



MIND
MERAN.O INNOVATION DISTRICT

Anno scolastico 2024/25

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.



MIND
MERAN.O INNOVATION DISTRICT



Stadtgemeinde Meran
Comune di Merano

PROMOS
COOPERATIVA
GENOSSENSCHAFT



NEW

Scuole elementari

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

Docenti: Astrid Steinmair & Andrea Zeni

Powered by:



Italia in classe A
Programma Nazionale di Informazione
e Formazione sull'Efficienza Energetica

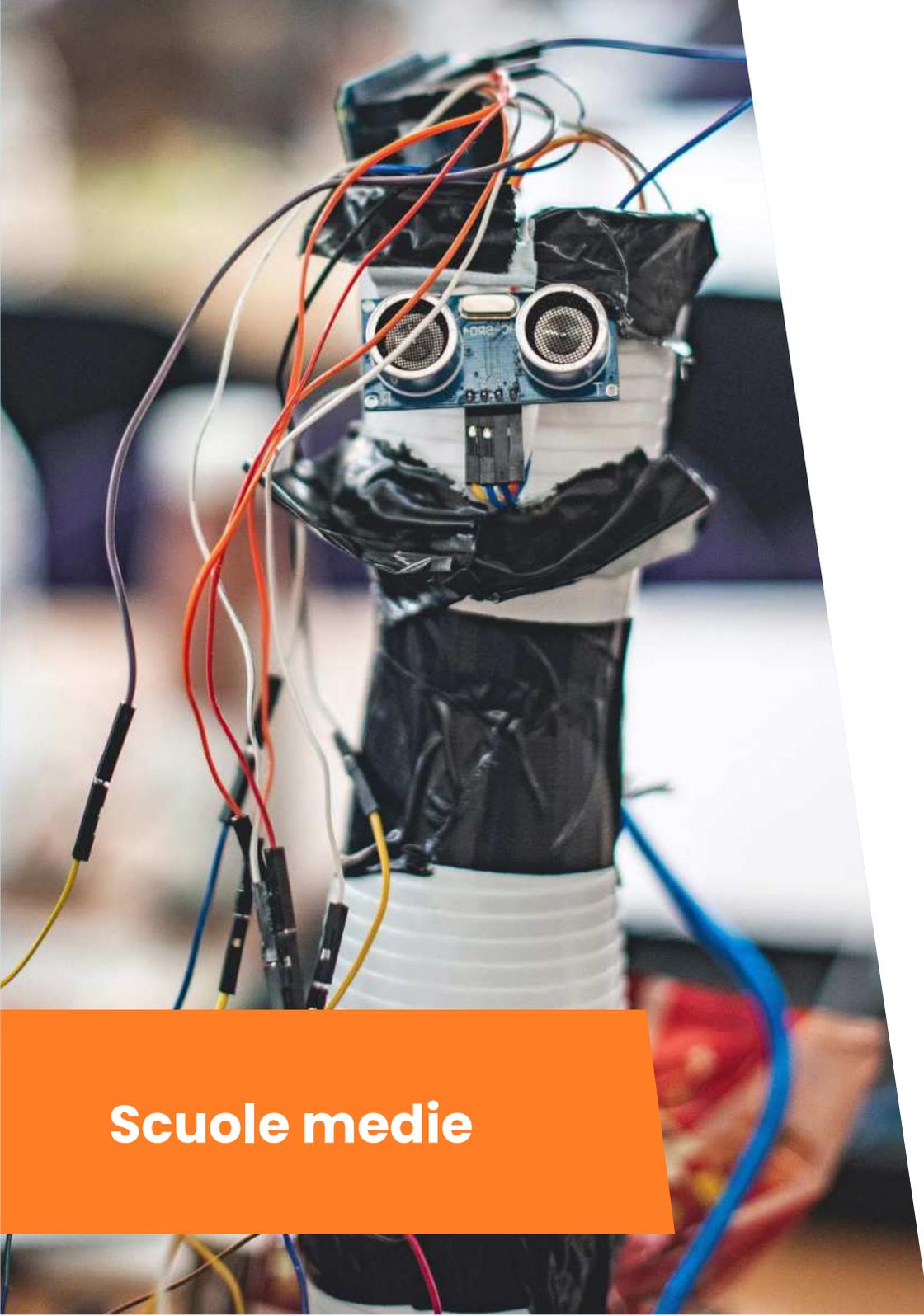


MINISTERO DELL'AMBIENTE
E DELLA SICUREZZA ENERGETICA



AGENZIA NAZIONALE PER LE NUOVE TECNOLOGIE,
L'ENERGIA E LO SVILUPPO ECONOMICO SOSTENIBILE





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

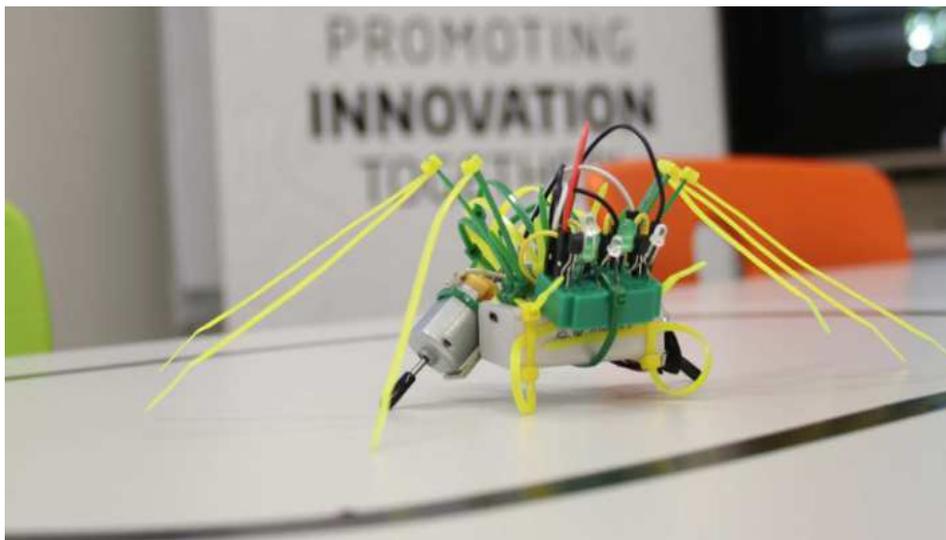
L'animazione del passato - Gli studenti/le studentesse imparano delle tecniche di animazione tradizionali. Nel processo viene costruito uno zootropio, antico dispositivo per disegni in movimento. Per facilitare il processo di disegno sarà possibile basarsi sulle famose sequenze del fotografo britannico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

Informazioni:

Durata: 4 ore scolastiche

