



Anno scolastico 2025/26

Workshop per scuole



CHI SIAMO?

MIND (Meran.o Innovation District) è l'iniziativa del Comune di Merano finalizzata a rafforzare lo spirito d'innovazione, la creatività e la cultura imprenditoriale sul territorio di Merano.

Promuoviamo e supportiamo startup e aziende già avviate, il mondo dell'istruzione e cittadini interessati, con l'obiettivo di creare nuovi stimoli per l'economia e la società.

Oggigiorno è importante per i giovani conoscere e imparare i nuovi trend, gli sviluppi e le tecnologie.

Per questo MIND offre una serie di workshop e servizi per sensibilizzarli, invogliarli e trasferire a loro conoscenze tecnologiche e stimoli per vincere le loro paure.

L'innovazione nasce da persone creative, critiche, intelligenti e spiriti liberi. E' quindi importante stimolare il prima possibile queste capacità nei ragazzi.



Stadtgemeinde Meran
Comune di Merano





Scuole elementari



Electric City

TECNOLOGIA E CREATIVITÀ

Electric City - Costruiamo una casa illuminata con semplici componenti elettronici, impariamo le basi dell'elettricità e ci conosciamo meglio. Il risultato finale: una città elettrica, tanto lavoro di squadra e divertimento nell'imparare insieme.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: scuola elementare

Docente: esperto MIND

Italia in classe A

LABORATORI ESPERIENZIALI PER ALUNNE/I

Focus principale dei laboratori è quello di affrontare con gli alunni i temi delle energie rinnovabili, dell'efficienza energetica e del risparmio energetico. Sono stati realizzati dei KIT DIDATTICI contenenti materiali appositamente selezionati e costruiti per dare la possibilità agli alunni di affrontare le tematiche energetiche in un'ottica di apprendimento esperienziale.

Casa di Carta:

l'obiettivo è far conoscere alle alunne e agli alunni i materiali adatti per costruire una casa capace di difendersi dal freddo sperimentando su una casetta in legno. Ognuno si porterà via la casetta costruita e colorata.

Effetto serra:

laboratorio su gas e calore atmosferico per far conoscere i pericoli dell'aumento dei gas serra.

Risparmio energetico:

gioco di ruolo sulla salute dell'ambiente che vuole trasmettere il concetto del risparmio energetico e di rispetto per l'ambiente per rendere i bambini e le bambine consapevoli del ruolo di comunità umana sul pianeta Terra.

Informazioni:

Durata: 2 ore scolastiche

destinatari: dalla prima alla quinta classe elementare

Docente: Astrid Steinmair & Andrea Zeni

Powered by:



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







NEW

Crea il tuo spazzolino robotico!

TECNOLOGIA E CREATIVITÀ

Costruiremo insieme dei piccoli MIND-Quito, simpatici spazzolini robotici! Si tratta dei cosiddetti vibrobot: un minuscolo motore a vibrazione li mette in movimento. Basta inserire una batteria a bottone e il tuo MIND-Quito sfreccerà su superfici lisce, evitando abilmente ogni ostacolo. Il pratico alloggiamento, stampato in 3D da noi, funziona con un sistema a incastro e non richiede quasi nessun attrezzo aggiuntivo.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

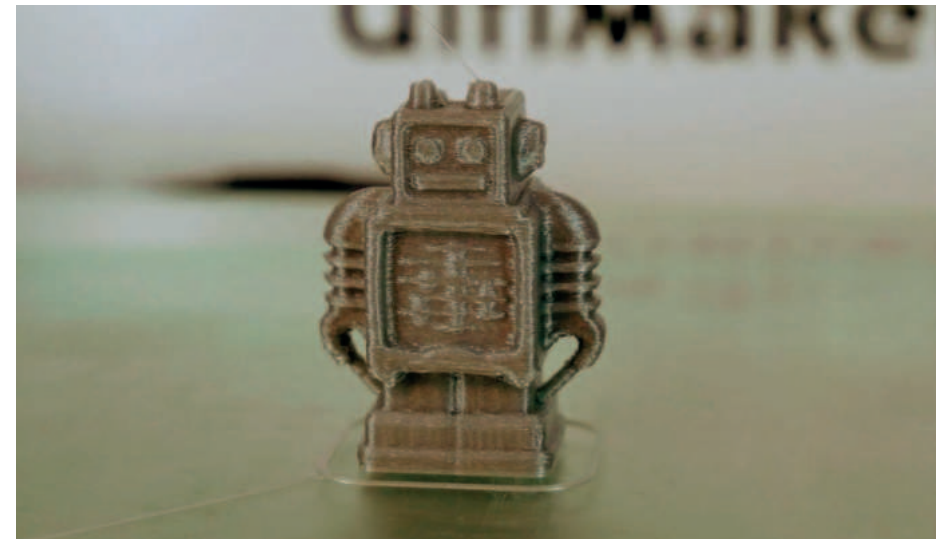
Destinatari: dalla prima classe elementare

