



**MIND**  
MERAN.O INNOVATION DISTRICT

Schuljahr 2022/2023

# Workshops für Oberschulen





**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 Start-Ups, etablierte Unternehmen, Schulen und interessierte Bürger, 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 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

AUTONOME PROVINZ  
BOZEN - SÜDTIROL



PROVINCIA AUTONOMA  
DI BOLZANO - ALTO ADIGE

PROVINCIA AUTONOMA DE BULSAN - SÜDTIROL

PROMOS  
COOPERATIVA  
GENOSSENSCHAFT



# Startup Stories

ENTREPRENEURSHIP

## **Was bedeutet es ein eigenes Startup aufzubauen?**

In diesem Workshop geben uns Gründer einen Einblick in den Start ihres Unternehmens. Die Schüler\*innen lernen dabei, was ein Startup ausmacht und analysieren im Anschluss das vorgestellte Startup anhand des Lean Canvas Modells.

## **Informationen:**

**Dauer:** 2 Schulstunden

**Zielgruppe:** 4.-5. Klassen Oberschule

**Referent:** Startupper / Jungunternehmer

# Tiefziehworkshop

## Food

### FOOD DESIGN UND TECHNOLOGIEN

Die Schüler\*innen lernen, welche neuen Möglichkeiten sich im Lebensmittelbereich durch Technologien wie 3D Druck und Tiefziehverfahren entwickeln.

Anhand von praktischen Beispielen können Schüler\*innen direkt Hand anlegen und experimentieren. Mit der Tiefziehmaschine entwickeln sie kreativ neue Formen, die dann mit Inhalten wie Schokolade o.Ä. gefüllt werden können.

### Informationen:

**Dauer:** 3 Schulstunden (inklusive Führung im Haus)

**Zielgruppe:** 1. - 5. Klassen Oberschule

**Wo:** Innovationszentrum Meran Pferderennplatz ab 2023



# 3D Druck

## 3D DRUCK UND KREATIVITÄT

In diesem Workshop zeigen wir Schritt für Schritt, wie aus einer bestehenden 3D Zeichnung ein gedrucktes Bauteil wird. Die Schüler\*innen bekommen einen Überblick über die Technik und die verschiedenen 3D Druckverfahren. Außerdem geben wir Infos, wie mit der Software SketchUp selber Objekte in 3D zu zeichnen sind. Die zwei spannendsten\* Objekte werden in einem zweiten Moment im neuen Innovationszentrum mit unserem „Ultimaker“ gemeinsam ausgedruckt. Im Anschluss gibt es eine Führung im Haus.

