



Schuljahr 2025/2026

Workshops für Schulen



WER SIND WIR?

MIND (Meran.o Innovation District) ist eine Initiative der Stadt Meran zur Stärkung der Innovationskraft, des Unternehmertums und der Kreativität im Raum Meran.

Wir fördern und unterstützen Startups, etablierte Unternehmen, Schulen und interessierte Bürger*innen, um positive Impulse zur Verbesserung unserer Wirtschaft und Gesellschaft zu setzen. Gerade für junge Menschen ist es wichtig, neue Trends, Entwicklungen und Technologien kennenzulernen und zu verstehen. Deshalb bietet MIND eine Serie an Workshops und Services, um Schüler*innen zu sensibilisieren, zu inspirieren, Know-How weiterzugeben, Impulse zu setzen und Berührungspunkte zu nehmen.

Innovationen gehen von kreativen, kritischen, intelligenten und querdenkenden Menschen aus. Diese Fähigkeiten können nicht früh genug gefördert werden.



Stadtgemeinde Meran
Comune di Merano





Grundschulen



Electric City

TECHNOLOGIE & KREATIVITÄT

Electric City - Wir basteln mit einfachen elektronischen Bauteilen ein beleuchtetes Haus, lernen die Grundlagen der Elektrizität und uns gegenseitig besser kennen. Das Endergebnis: eine elektrische Stadt, viel Teamwork und gemeinsamer Spaß am Lernen.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: Grundschule

Referent: Experte MIND

TUE DEINER UMWELT GUTES

EXPERIMENTIER-WERKSTÄTTEN

Experimentier-Werkstätten für Grundschüler*Innen
Die Kinder lernen, wie sie Energie sparen und unsere Umwelt schützen können. Anhand von Experimenten, Spielen und anschaulichen Lernmaterialien aus eigens konzipierten Lernkoffern wird ihnen Umweltbewusstsein vermittelt. Alle können selbst aktiv werden.

Ein Mantel für das Haus:

die Kinder lernen spielerisch die Wärmedämmung kennen. An einem kleinen Holzhaus erproben wir unterschiedliche Materialien als Schutzhülle und deren Wirkung. Die Kinder können die Häuschen mit nach Hause nehmen.

Treibhauseffekt:

den Kindern werden Ursache und Auswirkungen des Treibhauseffektes anhand eines Experiments und mit Lernmaterialien vermittelt.

Gemeinsam Energie sparen:

beim Spielen mit Schaukarten und Fotos soll den Kindern bewusstwerden, dass sie eine aktive Rolle für den Erhalt unserer Umwelt einnehmen können und dass Handeln als Gemeinschaft wichtig ist.

Informationen:

Dauer: 2 Schulstunden je Workshop

Zielgruppe: 1. bis 5. Klasse Grundschule

Referenten: Astrid Steinmair & Andrea Zeni

Powered by:



Italia in classe A
Programma Nazionale di Informazione
e Formazione sull'Efficienza Energetica







NEW

Wir bauen kleine Zahn- bürsten-Roboter!

TECHNOLOGIE & KREATIVITÄT

Der MIND-Quito-Roboter zählt zur Familie der sogenannten Vibrobots: Ein winziger Vibrationsmotor bringt sie in Bewegung. Mit einer eingesetzten Knopfatterie saust der MIND-Quito blitzschnell über glatte Oberflächen und umkurvt geschickt Hindernisse. Das eigens von uns 3D-gedruckte Gehäuse funktioniert wie ein praktisches Stecksystem – so brauchst du fast keine zusätzlichen Werkzeuge.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: ab der 1. Klasse Grundschule

Referent: Experte MIND





Mittelschulen



3D-Druck

3D-DRUCK UND KREATIVITÄT

Die Schüler*innen bekommen einen Überblick über die Technik und verschiedene Typen von 3D-Druckverfahren. Außerdem gibt es Erklärungen, wie mit der Software SketchUp Objekte in 3D gezeichnet werden können. In diesem Workshop zeigen wir Schritt für Schritt, wie aus bestehenden 3D-Zeichnungen gedruckte Bauteile werden.

Informationen:

Wir empfehlen allen, ein Notebook mit WLAN-Empfang mitzunehmen.

