CATALOGO

corner tech

Politiche giovanili e tecnologia

Indice

- Introduzione 4
- Contatti Corner Tech 6
- Attività 8
  - Glow 8
  - MiniNOI 24
  - Peer Tutoring con studenti del Rainerum 32
  - Museo Scienze Naturali 38
  - MIND Merano 48
  - unibz FabLab 54
  - FUSS lab 58
- Mappa dei Corner Tech 62

“Vogliamo che i giovani non siano soltanto utenti della tecnologia, ma protagonisti: capaci di comprenderla, sperimentarla e usarla consapevolmente per dare forma alle proprie idee. I Corner Tech nascono per offrire spazi accessibili in cui curiosità, creatività e competenze possano crescere attraverso esperienze concrete e condivise.”

Marco Galateo
Vicepresidente della Provincia e Assessore alla Cultura italiana

Ti appassiona la tecnologia e tutto il mondo della cultura pop e STEAM?

I laboratori Corner Tech sono un’occasione per approfondire i tuoi interessi, sperimentare nuove attività e sviluppare competenze utili per il futuro, in un contesto informale e complementare alla scuola.
Potrai imparare facendo, mettere alla prova idee e creatività, scoprire nuovi strumenti e linguaggi e incontrare altre ragazze e ragazzi con cui condividere passioni, curiosità ed esperienze.

TROVA IL TUO SPAZIO

Il posto giusto per ***costruire il tuo futuro***

trovailtuospazio.provincia.bz.it

Vuoi provare qualcosa di diverso?

Oltre ai laboratori già in programma e raccolti in questa brochure, puoi contattare il Corner Tech più vicino a te per conoscere le altre attività disponibili o proporre nuovi laboratori legati ai tuoi

BeYoung Bolzano

Contatti:
Via Firenze 51, 39100 Bolzano
beyoung@upad.it
329 4854617

COOLtour Bolzano

Contatti:
Via Sassari 13b, 39100 Bolzano
cooltour@lastrada-derweg.org
0471 095710

Juvenes Bolzano

Contatti:
Piazza Domenicani 15,
39100 Bolzano
posta@juvenes.it
342 627 2201

La Vispa Bolzano

Contatti:
Piazzetta Anne Frank 17a,
39100 Bolzano
lavispa@officinevispa.com
334 1699346

Terraferma Bolzano

Contatti:
Piazza Don Bosco 21,
39100 Bolzano
info@terraferma.it | 370 1147879

TesLab Arciragazzi Bolzano

Contatti:
Via Dolomiti 14, 39100 Bolzano
arciragazzi@arci.bz.it
0471 323655

CasArci Vipiteno

Contatti:
Via Santa Margherita 8,
39049 Vipiteno
casarci.vipiteno@gmail.com
377 0908653

Gruppo Giovani Flowers Bronzolo

Contatti:
Via Marconi 2, 39051 Bronzolo
info@gruppogiovaniflowers.it
375 522 7999

Gruppo Giovani Salorno

Contatti:
Via Asilo 10, 39040 Salorno
info@gruppogiovanisalorno.com
0471 885288

Strike Up Merano

Contatti:
Via Roma 1, 39012 Merano
info@strikeup.it | 0473 211377

Tilt Sinigo

Contatti:
Via Nazionale 58, 39012
Sinigo-Merano
tilt@lastrada-derweg.org
0473 222371

Scopri tutti i laboratori disponibili su:
www.provincia.bz.it/giovani/corner-tech

Glow

glow

Modalità d’ingaggio:
Contattare con almeno tre settimane d’anticipo per definire il giorno dell’attività.

Gruppo minimo:
8 partecipanti

Attività già finanziate dall’Ufficio Politiche giovanili, svolte nello spazio del centro giovani.

Stampa 3D
Dall’idea all’oggetto

Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+



Descrizione:
La stampa 3D è una delle tecnologie più rivoluzionarie del nostro tempo. Questo workshop guida i partecipanti attraverso il processo completo: dalla progettazione digitale alla realizzazione di un oggetto fisico. Verranno esplorate le differenze tra i vari tipi di stampa, i materiali utilizzabili e le applicazioni pratiche in diversi settori. Durante il corso, i partecipanti apprenderanno l’uso dei software di slicing, la calibrazione della stampante e la risoluzione dei problemi più comuni. Un percorso perfetto per chi vuole scoprire come trasformare un’idea in realtà!

Base:
Introduzione alla stampa 3D, funzionamento della macchina e realizzazione di un modello semplice.

Intermedio:
Regolazione avanzata dei parametri di stampa, scelta dei materiali e risoluzione di problemi comuni.

Avanzato:
Personalizzazione avanzata, stampa di parti mobili e tecniche di finitura post-produzione.

Modellazione 3D con
Tinkercad Disegnare il futuro



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 8+

Descrizione:
La modellazione 3D è il primo passo per chi vuole avvicinarsi alla stampa 3D e al design digitale. Con Tinkercad, un software intuitivo e accessibile, i partecipanti impareranno a costruire modelli tridimensionali combinando forme geometriche, a modificare oggetti e a prepararli per la stampa. Questo workshop aiuta a sviluppare il pensiero spaziale e la creatività, permettendo di realizzare progetti personalizzati in modo semplice e immediato.

