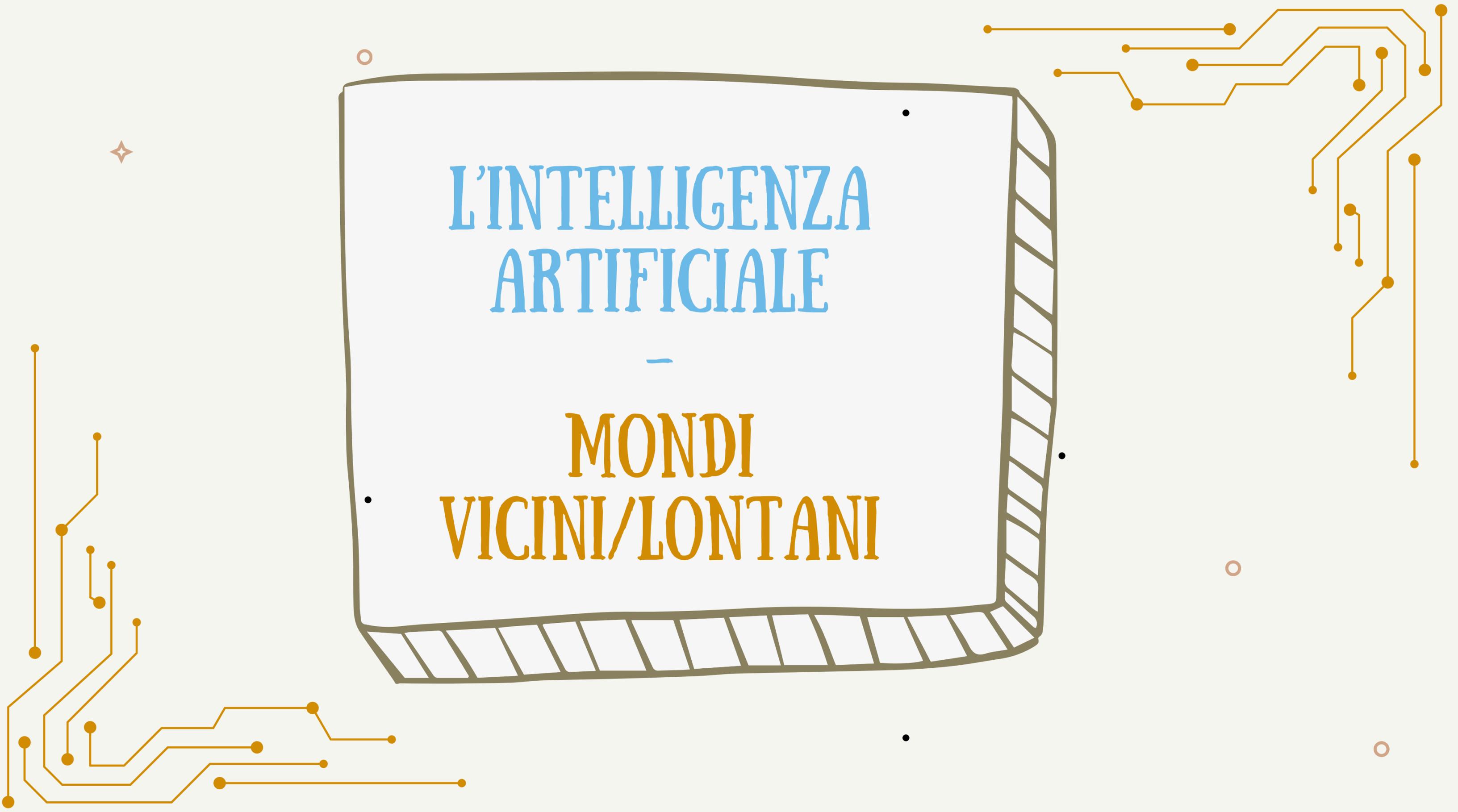


MUFANT LAB & GAME  
PROPOSTE DIDATTICHE

L'INTELLIGENZA  
ARTIFICIALE

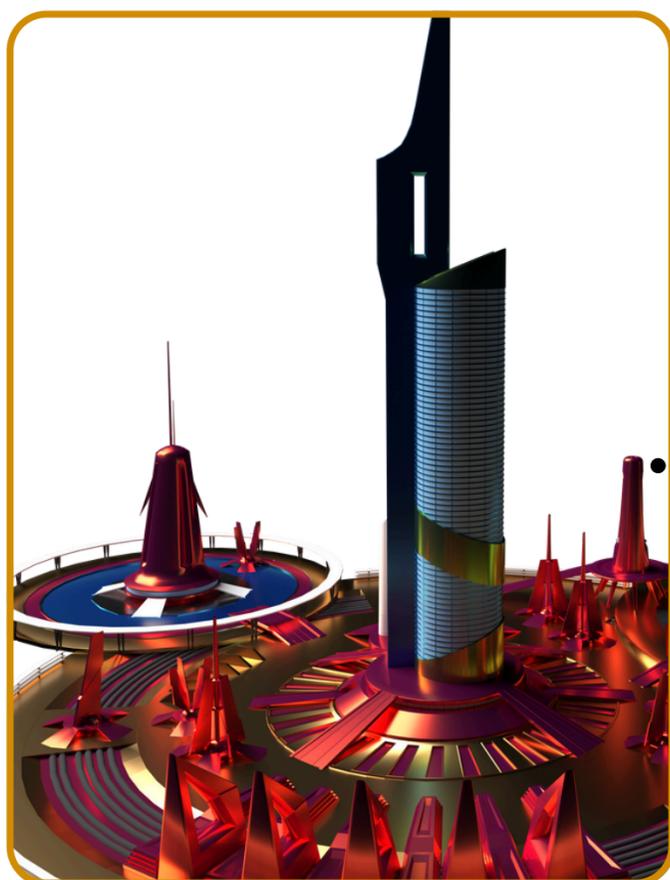
-

MONDI  
VICINI/LONTANI



CONSIGLIATO PER SCUOLE  
SECONDARIE DI PRIMO E  
SECONDO GRADO

ETÀ 11 - 19 ANNI



# MONDI VICINI/LONTANI

Immaginare il futuro attraverso l'intelligenza artificiale.

## LABORATORIO



Conosciamo le potenzialità dell'**Intelligenza Artificiale** attraverso le lenti della fantascienza!

Sotto la guida della Professoressa Gabriella Taddeo (Università di Torino) e del tecnologo Nicolò Pilon, il laboratorio offre ai/alle partecipanti competenze per utilizzare tool IA (Intelligenza Artificiale) text to image (Midjourney, Dall-E, Stable Diffusion) per produrre opere creative che esprimano