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,

€10,00 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: 3 ore scolastiche, solo in lingua tedesca

Destinatari: seconda classe della scuola media

Docenti: 2 esperti del MIND



NEW

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



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





**NEW
VERSION**

Robo MIND

ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE

Nuova interpretazione di uno dei nostri classici. Sempre 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.

Ogni classe può tenersi un robot.

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

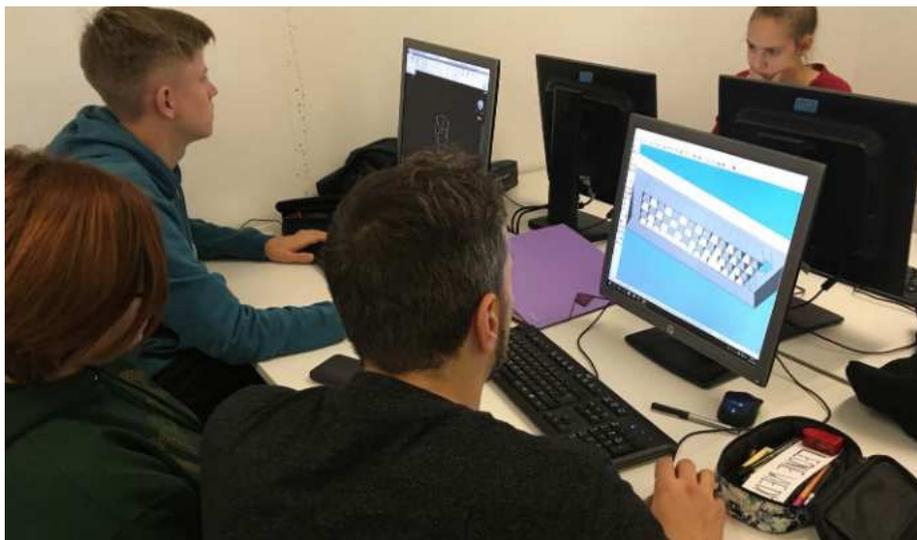
In questo workshop impareremo i "primi passi" della termoformatura. Dopo una breve introduzione teorica, i/le participant* apprendono le singole funzioni della termoformatrice, imparando a formare diversi oggetti. Sviluppano in modo creativo nuove forme, che possono poi essere riempite, ad es. con cioccolato 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: 4 ore scolastiche

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.