Tinkering con Micro:bit
Crea e programma il tuo mondo

Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+



Descrizione:
Micro:bit è una scheda programmabile perfetta per avvicinarsi al mondo della programmazione e dell'elettronica. Questo laboratorio introduce i partecipanti alla programmazione a blocchi con MakeCode, permettendo di realizzare progetti interattivi come giochi, sensori e dispositivi intelligenti. Attraverso sfide e attività pratiche, gli studenti impareranno a integrare Micro:bit con motori, LED e altri componenti, sviluppando logica computazionale e problem-solving.

Base:
Introduzione a Micro:bit, programmazione a blocchi e primi semplici progetti.

Intermedio:
Creazione di sensori interattivi, giochi e semplici strumenti elettronici.

Avanzato:
Programmazione avanzata, comunicazione tra più dispositivi e progetti personalizzati.

Cricut
Personalizzazione digitale

Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+



Descrizione:
Con Cricut, una macchina da taglio digitale, è possibile trasformare semplici idee in decorazioni, adesivi e stencil personalizzati. Questo workshop guida i partecipanti nell'uso del software Cricut Design Space, nella scelta dei materiali e nella creazione di progetti originali. Dalla progettazione alla realizzazione, gli studenti impareranno a sfruttare al massimo le potenzialità della macchina, creando lavori unici e personalizzati.

Base:
Introduzione a Cricut e realizzazione di progetti semplici.

Intermedio:
Creazione di decorazioni più complesse e uso di materiali stratificati.

Avanzato:
Lavoro su materiali avanzati e creazione di progetti su più livelli.

Scratch
Programmare giocando

Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 8+



Descrizione:
Scratch è un linguaggio di programmazione visivo che permette di creare storie interattive, giochi e animazioni. In questo laboratorio, i partecipanti impareranno le basi del coding attraverso attività pratiche e sfide creative. Scopriremo insieme come utilizzare variabili, cicli e condizioni per creare programmi sempre più complessi e divertenti. Un primo passo perfetto per chi vuole avvicinarsi alla programmazione in modo intuitivo e coinvolgente!

Base:
Introduzione a Scratch e creazione di animazioni semplici.

Intermedio:
Creazione di giochi con variabili, cicli e condizioni.

Avanzato:
Progetti avanzati con interazioni complesse e connessione con dispositivi esterni.

Podcast
Dalla voce al mondo

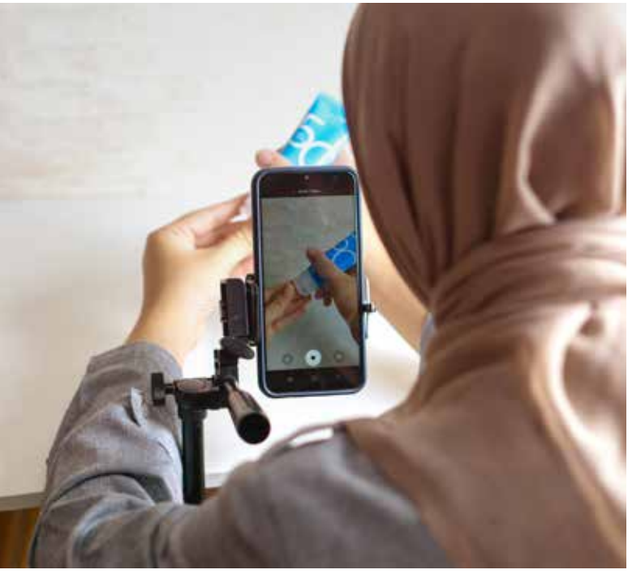
Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+



Descrizione:
Il podcasting è diventato un mezzo potente per condividere storie, idee e conoscenze. In questo workshop, i partecipanti esploreranno l'intero processo di creazione di un podcast: dalla concezione dell'idea, alla scrittura del copione, fino alla registrazione e all'editing audio. Impareranno le tecniche di narrazione, l'uso di strumenti di registrazione e software di editing, e come distribuire il proprio podcast sulle varie piattaforme. Un'opportunità per sviluppare competenze comunicative e tecniche, dando voce alle proprie passioni.

Video Production
Raccontare con le immagini



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+

Descrizione:
Il linguaggio video è fondamentale nell'era digitale. Questo workshop guida i partecipanti attraverso le fasi della produzione video: dalla scrittura di una sceneggiatura, alle tecniche di ripresa, fino all'editing finale. Utilizzando strumenti accessibili, come smartphone e software gratuiti, gli studenti impareranno a creare contenuti di qualità, comprendendo l'importanza della composizione, dell'illuminazione e del montaggio. Un percorso che stimola la creatività e offre competenze preziose per comunicare efficacemente attraverso le immagini.

SerialThinkers
Pensiero critico e creativo



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+

Descrizione:
"SerialThinkers" è un percorso dedicato allo sviluppo del pensiero critico e creativo. Attraverso attività interattive e giochi di logica, i partecipanti saranno stimolati a risolvere problemi in modo innovativo, a pensare fuori dagli schemi e a collaborare efficacemente in gruppo. Il workshop mira a potenziare le capacità di analisi, la flessibilità mentale e la creatività, competenze fondamentali in un mondo in continua evoluzione.

