



Schuljahr 2026/2027

Workshops für Schulen



MIND
MERAN.O INNOVATION DISTRICT

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 vor Innovation zu nehmen.

Innovation geht von kreativen, kritischen, intelligenten und querdenkenden Menschen aus. Diese Fähigkeiten wollen wir fördern.





Grundschule



Electric City

TECHNOLOGIE & KREATIVITÄT

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

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 Zahnbürsten-Roboter!

TECHNOLOGIE & KREATIVITÄT

Der MIND-Quito-Roboter zählt zur Familie der sogenannten Vibrobots: Ein winziger Vibrationsmotor bringt sie in Bewegung. Mit einer eingesetzten Knopfbatterie 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.

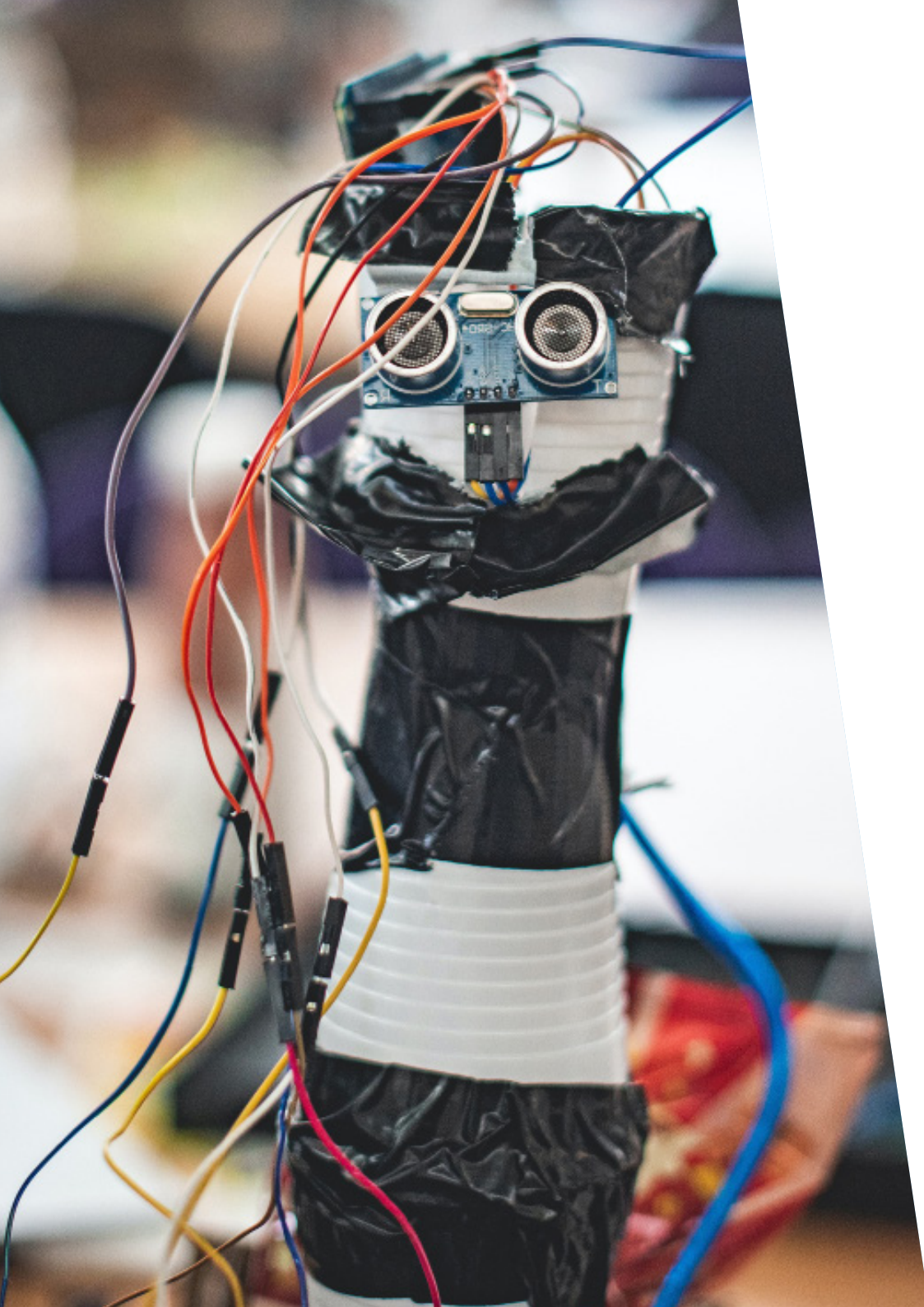
Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: ab der 1. Klasse Grundschule, max. 10 Teiln.

