

Πανελλήνιος Διαγωνισμός STEM 2025

CAN WE SURVIVE ON MARS?

STEMeducation
ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ,
ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ, ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ & ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ

 **WRO**
HELLAS

“Can We Survive On Mars?”

Κατηγορία Νηπιαγωγείου

Επιμέλεια: κ. Χριστίνα Τζουμερκιώτη

Ο Άρης, πέρα από ένας κόκκινος πλανήτης, είναι ένα «σύμπλεγμα προκλήσεων»: ένας κόσμος γεμάτος αφιλόξενα εδάφη, που διακόπτεται από βαθιές κοιλάδες και οροπέδια, και περιβάλλεται από αχανείς εκτάσεις παγωμένης ερήμου. Η ζωή στον Άρη δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς την τεχνολογία και την επινοητικότητα που φέρνει μαζί της η ανθρωπότητα· η επιβίωσή μας εκεί θα είναι περισσότερο μια ιστορία προσαρμογής και επιμονής, όπου οι επιστήμονες γίνονται γεωργοί και οι εξερευνητές μηχανικοί.

Ο Άρης είναι ο πλανήτης της επιστήμης και της καινοτομίας, αλλά και της ανάγκης για αυτάρκεια και επιμονή. Όπως λέει ένα αρχαίο ρητό, "Nulla terra aliena est homini parato" («Καμία γη δεν είναι ξένη για τον προετοιμασμένο άνθρωπο»). Η αναζήτηση για την επιβίωση στον Άρη δεν είναι απλά ένα ταξίδι σε έναν νέο κόσμο, αλλά μια δοκιμασία της ίδιας της ανθρώπινης φύσης.



Ο πλανήτης Άρης μοιάζει με τη Γη

Η επιθυμία για εξερεύνηση είναι εγγενής στον άνθρωπο είναι χαρακτηριστικό της ανθρώπινης φύσης. Από την αρχαιότητα, οι άνθρωποι άρχισαν να εξερευνούν τη Γη και παράλληλα έστρεψαν το βλέμμα τους προς τον ουρανό. Η αναζήτηση άλλων κατοικήσιμων πλανητών είναι η φυσική επέκταση αυτής της επιθυμίας.

Ο Άρης είναι ο πλανήτης που μοιάζει περισσότερο με τη Γη στο ηλιακό μας σύστημα. Η μελέτη του μπορεί να προσφέρει μοναδική ευκαιρία να κατανοήσουμε την εξέλιξη των πλανητών και τη δυνατότητα ύπαρξης ζωής.



Ο εποίκισμός του Άρη είναι μια φιλόδοξη προσπάθεια που αντιμετωπίζει πολλές προκλήσεις και απαιτεί λύσεις σε διάφορα προβλήματα. Ενώ η τεχνολογία συνεχίζει να προοδεύει, οι άνθρωποι θα πρέπει να επιλύσουν πολλά κρίσιμα ζητήματα πριν καταφέρουν να δημιουργήσουν βιώσιμες αποικίες στον Άρη.



Ποια είναι τα βασικά προβλήματα που πρέπει να επιλυθούν στον πλανήτη Άρη;

Κατηγορία Νηπιαγωγείου “Can We Survive On Mars?”





Τα κυριότερα ζητήματα προς επίλυση στον πλανήτη Άρη :

Μετάβαση και Προσεδάφιση

- Διάστημα Ταξιδιού: Το ταξίδι για τον Άρη μπορεί να διαρκέσει από 6 έως 9 μήνες. Χρειαζόμαστε διαστημόπλοια που μας προστατεύουν από κινδύνους, όπως η ακτινοβολία.
- Προσγείωση: Η προσγείωση στον Άρη είναι δύσκολη, γιατί η ατμόσφαιρα είναι λεπτή και δεν βοηθάει τα διαστημόπλοια να σταματούν εύκολα.

Παροχή Αέρα και Νερού

- Παραγωγή Οξυγόνου: Στον Άρη δεν υπάρχει αρκετός αέρας για να αναπνέουμε όπως στη Γη. Πρέπει να φτιάξουμε ειδικές μηχανές που θα μετατρέπουν τον αέρα του Άρη σε οξυγόνο.
- Παροχή Νερού: Στον Άρη δεν υπάρχει εύκολο νερό. Θα πρέπει να βρούμε νερό κάτω από το έδαφος ή να φτιάξουμε μηχανές που θα καθαρίζουν το νερό που χρησιμοποιούμε ξανά.