Stop Motion - L'arte dell'animazione fotogramma per fotogramma



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 8+

Descrizione:
La tecnica dello stop motion permette di dare vita a oggetti inanimati attraverso l'animazione fotogramma per fotogramma. In questo workshop, i partecipanti impareranno le basi di questa forma d'arte, dalla creazione di storyboard, alla realizzazione dei set e dei personaggi, fino alla fotografia e all'editing finale. Utilizzando materiali semplici e strumenti digitali, gli studenti potranno creare brevi animazioni, sviluppando pazienza, attenzione ai dettagli e creatività.

Tinkering Unplugged Creatività in azione



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 8+

Descrizione:
Un percorso pratico per sperimentare il metodo del tinkering attraverso attività manuali e creative, senza l'utilizzo di strumenti digitali. Dalla pixel art alla realizzazione di spillette e altri piccoli progetti, i partecipanti imparano a progettare, costruire e sperimentare in modo collaborativo, sviluppando fantasia, manualità e capacità di problem solving.

BioLab
Scienza, natura e meraviglia



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 2 ore

Età: 8+

Descrizione:
Descrizione: Un viaggio alla scoperta delle scienze della vita attraverso esperienze coinvolgenti e laboratori pratici. Dall'esplorazione dello spazio al mondo delle piante, fino agli esperimenti di cucina molecolare, ogni attività stimola curiosità, osservazione e spirito scientifico, trasformando fenomeni complessi in esperienze concrete e divertenti.

Coding & Robotica
Programmare il mondo



Durata: 1, 2 o 3 incontri da 3 ore

Età: 12+

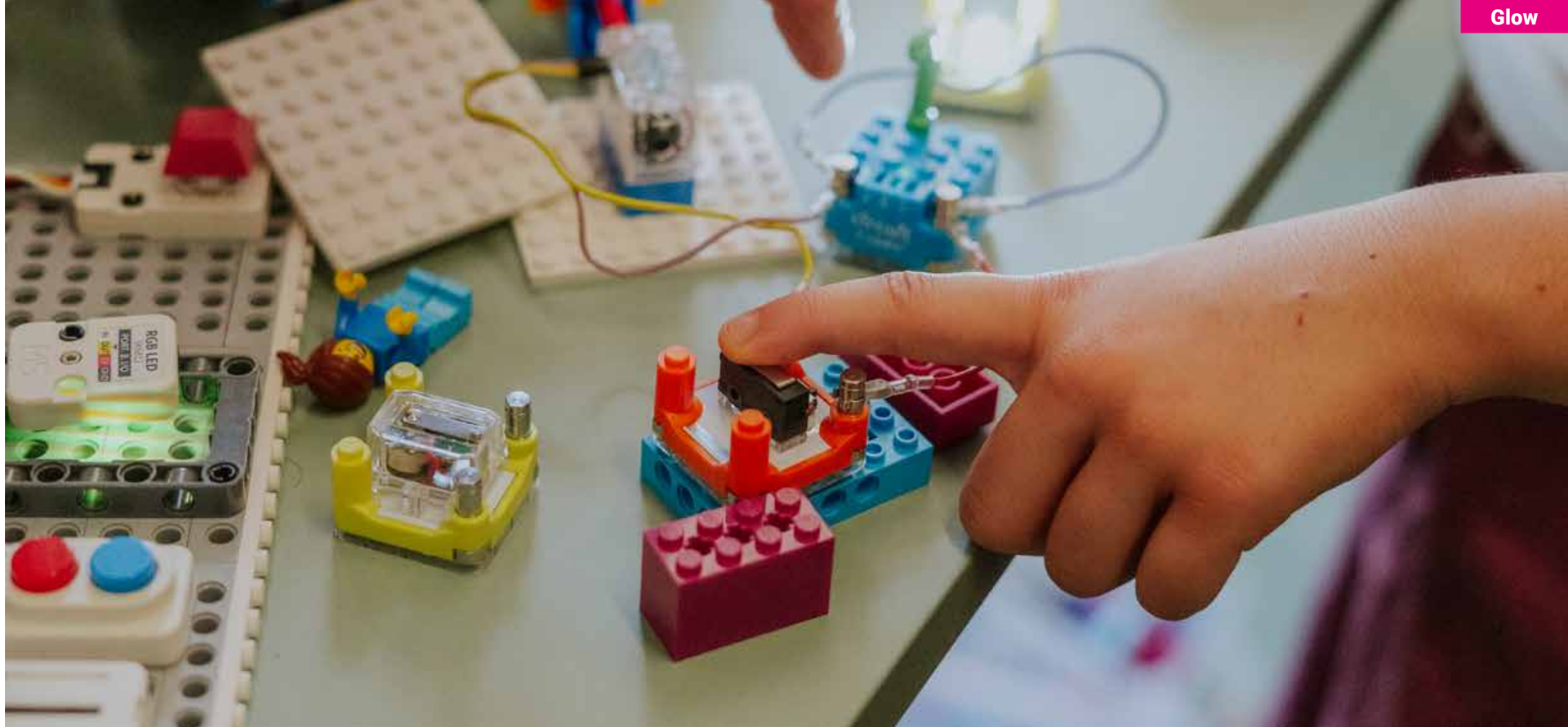
Descrizione:
Un laboratorio dedicato alla programmazione e all'elettronica educativa, dove i partecipanti scoprono come dare vita a progetti interattivi utilizzando strumenti come Arduino, Micro:bit, Makey Makey e piccoli robot. Attraverso attività pratiche sviluppano il pensiero computazionale, la logica e la capacità di progettare soluzioni creative.