Docente: esperto MIND





Scuole medie



Stampa 3D

STAMPA 3D E CREATIVITÀ

La stampa 3D apre nuove strade per la realizzazione di prodotti e prototipi. Viene fornita una panoramica della tecnologia e dei diversi tipi di processi di stampa 3D. Verrà inoltre spiegato come disegnare oggetti in 3D con il software SketchUp. Nel workshop, che sarà pratico e coinvolgente, verrà mostrato passo per passo come trasformare un disegno 3D in una componente stampata. Si consiglia ai/alle partecipanti di portare un notebook collegabile a rete WI-Fi.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: seconda e terza classe della scuola media

Docente: esperto MIND



Animazione Stop-Motion

VIDEO E CREATIVITÀ

Creare il proprio film utilizzando la tecnica dello stop motion. Con l'aiuto di uno smartphone, i/le partecipanti imparano a realizzare il proprio cortometraggio animato. Prima di passare alla pratica, vengono introdotte la metodologia e la storia della tecnica e vengono mostrati consigli e trucchi.

Informazioni:

Requisiti tecnici: Smartphone con l'applicazione Stop Motion Studio scaricata

Durata: 4 ore scolastiche

Destinatari: seconda e terza classe della scuola media

Docente: Michele Febbraio



Workshop di animazione

CREATIVITÀ E TECNICA

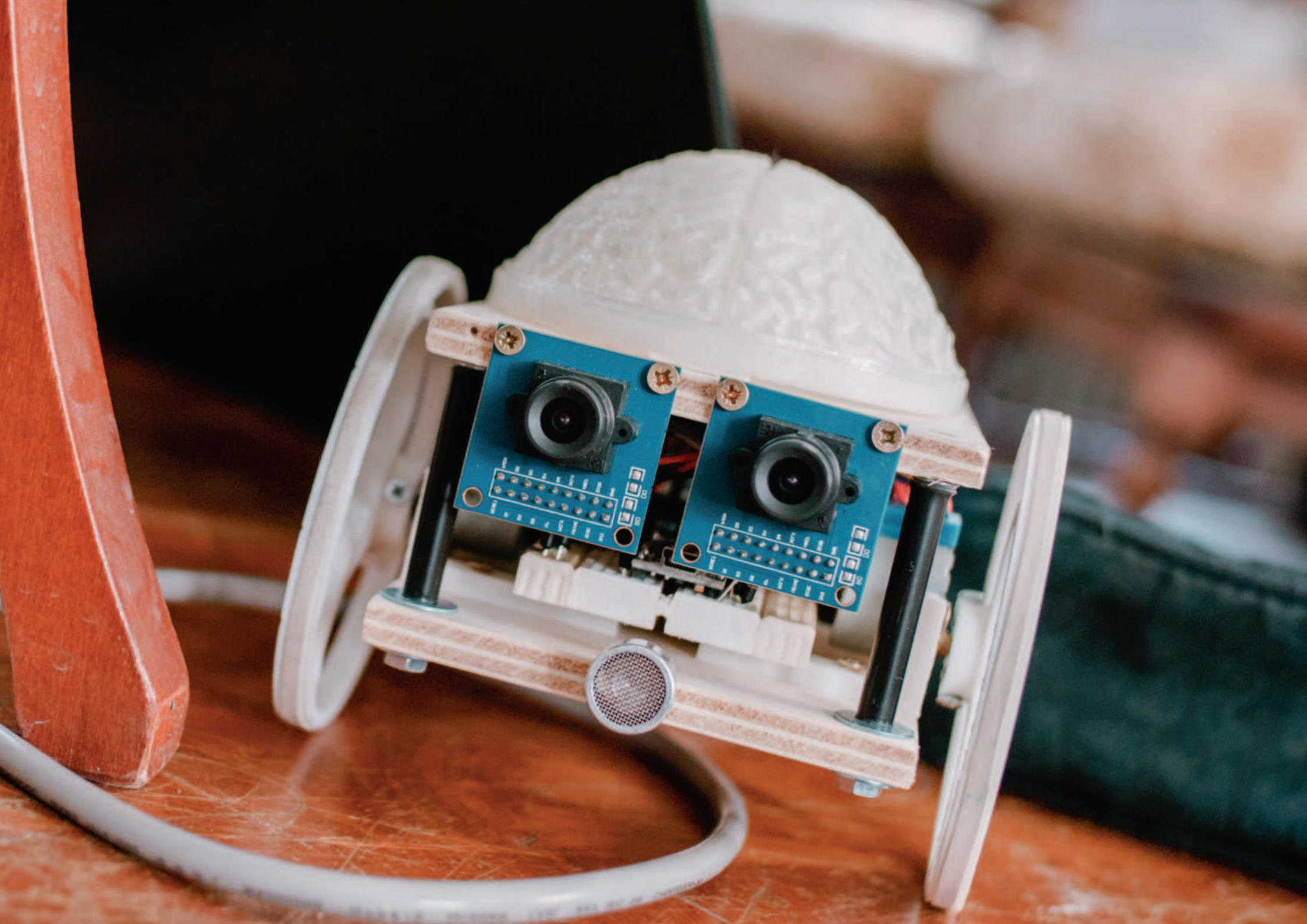
L'animazione del passato - Gli studenti/le studentesse imparano delle tecniche di animazione tradizionali. Nel processo viene costruito uno zootropio, antico dispositivo per disegni in movimento. Per facilitare il processo di disegno sarà possibile basarsi sulle famose sequenze del fotografo britannico Eadweard Muybridge per ottenere qualsiasi soggetto si desideri animare.

