposizione storico-didattica dedicata agli strumenti musicali grazie al cospicuo fondo economico della cantante Emma Vecla (nome d'arte di Ernestina Telmat, prima interprete in Italia de "La vedova allegra");
- » "I segreti della bottega del liutaio", visita guidata alla scoperta di alcuni tra gli strumenti a corda delle collezioni del Museo, violini, violoncelli, chitarre ai liuti e mandolini fino all'affascinante ghironda;
- » Museo segreto - "Or che i numi son vinti a me la cetra a me l'altar!", esposizione degli strumenti della Bottega del Liutaio, tra cui sono stati ritrovati un modello in legno e calco in gesso facenti parte della collezione dei liutai milanesi fratelli Bisiach.

TEMPO DI LIBRI

8-12 marzo

Nel 2018 il Museo ha partecipato alla Fiera internazionale dell'editoria curando alcuni incontri svoltisi in Fieramilanocity:

- » "Donne nella scienza" (8 marzo, nel contesto del progetto Hypathia), con Maria Pia Abbraccio, dip. Farmacologia, Università degli Studi di Milano e membro della piattaforma 100esperte, 100 donne contro gli stereotipi; Cristina Cattaneo, dip. Medicina Legale, Università degli Studi di Milano e autrice del libro "I diritti annegati. I morti senza nome del Mediterraneo", Franco Angeli; Marta Meli, giornalista Sky Tg24.
- » "Complotti, leggende e falsi miti: scienza vs fake news" (9 marzo), con Silvio Garattini, direttore dell'Istituto Mario Negri e autore del libro "Lunga vita", Sperling & Kupfer 2017; Luca Martinelli, amministratore di Wikipedia in italiano e Wikipediano in residenza; Luca Carra, direttore di Scienza in Rete.
- » "Figli delle stelle" (9 marzo), con Edoardo Boncinelli, autore di "Un futuro da Dio" (ed. Rizzoli), e Fiorenzo Galli, Direttore Generale del Museo.

- » "Milanoir: dipingere Milano a colpi di pixel" (10 marzo), con Emmanuele Tornusciolo, Story and Game Design - Italo Games; Gabriele "Giga" Arnaboldi, Code and Technical Direction - Italo Games; Luca Roncella, Interactive Producer and Game Designer del Museo.
- » "Il fumetto alla conquista della scienza" (11 marzo), con Tuono Pettinato (pseudonimo di Andrea Paggiaro), fumettista e illustratore; Francesca Riccioni, fisica e scrittrice; Matteo Stefanelli, Direttore Fumettologica.