Fisica in Movimento Esperimenti da costruire

Durata: 1, 2 o 3 incontri da 2 ore

Età: 8+

Descrizione:
Descrizione: La fisica diventa un’esperienza concreta grazie a laboratori in cui si costruiscono meccanismi con LEGO®, razzi ad acqua ed esperimenti con i magneti. Un percorso che invita a osservare, testare e comprendere le leggi della natura attraverso il gioco, la costruzione e la sperimentazione diretta.



Glow

MiniNOI

TECHPARK
SÜDTIROL / ALTO ADIGE

Modalità d'ingaggio:
Contattare con almeno tre settimane d'anticipo per definire il giorno dell'attività.

Gruppo minimo:
8 partecipanti

Attività già finanziate dall'Ufficio Politiche giovanili. Svolte nella sede NOI Techpark, Via A. Volta 13/A – 39100 Bolzano

1. Scienza

Il filo conduttore delle attività scientifiche è l'osservazione al microscopio di oggetti della vita quotidiana, con un approccio che privilegia il metodo scientifico rispetto al semplice uso dello strumento.



Il mondo sotto la lente

Durata: 2 ore

Età: 7–9 anni

Descrizione:
I bambini e le bambine iniziano dall'osservazione a occhio nudo, passano attraverso strumenti familiari (lenti di ingrandimento, zoom dello smartphone) e arrivano infine al microscopio. L'attività è strutturata per capire come funziona lo strumento e per osservare diversi oggetti quotidiani a ingrandimenti crescenti. Parte fondamentale è la documentazione: i partecipanti disegneranno quanto osservato a ciascun livello di ingrandimento, mettendo in pratica il metodo scientifico.

Massimo 20 partecipanti.

MiniNOI

Microscopio: dalla teoria alla pratica!

Durata: 2 ore

Età: 10–14 anni

Descrizione:
Partendo dall'osservazione al microscopio di oggetti quotidiani, i ragazzi e le ragazze approfondiscono il funzionamento dello strumento. Attraverso la destrutturazione e la ricostruzione del sistema di lenti, comprendono i principi degli ingrandimenti e sviluppano una comprensione concreta dell'ottica e della microscopia applicata.

Massimo 20 partecipanti.



2. Robotica

Il percorso di robotica punta a sviluppare pensiero computazionale e comprensione dei meccanismi fisici, invitando i partecipanti a uscire dalla logica del “seguire le istruzioni” per costruire soluzioni proprie.



Officina robotica

Durata: 2 ore

Età: 7–9 anni

Descrizione:
Unendo meccanica, robotica e creatività, i bambini e le bambine lavorano con kit Lego Education per costruire diverse tipologie di strutture robotiche. L’obiettivo non è replicare un modello, ma affrontare sfide e compiti specifici: per riuscirci dovranno capire come funzionano meccanismi, motori e sensori, e trovare le proprie soluzioni costruttive.

Massimo 20 partecipanti.

Il robot che rotola!

Durata: 2 ore

Età: 10–14 anni

Descrizione:
Sphero è un robot che si sposta rotolando. Grazie alla connessione Bluetooth viene collegato a un tablet e programmato tramite programmazione a blocchi. Per guidarlo nella direzione giusta è necessario applicare competenze di aritmetica e geometria. Una volta capito il funzionamento, Sphero dovrà essere programmato per diverse attività a complessità crescente.

Massimo 20 partecipanti.



3. Tinkering

Le attività di tinkering invitano i partecipanti a esplorare fenomeni fisici attraverso la costruzione e la sperimentazione diretta, sviluppando la capacità di osservare, ipotizzare e modificare.



E questo, vola?

Durata: 2 ore

Età: 7–9 anni

Descrizione:
I bambini e le bambine esplorano i principi dell'aerodinamica osservando come si comportano i flussi d'aria e mettendo alla prova oggetti costruiti da loro. Utilizzando un tavolo del vento, progetteranno e costruiranno strutture in grado di volare o galleggiare, osservando in tempo reale l'effetto delle proprie scelte costruttive.

Massimo 20 partecipanti.

Marble machine verticale

Durata: 2 ore

Età: 10–14 anni

Descrizione:
I ragazzi e le ragazze progettano e costruiscono una pista per biglie in verticale, osservando e ragionando su fenomeni fisici come la forza di gravità e l'inerzia. La sfida costruttiva apre a discussioni sui concetti fisici in gioco, sempre a partire dall'osservazione diretta dei risultati.

Massimo 20 partecipanti.



Peer Tutoring con studenti del Rainerum

Modalità d’ingaggio:
Sottoscrizione di convenzione PCTO con Istituto Rainerum.

Safe AI: Insegna al computer a “vedere”

Durata: 2 ore

Età: dalla 5ª elementare alla 3ª media

Presso Istituto Salesiano Rainerum, piazza Domenicani 15, 39100 Bolzano o presso vostra sede se disponibili PC ogni 2 partecipanti.



Descrizione:
Come fa un’auto a guida autonoma a riconoscere un semaforo? O come fa il telefono a sbloccarsi con il tuo volto? In questo workshop i ragazzi entreranno nel cuore dell’Intelligenza Artificiale utilizzando Teachable Machine, uno strumento sviluppato da Google che rende il Machine Learning accessibile a tutti.
Attraverso l’uso della webcam, i partecipanti potranno “addestrare” il computer in tempo reale a riconoscere oggetti, gesti o espressioni facciali. Durante l’attività esploreremo i concetti fondamentali che stanno dietro ai robot e agli algoritmi moderni:

- Data Collection: raccogliere immagini per creare un database.
- Training: insegnare al modello a distinguere le diverse categorie.
- Testing: mettere alla prova l’IA per vedere quanto è diventata intelligente.

