



**MIND**  
MERAN.O INNOVATION DISTRICT

Schuljahr 2024/2025

# 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 zu nehmen.

**Innovationen gehen von kreativen, kritischen, intelligenten und querdenkenden Menschen aus. Diese Fähigkeiten können nicht früh genug gefördert werden.**



**MIND**  
MERAN.O INNOVATION DISTRICT



Stadtgemeinde Meran  
Comune di Merano

**PROMOS**  
COOPERATIVA  
GENOSSENSCHAFT



**NEW**

**Grundschulen**

# TUE DEINER UMWELT GUTES

## EXPERIMENTIER-WERKSTÄTTEN

Experimentier-Werkstätten für Grundschüler\*Innen  
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:**

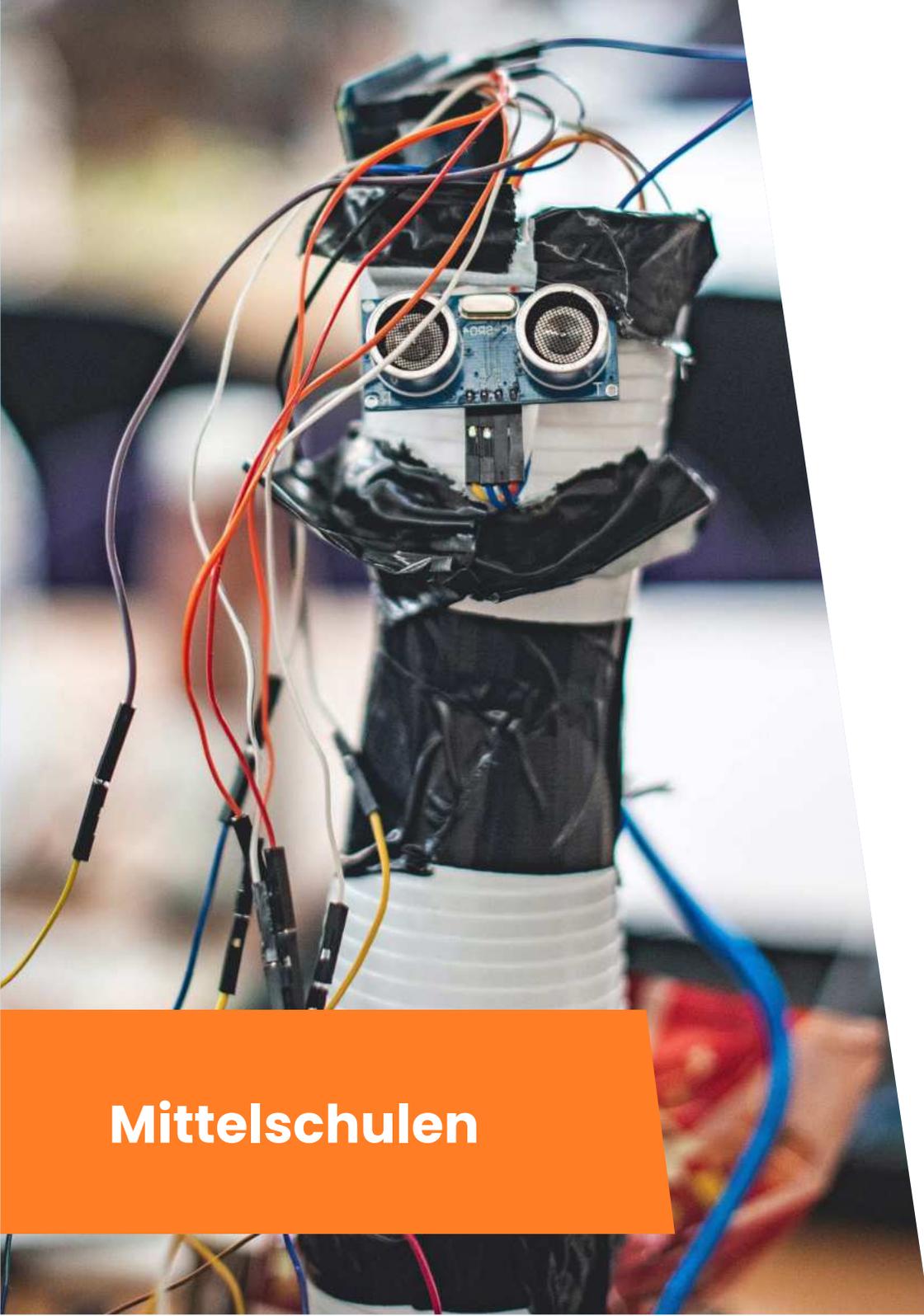
**Dauer:** 2 Schulstunden je Workshop

**Zielgruppe:** 1. bis 5. Klasse Grundschule

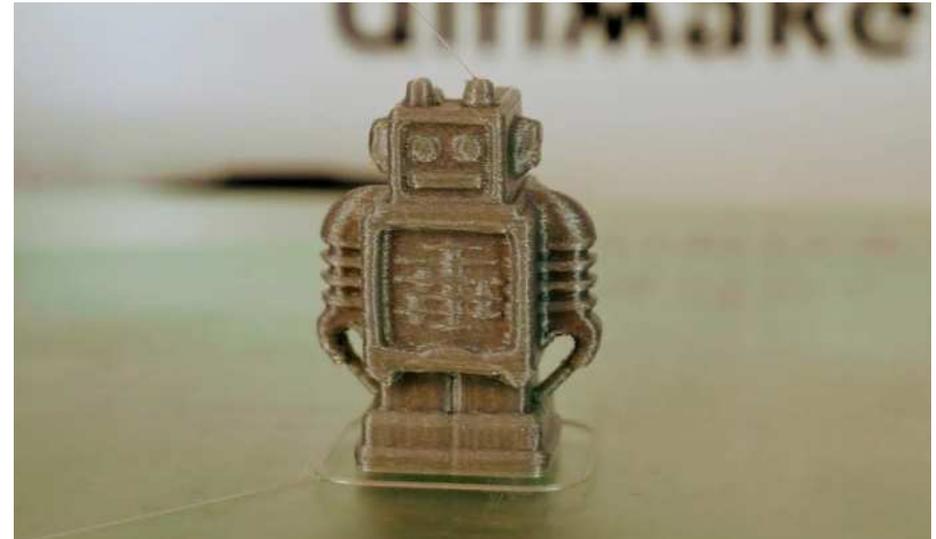
**Referenten:** Astrid Steinmair & Andrea Zeni

Powered by:





**Mittelschulen**



## **3D-Druck**

### **3D-DRUCK UND KREATIVITÄT**

Die Schüler\*innen bekommen einen Überblick über die Technik und verschiedene Typen von 3D-Druckverfahren. Außerdem gibt es Erklärungen, wie mit der Software SketchUp Objekte in 3D gezeichnet werden können. In diesem Workshop zeigen wir Schritt für Schritt, wie aus bestehenden 3D-Zeichnungen gedruckte Bauteile werden.

### **Informationen:**

Wir empfehlen allen, ein Notebook mit WLAN-Empfang mitzunehmen.

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Zielgruppe:** 2. und 3. Klasse Mittelschule

**Referent:** Chris Gaiser



## **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.

### **Informationen:**

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

**Dauer:** 4 Schulstunden

**Zielgruppe:** 2. und 3. Klasse Mittelschule

**Referent:** Experte MIND



## **Animations-Workshop**

### KREATIVITÄT UND TECHNIK

**L'animazione del passato** - Die Schüler\*innen lernen traditionelle Animationstechniken. Gemeinsam wird ein Zoetrop gebastelt, mit dem die Bilder bewegt werden. Dabei werden die Sequenzen von Muybridge als Basis verwendet, um jedes gewünschte Objekt zu animieren.