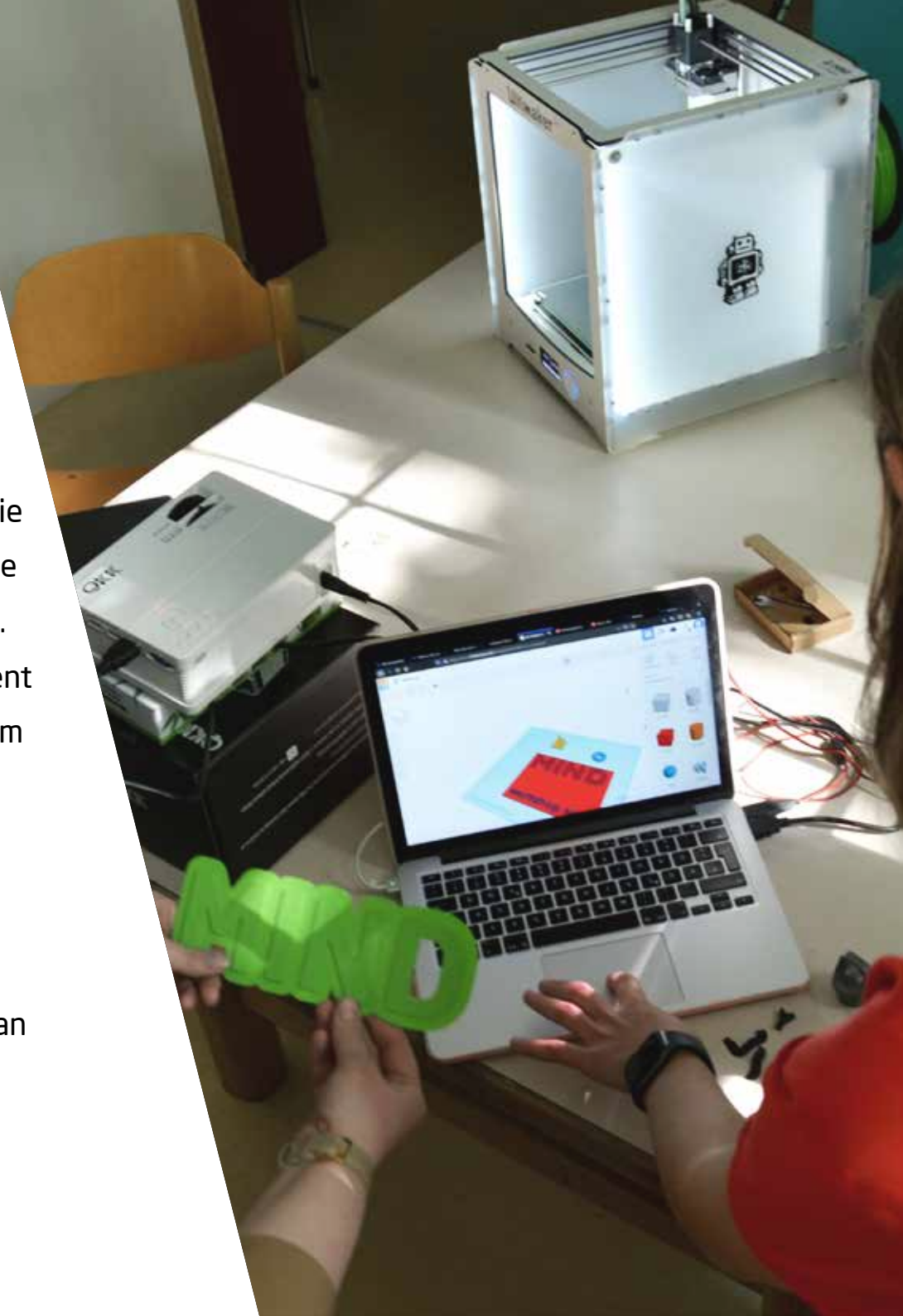
## Informationen:

**Dauer:** 3 Schulstunden + 1 Stunde im Innovationszentrum Meran am Pferderennplatz (ab 2023)

**Information:** PC Raum wird benötigt

**Zielgruppe:** 1. - 5. Klasse Oberschule

\*die Objekte müssen druckbar und in einem zeitlichen Rahmen schaffbar sein.





# **Webinar - Digitale Disruption**

## ENTREPRENEURSHIP UND TECHNIK

Digitale Megatrends beeinflussen so gut wie alle Bereiche unserer Gesellschaft. Dazu zählen z.B. das Internet der Dinge (IOT), Big Data und künstliche Intelligenz (AI). In diesem spannenden LIVE Online Event gibt uns Professor Dr. Kurt Matzler interessante Einblicke in die digitale Transformation und erzählt uns unter anderem, welche Chancen sie mit sich bringen wird.

### **Informationen:**

**Dauer:** 1 Stunde

**Referent:** Prof. Dr. Kurt Matzler; renommierter Digitalisierungsexperte

**Zielgruppe:** 3. - 5. Klassen Oberschule

**Datum:** Wird noch bekannt gegeben

**Technische Voraussetzungen:**

PC/Laptop mit Internetverbindung

# Animations- Workshop

## KREATIVITÄT UND TECHNIK

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

In Kooperation mit:



## Informationen:

**Dauer:** 3 Schulstunden

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

**Referent:** Michele Febbraio und Júlia Ventura

**Zielgruppe:** 1. - 5. Klasse Oberschule







In Kooperation mit:



# **Animations- Workshop**

**KREATIVITÄT UND TECHNIK**

**Arte Digitale** - Die Schüler\*innen lernen die digitale Collagetechnik mit Hilfe von Photoshop, dem bekanntesten Bildverarbeitungsprogramm. Während des Workshops wird den Teilnehmer\*innen gezeigt, wie Künstler, Grafiker und Zeichner mit dem Programm arbeiten und welches Potential darin liegt. Natürlich wird dann mit eigenem Pc und installiertem Programm experimentiert.