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: 2. und 3. Klasse Mittelschule

Referent: Experte MIND



Stop-Motion Trickfilm

VIDEO UND KREATIVITÄT

Erstelle deinen eigenen Film mit der Stop Motion Technik. Mithilfe des Smartphones lernen die Schüler*innen, einen kurzen Trickfilm zu drehen. Bevor es in die Praxis geht, werden die Methodik und die Geschichte der Technik vorgestellt sowie Tipps und Tricks gezeigt.

Informationen:

Dieser Workshop findet in **italienischer Sprache** statt.

Technische Voraussetzungen: Smartphone mit heruntergeladener App Stop Motion Studio.

Dauer: 4 Schulstunden

Zielgruppe: 2. und 3. Klasse Mittelschule

Referent: Michele Febbraio



Animations-Workshop

KREATIVITÄT UND TECHNIK

L'animazione del passato - Die Schüler*innen lernen traditionelle Animationstechniken. Gemeinsam wird ein Zoetrop gebastelt, mit dem die Bilder bewegt werden. Dabei werden die Sequenzen von Muybridge als Basis verwendet, um jedes gewünschte Objekt zu animieren.

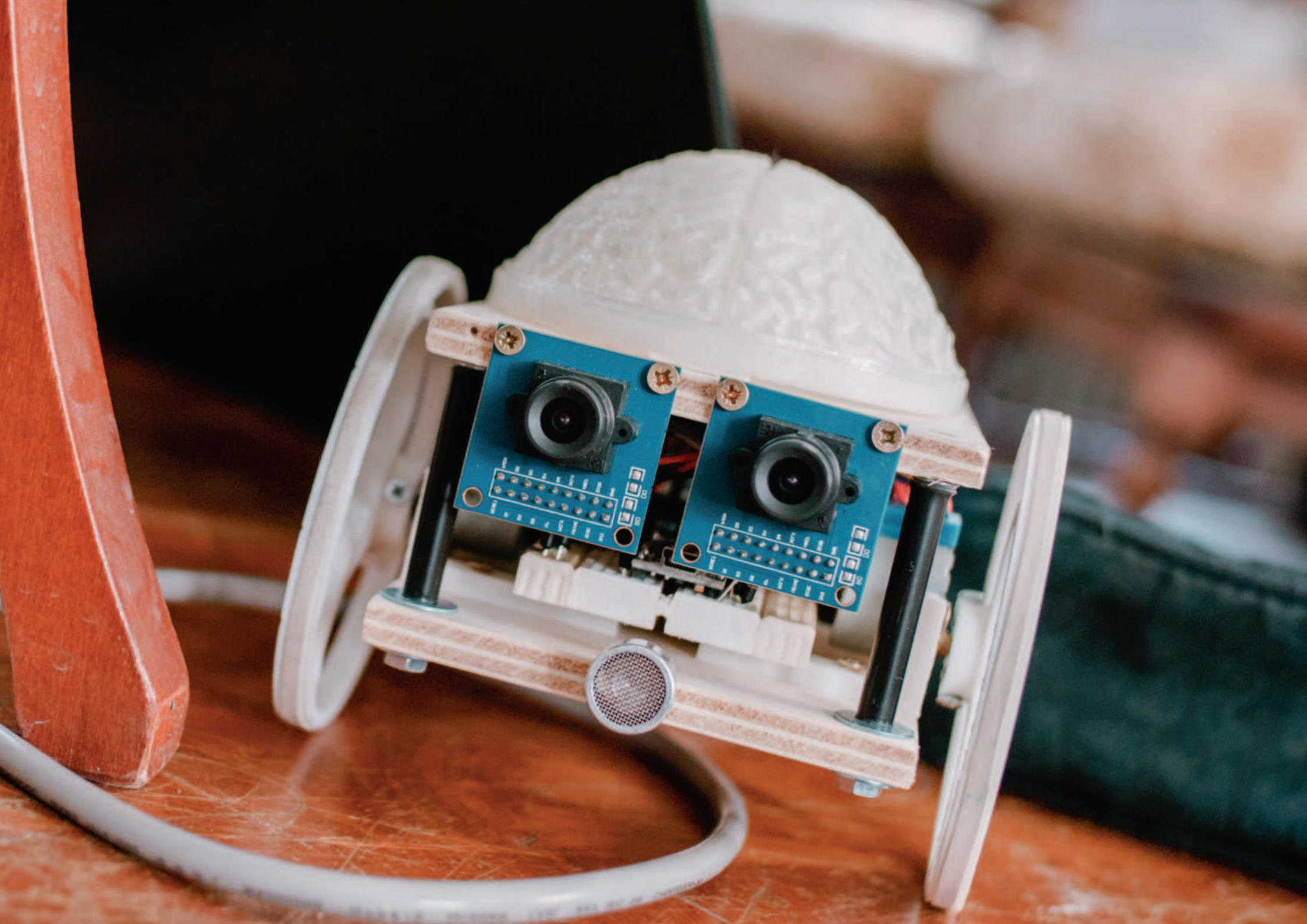
Informationen:

Dieser Workshop findet in **italienischer Sprache** statt.

Dauer: 4 Schulstunden

Zielgruppe: 1. bis 3. Klasse Mittelschule

Referent: Michele Febbraio





NEW

Entdecke die Welt der KI

SPASS, CHANCEN UND VERANTWORTUNG

Dieser Workshop bietet eine interaktive und altersgerechte Einführung in die Welt der künstlichen Intelligenz. Anhand einfacher Beispiele zeigen wir, was künstliche Intelligenz ist und wie sie funktioniert. Sprachassistenten und personalisierte Lernprogramme können unseren Schulalltag erleichtern. Trotzdem ist es wichtig zu wissen, wie man verantwortungsvoll mit dieser Technologie umgeht, wie man KI fair und sicher nutzt und welche Risiken es gibt.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: 3. Klasse Mittelschule

Referent: Experte MIND



Die Sinne schärfen

LEBENSMITTELSENSORIK

Die Schüler*innen bekommen Gelegenheit, ihre Sinne zu prüfen. Nach einem theoretischen Input werden an verschiedenen Stationen Eindrücke und Erfahrungen gesammelt. Schauen, riechen, kosten und schmecken. Neben Grundgeschmackstests kommen auch klassische Prüfungen der Lebensmittelsensorik zum Einsatz.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden + €50,00 Materialspesen

Zielgruppe: 3. Klasse Mittelschule

Referent: Gerd Locher



Oberschulen

Startup stories

ENTREPRENEURSHIP

Was bedeutet es, ein eigenes Startup aufzubauen?

In diesem Workshop geben uns Gründer*innen einen Einblick in den Start ihres Unternehmens. Welche Herausforderungen sind zu meistern und welche Überraschungen können auflauern? Die Schüler*innen lernen dabei, was ein Startup ausmacht und es soll das Thema Entrepreneurship nähergebracht werden. Sie sollen Lust aufs Gründen bekommen.

Informationen:

Dauer: 2 Schulstunden

Zielgruppe: 3. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Gründer*innen und Jungunternehmer*innen





KI

GENIAL ODER GEFÄHRlich?

KI macht unser Leben einfacher – oder manipuliert sie uns? Was steckt dahinter? In diesem Workshop schauen wir genau hin, finden heraus, wie KI funktioniert und wo wir selbst mitdenken müssen. Wir sehen vielen Chancen, müssen aber auch offen über Risiken und Verantwortung sprechen.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: 1. bis 3. Klasse Oberschule