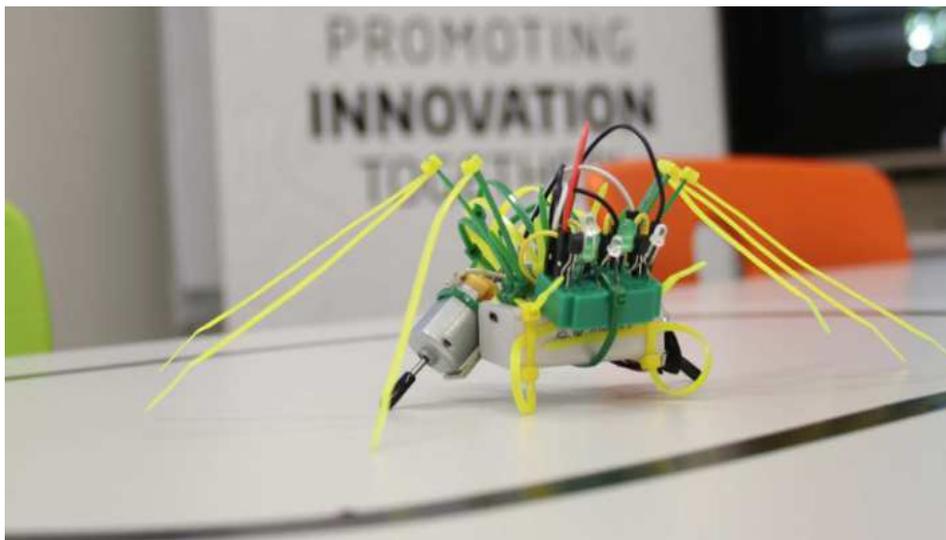
### **Informationen:**

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

**Dauer:** 4 Schulstunden

**Zielgruppe:** 1. bis 3. Klasse Mittelschule

**Referenten:** Michele Febbraio und Júlia Ventura



## **Einblicke in die Robotik**

### TECHNIK & KREATIVITÄT

Die Schüler\*innen tauchen in die Welt der Robotik ein und bauen selbst einen Linienfolger. Am Ende erwartet sie ein spannender Hindernisparkour, bei dem sie zeigen können, wie schnell sie den sensorgesteuerten Roboter durch die Arena bewegen können. Es werden die Grundlagen im Bereich Elektronik und Sensorik vermittelt.

### **Informationen:**

**Dauer:** 3 Schulstunden, pro Schüler\*in €10,00

Materialspesen

**Zielgruppe:** 1. bis 3. Klasse Mittelschule

**Referent:** Chris Gaiser



## **Code & play**

### PROGRAMMIERUNG

Die Schüler\*innen lernen die Grundlagen der Programmierung mittels einer grafischen Programmiersprache. Gemeinsam erstellen wir während des Workshops eine einfache mobile Applikation, die alle am eigenen Handy direkt ausprobieren können.

### **Informationen:**

Die Schüler\*innen brauchen ein Notebook, ein Android-Smartphone und einen Google-Account mit Adminrechten.

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Zielgruppe:** 1. bis 3. Klasse Mittelschule

**Referent:** Chris Gaiser



## Influence & gaming

### DIGITALE VERFÜHRUNG UND MANIPULATION

Jugendliche sollen lernen, sich souverän im Internet zu bewegen und ein kritisches Bewusstsein für (Verkaufs)Tricks zu entwickeln. Wir neigen dazu, uns als souveräne Medienkonsumenten zu sehen. In der Praxis ist das nicht immer der Fall, deshalb lohnt es sich, genauer zu schauen, wie und warum Abhängigkeiten, Frustkäufe oder Kostenfallen entstehen. Das Ganze erleben wir zuerst theoretisch, dann spielerisch mit dem analogen Brettspiel "Asteroid Surfing".