Τα κυριότερα ζητήματα προς επίλυση στον πλανήτη Άρη :

Διατροφή

- Καλλιέργεια Τροφίμων: Η καλλιέργεια τροφίμων σε ένα εχθρικό περιβάλλον με χαμηλή βαρύτητα και περιορισμένους πόρους είναι μεγάλη πρόκληση.
- Αποθήκευση και Μεταφορά Τροφίμων: Τα τρόφιμα πρέπει να διατηρηθούν φρέσκα και θρεπτικά κατά τη διάρκεια του ταξιδιού και της διαμονής.

Επικοινωνία

- Θα είναι δύσκολο να μιλάμε με τη Γη γιατί ο Άρης είναι πολύ μακριά. Χρειάζεται ειδικός εξοπλισμός για να στέλνουμε μηνύματα.





Τα κυριότερα ζητήματα προς επίλυση στον πλανήτη Άρη :

Κατοικία και Υποδομές

- Προστασία από την Ακτινοβολία: Στον Άρη υπάρχει πολλή ακτινοβολία που είναι βλαβερή για τους ανθρώπους. Θα χρειαστούμε σπίτια και ρούχα που να μας προστατεύουν.
- Κατασκευή και Συντήρηση Υποδομών: Στον Άρη κάνει πολύ κρύο τη νύχτα και ζέστη την ημέρα. Πρέπει να φτιάξουμε ζεστά σπίτια που να μας προστατεύουν. Αυτά για να χτιστούν χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε υλικά που βρίσκουμε στον Άρη αλλά και ρομπότ.



Ο Άρης είναι ένας μακρινός πλανήτης που χρειάζεται πολλή προσοχή! Αν θέλουμε να ζήσουμε εκεί, πρέπει να τον φροντίσουμε και να τον προστατεύσουμε από όλα τα προβλήματα που έχει και να βρούμε έξυπνους τρόπους για να τα λύσουμε.

Όλοι οι άνθρωποι που θα πάνε στον Άρη πρέπει να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν ένα ασφαλές και βιώσιμο περιβάλλον. Θα χρειαστεί να σχεδιάσουν συστήματα που θα εξασφαλίζουν την επιβίωση, όπως καθαρό αέρα, νερό και τροφή, καθώς και να προστατευτούν από τις αντίξοες συνθήκες του πλανήτη.

Ας χτίσουμε λοιπόν έναν Άρη που θα είναι φιλικός προς τη ζωή, με την ίδια υπευθυνότητα, αγάπη και φροντίδα που χτίσαμε και τη Γη μας!



Αποτυπώστε σε μια διαδρομή του ρομπότ σας «τα 5 πιο σημαντικά **ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ...**» - από την ακόλουθη λίστα - που πρέπει να εφαρμόσουν υποχρεωτικά οι άνθρωποι, ώστε να μπορέσουν να επιβιώσουν στον Άρη και να κάνουν τον Κόκκινο Πλανήτη βιώσιμο για τις μελλοντικές γενιές. Αυτές οι λύσεις είναι ζωτικής σημασίας για την προσαρμογή μας στις ακραίες συνθήκες του Άρη και τη διασφάλιση της ανθρώπινης παρουσίας εκεί.





Μπορούμε να επιβιώσουμε στον Άρη; Η λίστα των «ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ...»

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να κατασκευάσουμε βιώσιμες δομές από υλικά που βρίσκονται στον Άρη.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να φτιάχνουμε δρόμους από υλικά του Άρη, για να κινούμαστε εύκολα.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να δημιουργήσουμε υπόγεια σπίτια για να είμαστε ασφαλείς από τη σκόνη και το κρύο.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να ανακυκλώνουμε τα απορρίμματά μας για να διατηρήσουμε τον Άρη καθαρό.





Μπορούμε να επιβιώσουμε στον Άρη; Η λίστα των «ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ...»