la propria interpretazione di "mondi lontani, esotici, altri" a partire dalle suggestioni offerte dagli autori, dagli oggetti e dalle immagini presenti nelle collezioni del museo

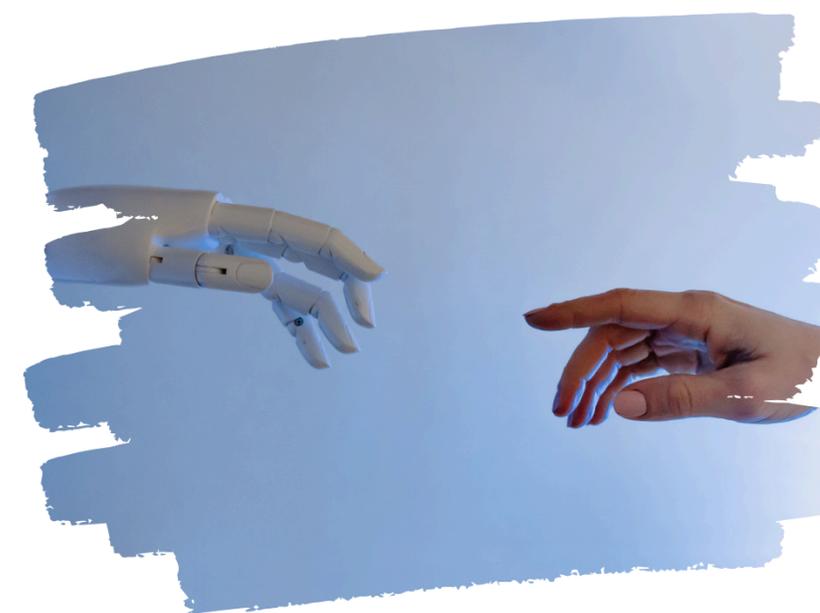
## DURATA & MATERIALI



Durata: **2 ore**

Comprende: **visita guidata (60 minuti) e laboratorio (60 minuti)**

Materiale: **essere muniti di smartphone e connessione internet**





IL MONDO DEL  
FUMETTO

—  
LO SKETCHBOOK DEL  
FUMETTISTA

CONSIGLIATO PER SCUOLE  
PRIMARIE E SECONDARIE DI  
PRIMO GRADO

ETÀ 6 - 13 ANNI



# LO SKETCHBOOK DEL FUMETTISTA

Un viaggio adatto ai più piccini alla scoperta dei segreti del fumetto, alla costruzione di uno storyboard e alla realizzazione della più forte delle supereroine: quella della propria fantasia.