Referent: Experte MIND





NEW

Vom Prompt zum 3D-Modell

3D-DRUCK, KREATIVITÄT UND KI

3D-Druck trifft auf künstliche Intelligenz - und du stehst dabei im Mittelpunkt. In diesem Workshop entdeckst du, wie aus einer Idee ein echtes Objekt wird, das du in den Händen halten kannst. Zudem bekommst du einen Überblick über die Technik und verschiedene Typen von 3D-Druckverfahren. Wir empfehlen allen, ein Notebook mit WLAN-Empfang mitzubringen.

Informationen:

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. Technische Voraussetzungen: Smartphone mit heruntergeladener App Stop Motion Studio.

Informationen:

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

Dauer: 4 Schulstunden

Zielgruppe: 2. und 3. Klasse Mittelschule

Referent: Michele Febbraio



L'animazione del passato

KREATIVITÄT UND TECHNIK

Die Schüler*innen lernen traditionelle Animationstechniken. Gemeinsam basteln wir einen Zoetropen, welcher Bilder bewegen kann. Dabei werden die Sequenzen von Muybridge als Basis verwendet, um jedes gewünschte Objekt zu animieren.

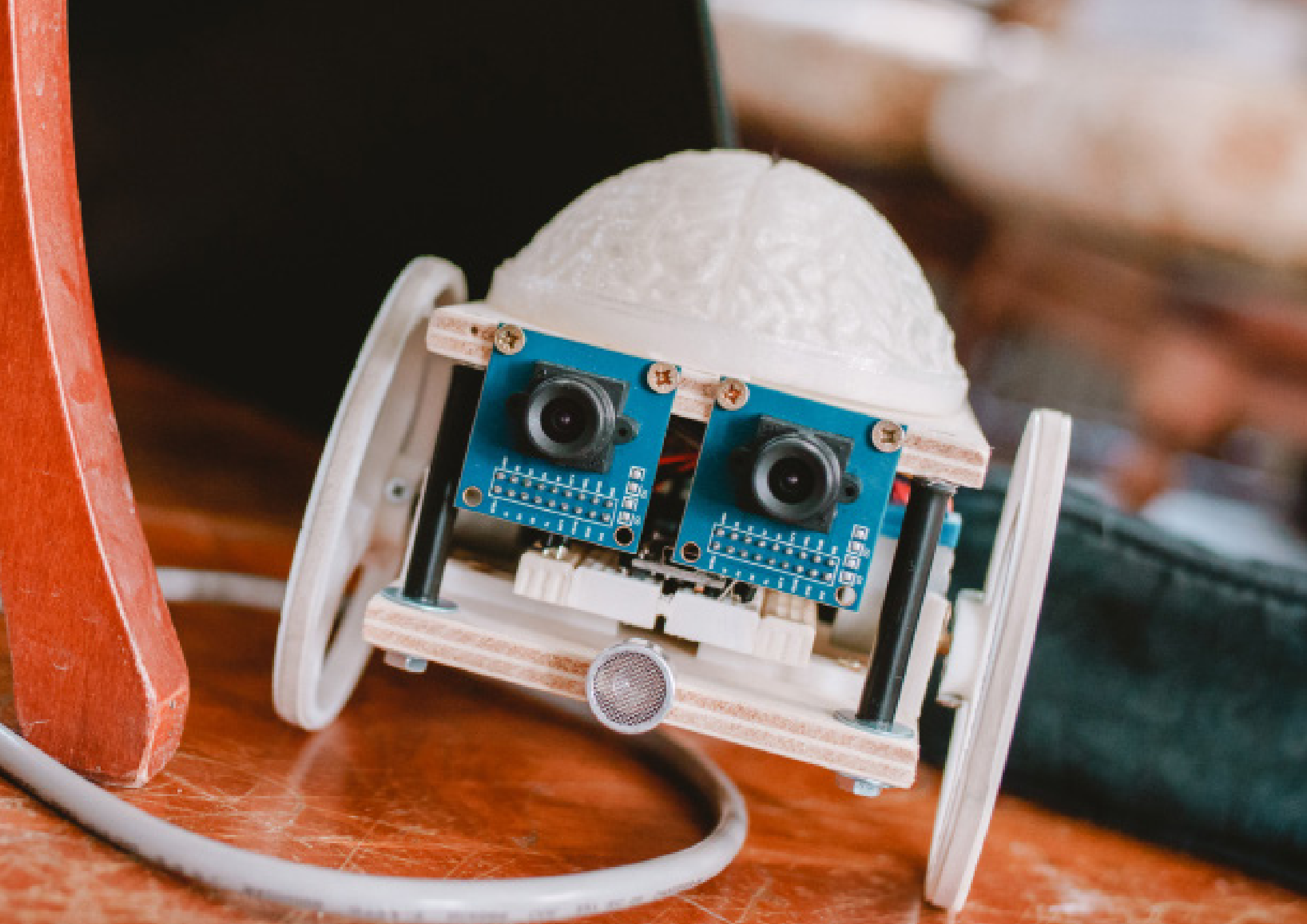
Informationen:

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

Dauer: 4 Schulstunden

Zielgruppe: 1. bis 3. Klasse Mittelschule

Referent: Michele Febbraio





KI-Detektive: Echt oder Fake?

KI

Wie erkennt man KI-generierte Bilder, Texte und Videos? Im Bilder-Quiz suchen wir gemeinsam nach verräterischen Details, um Echtes von Fake zu unterscheiden. Anhand von Deepfake-Beispielen diskutieren wir, warum diese so überzeugend wirken, und schauen uns an, wie KI-Texte täuschend echt klingen können, obwohl sie inhaltlich falsch sind. Abschließend geben wir euch Tools zur Hand, die beim Erkennen von KI-Inhalten auf Social Media helfen.

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 Materialspeisen

Zielgruppe: 3. Klasse Mittelschule

Referent: Gerd Locher



Oberschule

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.

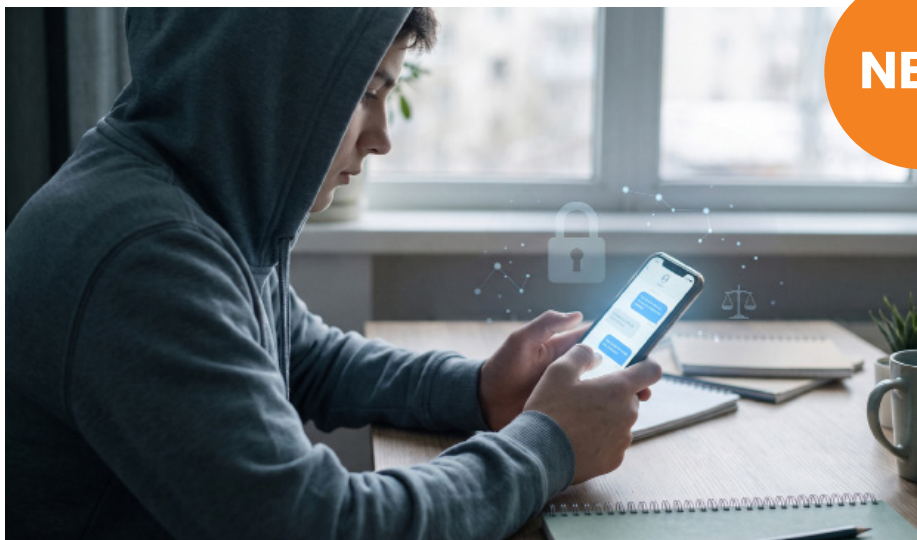
Informationen:

Dauer: 2 Schulstunden

Zielgruppe: 3. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Gründer*innen und Jungunternehmer*innen