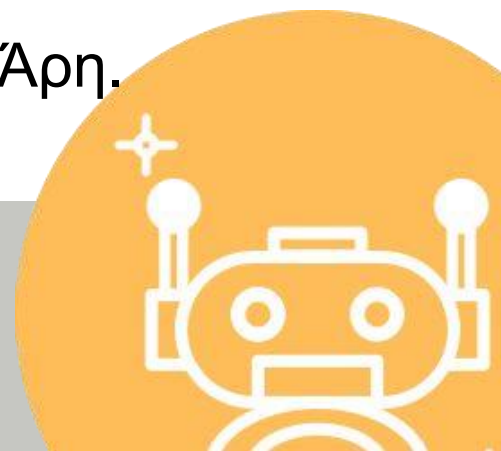
ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να χρησιμοποιούμε ειδικά φίλτρα για να καθαρίζουμε τον αέρα και να αναπνέουμε.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να φτιάξουμε ρομπότ που θα ψάχνουν για νερό βαθιά μέσα στο έδαφος.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να δημιουργήσουμε ειδικές στολές που μας προστατεύουν από την ακτινοβολία του Άρη.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να φτιάξουμε μικρά, φορητά θερμοκήπια για να έχουμε φαγητό παντού.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να αποθηκεύουμε ηλιακή ενέργεια για να τη χρησιμοποιούμε τη νύχτα και να τη χρησιμοποιούμε για να καλύψουμε γενικότερα τις ενεργειακές μας ανάγκες στον Άρη.





Μπορούμε να επιβιώσουμε στον Άρη; Η λίστα των «**ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ...**»

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να καλλιεργούμε τα δικά μας τρόφιμα σε κλειστά συστήματα καλλιέργειας.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να δημιουργήσουμε μικρά πάρκα με φυτά που θα μας δίνουν καθαρό αέρα και χώρο για παιχνίδι.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να ζήσουμε σε θόλους με ρυθμιζόμενη θερμοκρασία και ατμόσφαιρα.

ΝΑΙ! ΜΠΟΡΟΥΜΕ να χρησιμοποιούμε ρομπότ για να βοηθούν στην εξερεύνηση και την επέκταση της ανθρώπινης παρουσίας.





Γενικές Οδηγίες

Οι μαθητές του νηπιαγωγείου θα φτιάξουν τον πρώτο τους αλγόριθμο, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους με γενικό θέμα τη ζωή στον πλανήτη Άρη. Θα δημιουργήσουν σχετικά έργα που ενσωματώνουν τον χώρο κίνησης των επιδαπέδιων ρομπότ τους και τον περιβάλλοντα χώρο που πλαισιώνει το θέμα, προκειμένου να προτείνουν φανταστικές ιδέες για το πώς θα μπορούσαμε να επιβιώσουμε στον Άρη.

Μέσα από το παιχνίδι και την εξερεύνηση, θα σκεφτούν πώς μπορούμε να φτιάξουμε σπίτια, πώς θα καλλιεργούμε φαγητό και πώς τα ρομπότ μπορούν να μας βοηθήσουν να ζούμε σε αυτόν τον μακρινό πλανήτη. Θέλουμε να φανταστούν έναν Άρη γεμάτο περιπέτειες, όπου όλα είναι δυνατά με τη δύναμη της δημιουργικότητας και της συνεργασίας!



Γενικές Οδηγίες

Στην κατηγορία Νηπιαγωγείου δημιουργούνται ομάδες 6-10 παιδιών (4-6 ετών). Η κάθε ομάδα με την καθοδήγηση της/του νηπιαγωγού, κατασκευάζει μία επιδαπέδια πίστα από υλικά της αρεσκείας της. Πάνω της θα τοποθετήσουν μικρές μακέτες που θα χαρακτηρίζονται από 1-2 λεξούλες και θα απεικονίζουν με τρισδιάστατο τρόπο (ζωγραφική ή κολάζ)...