## LABORATORIO



Conosciamo il mondo dietro le vignette: il mestiere del fumettista.

**Cosa rende così potenti i supereroi?  
E soprattutto, dove si nascondono?**

Grazie ad uno storyboard creato appositamente per i giovani sognatori e le giovani sognatrici, il fumetto non è mai stato così divertente.

- Scopriamo dove si annidano i super poteri del nostro tempo e costruiamo insieme le supereroine di domani!

Al termine del laboratorio ogni partecipante potrà portare con sé la storyline creata per l'occasione e dar vita ai personaggi che ha disegnato, animato, colorato e dotato di parola.

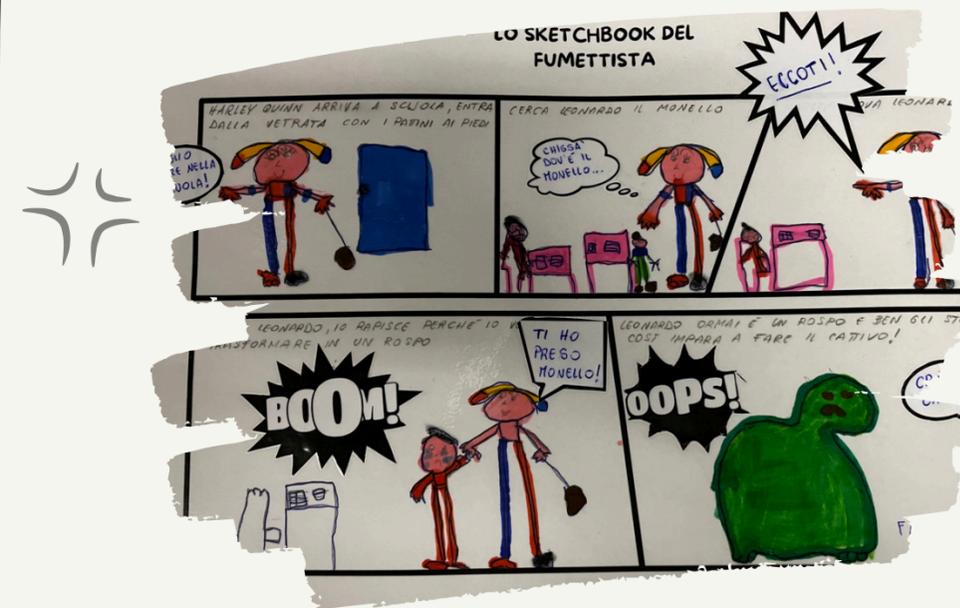
## DURATA & MATERIALI



Durata: **2,5 ore**

Comprende: **visita guidata (60 minuti) e laboratorio (90 minuti)**

Materiale: **storyboard, colori, pop up, baloon**



# LO SKETCHBOOK DEL FUMETTISTA



## CONTESTO

L'immaginario fantastico e fantascientifico ha trovato, fin da principio, vasta rappresentanza nel mondo del fumetto, con storie e personaggi celeberrimi, come Buck Rogers e Flash Gordon.

Il **MUFANT** ospita una intera area dedicata al fumetto: dalle origini ai grandi classici della DC Comics e della Marvel!

## OBIETTIVI EDUCATIVI

- migliorare la capacità espressiva
- attraverso una particolare modalità **creativa**;
- invitare i ragazzi a sperimentare la pratica artistica in modo **non giudicante**;
- conoscere e padroneggiare la grammatica del fumetto come linguaggio **trasversale**;

**Contenuti veicolati:** gli elementi del fumetto e le caratteristiche narrative, l'evoluzione del fumetto di fantascienza, con particolare attenzione alle supereroine.

## METODOLOGIA

Il fumetto si contraddistingue come una forma narrativa efficace in ambito educativo: attraverso l'uso combinato di **parole e immagine**, riesce a comunicare le informazioni in modo diretto, stimolando anche la risposta emotiva e **l'apprendimento significativo**.

Lo stretto legame tra parola e immagine consente la trattazione agevolata di tematiche complesse (per es. quelle sociali), incoraggiando il pensiero critico.