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla terza scuola media

Docente: Michele Febbraio





NEW

Scopri il Mondo dell'IA

DIVERTIMENTO, OPPORTUNITÀ E RESPONSABILITÀ

Questo workshop offre un'introduzione interattiva e adatta all'età dei partecipanti nel mondo dell'intelligenza artificiale. Attraverso esempi semplici, mostriamo cos'è l'intelligenza artificiale e come funziona. Gli assistenti vocali e i programmi di apprendimento personalizzati possono facilitare la nostra vita scolastica. Tuttavia, è importante sapere come utilizzare questa tecnologia in modo responsabile, equo e sicuro e quali sono i rischi associati.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: terza classe della scuola media

Docente: esperto MIND



Sensibilizzare i sensi

ANALISI SENSORIALE DEGLI ALIMENTI

I/le partecipanti hanno l'opportunità di mettere alla prova i propri sensi. Dopo una breve introduzione teorica, i/le partecipanti potranno raccogliere impressioni ed esperienze personali presso diverse stazioni di test sensoriali. Oltre ai test gustativi di base, vengono utilizzati anche i classici test sensoriali dell'industria alimentare.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche + €50,00 spese di materiale

Destinatari: terza classe della scuola media

Docente: Gerd Locher



Scuole superiori

Startup stories

ENTREPRENEURSHIP

In questo workshop, il/la neoimprenditore/neoimprenditrice ci racconta la fase di start-up della sua azienda. Quali sono le sfide da affrontare e quali le sorprese in agguato? I/le partecipanti impareranno il funzionamento di una startup e potranno analizzare l'impresa presentata usando il modello Lean Canvas. L'evento intende avvicinare i ragazzi al tema dell'imprenditorialità e invogliarli a intraprendere questa strada.

Informazioni:

Durata: 2 ore scolastiche

Destinatari: dalla terza alla quinta classe superiore

Docente: giovane startupper locale





AI

GENIALE O PERICOLOSA?

L'intelligenza artificiale può semplificarci la vita - oppure ci sta manipolando? Cosa c'è davvero dietro? In questo workshop analizzeremo da vicino come funziona l'IA e quando è fondamentale usare il pensiero critico. Le opportunità sono molte, ma è importante parlare anche apertamente di rischi e responsabilità.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla terza classe superiore