Το έργο μπορεί να περιέχει τόσο στατικά όσο και κινούμενα υλικά. Η επιλογή των υλικών είναι ελεύθερη. Για πρώτη χρονιά φέτος αποτελεί ζητούμενο του διαγωνισμού και η συμπερίληψη στο έργο μίας τουλάχιστον κινούμενης κατασκευής η οποία να ενσωματώνει κάποια από τις απλές μηχανές (τροχός, άξονας, γρανάζι, τροχαλία κ.λ.π). Η κίνηση της κατασκευής μπορεί να προέρχεται από το χέρι του παιδιού, μέσω μπαταρίας και διακόπτη ή μέσω τηλεχειριστηρίου.



Γενικές Οδηγίες

Πάνω της θα τοποθετήσουν μικρές μακέτες που θα χαρακτηρίζονται από 1-2 λέξεις και θα απεικονίζουν με τρισδιάστατο τρόπο (ζωγραφική ή κολάζ):

- όποια θεωρούν ως πιο σημαντικά προβλήματα για την επιβίωση του ανθρώπου στον Άρη, όπως η έλλειψη νερού, καθαρού αέρα και η προστασία από τις σφοδρές καταιγίδες σκόνης.
- όποιες θεωρούν ότι είναι οι πιο σημαντικές λύσεις για αυτά τα προβλήματα, όπως ειδικά καταφύγια για να ζούμε με ασφάλεια, ρομπότ που μας βοηθούν στις δύσκολες εργασίες, και η χρήση ηλιακής ενέργειας για φως και θέρμανση.

ⓘ Δεν επιτρέπονται έτοιμα πλαστικά παιχνίδια ⓘ

Κάθε δημιουργία καλό είναι να είναι κατασκευασμένη από τα παιδιά, με απλά υλικά της αρεσκείας τους και να απεικονίζει τρισδιάστατα σχετικά με !



Αναλυτική Περιγραφή

Το παιχνίδι του Νηπιαγωγείου έχει στόχο να βοηθήσει τα μικρά παιδιά να σκεφτούν, για πρώτη φορά, με **αλγοριθμικό** τρόπο και να αναπτύσσουν **βασικές γνώσεις μηχανικής**.

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι, ώστε να ανταποκρίνεται στις ιδιαίτερες ηλικιακές τους ανάγκες και συγκεκριμένα τα βοηθάει:

- Να αναπαριστούν τις ιδέες και τις γνώσεις τους μέσα από την επίλυση ενός προβλήματος (problem solving),
- Να εξοικειωθούν με τις βασικές έννοιες της δημιουργίας αλγορίθμου, τον έλεγχο.
- την εκτέλεση αυτού
- την εκσφαλμάτωσή του.
- Να αξιοποιήσουν έννοιες κατεύθυνσης και προσανατολισμού στο χώρο (δεξιά, αριστερά...).
- Να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες, καθώς η συναρμολόγηση των κομματιών βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν τις λεπτές κινητικές δεξιότητες και τον συντονισμό χεριού-ματιού.
- Να κατανοήσουν βασικές μηχανικές αρχές: Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με βασικές έννοιες και υλικά μηχανικής, όπως η ισορροπία, η σύνδεση, οι μοχλοί και τα γρανάζια.



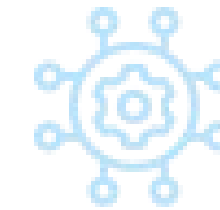
Αναλυτική Περιγραφή

- Να μάθουν κάνοντας (learning by doing) και λαμβάνοντας ανατροφοδότηση σε ζωντανό χρόνο, σχετικά με το πώς, οι εντολές που δημιουργούν, καθοδηγούν ένα ρομπότ και βοηθούν στη εξέλιξη μιας ιστορίας.
- Να εμπλακούν σε μία δραστηριότητα που περιλαμβάνει όλο το σώμα.
- Να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν με συνομηλίκους τους, καθώς και με ενήλικες.

Επισήμανση:

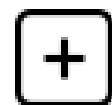
Η συμμετοχή στο «Can We Survive On Mars?» δεν έχει διαγωνιστικό χαρακτήρα.

Ο χρόνος, επιπλέον, είναι μια αφηρημένη έννοια και οι χρονικές έννοιες δυσκολεύουν ιδιαίτερα τα προνήπια και τα νήπια. Πολύ συχνά μπερδεύουν το σήμερα με το χθες και το αύριο, το τώρα με το πριν.