Un laboratorio pratico e divertente per trasformarsi da semplici utilizzatori a creatori consapevoli di tecnologia. L’attività fa parte della certificazione SAFE AI (il patentino per un uso corretto dell’intelligenza artificiale), in particolare del modulo Think 1.

Massimo 24 partecipanti.

PCTO con studenti del Rainerum

Intelligenza artificiale a bordo di un robot!

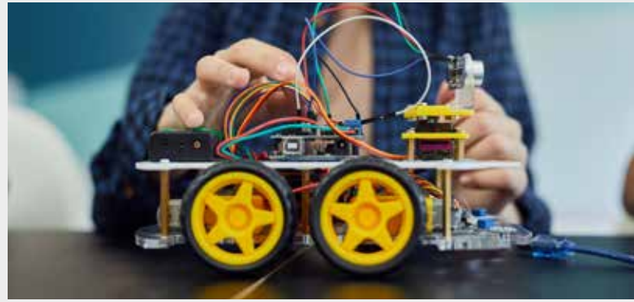
Durata: 3 ore

Età: dalla 4ª elementare alla 2ª media

Descrizione:
Come fa un robot a capire un gesto e a reagire? In questo workshop, i ragazzi esploreranno l’unione tra la robotica LEGO® e l’Intelligenza Artificiale. Utilizzando il nuovissimo kit LEGO® Education Computer Science & AI, impareranno ad “addestrare” un modello per riconoscere le pose del loro corpo.
Durante l’attività, ogni partecipante diventerà un “trainer”:

- Raccolta Dati: Creazione di un database di pose corporee (es. “Alza il braccio destro”, “Girati a sinistra”).
- Addestramento: Insegnamento al computer a distinguere le pose fornite.
- Costruzione e Test: Progettazione e programmazione di un robot LEGO® Education Computer Science & AI per reagire in tempo reale alle pose riconosciute.

Un laboratorio pratico e interattivo per trasformarsi da utilizzatori di tecnologia a creatori di intelligenza artificiale.
Questa attività si inserisce in un progetto di Peer-Tutoring, nel quale i ragazzi delle scuole superiori allenano un gruppo di studenti al fine di partecipare alla competizione FIRST® LEGO® League Future (novità A.S. 2026-27) che, oltre alle sfide del robot, prevede realizzazione di un progetto di ricerca innovativo sul tema BIOGLOW™.



FSL - Realizzazione e programmazione robot

Durata: 16-20 ore

Età: dalla 4ª elementare alla 3ª media

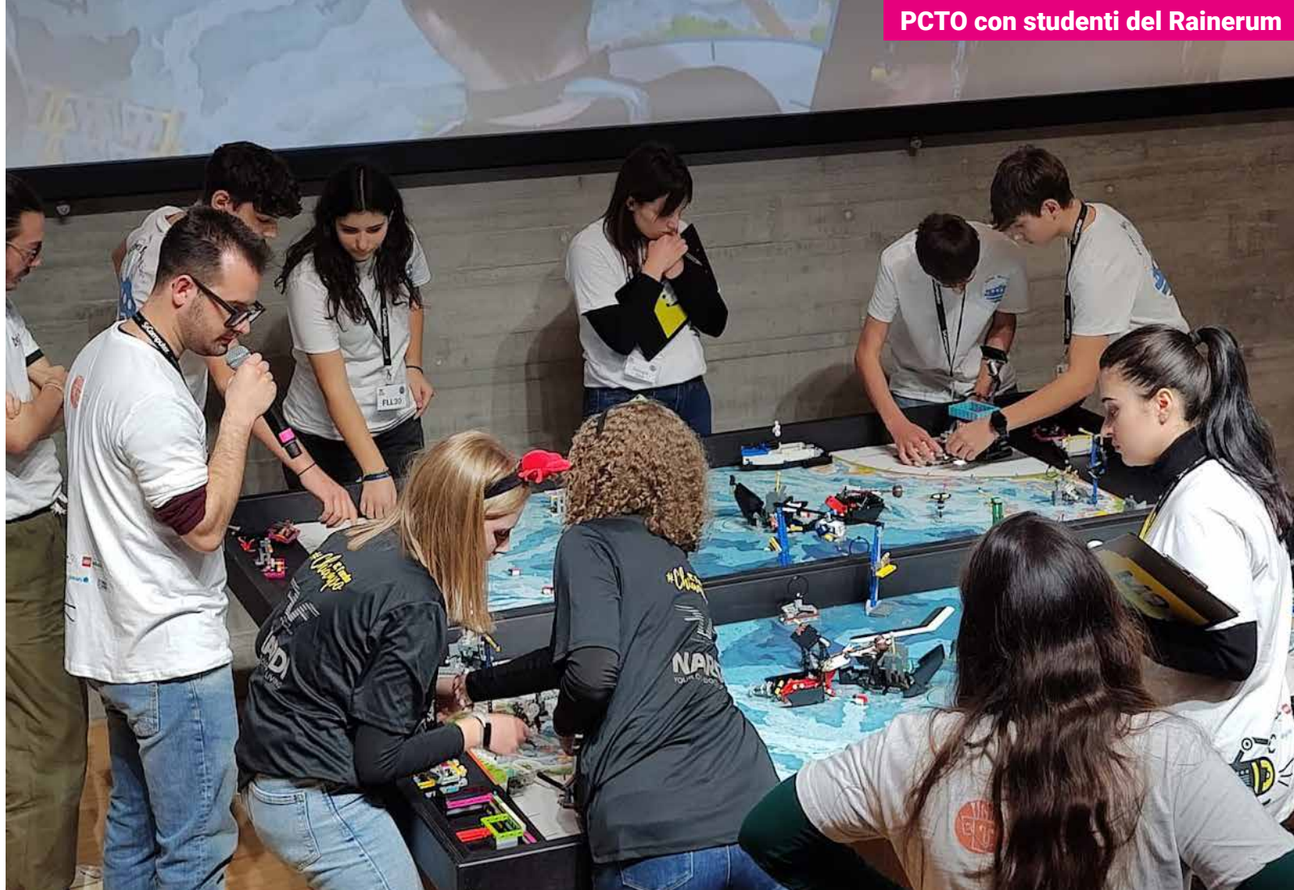
Presso Istituto Salesiano Rainerum,
piazza Domenicani 15, 39100 Bolzano
o presso vostra sede.