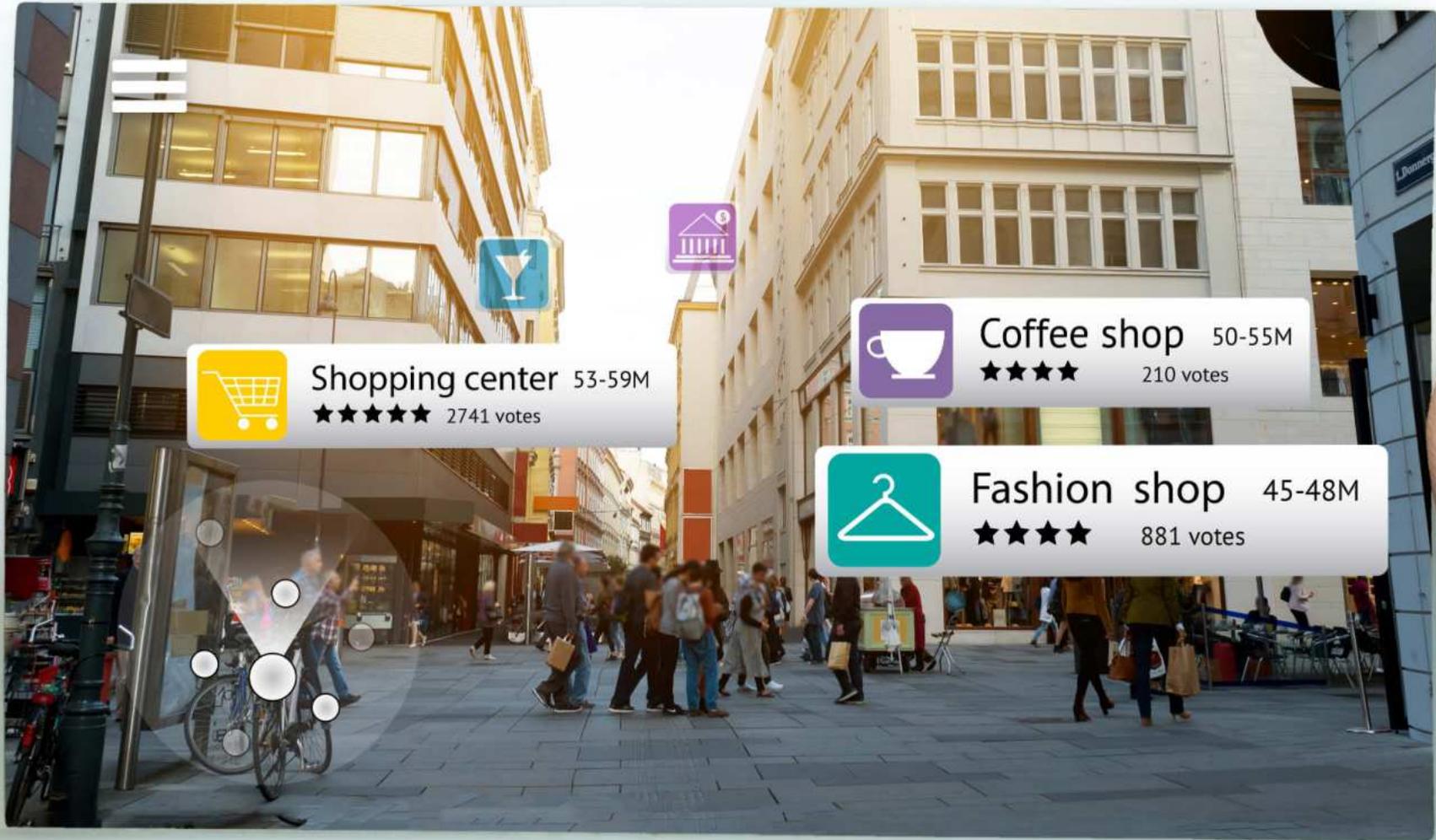
Informazioni:

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



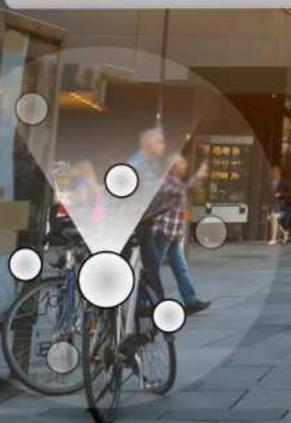
Coffee shop 50-55M

★★★★★ 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

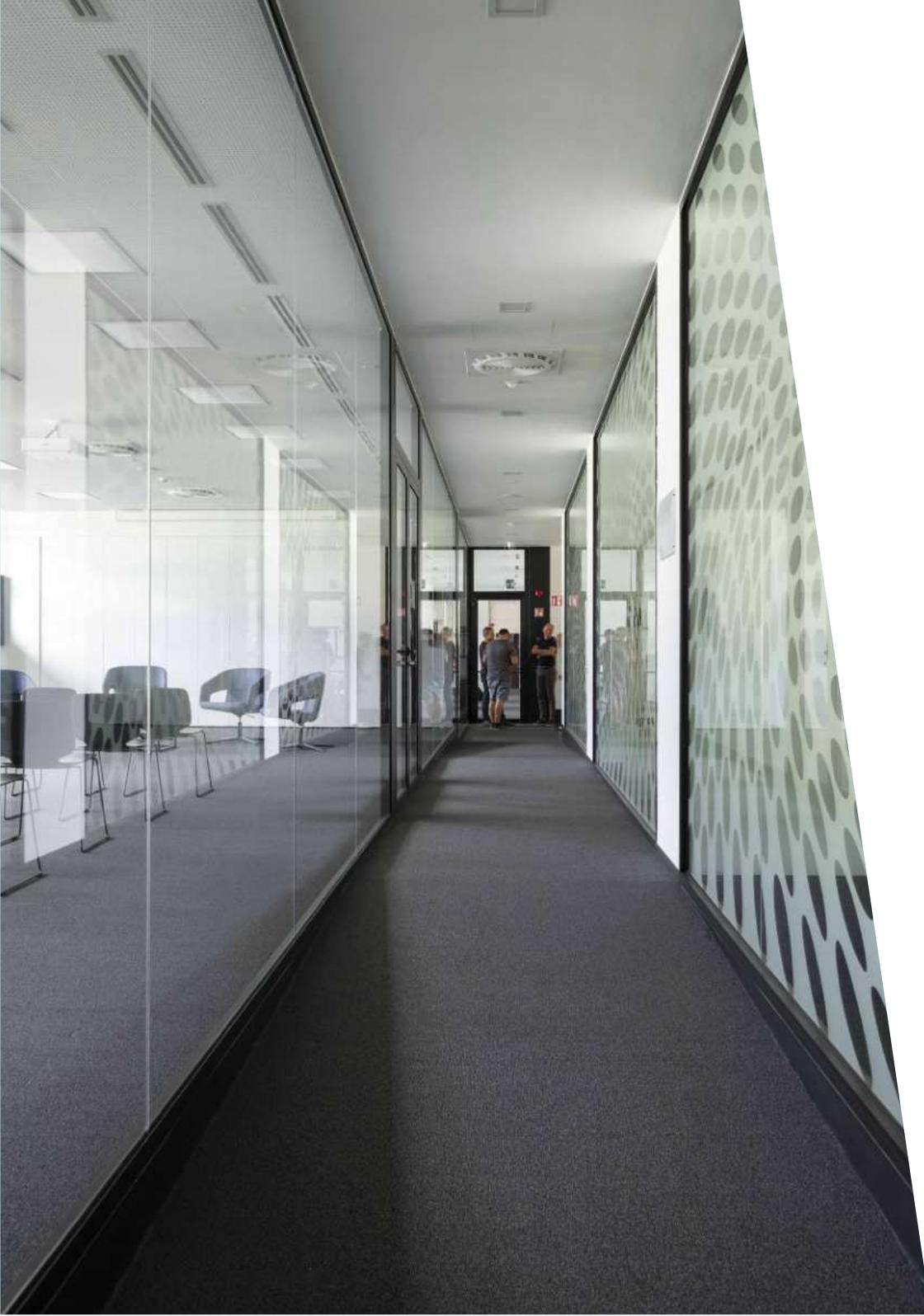
Il futuro si svolgerà nel metaverso? Diamo uno sguardo a ciò che è già possibile fare oggi. Mostriamo le piattaforme già ora utilizzate, le applicazioni fruibili da aziende e privati, il significato crescente delle NFT e quanto influenza l'IA. La maggior parte del tempo sarà dedicata all'esperienza pratica con le mascherine VR.