## **Informationen:**

**Dauer:** 4 Schulstunden

**Information:** Dieser Workshop findet in italienischer Sprache statt. Es braucht einen eigenen PC.

**Referent:** Michele Febbraio und Júlia Ventura

**Zielgruppe:** ab 3. Klasse Oberschule

**Technische Voraussetzungen:** PC und Photoshop

# **Build your prototype**

## ENTREPRENEURSHIP UND KREATIVITÄT

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

### **Informationen:**

**Dauer:** 2 Schulstunden

**Referent:** Jennifer Löffler, Gerd Locher

**Zielgruppe:** 3. - 5. Klassen Oberschule





# Trickfilm Produktion mit Profis

## VIDEO UND KREATIVITÄT

Profis zeigen euch, wie mit High-End-Geräten im Video- und Fotobereich gearbeitet wird und worauf es ankommt. Trotzdem geht sich der eine oder andere Tipp aus, um mit dem eigenen Smartphone noch coolere Pics und Kurzvideos zu machen.

## Informationen:

**Dauer:** 4 Schulstunden

**Referent:** Christopher Kröll und Daniel Eggert  
von Kiwitree Films

**Zielgruppe:** 3. - 5. Klassen Oberschule

# Das Leben mit oder im Metaverse

## ENTREPRENEURSHIP UND KREATIVITÄT

Spielt sich die Zukunft im Metaversum ab? Wir schauen uns an, was heute schon alles möglich ist. Zeigen auf, welche Plattformen es bereits gibt, welche Anwendungsmöglichkeiten für Private und Unternehmen bestehen und welche Bedeutung NFT's haben.

## Informationen:

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Referent:** Jennifer Löffler, Gerd Locher

**Zielgruppe:** 4. - 5. Klassen Oberschule





# **Kochkurs mit Insekten**

## **KREATIVITÄT UND ZUKUNFTSFÄHIGKEIT**

Sie sind proteinreich, nachhaltig und schmackhaft. Insekten gelten als Nahrungsmittel der Zukunft. Denn Insekten sind so vielseitig einsetzbar wie kaum ein anderes Lebensmittel. Ob als salziger Bar-Snack, Mehl zum Brotbacken, karamellisiert in Schokolade oder als Burger-Patty. Wer traut sich?

## **Informationen:**

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Referent:** Christopher Kröll und Daniel Eggert  
von Kiwitree Films

**Zielgruppe:** 1. - 5. Klassen Oberschule der  
Gastronomieschulen



## Verfügbarkeit:

- Jeder Workshop wird im Schuljahr 2022/2023 insgesamt zwei Mal angeboten.
- Jede Schule kann maximal zwei Workshops buchen. Es muss sich dabei um unterschiedliche Workshops handeln.
- Wer zuerst bucht hat Vorrang.

## Buchung:

- Buchungen sind ab sofort möglich.
- Bitte senden Sie Ihre Kurswünsche per Email an: [gerd.locher@mind.bz.it](mailto:gerd.locher@mind.bz.it)

## Termine:

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

## Kosten:

- Das Projekt wird momentan durch die Gemeinde Meran und die Autonome Provinz Bozen teilfinanziert - deshalb fallen für die Workshops €50,00 pro Schulstunde und Dozent an.

**mind.bz.it**

Via Kuperion Str. 17 • 39012 Merano (BZ) • T 0473 / 427841 • [info@mind.bz.it](mailto:info@mind.bz.it)