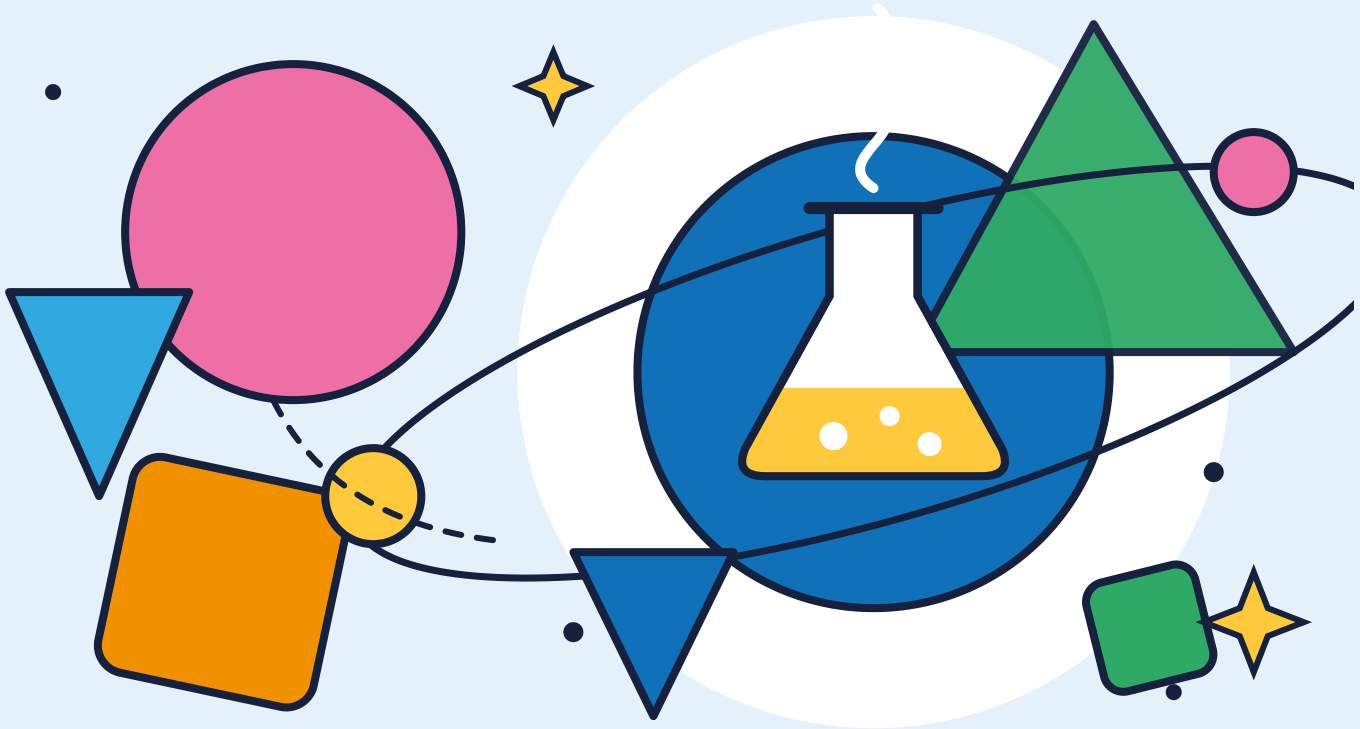
MULTIVERSI

divulgazione scientifica

CATALOGO 2026/2027



# La scienza si vive.

Laboratori, spettacoli, STEAM Days e formazione per scuole, enti culturali, aziende e cittadini. Tutto su misura.

38 proposte | 7 aree tematiche | 3 novità | STEAM Days | Formazione



segreteria@multiversi.it

CHI SIAMO

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

# Scienza, creatività, persone in connessione.

Multiversi porta la divulgazione scientifica nelle scuole e nei luoghi della cultura con esperimenti, manipolazione, gioco e racconto. Ogni attività nasce per accendere la curiosità, allenare il pensiero critico e far vivere la scienza da protagonisti, non da spettatori.

In queste pagine trovate 38 proposte in sette aree tematiche, il formato speciale Genitori e figli, tre novità per il 2026/2027, le STEAM Days che trasformano la scuola in un festival e i nostri percorsi di formazione per docenti, aziende e cittadini.

## Tutto è su misura.

Nessuna proposta è un pacchetto chiuso: ogni attività viene cucita addosso all'ente che ci contatta, a partire da

- **Età e livello**
- **Obiettivi didattici ed educativi**
- **Spazi disponibili**
- **Tempi e numero di partecipanti**
- **Laboratorio, spettacolo o giornata evento**

## Le aree tematiche


1 **Fenomeni in azione** — Forze, onde, volo, tempo e luce — 01–09 pag. 3

2 **Pianeta in equilibrio** — Acqua, atmosfera, Terra e sostenibilità — 10–13 pag. 6

3 **Vita e natura** — Orto, microrganismi, animali, trasformazioni — 14–18 pag. 7

4 **Corpo, cibo e scelte** — Corpo umano, alimentazione, dipendenze — 19–23 pag. 9

5 **Numeri, forme e progetti** — Logica, codici, geometria, ingegneria — 24–28 pag. 10