- Introduzione e spiegazione con slide al gruppo,
- invenzione della storia,
- realizzazione del fumetto

WOW

BANG



COSRUISCI LA TUA  
NAVICELLA SPAZIALE

CRAFT YOUR  
SPACESHIP

CONSIGLIATO PER SCUOLE  
PRIMARIE, SECONDARIE DI  
PRIMO LIVELLO, SECONDARIE DI  
SECONDO LIVELLO

ETÀ 6 - 19 ANNI



# CRAFT YOUR SPACESHIP!

Un laboratorio di gioco e scoperta condivisa per costruire una navicella spaziale, con materiali di recupero. Un'esperienza all'insegna del viaggio galattico!

## LABORATORIO



- Come fa l'essere umano a **viaggiare** nello spazio?
- Cosa rende una navicella spaziale **funzionante**?
- Come gli scrittori e le scrittrici di fantascienza rendono **plausibile** il funzionamento delle loro macchine?

Le classi potranno divertirsi attraverso un **gioco di ruolo** spaziale, entrando in contatto con le narrazioni della **fantascienza** e con alcuni principi della scienza che rendono possibile il grande sogno dell'umanità: il viaggio al di fuori dei confini della Terra. Il **percorso** si muove quindi tra suggestioni narrative tradizionali della sci-fi, approfondimenti scientifici e gioco di gruppo. L'attività è pensata per stimolare il gioco di squadra: la **collaborazione** e il mutuo rispetto dei ruoli è fondamentale per la riuscita della missione.

Al termine del laboratorio il progetto di ogni squadra sarà "esaminato" dalla delegazione "NASA" del **Mufant**, che comunicherà l'avvenuta riuscita dell'impresa!

## DURATA & MATERIALI



Durata: **2,5 ore**

Comprende: **visita guidata (60 minuti) e laboratorio (90 minuti)**

Materiale: **template per progetto, materiali di recupero (carta, plastica, ecc), colla, colori.**

Chiediamo inoltre ai partecipanti di portare alcuni **materiali di recupero**:

**COSA PORTARE:** bottiglie e confezioni di plastica (delle uova, dello yogurt), scatole di cartone di piccole e medie dimensioni, imballaggi (per es. l'anima in cartone dello scottex), tappi in plastica e sughero, carta di riciclo.

**COSA NON PORTARE:** lattine, vetro, oggetti sporchi o pericolosi.





# CRAFT YOUR SPACESHIP!

## CONTESTO



La Luna, i pianeti del sistema solare, la nostra e altre galassie, hanno da sempre ispirato la creatività umana.

In particolare, il **viaggio interstellare** è stato protagonista di innumerevoli narrazioni di autori e autrici di fantascienza.

Il **MUFANT** raccoglie diverse **testimonianze di questi sogni ad occhi aperti** che si sono concretizzati grazie al **progresso tecnologico** e all'invenzione di strumenti sempre più sofisticati per l'esplorazione spaziale.

## OBBIETTIVI EDUCATIVI



- Incrementare attraverso il **team working** lo sviluppo di skills relazionali e di risoluzione dei problemi.
- Avvicinare i ragazzi al tema del **riciclo** e del riutilizzo degli oggetti.

**Contenuti veicolati:** i viaggi spaziali nella sci-fi, il concetto di plausibilità scientifica. Principi scientifici base sul funzionamento dei veicoli spaziali.

## METODOLOGIA



L'attività si basa sulla metodologia del **roleplay game**, attraverso il quale i partecipanti interpretano un ruolo e si **immedesimano** in un particolare personaggio. Questo processo **incoraggia** i ragazzi e le ragazze all'azione, all'osservazione del comportamento altrui e alla successiva analisi dell'attività svolta.

- Introduzione e spiegazione con slide
- Decisione dei ruoli
- Progettazione della navicella
- Costruzione della navicella
- Restituzione