Informazioni:

Durata: 2 ore

Destinatari: la quarta e quinta classe superiore

Relatori: Jennifer Löffler, Gerd Locher



NEW

Get started making music

CREATIVITÀ E MUSICA

Il corso è pensato per principianti, anche senza alcuna esperienza pregressa. Durante il workshop verranno spiegate le funzioni base del software Ableton Live, analizzeremo l'interfaccia, impareremo a distinguere tra traccia audio e traccia MIDI e capiremo come costruire una canzone partendo dai campioni e dalle funzionalità integrate nel software.

Informazioni:

Gli studenti devono portare il proprio notebook.

Durata: 5 ore scolastiche (Possibile corso avanzato + 5 ore)

Destinatari: dalla terza alla quinta classe superiore

Relatori: Michele Febbraio



NEW

Programma il tuo gadget

PROGRAMMAZIONE & TECNICA

In questo entusiasmante corso, gli studenti/le studentesse imparano a utilizzare l'ambiente di programmazione visuale "ROBERTA". Saranno in grado di sviluppare dei semplici gadget, ma anche di controllare delle lampadine LED, dei sensori e degli attuatori, assemblati in modo semplice in blocchi come un puzzle. Si divertiranno a scoprire e a provare.

Informazioni:

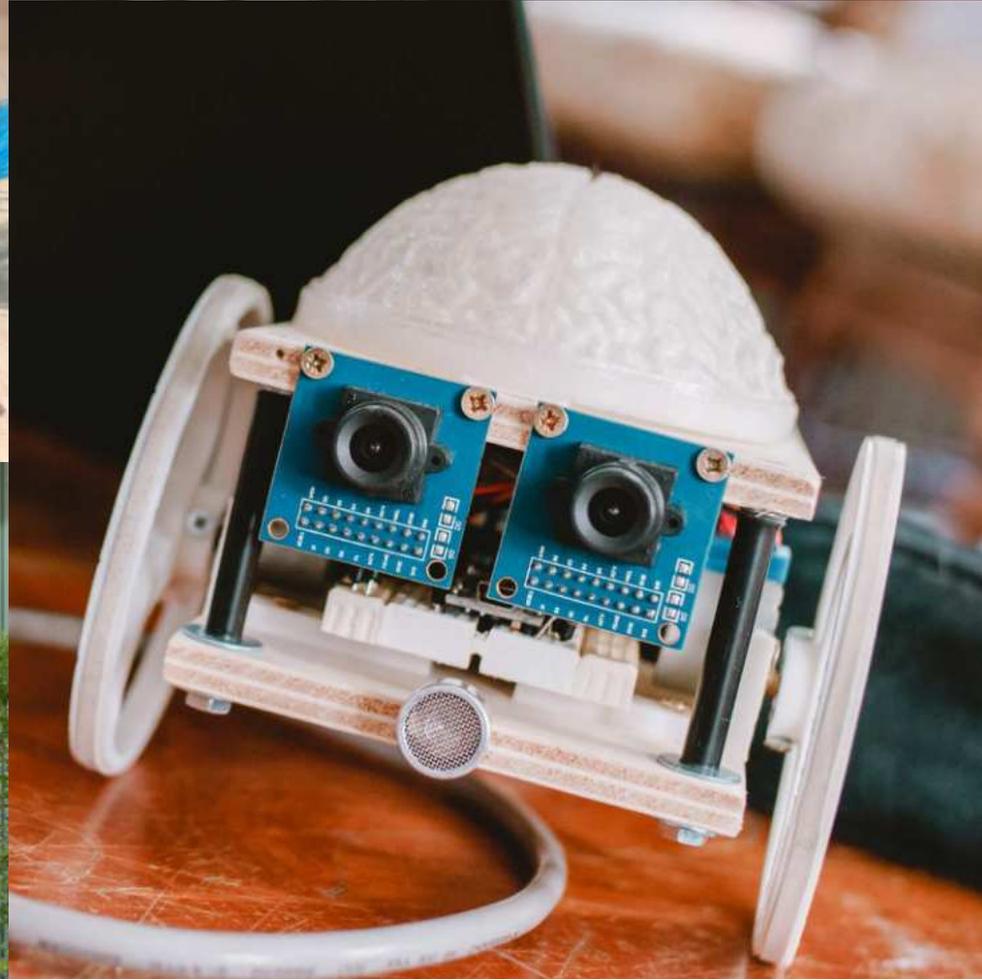
Gli studenti/le studentesse devono portare un notebook con compatibilità internet.

Durata: 3 ore scolastiche

Destinatari: dalla prima alla terza classe superiore

Docente: Chris Gaiser





PRENOTAZIONI & CONTATTI

Disponibilità:

- Ogni scuola, nell'anno scolastico 2024/2025 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