6 **Grandi idee** — AI, fisica del '900, etica, Dante — 29–33 pag. 12

7 **Storie e scena** — Racconti, show e scienza in famiglia — 34–38 pag. 14

\+ **STEAM Days e Formazione** — Albi illustrati, giornate, corsi — pag. 16–19


### Legenda dei destinatari

nelle schede, le icone grigie indicano i livelli non previsti

**Infanzia** · **Primaria** · **Secondaria I grado** · **Secondaria II grado**

**NOVITÀ 2026/27** le proposte nuove di quest'anno

**EXTRA** il formato Genitori e figli

# Le proposte 01–03

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

01



PER CHI

**Tutti**

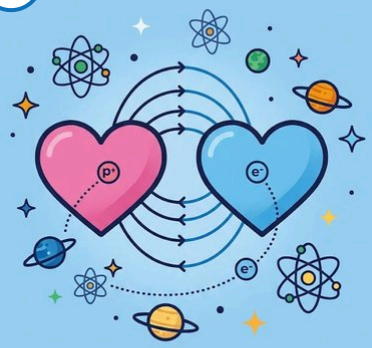
FENOMENI IN AZIONE

## Scienza H24

**La scienza non stanca mai.**

Dalla cucina ai trasporti, dalla comunicazione all'ambiente: esperimenti dal vivo mostrano quanta fisica e quanta chimica si nascondano negli oggetti e nei gesti di ogni giorno. Un viaggio che mette in relazione le discipline STEAM e insegna a guardare il quotidiano con occhi da scienziati.

02



PER CHI

**Secondaria II grado**

FENOMENI IN AZIONE

## I Love Physics

**Quanta fisica c'è nelle relazioni amorose?**

Dove c'è di mezzo il cuore, scienza e ragione hanno ancora molto da dire. Gravitazione e forza di Coulomb descrivono l'attrazione, i difetti di massa svelano l'alchimia che tiene unita una coppia, il principio di esclusione di Pauli aiuta a dare senso alla vita a due. Amore, sessualità e cinque sensi riletti con le leggi della fisica: perché l'amore non perde intensità nemmeno davanti a una formula.

03



PER CHI

**Primaria · Secondaria I e II grado**

FENOMENI IN AZIONE

## Under Pressure

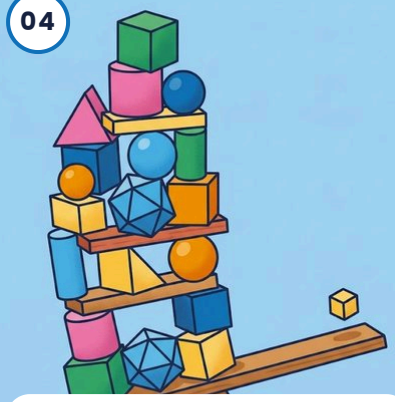
**Invisibile, ma potentissima.**

La pressione non si vede, ma i suoi effetti possono essere spettacolari. Aria, acqua, vuoto e fluidi diventano protagonisti di esperimenti che schiacciano, sollevano e sorprendono, mettendo letteralmente tutto sotto pressione e mostrando quanti fenomeni quotidiani dipendano da questa grandezza invisibile.

# Le proposte 04–06

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

04



PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

FENOMENI IN AZIONE

## Equilibristi per caso

**L'arte di stare in bilico.**

Perché alcuni oggetti cadono e altri sembrano sfidare la gravità? Baricentro, centro di massa, leve ed equilibrio si scoprono costruendo, sperimentando e affrontando divertenti sfide a squadre, in cui ogni tentativo sbagliato diventa un indizio per arrivare alla soluzione.

05



PER CHI

**Secondaria I e II grado**

FENOMENI IN AZIONE

## Sulla cresta dell'onda

**Il mondo che vibra.**

Suono, luce e vibrazioni diventano protagonisti di un viaggio sperimentale nel mondo delle onde. Esperimenti e dimostrazioni mostrano come energia e informazioni possano propagarsi anche senza trasportare materia: dalla voce che ci raggiunge alla luce che colora ciò che vediamo.

06



PER CHI

**Primaria · Secondaria I e II grado**

FENOMENI IN AZIONE

## Verso l'infinito e oltre

**Tra cielo e spazio, a caccia di leggi.**

Volare è uno dei desideri più antichi dell'umanità. Dalle ali degli animali agli aquiloni, dalle mongolfiere agli aerei, fino ai razzi e alle missioni spaziali: esperimenti, modellini e simulazioni su aria, pressione e fluidodinamica raccontano la scienza del volo e i misteri dell'Universo.

# Le proposte 07–09

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

07



PER CHI

**Tutti**

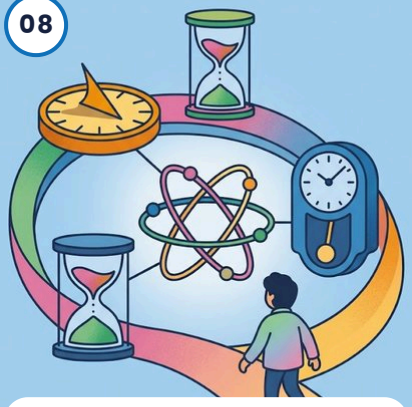
FENOMENI IN AZIONE

## Magica Scienza

**Prima la magia, poi la scienza.**

Oggetti che si comportano in modo inspiegabile, trasformazioni improvvise, fenomeni che sembrano impossibili: il laboratorio si apre con veri numeri di magia. Solo dopo lo stupore arriva la spiegazione: ogni trucco viene svelato dal punto di vista scientifico, mostrando le leggi della natura che lo rendono possibile e trasformando la meraviglia in comprensione.

08



PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

FENOMENI IN AZIONE

## A spasso nel tempo

**Come si misura il tempo?**

Un percorso tra esperimenti e innovazione tecnologica per scoprire come l'umanità ha imparato a misurare il tempo: dalla meridiana agli orologi meccanici, dagli orologi atomici fino al tempo relativo di Einstein, che scorre in modo diverso a seconda di come ci muoviamo. Ogni nuovo strumento ha cambiato anche il nostro modo di vivere.

