

COMUNICATO STAMPA

Le novità di TECHNOTOWN

Ludoteca Tecnologico Scientifica

Ancor più ricca e appassionante l'offerta educativa 2017 per scuole e pubblico

Nuovi viaggi tra natura e tecnologia e nuovo allestimento delle sale per i provetti musicisti, botanici, videomakers e gli altri Technoscienziati di Villa Torlonia. L'offerta educativa 2017 di Technotown, la ludoteca tecnologico scientifica dell'**Assessorato alla Persona, Scuola e Comunità Solidale**, propone agli studenti e ai curiosi, dai 6 ai 100 anni, tante e avvincenti esperienze ad alto contenuto formativo tra proiezioni tridimensionali, realtà virtuali ed interattive, giochi di gruppo nei diversi campi informatico-figurativi, in un mix esplosivo di fantasia e innovazione.

Centro unico e all'avanguardia nel panorama dei progetti di 'edutainment' italiani - ospitato sin dal novembre 2006 all'interno del Villino Medioevale, secondo un progetto di Paco Lanciano, con la gestione di Zètema Progetto Cultura- **Technotown rappresenta un progetto in continua e straordinaria crescita.** Da quest'anno la struttura si presenta **rinnovata nell'allestimento e nell'offerta, servendosi di apparecchiature ancora più sofisticate**, tra robot, stampanti 3D, visori infrarossi e tanti altri dispositivi multimediali, per utilizzare i "media" in modo divertente e creativo, con la guida di un Tutor.

Questa l'offerta 2017, tra le grandi novità e i technopercorsi 'storici'.

Al via la **nuova "Camera Oscura" nella "sala dei fotografi"** per mettersi in gioco, in un'epoca in cui si utilizzano stampanti elettroniche, nell'antichissima arte dello sviluppo fotografico. Si imparerà a gestire luce e ombra per ottenere immagini e sviluppare una foto antica o moderna, anche partendo da un vecchio negativo. Qui partirà anche il viaggio **"Impronte di luce"** per un'avventura al limite tra arte e scienza: la *rayografia*. Sulla scia dell'invenzione dell'artista dadaista e surrealista, Man Ray, che realizzava fotografie per semplice interposizione dell'oggetto fra la carta sensibile e la fonte luminosa, ci si metterà alla prova creando immagini con la luce per comporre oggetti della vita di tutti i giorni piuttosto che vere e proprie opere d'arte.

Nuovo allestimento per la "sala dei musicisti" dove i provetti scienziati potranno tuffarsi nel mondo dei suoni e vivere la musica come un'esperienza multisensoriale. Passando dall'antico monocordo di Pitagora ai moderni Theremin e sintetizzatori, dalle batterie elettroniche ai vocoder fino al suono elettromagnetico dei pianeti del sistema solare sarà possibile ascoltare, vedere e sperimentare anche la composizione musicale, giocando a fare i musicisti. A conclusione, una fantastica esperienza visiva: veder danzare l'acqua a suon di musica ed esser trasformati in un vero e proprio strumento musicale umano.

Rinnovata anche la sala Cyberplant, oggi "sala dei botanici", uno spazio dedicato interamente alla natura e biodiversità, all'insegna del trinomio "eco-compatibilità – creatività – interattività". I Techno-scienziati intraprenderanno un viaggio nel mondo della botanica attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie, con un occhio ai social network. Attraverso un sistema di time-lapse seguiranno la graduale evoluzione di un piccolo seme in una pianta, mentre un'intera sezione sarà dedicata alla coltura idroponica mostrando sistemi di coltivazione del futuro.