### Informationen:

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Zielgruppe:** 2. Klasse Mittelschule

**Referenten:** 2 Referent\*innen 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 Materialspesen

**Zielgruppe:** 3. Klasse Mittelschule

**Referent:** Gerd Locher



**Oberschulen**

# 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

**1 Referent:** Gründer\*innen und Jungunternehmer\*innen





**NEW  
VERSION**

## **Robo MIND**

### ROBOTIK UND PROGRAMMIERUNG

Neuaufgabe des Robolab Workshops. Gemeinsam mit unserem Experten bauen die Schüler\*innen ihren eigenen Roboter. Auch dieser kann in Folge mithilfe einer Smartphone-App gesteuert werden und optional mit zusätzlichen Funktionen versehen werden. Die Teilnehmer\*innen lernen die Grundlagen der Elektronik und Robotik kennen.

Jede Klasse kann einen Roboter behalten.

### **Informationen:**

**Dauer:** 4 Schulstunden, €25 Materialspeisen

**Zielgruppe:** 1. bis 3. Klasse Oberschule

**Referent:** Chris Gaiser



## **Tiefzieh-Workshop**

### 3D FORMEN, KREATIVITÄT & FOOD DESIGN

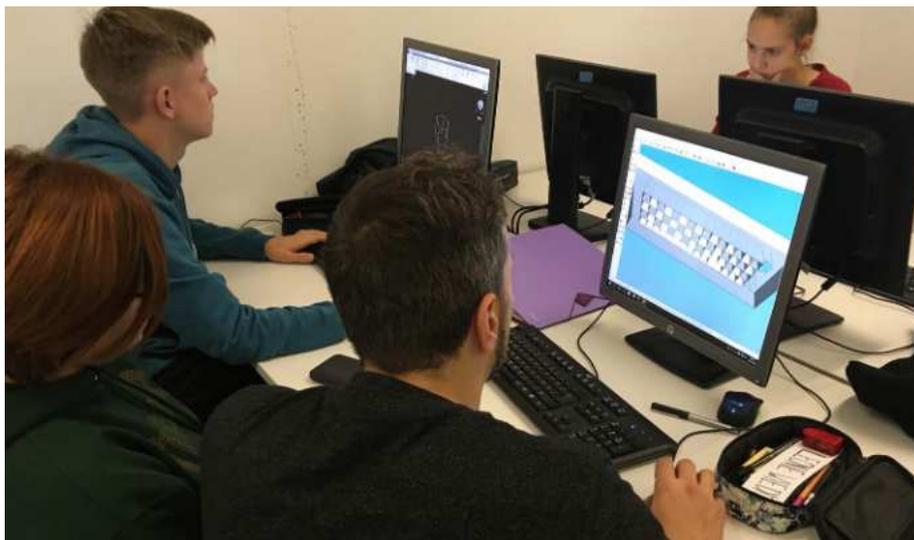
Im Workshop lernen wir die ersten "Tiefzieh-Schritte" kennen. Nach einer kurzen grundsätzlichen Einführung machen wir die Schüler\*innen mit den einzelnen Funktionen der Tiefziehmaschine vertraut. Sie werden eigene Objekte in Form ziehen. So entwickeln sie kreativ neue Formen, die mit Inhalten wie Schokolade o.Ä. gefüllt werden können. Wir zeigen auch, welche Möglichkeiten sich durch Technologien wie 3D Druck und Tiefziehverfahren entwickeln.

### **Informationen:**

**Dauer:** 3 Schulstunden, €50,00 Materialspeisen

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

**Referent:** Chris Gaiser



## 3D Druck

### VORSTELLUNGSVERMÖGEN UND KREATIVITÄT

Der 3D-Druck ermöglicht neue Wege für die Herstellung von Produkten und Prototypen. Die Schüler\*innen bekommen einen Überblick über die Technik und die verschiedenen Typen von 3D-Druckverfahren. Außerdem geben wir Erklärungen, wie mit der Software SketchUp Objekte in 3D gezeichnet werden können. Es bleibt auch die Zeit, selbst zu üben.

