



Anno scolastico 2026/27

Workshop per scuole



MIND
MERAN.O INNOVATION DISTRICT



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.





Scuola elementare



Electric City

TECNOLOGIA E CREATIVITÀ

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.

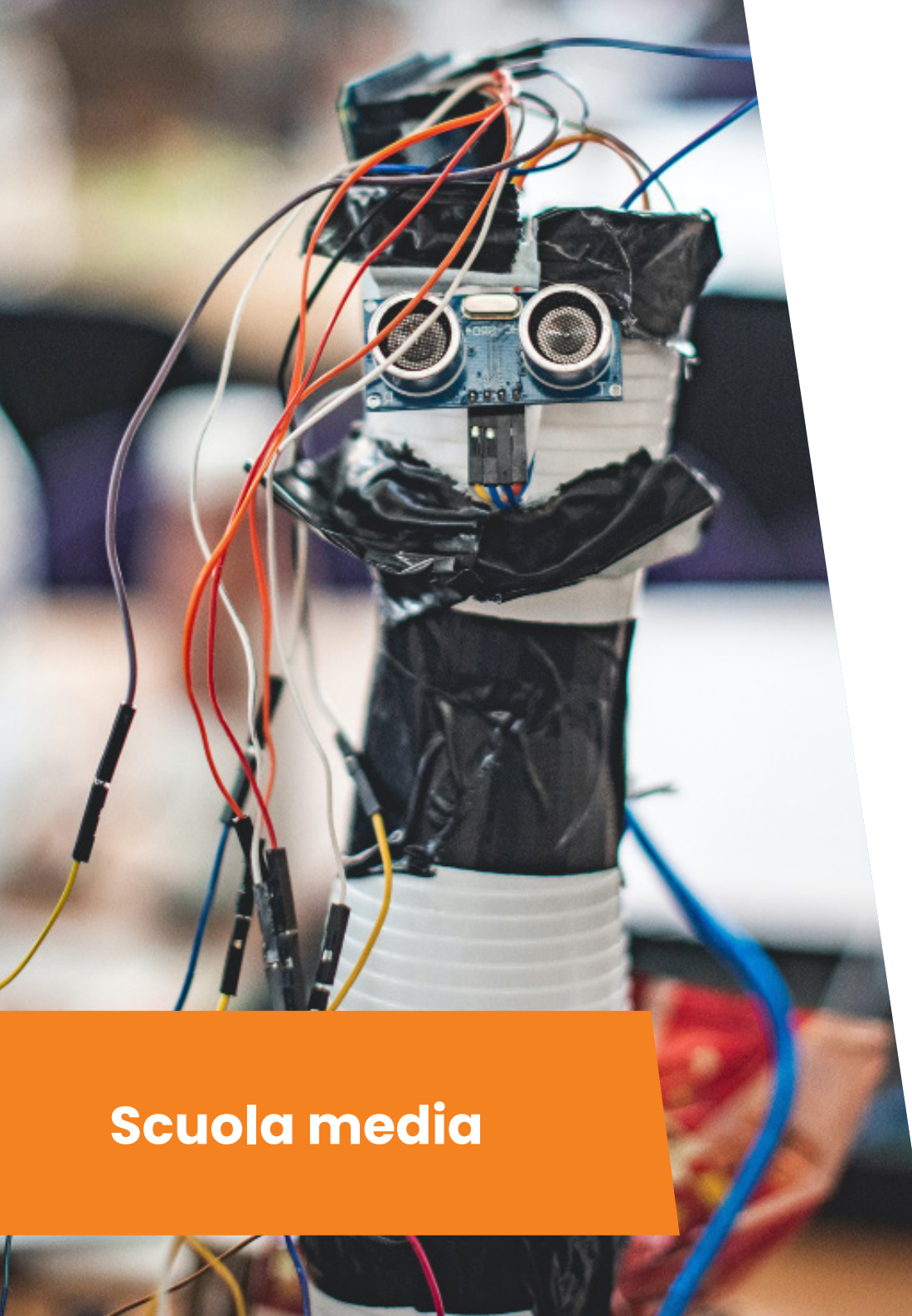
Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla 1a classe, max. 10 partecipanti

Docente: esperto MIND





Scuola media



NEW

Dal prompt al modello 3D

CREATIVITÀ, STAMPA 3D E AI

La stampa 3D apre nuove strade per la realizzazione di prodotti e prototipi. In questo workshop la stampa 3D incontra l'intelligenza artificiale - e tu sei protagonista! Scoprirai come da una semplice idea nasce un oggetto vero, che puoi tenere tra le mani.

