



Anno scolastico 2023/24

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.

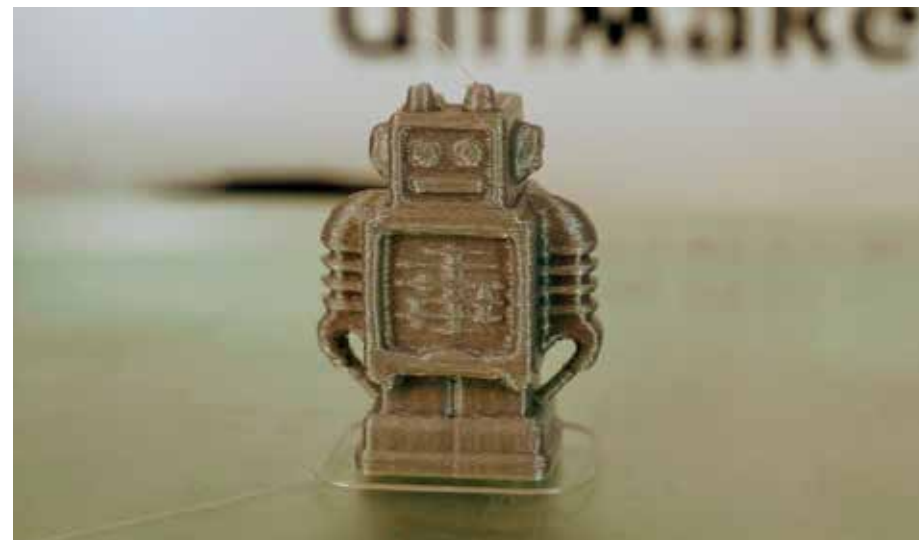


Stadtgemeinde Meran
Comune di Merano





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: Chris Gaiser



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: Esperto MIND



Workshop di animazione

CREATIVITÀ E TECNICA

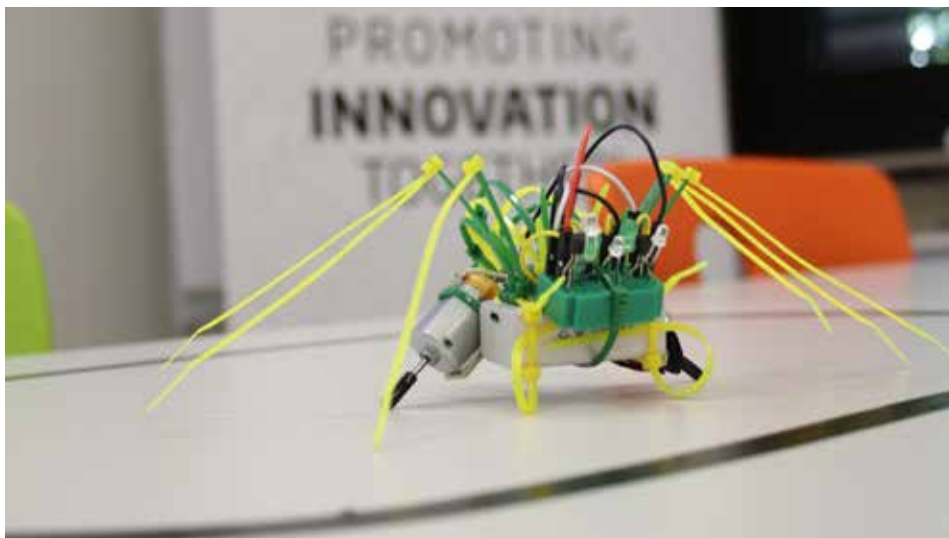
L'animazione del passato - Gli studenti/le studentesse imparano delle tecniche di animazione tradizionali. Nel processo viene costruito uno zootropio, antico dispositivo per disegni in movimento. Per facilitare il processo di disegno sarà possibile basarsi sulle famose sequenze del fotografo britannico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

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche, €50,00 costi di materiale

Destinatari: dalla prima alla terza scuola media

Relatori: Michele Febbraio e Júlia Ventura



Un'occhiata alla robotica

TECNICA & CREATIVITÀ

Durante il corso si studiano le basi dell'elettronica e della sensoristica. I/le ragazz* si immergeranno nel mondo della robotica e costruiranno in autonomia un "robot inseguitore di linea". A fine corso si cimenteranno su un percorso ad ostacoli, che permetterà di testare le loro capacità di telecomandare il robot.

Informazioni:

Durata: 3 ore scolastiche, €8,00 costi di materiale per ogni partecipante

Destinatari: dalla prima alla terza classe della scuola media

Docente: Chris Gaiser



Code & play

PROGRAMMAZIONE

I/le partecipanti apprendono le basi della programmazione usando un linguaggio di programmazione grafico. Collaborando tra di loro, nel workshop svilupperanno un'app che potranno utilizzare direttamente sul proprio cellulare.

Informazioni:

Gli studenti devono avere un notebook, uno smartphone Android e un account Google con diritti di amministrazione.