### Informationen:

**Dauer:** 3 Schulstunden

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

**Referent:** Chris Gaiser



## Animations-Workshop

### KREATIVITÄT UND TECHNIK

**Page in movimento** - 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

**Referenten:** Michele Febbraio, Júlia Ventura



## **Animations-Workshop**

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.

### **Informationen:**

Dieser Workshop findet in **italienischer Sprache** statt. Alle brauchen einen Notebook mit installiertem Programm (7 Tage freie Version)

**Dauer:** 5 Schulstunden

**Zielgruppe:** ab 3. Klasse Oberschule

**Referenten:** 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.

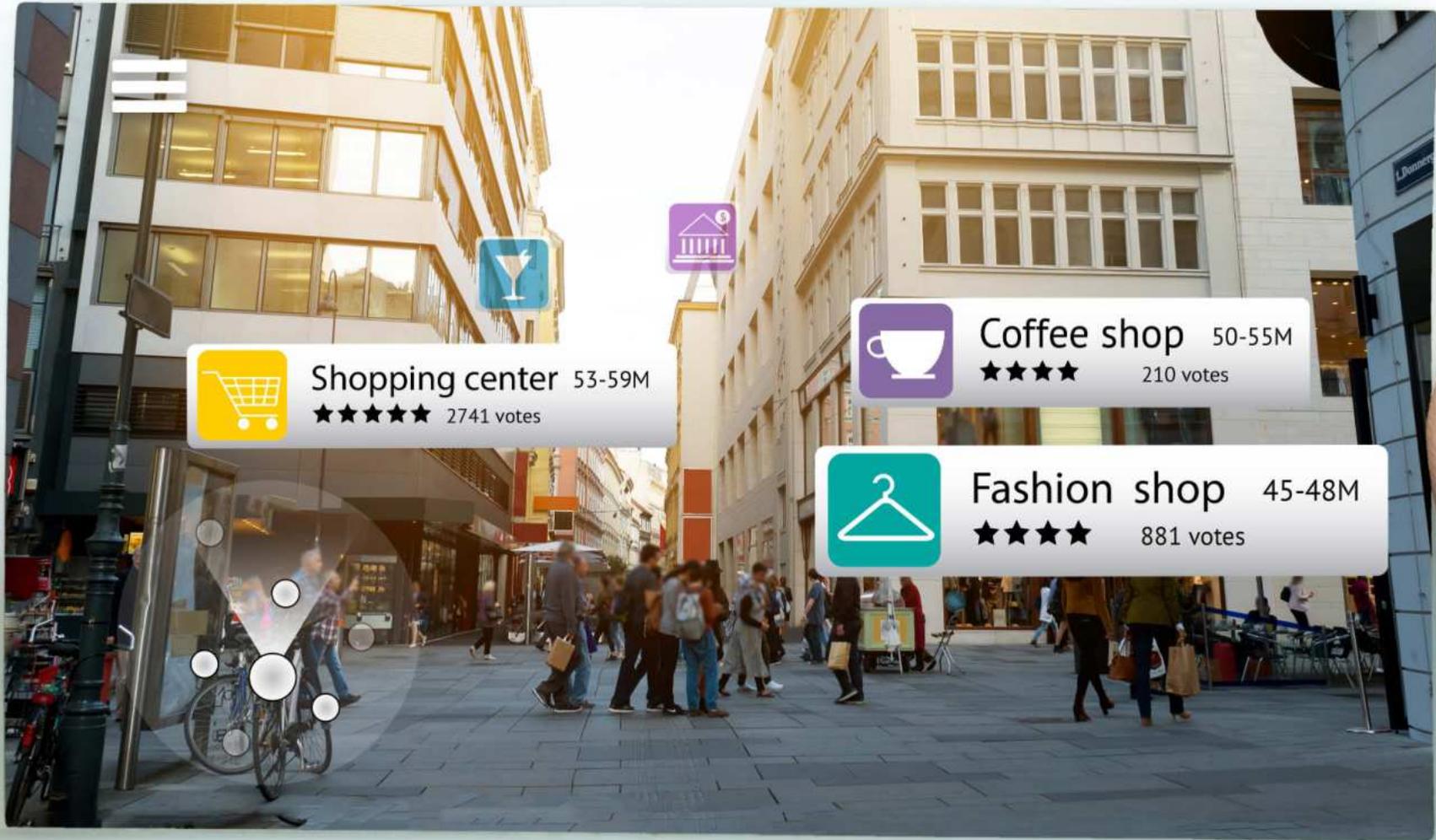
### **Informationen:**

**Dauer:** 4 Schulstunden, €25,00 Materialspesen

**Zielgruppe:** 3. bis 5. Klasse Oberschule

**Referentin:** Jennifer Löffler





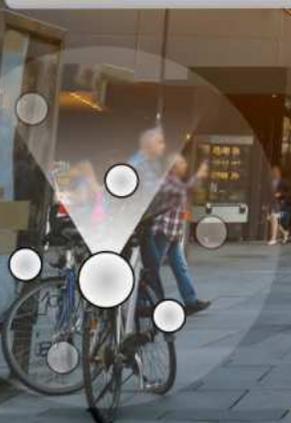
**Shopping center** 53-59M  
★★★★★ 2741 votes



**Coffee shop** 50-55M  
★★★★★ 210 votes



**Fashion shop** 45-48M  
★★★★★ 881 votes





## **Trickfilm mit Profis**

### VIDEO UND KREATIVITÄT

Profis zeigen den Schüler\*innen, wie mit High-End-Geräten im Video- und Fotobereich gearbeitet wird und worauf es ankommt, coole Szenen zu treffen. Natürlich gehen sich Tipps aus, um mit dem eigenen Smartphone noch coolere Pics und Kurzvideos zu machen.

### **Informationen:**

Alle Schüler\*innen sollten ein Handy bei sich haben.

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Zielgruppe:** 3. bis 5. Klasse Oberschule