Referent: Experte MIND



Tiefzieh-Workshop

3D FORMEN, KREATIVITÄT & FOOD DESIGN

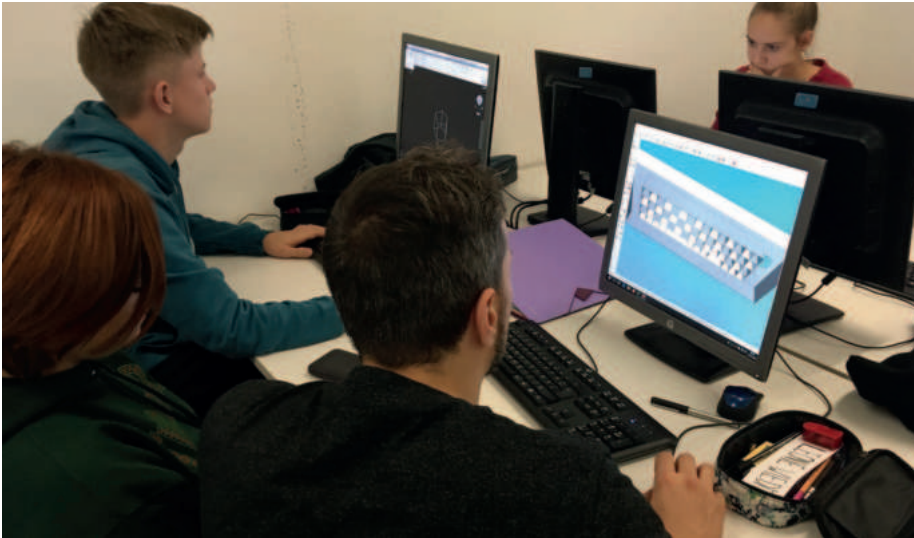
Im Workshop lernen wir die ersten “Tiefzieh-Schritte” kennen. Nach einer kurzen grundsätzlichen Einführung machen wir die Schüler*innen mit den einzelnen Funktionen der Tiefziehmaschine vertraut. Sie werden eigene Objekte in Form ziehen. So entwickeln sie kreativ neue Formen, die mit Inhalten wie Schokolade o.Ä. gefüllt werden können. Wir zeigen auch, welche Möglichkeiten sich durch Technologien wie 3D Druck und Tiefziehverfahren entwickeln.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden, €50,00 Materialspeisen

Zielgruppe: 1. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Experte MIND



3D Druck

VORSTELLUNGSVERMÖGEN UND KREATIVITÄT

Der 3D-Druck ermöglicht neue Wege für die Herstellung von Produkten und Prototypen. Die Schüler*innen bekommen einen Überblick über die Technik und die verschiedenen Typen von 3D-Druckverfahren. Außerdem geben wir Erklärungen, wie mit der Software SketchUp Objekte in 3D gezeichnet werden können. Es bleibt auch die Zeit, selbst zu üben.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: 1. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Experte MIND



Animations-Workshop

KREATIVITÄT UND TECHNIK

Pagine in movimento - Die Schüler*innen lernen in diesem Workshop die Animationstechnik Stop Motion mithilfe von Büchern kennen. Dabei nutzen sie am besten alte Bücher als Rahmen und animieren ihre eigenen Zeichnungen mithilfe des Smartphones.

Informationen:

Dieser Workshop findet in **italienischer Sprache** statt.

Dauer: 4 Schulstunden

Zielgruppe: 1. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Michele Febbraio



Arte digitale

KREATIVITÄT UND TECHNIK

Arte Digitale heißt, dass die Schüler*innen die digitale Collagetechnik mit Hilfe von Photoshop lernen. Während des Kurses wird den Teilnehmer*innen gezeigt, wie Künstler, Grafiker und Zeichner mit dem Programm arbeiten und welches Potential darin liegt.

Informationen:

Dieser Workshop findet in **italienischer Sprache** statt.
Alle brauchen ein Notebook mit installiertem Programm
(7 Tage freie Version)

Dauer: 5 Schulstunden

Zielgruppe: ab 3. Klasse Oberschule

Referent: Michele Febbraio



Build your prototype

ENTREPRENEURSHIP UND KREATIVITÄT

Digitale Tools und der "Design Thinking"-Ansatz ermöglichen es, neue Ideen oder Produkte schnell darzustellen und auch zu testen. In diesem Workshop lernen die Schüler*innen, wie sie ohne großen Aufwand einen Prototyp entwickeln und ihn von potentiellen User*innen testen lassen können.

Informationen:

Dauer: 4 Schulstunden, €25,00 Materialspesen

Zielgruppe: 3. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Gerd Locher





BUCHUNG & KONTAKT

Verfügbarkeit:

- Jede Schule kann im Schuljahr 2025/2026 maximal vier Workshops buchen.
- Wer zuerst bucht, hat Vorrang.

Buchung:

- Buchungen sind ab sofort möglich.
- Bitte senden Sie Ihre Kurswünsche per Email an: info@mind.bz.it

Termine:

- Die Termine werden nach Buchungsbestätigung am Anfang des kommenden Schuljahres gemeinsam definiert.

Kosten:

- Das Projekt wird derzeit durch die Gemeinde Meran und die Autonome Provinz Bozen finanziert - deshalb fallen für die Workshops keine Kosten an. Bei manchen Kursen gibt es Materials pesen.

mind.bz.it