09



PER CHI

**Secondaria I e II grado**

FENOMENI IN AZIONE

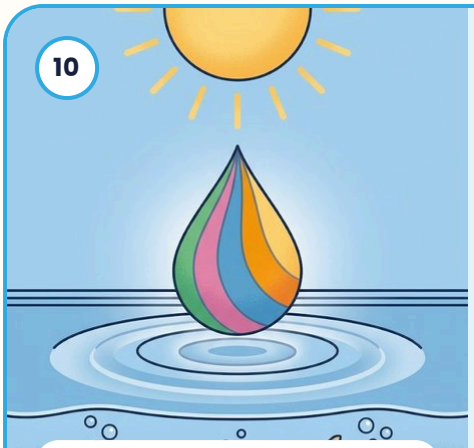
## LUCE · I misteri dell'ottica

**Un raggio per esplorare l'universo.**

Riflessione, rifrazione, colori, lenti e illusioni: la luce è uno dei fenomeni più affascinanti che esistano e la chiave per indagare l'universo dal micro al macro. Esperimenti e strumenti ottici accompagnano i partecipanti dalle cellule osservate al microscopio fino alle stelle lontane, per scoprire come la luce ci permette di vedere, misurare e capire il mondo.

# Le proposte 10–12

MULTIVERSI
divulgazione scientifica



10

PER CHI

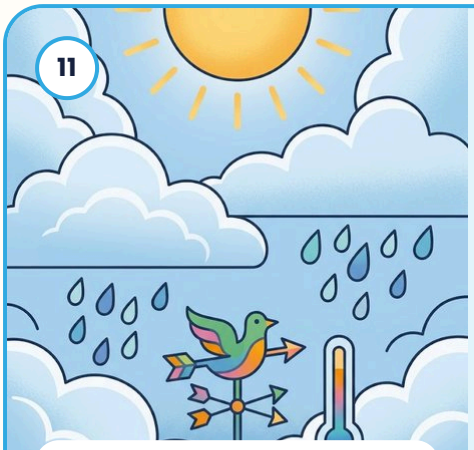
**Primaria · Secondaria I grado**

PIANETA IN EQUILIBRIO

## H2Oltre

**Il superpotere di una goccia.**

Una semplice goccia nasconde un universo di fenomeni. Tensione superficiale, capillarità, densità, pressione e galleggiamento diventano il punto di partenza per esperimenti sorprendenti e per scoprire il ciclo dell'acqua, il suo valore per la vita e le sfide di un uso sostenibile.



11

PER CHI

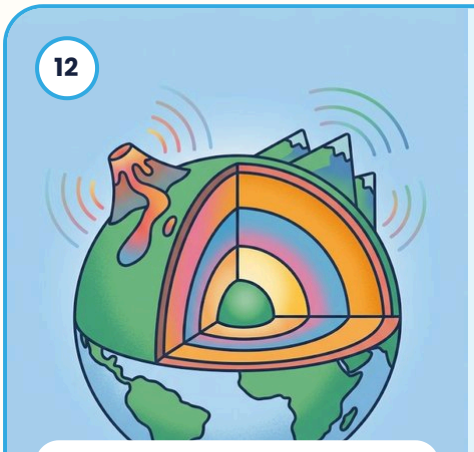
**Primaria · Secondaria I e II grado**

PIANETA IN EQUILIBRIO

## A testa in su

**Meteo, clima e oltre le nuvole.**

Che differenza c'è tra meteo e clima? Come nascono nuvole, vento e precipitazioni? Un laboratorio per osservare l'atmosfera, riprodurre in piccolo i fenomeni meteorologici e comprenderli, fino a riflettere insieme sui cambiamenti climatici e su ciò che ciascuno può fare.



12

PER CHI

**Primaria · Secondaria I e II grado**

PIANETA IN EQUILIBRIO

## Terra

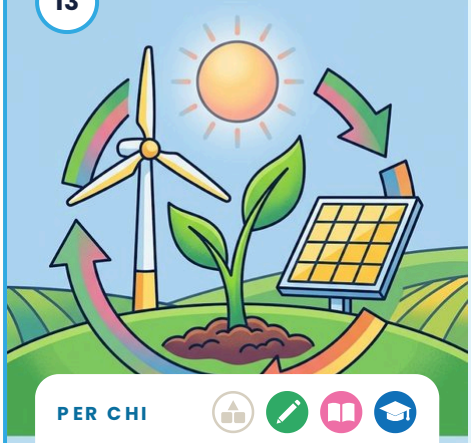
**Il pianeta che si muove sotto i piedi.**

Quanto conosciamo davvero il nostro pianeta? Rocce, vulcani, terremoti e paesaggi: esperimenti, modelli, simulazioni e giochi aiutano a esplorare la vita interna della Terra, a leggerne i segnali e a scoprire i legami tra fenomeni geologici, clima e ambiente.

# Le proposte 13–15

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

13



PER CHI

**Primaria · Secondaria I e II grado**

PIANETA IN EQUILIBRIO

## Green Revolution

**Piccole azioni, grandi cambiamenti.**

Energia, ambiente, riciclo e innovazione: esperimenti e dimostrazioni pratiche trasformano ecologia e sostenibilità in un'esperienza concreta. Un percorso per scoprire come la scienza possa aiutarci a immaginare e costruire un futuro più equo e sostenibile, partendo da gesti concreti alla portata di tutti.