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla terza classe della scuola media

Docente: Chris Gaiser



Influence & gaming

SEDUZIONE E MANIPOLAZIONE DIGITALE

È di importanza fondamentale che i/le giovani imparino a muoversi con sicurezza in internet e sviluppino una consapevolezza critica dei trucchi (anche di vendita) usati in rete. Nel campo dei media, spesso ci riteniamo consumatori sovrani e consapevoli. Nella pratica non è sempre così e vale la pena osservare più da vicino i meccanismi di funzionamento che possono portare alla dipendenza, allo shopping compulsivo, alle trappole dei costi online.

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla terza classe della scuola media

Docente: Dominik Mader, sviluppatore di video giochi





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

Relatore/relatrice: giovane startupper locale





RoboLab

ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE

Con l'aiuto del nostro esperto, gli studenti/le studentesse costruiranno un robot e verranno introdotti nel tema dell'elettronica e della robotica.

Il robot potrà essere comandato attraverso l'utilizzo di una App e potrà essere dotato di ulteriori funzioni, come ad esempio un'illuminazione LED.

Informazioni:

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

Destinatari: dalla prima alla terza classe superiore

Docente: Chris Gaiser



Workshop termoformatura

FORME 3D, CREATIVITÀ & FOOD DESIGN

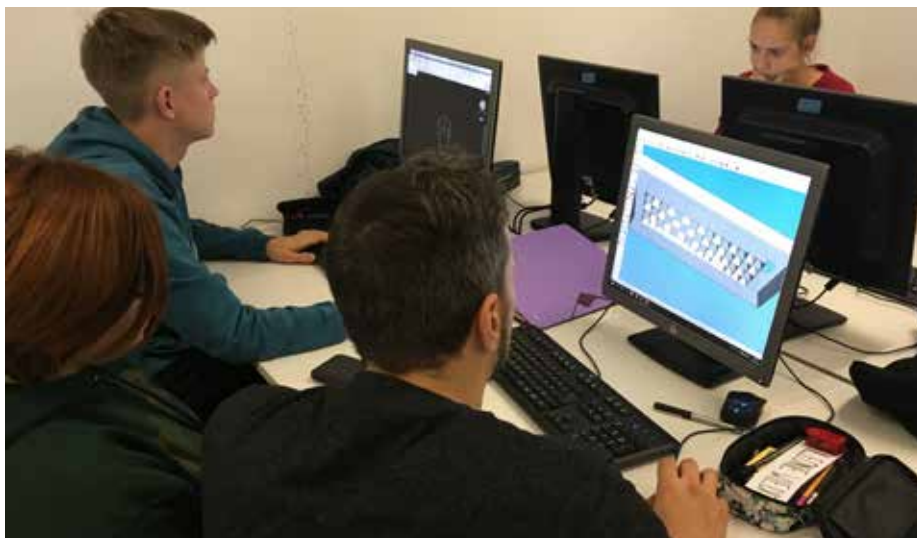
In questo workshop impareremo i "primi passi" della termoformatura. Dopo una breve introduzione teorica, i/le partecipanti* apprendono le singole funzioni della termoformatrice, imparando a formare diversi oggetti. Sviluppano in modo creativo nuove forme, che possono poi essere riempite, ad es. con cioccolato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

Informazioni:

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

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Docente: Chris Gaiser



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: Chris Gaiser



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: 3 ore

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Relatori: Michele Febbraio e Júlia Ventura



Workshop di animazione

CREATIVITÀ E TECNICA

Arte Digitale - 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 é disponibile per un periodo di prova gratuita di 7 giorni).

Durata: 5 ore scolastiche

Destinatari: dalla terza classe superiore

Relatori: Michele Febbraio e Júlia Ventura



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: Jennifer Löffler





Shopping center 53-59M
★★★★★ 2741 votes



Coffee shop 50-55M
★★★★★ 210 votes



Fashion shop 45-48M
★★★★★ 881 votes



Il film d'animazione

FILM E CREATIVITÀ

Nel corso dell'incontro, dei professionisti illustreranno come si lavora e quali sono le regole dell'utilizzo di attrezzature video e fotografiche di alto livello. Seguirà un approfondimento con consigli pratici ed esempi che permetteranno di realizzare foto e video più belli con il proprio smartphone.

Informazioni:

I/le partecipanti devono portare il loro Smartphone.

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla terza alla quinta classe superiore

Relatori: Christopher Kröll, Daniel Eggert (Kiwitree Films)



La vita con o nel metaverso

ENTREPRENEURSHIP E CREATIVITÀ

Il futuro si svolgerà nel metaverso? Diamo uno sguardo a ciò che è già possibile fare oggi. Mostriamo le piattaforme già ora utilizzate, le applicazioni fruibili da aziende e privati, il significato crescente delle NFT.

Informazioni:

La maggior parte del tempo sarà dedicata all'esperienza pratica con le mascherine VR.