NEW

KI: Rechte, Daten, Verantwortung

KI, RECHT UND ETHIK

KI-Tools wie ChatGPT gehören für viele Jugendliche längst zum Alltag. Doch was passiert eigentlich mit den eigenen Daten, und wo beginnt eine Rechtsverletzung? In diesem Workshop lernst du, worauf du bei der Nutzung von KI wirklich achten musst: von Datenschutz über Urheberrecht bis hin zu Verantwortung für KI-generierte Inhalte. Praxisnah, verständlich und ohne Juristendeutsch.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: 4. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Experte MIND



NEW

Adobe Creative Workshop

FOCUS ON PHOTOSHOP

Du lernst die Kreativwelt von Adobe kennen mit Fokus auf Photoshop, das bekannteste Bildbearbeitungsprogramm der Welt. Bilder zurechtschneiden, Farben korrigieren, Hintergründe austauschen oder einfach die Werkzeuge der Profis ausprobieren: Hier darfst du selbst Hand anlegen und verstehen, wie Photoshop wirklich funktioniert. Alle brauchen ein Notebook mit installiertem Programm (Photoshop Testversion).

Informationen:

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

Dauer: 3 Schulstunden,

Zielgruppe: 1. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Experte MIND



Vom Prompt zum 3D-Modell

3D-DRUCK, KREATIVITÄT UND KI

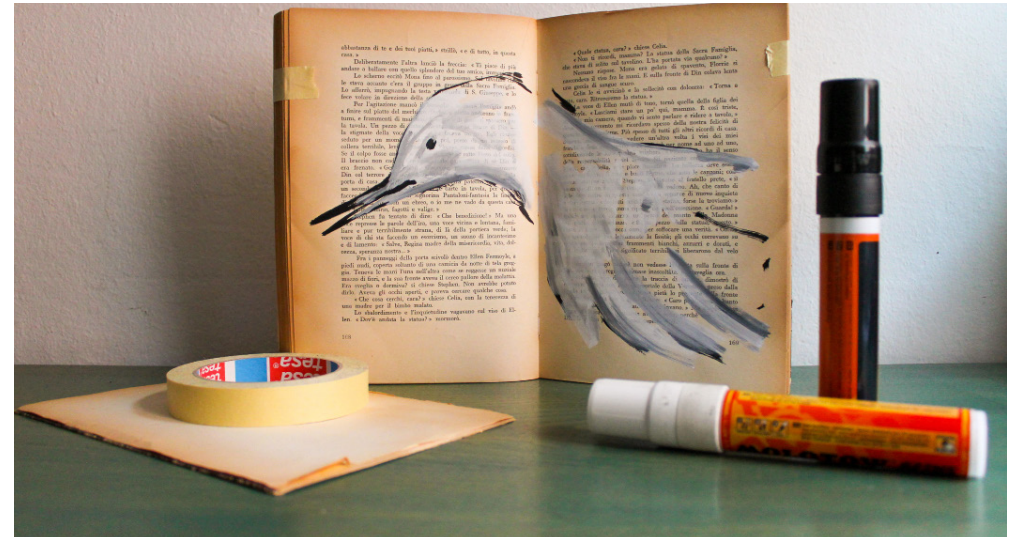
3D-Druck trifft auf künstliche Intelligenz - und du stehst dabei im Mittelpunkt. In diesem Workshop entdeckst du, wie aus einer Idee ein echtes Objekt wird, das du in den Händen halten kannst. Zudem bekommst du einen Überblick über die Technik und verschiedene Typen von 3D-Druckverfahren. Wir empfehlen allen, ein Notebook mit WLAN-Empfang mitzubringen.

Informationen:

Dauer: 3 Schulstunden

Zielgruppe: 1. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Experte MIND



Pagine in movimento

KREATIVITÄT UND TECHNIK

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.

Alle brauchen ein Notebook mit installiertem Programm (Photoshop Testversion).

Informationen:

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

Zielgruppe: 3. bis 5. Klasse Oberschule

Referent: Gerd Locher





Verfügbarkeit:

- Jede Schule kann im Schuljahr 2026/2027 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.

mind.bz.it