14



PER CHI

**Infanzia · Primaria · Secondaria I grado**

VITA E NATURA

## La scienza nell'orto

**Un lab game tra i banchi dell'orto.**

Un LAB GAME a squadre: i partecipanti "fanno la spesa" tra i prodotti raccolti nell'orto, alla ricerca di quelli più "scientifici". Frutta, ortaggi, semi e terra diventano indizi da osservare e mettere alla prova con piccoli esperimenti, per scoprire la biologia, la chimica, gli ecosistemi e i cicli naturali che si nascondono dietro ogni raccolto.

15



PER CHI

**Infanzia · Primaria**

VITA E NATURA

## Le meraviglie della natura

**Occhi aperti sul mondo vivente.**

Dalla complessità di una foglia alle strategie degli animali: un percorso fatto di osservazione ed esperimenti per lasciarsi sorprendere dalla varietà del mondo naturale, dalle relazioni che legano gli esseri viventi e dagli equilibri che rendono possibile la vita.

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

16



PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

VITA E NATURA

## Uffa la muffa

**Piccolissimi, ma indispensabili.**

Che cos'è quella strana cosa che compare sul pane o sulla frutta? Un viaggio nel mondo di muffe e microrganismi per capire come vivono e si riproducono, quale ruolo svolgono negli ecosistemi e perché gli alimenti si deteriorano. Scopriremo così anche come conservare meglio il cibo, riducendo sprechi e rischi per la salute.

17



PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

VITA E NATURA

## Metamorfosi

**La natura in trasformazione.**

Tutto cambia! Animali, piante e materia mostrano che la trasformazione è una delle grandi regole della natura. Esperimenti e osservazioni raccontano cambiamenti sorprendenti, reversibili e irreversibili, per imparare a riconoscerli e a chiedersi che cosa, invece, resta uguale.

18



PER CHI

**Infanzia · Primaria · Secondaria I grado**

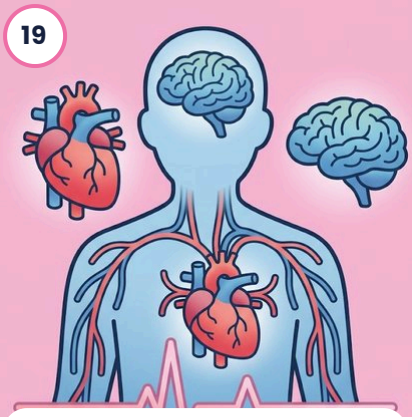
VITA E NATURA

## Super Animals

**I cinque sensi come non li avete mai sentiti.**

Elefanti, api, pesci, aquile e tanti altri animali diventano guide per esplorare percezione, fisica, chimica e biologia. Confrontando i loro sensi straordinari, veri e propri superpoteri, con i nostri, scopriremo meglio come funzionano i cinque sensi umani e perché la natura sia una grande fonte d'ispirazione.

19



PER CHI

**Primaria · Secondaria I e II grado**

CORPO, CIBO E SCELTE

## Viaggio nel corpo umano

**Alla scoperta di una macchina perfetta.**

Un'avventura tra organi, muscoli e sistemi vitali, dal cuore al cervello. Esperimenti, dimostrazioni, modelli 3D e tecnologie digitali aiutano a capire come funziona il corpo umano e come fisica, chimica e biologia collaborino continuamente per tenerci in vita.

20




PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

CORPO, CIBO E SCELTE

## Nutrizione Challenge

**Mangia consapevole, vivi meglio!**

Una sfida a squadre nel mondo della nutrizione. Esperimenti e giochi permettono di conoscere carboidrati, proteine e grassi, scoprire i segreti di una sana alimentazione, imparare a leggere le etichette e riflettere su scelte alimentari consapevoli e stili di vita sani.

21



PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

CORPO, CIBO E SCELTE

## Il giro del mondo in 80 piatti (o quasi)

**Scienza e culture, a tavola.**

Il cibo diventa un passaporto per viaggiare tra continenti, culture e scienza. Ingredienti e piatti di tutto il mondo raccontano biodiversità, trasformazioni chimiche, alimentazione, ambiente e tradizioni, mostrando quanto la tavola sappia unire sapere scientifico e culture diverse.

22 NOVITÀ 2026/27



CORPO, CIBO E SCELTE

## BioDetective

**Indagine sul cibo che scegliamo.**

Che cosa significa davvero "biologico"? Prove, esperimenti, analisi di etichette e giochi trasformano i partecipanti in investigatori scientifici: dalla normativa ai vantaggi per la salute, si scopre come riconoscere un prodotto bio e in che modo può fare bene a noi e all'ambiente.

PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

23



CORPO, CIBO E SCELTE

## In Trappola

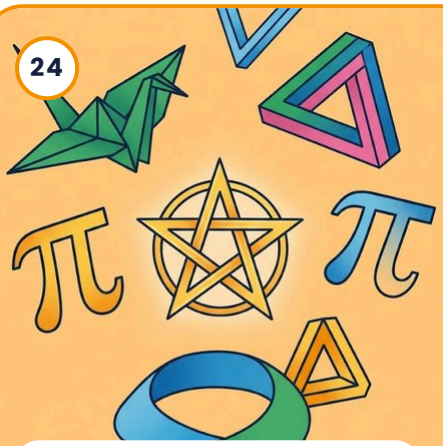
**Libera la scelta!**

Un'esperienza immersiva che unisce scienza e gioco. Enigmi, simulazioni e sfide di squadra aiutano a esplorare il funzionamento del cervello nelle dipendenze e gli effetti di sostanze, comportamenti a rischio e uso eccessivo della tecnologia, allenando consapevolezza, pensiero critico e responsabilità.