**Referenten:** Christopher Kröll + Kollege (Kiwitree Films)



## **Augmented & Virtual reality**

### TECHNIK

Spielt sich die Zukunft im Metaversum ab? Wir schauen uns an, was heute schon in diesem Bereich alles möglich ist, wie die verschiedenen Geräte hilfreich eingesetzt werden, wie KI die Anwendungen pusht und wo eventuelle Grenzen liegen. Der Großteil der Zeit wird der praktischen Erfahrung mit VR-Brillen gewidmet.

### **Informationen:**

**Dauer:** 3 Schulstunden

**Zielgruppe:** 4. bis 5. Klasse Oberschule

**Referenten:** Jenny Löffler, Gerd Locher



**NEW**



## **Get started making music**

### KREATIVITÄT & MUSIK

Ziel des Workshops ist es, Grundlagen zu schaffen und junge Menschen in die Welt der digitalen Musikproduktion einzuführen. Wir arbeiten mit der Software Ableton Live. Wir analysieren die Benutzeroberfläche, lernen zwischen Audiospur und MIDI-Spur unterscheiden und nähern uns Schritt für Schritt unserem eigenen Track.

### **Informationen:**

Die Schüler\*innen brauchen ein Notebook.

Workshop in **italienischer Sprache**.

**Dauer:** 5 Schulstunden (Aufbaukurs +5h möglich)

**Zielgruppe:** 3. bis 5. Klasse Oberschule

**Referenten:** Michele Febbraio



## **Programmiere dein Gadget**

### PROGRAMMIERUNG & TECHNIK

In diesem spannenden WS lernen die Schüler\*innen mit der visuellen Programmierumgebung "Roberta" einfache Gadgets zu entwickeln. Steuerung von LED's, Sensoren und Aktoren, einfach in Blöcken, wie ein Puzzle, zusammengesetzt. Spaß am Entdecken und Ausprobieren.