Il tutto in compagnia di una mascotte d'eccezione, la pianta parlante **'Technomaranta'**. Attraverso un sensore di umidità, temperatura e luminosità il monitoraggio della pianta è completo: lei 'parla' e chiede acqua, luce o fertilizzante grazie ad un collegamento in tempo reale su Twitter - dove tutti

possono interagire. E' disponibile anche una postazione multimediale, "La Flora di Roma in digitale": offre un database di tutte le specie presenti nelle Ville e Parchi storici di Roma e rappresenta un prezioso supporto per la realizzazione della 'Mappa della flora di Roma' presente in sala. Non solo. Spazio per l'ambiente anche nei viaggi di "**Pianeta Terra**", per giocare con le previsioni meteorologiche. Simulando una stazione meteo si studieranno i comportamenti dell'atmosfera e, attraverso microscopi e termocamere, si svolgeranno indagini su acqua, rocce e altri elementi naturali da provetti geologi.

Di nuova apertura anche la "**sala degli scultori 3d**" dedicata alla **stampa tridimensionale** dove, con il supporto di stampanti e penne 3d, laser cutter e altri strumenti sarà possibile avventurarsi nel mondo dell'artigianato digitale, inventando nuovi prototipi o oggetti della vita comune partendo da un semplice filo di plastica. A fianco, la "**sala delle 3 dimensioni**" proietterà nel mondo della **percezione tridimensionale** grazie a scanner 3d, visori tridimensionali e una serie di illusioni ottiche che stimoleranno fantasia e ingegno.

Accanto alle nuove attività, **Technotown conferma gli appuntamenti più apprezzati della tradizione.**

Per gli appassionati di robotica la **sala LEIS** (LEGO INNOVATION STUDIO) è il luogo ideale per tuffarsi nel mondo dei mitici Lego Mindstorms mattoncini programmabili, motori elettrici, sensori e mattoncini LEGO. Partecipando al percorso "**Missioni robotiche**" si impara a programmare in modo semplice e intuitivo piccoli robot automatici, interattivi o telecomandati cui far compiere missioni anche complesse. E' invece un'avventura tra i meandri delle radiazioni elettromagnetiche "**Robot sensori e radiazioni**", per conoscere e sfruttare al meglio diversi tipi di sensori, dagli ultrasuoni a quelli di movimento, dai misuratori di temperatura a quelli che riconoscono i colori, fino ai sensori infrarossi.

Ancora, tutti possono improvvisarsi "**Attori dietro la cinepresa**"! Gli amanti del cinema vengono catapultati nel Virtual Set, nella **Sala dei Videomaker** un vero e proprio studio televisivo virtuale, dove apprendere le tecniche di regia, di ripresa e recitazione e giocare alla produzione di un minifilm. Poi, volare, rendersi invisibili, diventare giganti o invulnerabili: queste e altre imprese da supereroe sembrano reali con la tecnica del "croma key", usato nel viaggio di "**Effetti Speciali**".

E, ancora, per chi sogna di prestare la propria voce al beniamino di un cartone animato o ad un personaggio del cinema Technotown offre l'occasione di interpretare il personaggio imparando le basi della tecnologia del **Doppiaggio, partendo dalla sincronizzazione tra parlato e video.**

Si esplora poi il mondo delle news radio televisive trasformandosi in una redazione TG e diventando speaker per un giorno di "**RadioTechnotown**": qui gli ospiti, muniti di microfoni, sono alle prese con la gestione della regia lanciando jingle, tappeti musicali ed effetti speciali. Sperimentando le tecniche di registrazione e trasmissione possono esprimere al massimo la loro creatività, dedicando o incidendo un brano da lanciare in diretta via web radio. E l'avventura continua anche in 'fuori onda': tutti possono lasciare il loro segno con un contributo audio 'in redazione' per www.technotown.it

Un programma ricco, nuovo, attuale nella sua versatilità, grazie al quale **Technotown si conferma un vero e proprio laboratorio di pedagogia pratica:** investire nella formazione puntando sul binomio apprendimento/gioco all'interno di spazi a misura di ragazzo.

Ufficio Stampa Zetema Progetto Cultura

Giusi Alessio g.alessio@zetema.it 06 82077327 – 340 4206562

Chiara Sanginiti c.sanginiti@zetema.it 06 82077386 – 340 4206787

www.zetema.it twitter @ZetemaCultura