Docente: esperto MIND



Workshop termoformatura

FORME 3D, CREATIVITÀ & FOOD DESIGN

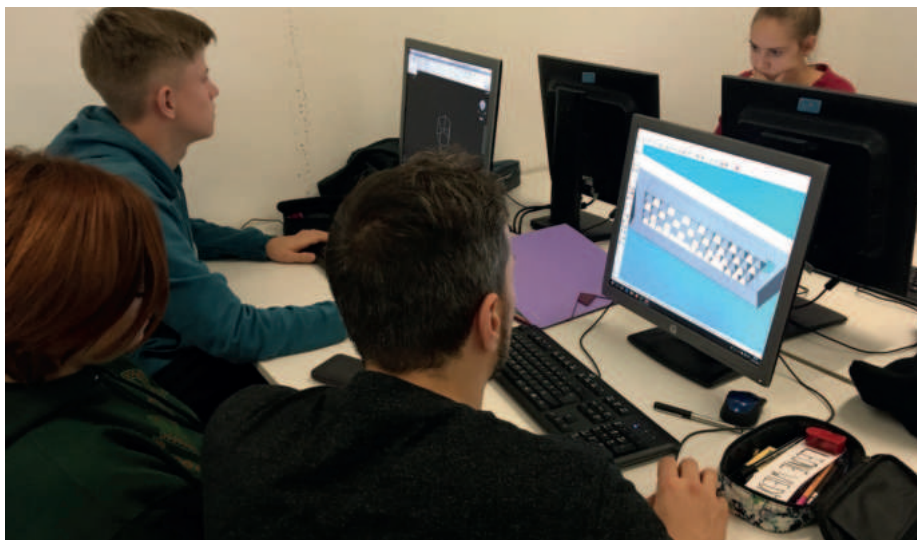
In questo workshop impareremo i "primi passi" della termoformatura. Dopo una breve introduzione teorica, i/le partecipanti* apprendono le singole funzioni della termoformatrice, imparando a formare diversi oggetti. Sviluppano in modo creativo nuove forme, che possono poi essere riempite, ad es. con cioccolato o simili.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche, €50,00 costi di materiale

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Docente: esperto MIND



Stampa 3D

STAMPA 3D E CREATIVITÀ

La stampa 3D apre nuove strade per la realizzazione di prodotti e prototipi. Viene fornita una panoramica della tecnologia e dei diversi tipi di processi di stampa 3D. Verrà inoltre spiegato come disegnare oggetti in 3D con il software SketchUp. Nel workshop, che sarà pratico e coinvolgente, verrà mostrato passo per passo come trasformare un disegno 3D in una componente stampata. Si consiglia ai/alle participant* di portare un notebook collegabile a rete Wi-Fi.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Docente: esperto MIND



Workshop di animazione

CREATIVITÀ E TECNICA

Pagine in movimento - Gli studenti/le studentesse impareranno la tecnica di animazione Stop Motion, usando vecchi libri come cornici e animando i loro disegni con lo Smartphone.

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Docente: Michele Febbraio



Arte digitale

CREATIVITÀ E TECNICA

Gli studenti/le studentesse impareranno la tecnica del collage digitale utilizzando Photoshop, il programma di elaborazione delle immagini più diffuso. Durante il workshop, ai/alle partecipanti viene mostrato come artisti, grafici e disegnatori lavorano con il programma e quali sono le sue potenzialità.

Informazioni:

È necessario disporre di un proprio PC con Photoshop installato (software scaricabile dal sito ufficiale Adobe è disponibile per un periodo di prova gratuita di 7 giorni).

Durata: 5 ore scolastiche

Destinatari: dalla terza classe superiore

Docente: Michele Febbraio



Build your prototype

ENTREPRENEURSHIP E CREATIVITÀ

Gli strumenti digitali e l'approccio del "Design Thinking" permettono di presentare e testare rapidamente nuove idee o prodotti. In questo workshop gli studenti/le studentesse impareranno a sviluppare un prototipo con facilità e come farlo testare da utenti finali.

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche, €25,00 costi di materiale

Destinatari: dalla terza alla quinta classe superiore

Docente: Gerd Locher





PRENOTAZIONI & CONTATTI

Disponibilità:

- Ogni scuola, nell'anno scolastico 2025/2026 può prenotare un massimo di quattro laboratori.
- L'assegnazione dei workshop alle scuole avverrà in base all'ordine temporale di presentazione delle richieste secondo il criterio del "primo arrivato".

Iscrizioni:

- Le prenotazioni sono aperte e possibili fin da ora.
- Si prega di inviare le richieste di corsi via e-mail a: info@mind.bz.it

Date dei corsi:

- Le date saranno definite in accordo con i richiedenti dopo la conferma della prenotazione all'inizio del prossimo anno scolastico.

Costo

- Il progetto è attualmente finanziato dal Comune di Merano e dalla Provincia Autonoma di Bolzano. Ci sono alcuni corsi con costi di materiale (vedi i corsi in dettaglio).

mind.bz.it