PER CHI

**Secondaria I e II grado**

24



NUMERI, FORME E PROGETTI

## Misteri Matematici

**La matematica come non l'avete mai vista.**

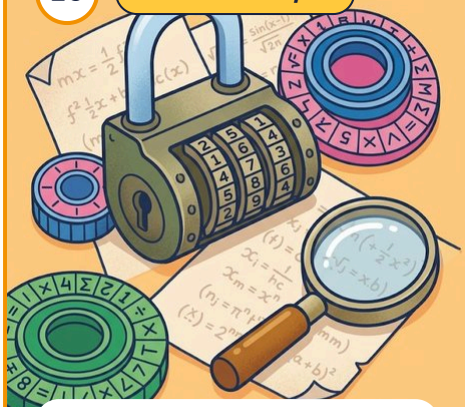
Numeri che giocano, forme che si trasformano ed enigmi da risolvere: tra origami, magiche forme geometriche, simmetrie e piccoli paradossi, la matematica diventa un gioco da toccare con mano. Un laboratorio semplice e coinvolgente per scoprire che la logica può essere divertente e piena di sorprese.

PER CHI

**Primaria · Secondaria I grado**

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

25 NOVITÀ 2026/27



PER CHI
Secondaria I e II grado

NUMERI, FORME E PROGETTI

## CryptoMath

**Enigmi da risolvere a colpi di numeri.**

Un caso da risolvere, una sequenza di indizi e una sola arma: la matematica. In un'avventura a squadre, piccoli team investigativi decifrano messaggi cifrati, riconoscono pattern e affrontano enigmi logici e geometrici, scoprendo quanto la matematica sia utile, e divertente, nella vita di tutti i giorni.

26



PER CHI
Primaria · Secondaria I grado

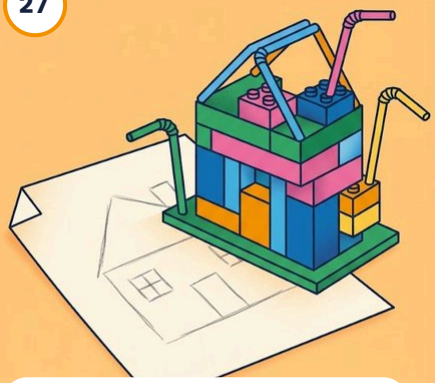
NUMERI, FORME E PROGETTI

## Geometria 3D

**La geometria si costruisce con le mani.**

Dal foglio allo spazio: forme, solidi e strutture si costruiscono con le mani per scoprire la geometria in modo concreto. Un laboratorio in cui matematica, creatività e progettazione si incontrano e ogni costruzione diventa un modo nuovo di osservare lo spazio che ci circonda.

27



PER CHI
Primaria · Secondaria I e II grado

NUMERI, FORME E PROGETTI

## Il mondo che vorrei

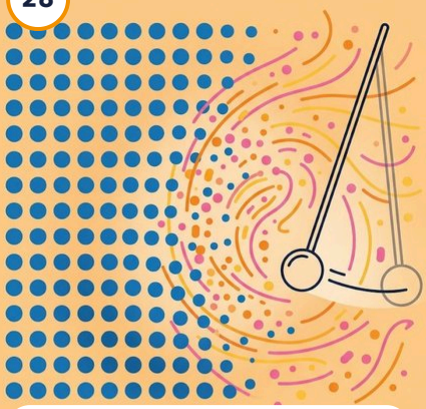
**Dal disegno al progetto, dal progetto al modello.**

Un laboratorio di ingegneria in cui le idee prendono forma: si parte da un disegno su carta per immaginare il mondo che vorremmo, lo si trasforma in progetto e infine lo si costruisce con mattoncini e cannucce. Progettare, costruire, testare e migliorare diventa un modo concreto per scoprire strutture, equilibri e soluzioni creative.

# Le proposte 28–30

MULTIVERSI
divulgazione scientifica

28



PER CHI
Secondaria I e II grado

NUMERI, FORME E PROGETTI

## Ordine e Caos

**Sul confine tra regole e imprevedibile.**

Regole semplici possono generare comportamenti imprevedibili? Esperimenti, geometrie, oscillazioni e fenomeni naturali accompagnano il pubblico sul confine affascinante tra ordine, disordine e caos, dove piccole differenze iniziali possono cambiare completamente il risultato finale.

29 NOVITÀ 2026/27



PER CHI
Secondaria I e II grado

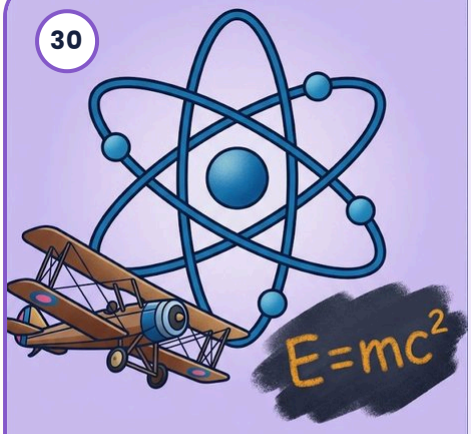
GRANDI IDEE

## Mistero AI

**Sulle tracce dell'intelligenza artificiale.**

Un gioco investigativo per entrare nella "scatola nera" dell'intelligenza artificiale. Cosa sono i dati? Come "impara" una macchina? Tra indizi, classificazioni e sfide a squadre si scopre come un'IA riconosce schemi, prende decisioni e può sbagliare, riflettendo su opportunità, limiti ed etica.