Durata: 2 ore

Destinatari: la quarta e quinta classe superiore

Relatori: Jennifer Löffler, Gerd Locher



Cucinare (con) insetti

CREATIVITÀ E PROSPETTIVE

Sono ricchi di proteine, sostenibili e gustosi. Gli insetti sono considerati il cibo del futuro, perché gli insetti sono più versatili di quasi tutti gli altri alimenti. Come snack salati al bar, come farina per la preparazione del pane, caramellati nel cioccolato o come polpette per l'hamburger. Vi è venuta voglia di provarli?

Informazioni:

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

Destinatari: dalla prima alla quinta classe superiore

Relatori: Christopher Kröll e Daniel Eggert di Kiwitree Films



Analisi sensoriale degli alimenti

SENSIBILIZZARE I SENSI

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. Oltre ai test gustativi di base, vengono utilizzati anche i classici test sensoriali sugli alimenti.

Informazioni:

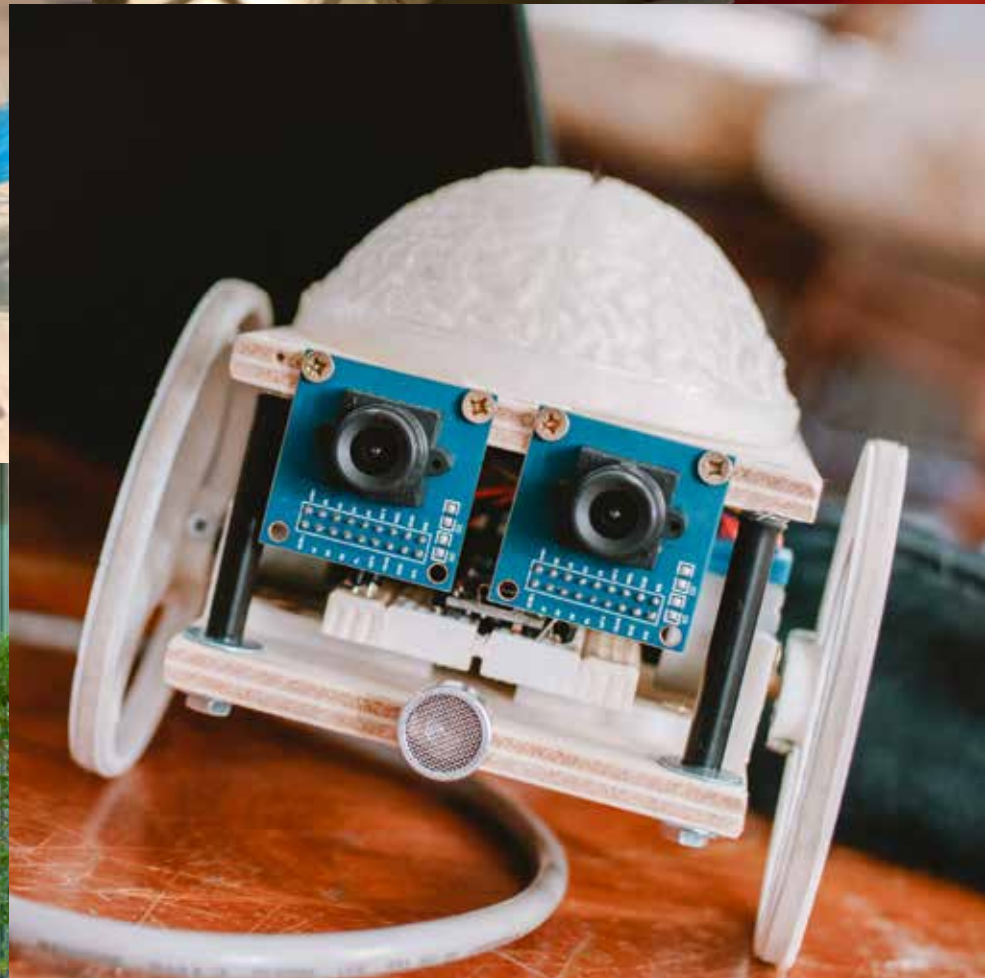
Gli studenti/le studentesse saranno sensibilizzati/e rispetto all'argomento ed impareranno semplici metodi di analisi degli alimenti.

Durata: 4 ore scolastiche, €50,00 costi di materiale

Destinatari: dalla terza alla quinta classe superiore

Docente: Gerd Locher





PRENOTAZIONI & CONTATTI

Disponibilità:

- Ogni scuola, nell'anno scolastico 2023/2024 può prenotare un massimo di tre laboratori purché si tratti di workshop differenti.
- 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: gerd.locher@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 in parte dal Comune di Merano e dalla Provincia Autonoma di Bolzano - pertanto il costo dei workshop è di 40,00 euro per ora scolastica e relatore. Ci sono alcuni corsi con costi di materiale (vedi i corsi in dettaglio).

mind.bz.it

Via Palade 92A (sotto la tribuna B) • 39012 Merano (BZ) • T 0473 / 310272 • info@mind.bz.it