Descrizione:
Progetto di Peer-Tutoring, nel quale i ragazzi delle scuole superiori svolgono il ruolo di Coach, affiancando i ragazzi nella realizzazione di un robot che riesca a risolvere delle missioni sul campo di gara. Al fine di partecipare alla competizione FIRST® LEGO® League a livello territoriale e nazionale, oltre alle sfide del robot, è prevista la realizzazione di un progetto di ricerca innovativo sul tema BIO-GLOW™. Gli studenti saranno quindi assistiti anche nella ideazione e prototipazione del loro progetto innovativo. Maggiori informazioni verranno fornite in seguito alla pubblicazione del regolamento ufficiale FIRST® LEGO® League Italia verso metà agosto 2026. La partecipazione alla competizione, rientra nei progetti riconosciuti come Eccellenza in Ambito Scientifico – Tecnologico dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Costo: gratuito. Qualora si decidesse di partecipare alla competizione a livello territoriale, sarà richiesto un contributo alle spese di partecipazione all'acquisto dei campi di gara di circa €250.

Numero massimo: turni di massimo 10 persone.

PCTO con studenti del Rainerum



Museo Scienze Naturali

NATURMUSEUM SÜDTIROL
MUSEO SCIENZE NATURALI ALTO ADIGE
MUSEUM NATÖRA SÜDTIROL
BIODIVERSITY CENTER

Modalità d'ingaggio:
Contattare con almeno tre settimane d'anticipo per definire il giorno dell'attività.

Gruppo minimo:
10 partecipanti (salvo diversamente indicato), ingresso gratuito per 2 accompagnatori.

Museo di Scienze Naturali,
Via Bottai 1, Bolzano

Vacanze al Museo



Durata: 1 ora

Età: 6-10 anni

Descrizione:
Guide con giochi e attività interattive per un minimo di 10 e un massimo di 24 bambini/e per gruppo. Tre possibili tematiche:

- **Splash!** Quanti pesci colorati (incentrato sull'acquario marino e i suoi abitanti)
- Il mondo dei **dinosauri**
- Chi vive nei nostri **boschi**
- Il laboratorio delle **chiocciole**

Costo: 4,50 € / bambino
Dove: Museo Scienze Naturali

Museo Scienze Naturali

Mangiatoie

Durata: 1,5 ore

Età: 6-10 anni

Descrizione:
Come gli animali affrontano l'inverno e come possiamo "aiutarli". Scopriamo gli uccelli che vivono in città e prepariamo alcuni tipi di mangiatoie da attaccare in balcone o in giardino.
(Da novembre a inizio febbraio).

Costo: 6€ / bambino
Dove: Museo Scienze Naturali





Funga!
(fino al 7 febbraio 2027)

Durata: 1 ora

Età: 8-11 anni

Descrizione:
dopo un laboratorio con i microscopi ottici e gli stereo microscopi per osservare da vicino i funghi e le loro strutture, andremo a scoprire alcuni highlights della nuova mostra temporanea FUNGA.

Costo: 4,50 € / bambino
Dove: Museo Scienze Naturali

Museo Scienze Naturali

Con gli amici al museo

Durata: 2 ore

Età: 6-10 anni



Descrizione:
Giochi e attività per gruppi di max. 12 bambini a scelta fra tre argomenti.

Detective al museo, i segreti della natura:
Giochi e attività su mimetismo, tracce, sensi, alla scoperta dei segreti del mondo degli animali e delle piante.

Esperimenti tra scienza e magia:
Serie di esperimenti che scatenano stupore e fascino, ai quali seguirà la spiegazione scientifica per svelare il “trucco”. Alcuni sono solo da guardare, la maggior parte da eseguire secondo le istruzioni del mago scienziato.

Fossili, dinosauri e altre strane cose del passato:
Attività e giochi alla scoperta di fossili e dinosauri; creiamo un fossile; come i paleontologi andiamo a caccia di un tesoro del passato.