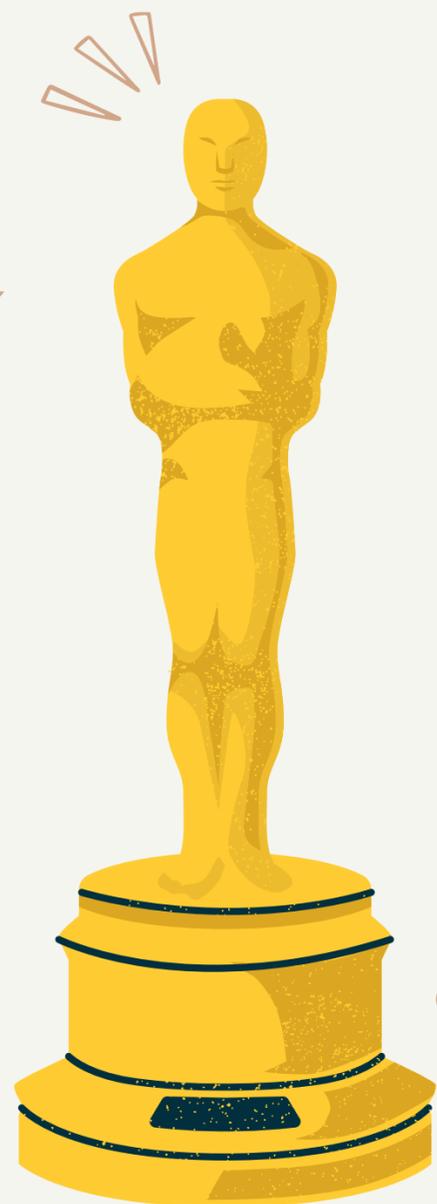


CIAK: MUFANT

—  
DIETRO LE  
QUINTE DELLA  
FANTASCIENZA

CONSIGLIATO PER SCUOLE  
SECONDARIE DI PRIMO E  
SECONDO GRADO

ETÀ 11 - 19 ANNI



# CIAM: MUFANT!

*Metropolis*, *Star Wars* e *Matrix* cosa hanno in comune? Sono tutti capolavori della storia del cinema!  
Vieni nella nostra sala proiezioni a conoscerli, potresti essere tu il prossimo George Lucas...

## ATTIVITÀ

Avventura guidata e commentata lungo la storia del **cinema di fantascienza** con un approfondimento sull'**evoluzione degli effetti speciali, del trucco, dell'animatronica e della computer grafica.**

Il viaggio inizia con Mèliès e l'espressionismo tedesco, in cui spicca il celebre *Metropolis*, e prosegue con i classici Hollywoodiani anni '50, come *Ultimatum alla terra* e *Il pianeta proibito*, per approdare agli anni '70/'80 con i cult che hanno fatto la storia e costruito l'immaginario fantascientifico più recente, come *Star Wars*, *Alien* e molti altri.

Con particolare attenzione all'**evoluzione degli effetti speciali**, questa attività è perfetta per tutti coloro che vogliono compiere un **viaggio** tra i fondamentali del cinema di fantascienza.

## DURATA & MATERIALI

Durata: **2,5 ore**

Comprende: **visita guidata (90 minuti) e proiezione commentata (60 minuti)**



# CIAK: MUFANT!

## CONTESTO



Il **cinema fantastico** nasce con il cinema stesso: la settima arte permetteva di portare sullo schermo le fantasie degli uomini in modo sorprendente e nuovo rispetto al teatro. Le opere di George Méliès - inventore del cinema fantastico e dei primi effetti visivi -, fra cui il notissimo "Viaggio nella Luna" (1902), sono infatti contemporanee a quelle dei fratelli Lumière. È grazie alle sfide del cinema fantastico che gli effetti speciali si sono sviluppati negli anni: dalle "miniature" allo **stop motion**, dagli "animatronic", alla **grafica computerizzata**.

## OBBIETTIVI EDUCATIVI



- Facilitare le capacità critiche cinematografiche;
- Sviluppare capacità di **problem solving**.

**Contenuti veicolati:** storia del cinema, storia e tecniche degli effetti speciali

## METODOLOGIA



L'attività si propone di ripercorrere l'evoluzione della storia del cinema di fantascienza da **Metropolis** fino agli esempi contemporanei, con una particolare attenzione al progresso degli effetti speciali. L'attività offre gli strumenti adatti per contestualizzare i diversi prodotti cinematografici, spostando l'attenzione al **dietro le quinte** e a quanto ci sia di "fantastico" nella mente umana e nella sua capacità di innovazione e creazione di soluzioni innovative a problematiche differenti.

- Introduzione dell'attività al gruppo
- Proiezione commentata di spezzoni di film
- Confronto con gli studenti



INFORMAZIONI  
AGGIUNTIVE

☆ COSTI

VISITA + LABORATORIO A SCELTA **11€ PARTECIPANTE**  
(ACCOMPAGNATORI GRATUITI)

PRENOTAZIONI

INVIARE UNA MAIL A **INFO@MUFANT.IT**

INFORMAZIONI

TELEFONARE A **+39 347 648 8262**

○ È POSSIBILE PRENOTARE UNA VISITA DEL MUSEO SENZA LABORATORIO AL PREZZO DI 9€ A PARTECIPANTE.