Αναλυτική Περιγραφή

Όλα αυτά περιλαμβάνονται στην κατάκτηση της χρονικής αλληλουχίας, τη διαδικασία τοποθέτησης ιδεών και γεγονότων σε μια λογική σειρά, προκειμένου να μοιράζουμε το χρόνο μας, δηλαδή τι πρέπει να κάνουμε πρώτο, δεύτερο... τελευταίο.



Συμπληρωματικά ως προς τα παραπάνω, το συγκεκριμένο παιχνίδι στοχεύει να αποτελέσει ένα εργαλείο για το σύγχρονο Νηπιαγωγείο και να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς στο διδακτικό τους έργο.



ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ

Η ενασχόληση των παιδιών με τον Άρη, τον πλανήτη που προσπαθούμε να εξερευνήσουμε, θα τους επιτρέψει να γνωρίσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουμε όσον αφορά τη δημιουργία συνθηκών για τη ζωή εκεί, καθώς και τις προκλήσεις που πρέπει να ξεπεραστούν.

Τα παιδιά θα συλλέξουν όλες αυτές τις πληροφορίες, θα μάθουν για τις δυσκολίες που ο άνθρωπος προσπαθεί να υπερβεί και θα έχουν την ευκαιρία λοιπόν να φανταστούν δημιουργικούς τρόπους για να κάνουν τον Άρη φιλικότερο στη ζωή, κάνοντας το όνειρό τους για τον αποικισμό άλλων πλανητών πιο εφικτό.

Για τις ανάγκες της παρουσίασης οι ομάδες θα πρέπει να δημιουργήσουν και να αφηγηθούν μία ιστορία, η οποία θα συνάδει με τη διαδρομή του ρομπότ μέσα στο χώρο που θα κατασκευάσουν. Η ιστορία και η διαδρομή του ρομπότ μπορούν να έχουν όποια δομή επιθυμούν οι ομάδες, με την προϋπόθεση ότι περιλαμβάνει την αφήγηση - ξενάγηση, από τα παιδιά, σε 4-5 σημεία σταθμούς.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΜΑΚΕΤΩΝ

Οι ομάδες:

- Θα δημιουργήσουν 4-5 τρισδιάστατες μακέτες από τα σημεία -σταθμούς στην ιστορία που έχουν εκπονήσει, σε μέγεθος 15x15cm ή 30x30cm. Οι μακέτες θα πρέπει να είναι ζωγραφισμένες από τα ίδια τα παιδιά και μπορούν να συμπεριλαμβάνουν 1-2 λέξεις.
- Θα δημιουργήσουν μία επιδαπέδια πίστα (πχ. σε μουσαμά ή σε ανθεκτικό χαρτόνι), πάνω στην οποία θα σχεδιάσουν τετράγωνα διαστάσεων 15x15cm.
- Θα τοποθετήσουν τις μακέτες πάνω στην πίστα και συγκεκριμένα πάνω στα σχεδιασμένα τετράγωνα, όπως και την κινούμενη κατασκευή που θα ενσωματώνει κάποια από τις απλές μηχανές (τροχός, άξονας, γρανάζι, τροχαλία κ.λ.π).

Στη συνέχεια

- Θα σχεδιάσουν πάνω στην πίστα μία διαδρομή, η οποία θα συνδέει τα εν λόγω σημεία με τη σειρά που θα αποφασίσουν τα παιδιά, σύμφωνα με την ιστορία που τα ίδια θα έχουν σκεφτεί.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΜΑΚΕΤΩΝ

Η πίστα:

- Το ελάχιστο εμβαδόν της μπορεί να είναι 90x90cm (6x6 τετράγωνα) και το μέγιστο εμβαδόν της μπορεί να είναι 1,5x1,5m (10x10 τετράγωνα).
- Ένα τετράγωνο στην πίστα θα πρέπει να σηματοδοτεί την «Έναρξη» της διαδρομής.
- Ένα άλλο τετράγωνο στην πίστα θα πρέπει να σηματοδοτεί τη «Λήξη» της διαδρομής.
- Τα υπόλοιπα τετράγωνα μπορούν να διακοσμηθούν, όπως επιθυμούν τα παιδιά, σύμφωνα με την ιστορία που θα έχουν ετοιμάσει, συμπεριλαμβάνοντας **στο έργο μία τουλάχιστον κινούμενη κατασκευή η οποία να ενσωματώνει κάποια από τις απλές μηχανές (τροχός, άξονας, γρανάζι, τροχαλία κ.λ.π).**
- Η «είσοδος» στο κάθε σημείο - σταθμό της ιστορίας γίνεται όταν το ρομπότ σταματήσει στο συγκεκριμένο τετράγωνο που θα διαλέξει η κάθε ομάδα (το τετράγωνο θα πρέπει να εφάπτεται με το σημείο, δηλαδή να είναι δίπλα στο σημείο).



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Κατά την ημέρα της παρουσίασης, οι ομάδες θα κληθούν να επιδείξουν τη διαδρομή που έχουν ετοιμάσει, συνδυάζοντας τον προγραμματισμό με τη φαντασία. Επί τόπου, τα παιδιά θα προγραμματίσουν ένα ρομπότ και θα χρησιμοποιήσουν τις κάρτες αποτύπωσης του κώδικα έτσι, ώστε να ακολουθήσει την επιλεγμένη διαδρομή.

Κάθε φορά που το ρομπότ φτάνει σε μία στάση/σημείο -ανάλογα σε τι αντιστοιχεί - θα πρέπει να ακουστεί ένας ήχος χαρούμενος ή ήχος “αποδοκίμασias” και οι μαθητές θα πρέπει να παρουσιάσουν τα κυριότερα στοιχεία του ακολουθώντας την εξέλιξη της ιστορίας, όπως έχει διαμορφωθεί.

Στο συγκεκριμένο σημείο τα παιδιά καλούνται να επιστρατεύσουν τη δημιουργικότητά τους και να κάνουν την παρουσίασή τους όσο πιο ευφάνταστη μπορούν.



Τρόπος αξιολόγησης - Κριτήρια

Η διοργάνωση είναι μη διαγωνιστικού χαρακτήρα. Ως εκ τούτου, δεν θα αναδειχθούν νικήτριες ομάδες. Οι ομάδες θα αξιολογηθούν από διεπιστημονική επιτροπή η οποία θα αποτελείται από έναν εκπρόσωπο του WRO Hellas, έναν/μία νηπιαγωγό κι έναν εκπρόσωπο του καλλιτεχνικού χώρου (εικαστικό), ο οποίος θα αξιολογήσει τις κατασκευές των ομάδων.

Τα κριτήρια που θα λάβει υπόψη της η επιτροπή είναι:

Η συμμετοχή κάθε παιδιού της ομάδας στην όλη διαδικασία (ατομικά και ομαδικά). Η αρτιότητα των κατασκευών και το αισθητικό τους αποτέλεσμα.

Ο ευρηματικός τρόπος παρουσίασης με σωστή εκφορά λόγου.

Ο σωστός προγραμματισμός του ρομπότ και η πιστή ανταπόκρισή του στις εντολές που έχουν δοθεί.

Η συμπερίληψη τουλάχιστον μίας τουλάχιστον κινούμενης κατασκευής, η οποία να ενσωματώνει κάποια από τις απλές μηχανές (τροχός, άξονας, γρανάζι, τροχαλία κ.λ.π).



Γνωρίζουμε, λοιπόν, τις προκλήσεις που κρύβει ο πλανήτης Άρης, μαθαίνουμε για τις συνθήκες που επικρατούν εκεί και ετοιμαζόμαστε να αντιμετωπίσουμε τα εμπόδια, ψάχνοντας λύσεις για να δημιουργήσουμε ζωή στον Κόκκινο Πλανήτη.

Ξεκινάμε το ταξίδι... το δικό μας μοναδικό και ξεχωριστό ταξίδι... για να ανακαλύψουμε νέες τεχνολογίες, καινοτόμες ιδέες και επιστημονικές ανακαλύψεις, με στόχο να μετατρέψουμε τον Άρη σε έναν φιλόξενο πλανήτη, έτοιμο να υποδεχτεί ζωή!"