30




PER CHI
Secondaria II grado

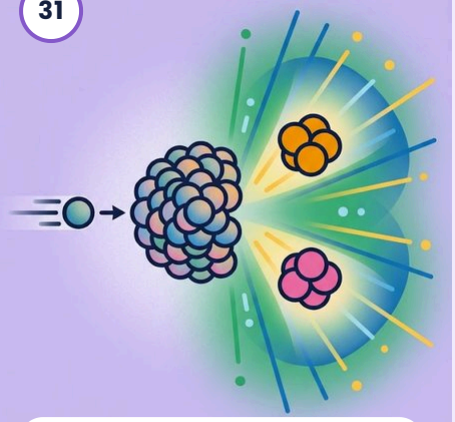
GRANDI IDEE

## Novecento

**Il secolo che ha cambiato le regole.**

Le grandi rivoluzioni della fisica del XX secolo diventano sfide per giovani menti curiose. Relatività e fisica quantistica si avvicinano con esperimenti, immagini e racconti che rendono accessibili idee in apparenza impossibili e mostrano come queste scoperte abbiano trasformato società e vita quotidiana.

31



PER CHI

**Secondaria I e II grado**

GRANDI IDEE

## Oppenheimer

**Il potere della conoscenza.**

Un viaggio tra scienza, storia e responsabilità attraverso la figura di J. Robert Oppenheimer. Esperimenti e narrazione introducono alla struttura della materia e all'energia nucleare, per riflettere sul ruolo degli scienziati nella società e sulle grandi domande etiche della ricerca.

32



PER CHI

**Secondaria I e II grado**

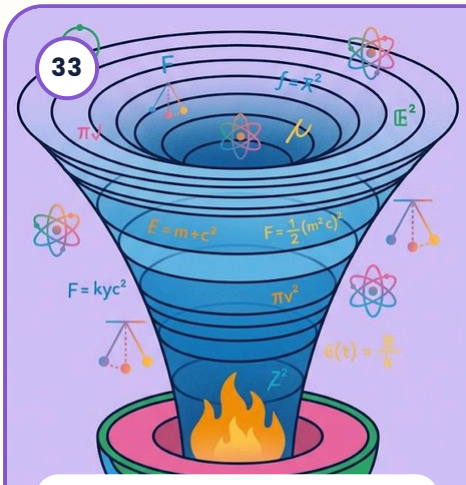
GRANDI IDEE

## Filosofisica

**Le grandi domande, messe alla prova.**

Dove finisce la filosofia e dove comincia la fisica? Domande su tempo, spazio, realtà, infinito e conoscenza diventano esperimenti, racconti e provocazioni per guardare il mondo da prospettive diverse e scoprire che le domande più antiche sono ancora aperte.

33




PER CHI

**Secondaria I e II grado**

GRANDI IDEE

## All'inferno la fisica

**La scienza nascosta tra i versi di Dante.**

Quanta scienza si nasconde nell'Inferno della Divina Commedia? Tra gironi, bolge e paesaggi infernali, i versi di Dante diventano il punto di partenza per esperimenti e riflessioni su gravità, luce, calore, tempo e struttura dell'universo, scoprendo come letteratura e fisica possano dialogare e illuminarsi a vicenda.

34



PER CHI

Infanzia · Primaria

STORIE E SCENA

## Rodare la mente

**Il cervello in gioco, con Gianni Rodari.**

Scienza e narrativa vanno a braccetto in un laboratorio ispirato ai racconti di Gianni Rodari. Storie bizzarre, oggetti curiosi ed esperimenti allenano osservazione, logica, attenzione, memoria e fantasia, trasformando il racconto in un autentico strumento di scoperta.

35



PER CHI

Infanzia · Primaria

STORIE E SCENA

## Acqua da favola

**C'era una volta una goccia…**

Storie, personaggi e piccoli esperimenti accompagnano i bambini alla scoperta dell'acqua. La narrazione diventa il punto di partenza per osservare i fenomeni scientifici con curiosità e meraviglia, fare le prime domande e provare, insieme, a trovare le risposte.

36



PER CHI

Tutti

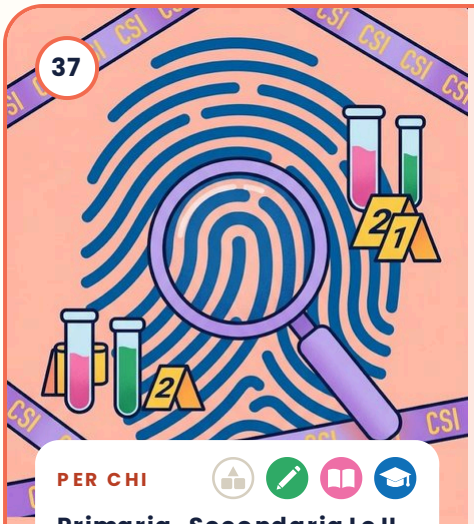
STORIE E SCENA

## Scienziando s'impara

**Uno show in cui si impara ridendo.**

La scienza esce dai libri e sale sul palco. Esperimenti spettacolari, domande, giochi e coinvolgimento del pubblico costruiscono uno show nel quale si impara facendo e divertendosi, e in cui ogni spettatore può diventare, per un momento, protagonista della scoperta.

MULTIVERSI
divulgazione scientifica




PER CHI
Primaria · Secondaria I e II grado

STORIE E SCENA

## CSI · Che la Scienza Indaghi

**Il metodo scientifico diventa un'indagine.**

Una scena, alcuni indizi e un mistero da risolvere. Il pubblico diventa una squadra di investigatori e usa osservazione, logica, chimica, fisica e biologia per ricostruire ciò che è accaduto, scoprendo come il metodo scientifico sia lo strumento più potente per arrivare alla verità.