Viene inoltre fornita una panoramica della tecnologia e dei diversi tipi di processi di stampa 3D.

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. È necessario portare uno smartphone con l'applicazione gratuita Stop Motion Studio scaricata

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche

Destinatari: seconda e terza classe della scuola media

Docente: Michele Febbraio



L'animazione del passato

CREATIVITÀ E TECNICA

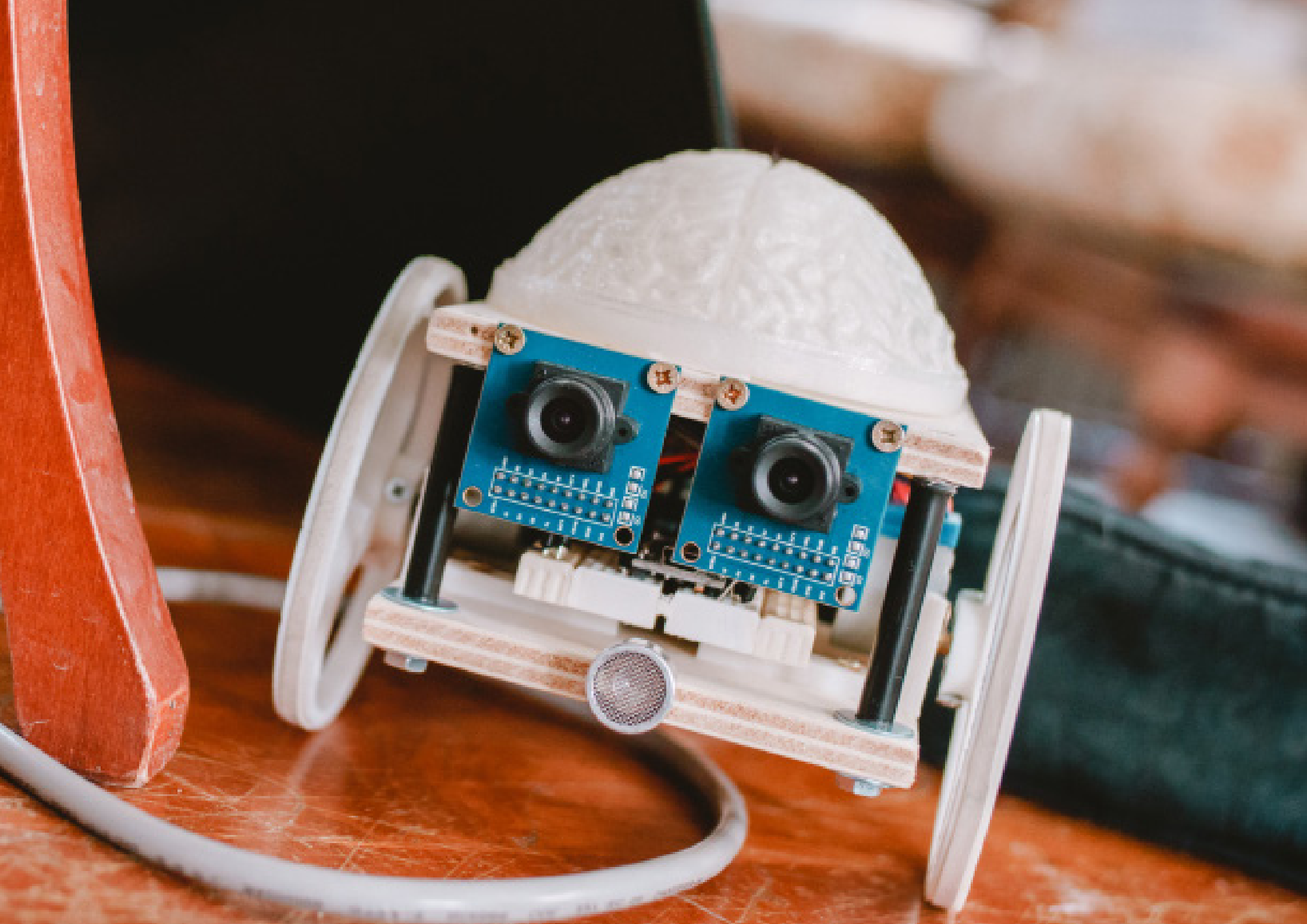
Gli studenti/le studentesse imparano delle tecniche di animazione tradizionali. Nel processo viene costruito uno zootropio, antico dispositivo per disegni in movimento. Per facilitare il processo di disegno sarà possibile basarsi sulle famose sequenze del fotografo britannico Eadweard Muybridge per ottenere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

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla terza scuola media

Docente: Michele Febbraio





Detective IA: vero o fake?