Costo: 80€ / gruppo
Dove: Museo Scienze Naturali



Museum Game

Durata: 1,5 ore

Età: 11-13 anni

Descrizione:
A metà tra una escape room e una caccia al tesoro: il gruppo si cimenterà in una corsa contro il tempo per risolvere gli enigmi, trovare gli indizi e concludere il gioco.

Per gruppi di **6-12 bambini**
Costo: 80€ a gruppo
Dove: Museo Scienze Naturali



Guida al Buio

Durata: 1 ora

Età: per tutti

Descrizione:
Una visita guidata attraverso le sale del museo alla scoperta di tutto ciò che brilla nel buio. Disponibile dalle 18:00 in poi.
Minimo 8 partecipanti

Costo: 4,5 € / partecipante - se ci sono genitori che desiderano partecipare all'attività il costo è di 6 € a persona
Dove: Museo Scienze Naturali



Guida nel planetario gonfiabile

Durata: 1 ora

Età: per tutti

Descrizione:
È possibile allestire il planetario nella sede da voi indicata (se le dimensioni e il pavimento della sala sono adeguati) o presso il Museo di Scienze Naturali.
Prenotazioni almeno 3 settimane prima.

Costo: 120 € - sono disponibili riduzioni di prezzo nel caso in cui più gruppi partecipino di seguito all'attività.
Sito web: www.natura.museum



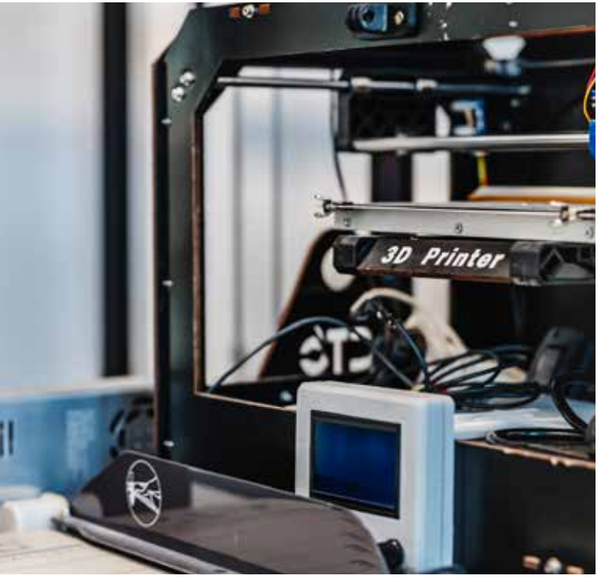
MIND Merano

MIND
MERAN.O INNOVATION DISTRICT

Modalità d'ingaggio:
Contattare in anticipo per definire il giorno e l'ora dell'attività.

Gruppo minimo:
6 partecipanti

Stampa 3D - dal prompt alla stampa 3D grazie alla IA



Durata: 3 ore

Età: scuola media o superiore

Descrizione:
La stampa 3D incontra l'intelligenza artificiale – e tu sei al centro di tutto! In questo workshop scoprirai come trasformare una semplice idea in un oggetto reale che puoi tenere tra le mani.

Ti mostreremo come funziona la tecnologia della stampa 3D e quali sono i diversi processi di stampa. Ma la vera novità è un'altra: imparerai a usare strumenti di intelligenza artificiale per creare modelli 3D partendo da un semplice prompt, cioè da una descrizione scritta a parole tue. Scrivi cosa hai in mente, e l'IA ti aiuta a dargli forma!
Il workshop è pratico, creativo e coinvolgente: passo dopo passo passerai dal prompt al modello digitale, fino al componente stampato davvero. Dalla tua immaginazione a un oggetto fisico, unico e tuo.

Si consiglia ai/alle partecipanti di portare un notebook collegabile a rete Wi-Fi.

Turn your ideas into sound produzione di musica elettronica

Durata: 3 ore

Età: scuola media o superiore

Descrizione:
Hai un beat che ti gira in testa? È il momento di trasformarlo in un vero track.
In questo workshop entri nel mondo della produzione musicale e crei il tuo sound con Ableton Live, uno dei software più utilizzati dai producer. Non importa da dove parti: che tu sia curioso o già dentro al giro, qui sperimenti, crei e porti a casa qualcosa di tuo.
In programma:
- ▸ Produzione musicale pratica con Ableton Live
- ▸ Un setup da vero studio
- ▸ Consigli concreti da chi lavora con il suono
- ▸ Un'atmosfera creativa che ti resta addosso



The VR-Experience sperimentazione e divertimento nel mondo virtuale

Durata: 3 ore

Età: scuola media o superiore

Descrizione:
Metti gli occhiali VR e fai un passo in un mondo completamente nuovo! In questo workshop scoprirai cosa significa davvero immergersi nella realtà virtuale: un'esperienza che va ben oltre il semplice gioco.
Dopo aver imparato le basi su come funziona questa tecnologia e come muoverti nei mondi virtuali, partirai per un viaggio a 360 gradi. Vivrai esperienze educative coinvolgenti, come ripercorrere la storia di Anna Frank o esplorare ambienti che raccontano il passato in modo del tutto nuovo. Metterai alla prova spirito di squadra e collaborazione con sfide di gruppo come Keep Talking and Nobody Explodes o una vera escape room virtuale, dove solo lavorando insieme riuscirete a uscirne. E poi arriva l'adrenalina: lanciati su montagne russe mozzafiato o prova a camminare su una passerella sospesa nel vuoto – riuscirai a fare quel passo?
Il workshop è pratico, divertente e adatto a tutti: nessuna esperienza precedente richiesta, solo tanta voglia di esplorare.