PER CHI
Primaria · Secondaria I e II grado

STORIE E SCENA

## Scienz'in Scena

**Quando la scienza diventa spettacolo.**

Esperimento e racconto, teatro e divulgazione si incontrano sullo stesso palco. Gli esperimenti si alternano a brani di celebri testi teatrali recitati dal vivo e se ne alimentano: le parole danno senso ai fenomeni e i fenomeni gettano nuova luce sulle parole, in una vera esperienza scenica che emoziona e lascia domande su cui riflettere.



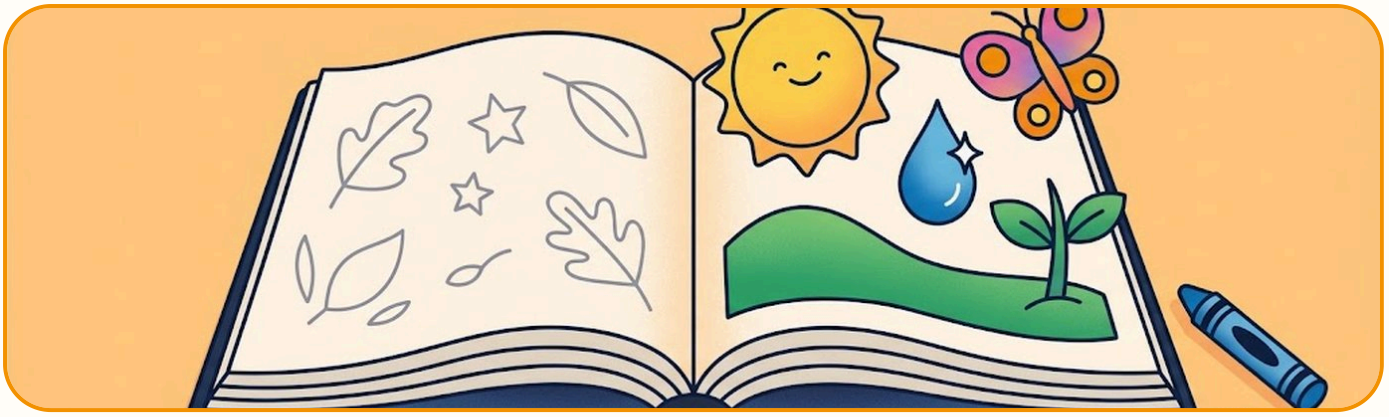

PER CHI
Studenti, alunni e genitori

FORMATO SPECIALE · PER TUTTE LE PROPOSTE

## Genitori e figli

**Ogni proposta, da vivere insieme.**

Tutte le proposte di questo catalogo possono essere realizzate in formato Genitori e figli: adulti e ragazzi diventano compagni di laboratorio tra esperimenti, giochi e sfide. Un momento condiviso per affrontare insieme alcuni temi, confrontarsi e attivare un'esperienza didattica nuova e coinvolgente, per un'educazione scientifica davvero condivisa.



# La scienza negli albi illustrati

**Esperimenti tra le pagine.**

PER CHI
**Infanzia · Primaria**

Un libro può essere magico? Certo, se nelle sue pagine si nascondono esperimenti sorprendenti! La lettura animata di un albo illustrato si trasforma in un laboratorio scientifico interattivo e svela, tra le righe, leggi della natura, fenomeni fisici e reazioni chimiche. Ogni storia diventa il punto di partenza per esperimenti dal vivo, da osservare con stupore e, in alcuni casi, da riprodurre in prima persona: con un pizzico di fantasia e il metodo scientifico, ogni storia può diventare una scoperta straordinaria.

## 1 Parole in acqua

Un albo illustrato a tema accende l'immaginazione e introduce l'acqua, la sua importanza per la vita e le sue proprietà. Esperimenti semplici ma coinvolgenti fanno osservare da vicino capillarità, evaporazione e pressione atmosferica.

## 2 Letture sotto pressione

La lettura di un albo porta alla scoperta della pressione atmosferica: un fenomeno invisibile che bambine e bambini vedono in azione, capendo in modo concreto e divertente come influenza gli oggetti e l'ambiente.

## 3 Raccontare con le forme

Dalle illustrazioni del libro alle figure geometriche: riconoscerle, costruirle e confrontarle con attività pratiche e multisensoriali che uniscono narrazione visiva e prime basi della geometria.

## 4 Matematica con i LEGO

L'albo introduce concetti matematici, poi i mattoncini LEGO diventano gli strumenti per risolvere insieme un gioco da tavola: una matematica ludica e tangibile che favorisce collaborazione e creatività.

## 5 Letture con il sole

Un albo dedicato al sole racconta le sue caratteristiche, il suo ruolo nel sistema solare e i suoi effetti sulla vita sulla Terra. Poi si passa all'azione, costruendo un modellino del sistema solare per imparare divertendosi.

# STEAM

## La scuola diventa un piccolo festival scientifico.

Una STEAM Day non è una sequenza di laboratori: è una giornata che trasforma aule, laboratori e auditorium in spazi di sperimentazione e coinvolge l'intera comunità educativa, studenti, docenti e famiglie. Due modi per costruirla:

**5 Interdisciplinare**
Una giornata attraversa tutte e cinque le discipline STEAM, tra laboratori diversi, rotazioni e un grande momento collettivo.