### **Informationen:**

Alle Schüler\*innen brauchen ein Notebook mit Internetkompatibilität.

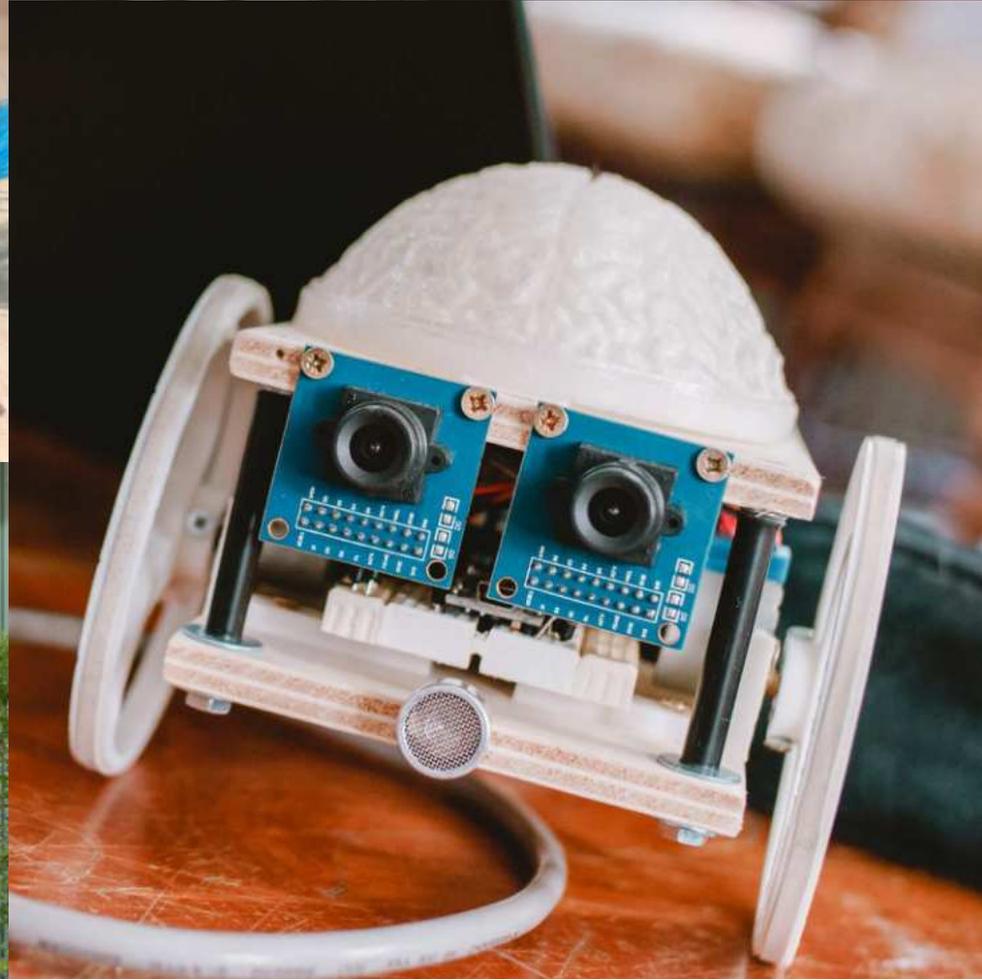
**Dauer:** 3 Schulstunden

**Zielgruppe:** 1. bis 3. Klasse Oberschule

**Referent:** Chris Gaiser

**NEW**





# **BUCHUNG & KONTAKT**

## **Verfügbarkeit:**

- Jede Schule kann im Schuljahr 2024/2025 maximal drei 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 derzeit durch die Gemeinde Meran und die Autonome Provinz Bozen teilfinanziert - deshalb fallen für die Workshops €40,00 pro Schulstunde und Dozent an. Bei manchen Kursen fallen Materialspesen an.

**mind.bz.it**