IA, OPPORTUNITÀ E RESPONSABILITÀ

Come si riconoscono immagini, testi e video generati dall'intelligenza artificiale? Nel quiz fotografico cerchiamo insieme i dettagli rivelatori per distinguere il vero dal falso. Attraverso esempi di deepfake discutiamo del perché risultano così convincenti, e vediamo come i testi generati dall'IA possano suonare ingannevolmente veri, pur essendo scorretti nei contenuti. In conclusione, vi forniamo strumenti utili per riconoscere i contenuti IA sui social media.

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



Scuola superiore

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.

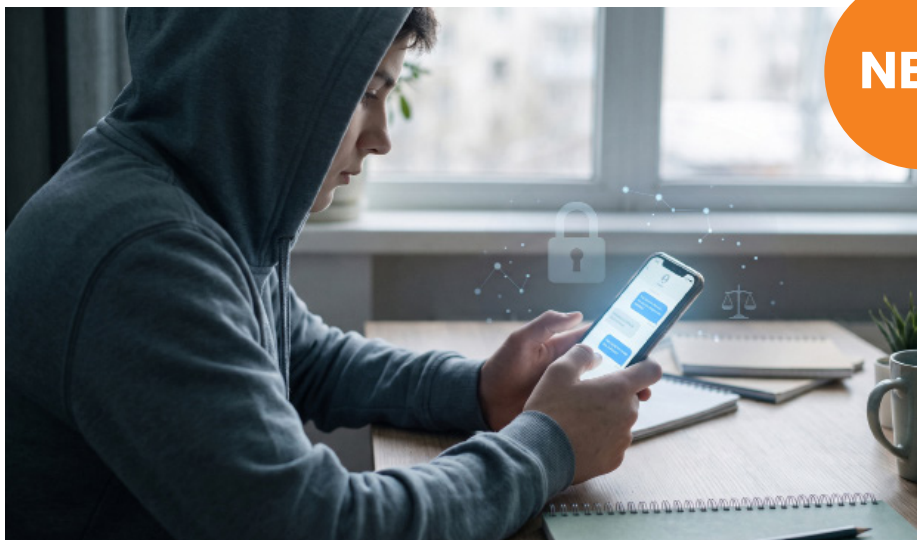
Informazioni:

Durata: 2 ore scolastiche

Destinatari: dalla terza alla quinta classe superiore

Docente: giovane startupper locale





NEW

IA: diritti, dati, responsabilità

IA, OPPORTUNITÀ E RESPONSABILITÀ

Strumenti come ChatGPT fanno ormai parte della vita quotidiana di tanti giovani. Ma cosa succede davvero ai propri dati, e dove inizia una violazione dei diritti? In questo workshop scoprirai a cosa devi prestare davvero attenzione nell'uso dell'IA: dalla privacy al diritto d'autore, fino alla responsabilità per i contenuti generati dall'intelligenza artificiale. Pratico, chiaro e senza tecnicismi giuridici.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Docente: esperto MIND



NEW

Adobe Creative Workshop

FOCUS ON PHOTOSHOP

In questo workshop entri nel mondo creativo di Adobe con un focus su Photoshop, il software di fotoritocco più famoso al mondo. Ritagliare immagini, correggere i colori, cambiare gli sfondi o semplicemente curiosare tra gli strumenti dei professionisti: qui puoi sperimentare di persona e scoprire come funziona davvero Photoshop. È necessario disporre di un proprio PC con Photoshop installato (software scaricabile dal sito ufficiale Adobe é disponibile per un periodo di prova gratuita di 7 giorni).

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Docente: Michele Febbraio



Dal prompt al modello 3D

CREATIVITÀ, STAMPA 3D E IA

La stampa 3D apre nuove strade per la realizzazione di prodotti e prototipi. In questo workshop la stampa 3D incontra l'intelligenza artificiale - e tu sei protagonista! Scoprirai come da una semplice idea nasce un oggetto vero, che puoi tenere tra le mani. Viene inoltre fornita una panoramica della tecnologia e dei diversi tipi di processi di stampa 3D. Si consiglia ai/alle partecipanti 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. È necessario disporre di un proprio PC con Photoshop installato (software scaricabile dal sito ufficiale Adobe é disponibile per un periodo di prova gratuita di 7 giorni).

Informazioni:

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 2026/2027 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.

mind.bz.it