**1 Tematica**
L'intera giornata approfondisce una sola area: Science, Technology, Engineering, Arts oppure Mathematics.

## Tre ingredienti, tre formule

| | LAB<br>la mattinata | EXPERIENCE<br>+ lo show | COMMUNITY<br>la scuola in festa |
|---|---|---|---|
| **Laboratori a rotazione**<br>3 o 4 postazioni allestite in contemporanea: gli studenti, divisi in gruppi, ruotano e sperimentano in prima persona. | ✓ | ✓ | ✓ |
| **STEAM Show**<br>Tutti insieme in auditorium, palestra o aula magna per uno spettacolo di esperimenti, sfide e storytelling. | ○ | ✓ | ✓ |
| **Scuola + famiglie**<br>Nel pomeriggio o in serata, un incontro aperto ad alunni, docenti e genitori su un grande tema del presente. | ○ | ○ | ✓ |

# Una giornata interdisciplinare, per esempio

**MATTINA**

Quattro postazioni in contemporanea, gruppi da 20–25 studenti che ruotano tra i laboratori, con tempi e turni calibrati su spazi ed età.

**S SCIENCE**
**Magica Scienza**
Esperimenti che sembrano magia.

**T TECHNOLOGY**
**LUCE**
Lenti e strumenti ottici per esplorare dal micro al macro.

**E ENGINEERING**
**Il mondo che vorrei**
Dal disegno su carta alla costruzione con mattoncini e cannucce.

**A+M ARTS + MATH**
**CryptoMath**
Codici, simmetrie ed enigmi da decifrare.

**TUTTI INSIEME**

**STEAM! La scienza dà spettacolo.** Esperimenti dal vivo, giochi matematici, illusioni e sfide con il pubblico trasformano l'auditorium in un grande laboratorio.

**SERA**

**Mistero AI per le famiglie.** Un incontro-spettacolo per alunni, genitori e docenti su dati, addestramento, probabilità, limiti e responsabilità umane. In alternativa: sostenibilità, benessere, dipendenze, cittadinanza digitale.

## Oppure: una lettera, un intero mondo

| | | |
|---|---|---|
| S | **Science Day**<br>Toccare con mano la scienza | fisica, chimica, biologia, Terra e ambiente, luce, suono, energia |
| T | **Technology Day**<br>Dentro il mondo digitale | coding creativo, robotica, sensori, riconoscimento di immagini, Smart City Challenge |
| E | **Engineering Day**<br>Immagina, costruisci, prova | ponti e torri, macchine semplici, volo, veicoli, design challenge con materiali poveri |
| A | **Arts Day**<br>Creatività e metodo scientifico | In 3C: Colori, Creatività, Cinema, arte digitale, fotografia, illusioni ottiche |
| M | **Mathematics Day**<br>La matematica che non ti aspetti | probabilità, frattali, origami, giochi di strategia, numeri impossibili |

**PER CHI**
Dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di II grado

**QUANTI**
La formula a 4 laboratori rende al meglio da circa 80 studenti

**DOVE**
Aule o laboratori, più auditorium, aula magna o palestra

**QUANTO DURA**
Mattinata, giornata intera o fino alla serata

FORMAZIONE

# Formiamo chi educa, insegna e innova.



Oltre ai laboratori, Multiversi progetta corsi di formazione per docenti, aziende e cittadini: percorsi per sviluppare e ampliare le conoscenze su metodologie didattiche, strategie efficaci e strumenti digitali di vario genere, intelligenza artificiale compresa, in contesti didattici, educativi e professionali.

IL NOSTRO CUORE

## Formazione STEAM: sui contenuti e con il metodo.

Formiamo in ambito STEAM e con metodologie STEAM: si impara facendo, si indaga, si progetta, si sbaglia e si migliora, intrecciando scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica. Lo stesso approccio che anima i nostri laboratori diventa uno strumento da portare in aula, in ufficio e nella vita di tutti i giorni.

### Docenti ed educatori

Metodologie attive, didattica STEAM, strumenti digitali e intelligenza artificiale per progettare lezioni coinvolgenti in ogni ordine e grado.

### Aziende e professionisti

Strumenti digitali e AI usati con metodo, ma anche esperienze scientifiche che fanno crescere il team: cooperazione, lavoro di squadra e progettazione efficace.

### Cittadini

Percorsi aperti per capire le tecnologie che stanno cambiando la vita quotidiana, dall'AI al digitale, con spirito critico.

## Di cosa ci occupiamo

| | | |
|---|---|---|
| 01 | **Metodologie didattiche** | approcci attivi e laboratoriali per insegnare e apprendere |
| 02 | **Strategie efficaci** | progettare, coinvolgere, valutare |
| 03 | **Strumenti digitali** | di vario genere, dalla classe all'ufficio |
| 04 | **Intelligenza artificiale** | usi consapevoli in ambito didattico, educativo e professionale |
| 05 | **Sostenibilità** | ambiente, energia e scelte consapevoli, a scuola e al lavoro |

# Costruiamo insieme la vostra proposta.

Scuola, museo, biblioteca, comune, associazione o azienda: raccontateci chi sono i partecipanti, quali spazi e tempi avete e cosa volete ottenere. Ogni laboratorio, spettacolo, STEAM Day o corso di questo catalogo può essere adattato alle vostre esigenze.

SEGRETERIA

**Informazioni e prenotazioni**

segreteria@multiversi.it

DIRETTORE SCIENTIFICO

**Alessio Perniola**

380 367 5898

perniolaalessio@gmail.com

SITO WEB

Tutte le proposte, le novità e gli aggiornamenti

**multiversi.it**