MIND Merano



unibz FabLab

unibz fablab

Modalità d’ingaggio:
Contattare con almeno tre settimane d’anticipo per definire il giorno dell’attività.

Gruppo minimo:
Gruppi da 6 a 10 persone

Workshop creativo con il taglio laser



Durata: 2-3 ore

Età: 12+

Descrizione:
I partecipanti progettano e realizzano diversi oggetti utili, come scatole di legno, portachiavi, righelli e puzzle, utilizzando software gratuiti di progettazione. Durante il percorso imparano a utilizzare la tecnologia del taglio laser per la produzione, approfondendo sia gli aspetti pratici sia quelli teorici.
Vengono introdotti i principali formati di file digitali e le loro caratteristiche, insieme al funzionamento del taglio laser e come lavorare con diversi materiali (legno, plexiglas, cartone o cartoncino).

Costo: 5€/persona, prezzo convenzionato con Ufficio Politiche giovanili.

Personalizzare T-Shirts e Jeans

Durata: 2-3 ore

Età: 12+

Descrizione:
I partecipanti possono personalizzare i propri T-shirt e Jeans con delle grafiche termoadesive. In questo processo imparano a utilizzare software open source per realizzare i loro design, oltre a conoscere il funzionamento di un plotter da taglio. In questo modo uniscono creatività e competenze tecniche, sviluppando passo dopo passo capi di abbigliamento unici.

Costo: 5€/persona, prezzo convenzionato con Ufficio Politiche giovanili.



Fuss lab

Modalità d’ingaggio:
Contattare con almeno tre settimane d’anticipo per definire il giorno dell’attività.

Gruppo minimo:
8 partecipanti

Far rinascere un PC con il Software Libero

Durata: 2 ore

Età: 12+

Descrizione:
In questo laboratorio pratico i ragazzi imparano come dare nuova vita a PC usati ancora funzionanti: diagnostica rapida, pulizia hardware di base e reinstallazione sicura del sistema operativo usando software libero. Verrà mostrato passo passo l'installazione e la configurazione di GNU/Linux FUSS (il sistema usato nelle scuole della provincia), la scelta di software essenziali e semplici pratiche per prolungare la vita del dispositivo. Al termine i partecipanti sapranno come preparare un computer per l'uso personale e capire l'impatto ambientale positivo del riuso.

Obiettivi principali:

- Capire il significato di sostenibilità digitale e di software libero
- Eseguire una diagnosi e una pulizia veloce dell'hardware
- Installare e configurare GNU/Linux FUSS
- Installare software libero per uso scolastico e personale

Fuss lab





Mappa dei Corner Tech

Nel 2024, l'Ufficio Politiche Giovanili della Ripartizione Cultura Italiana ha avviato il progetto **Corner Tech**, una rete di spazi tecnologici all'interno di spazi giovani e associazioni giovanili del territorio. L'iniziativa nasce per offrire ai giovani l'opportunità di sperimentare strumenti digitali, sviluppare competenze creative e avvicinarsi alla tecnologia in modo pratico.

Ogni Corner Tech è attrezzato con **strumenti tecnologici per la progettazione e la fabbricazione digitale, come stampanti 3D, plotter da taglio vinile (Cricut) e computer performanti.**

Questi strumenti permettono ai giovani di acquisire competenze utili in diversi ambiti, dalla prototipazione alla personalizzazione di oggetti.
Alcuni Corner hanno un'impostazione generalista, offrendo un'ampia gamma di attività senza un focus specifico, mentre altri si sono specializzati in ambiti precisi, dotandosi di attrezzature avanzate per sviluppare competenze più mirate.

Corner Tech generalisti:

Questi spazi offrono strumenti tecnologici di base e sono spazi aperti alla sperimentazione in diversi ambiti.

Gruppo Giovani Salorno

CasArci Vipiteno

Tilt Sinigo

COOLtour Bolzano

Strike Up Merano

Gruppo Giovani Flowers Bronzolo

Officine Vispa Bolzano

Corner Tech con spazi specializzati:

Questi spazi hanno scelto di sviluppare un'identità più definita, dotandosi di attrezzature specifiche per approfondire determinati ambiti tecnologici.

Terraferma Bolzano
Specializzato in **taglio laser e robotica educativa** (LEGO Robot)

Juvenes Bolzano
Specializzato in **prototipazione avanzata**

TesLab Arciragazzi Bolzano
Specializzato nelle **STEAM.** I diritti dei bambini sono il filo conduttore di tutte le nostre attività. Promotori del Festival **"Le Mille e una Scienza"**

BeYoung Bolzano
Specializzato in videogames e intelligenza **artificiale per la creatività**. Organizzatori del **festival Game Ground**

Gli spazi della rete **Corner Tech** hanno inoltre accesso a **formazioni specifiche** per imparare a sfruttare al meglio le attrezzature e sviluppare progetti innovativi.

Se il tuo spazio è interessato a entrare nella rete **Corner Tech**, scrivi a **Fabio Raffaelli** all'indirizzo **fabio.raffaelli@provincia.bz.it** per ricevere maggiori informazioni.

Un progetto dell'Ufficio Politiche Giovanili



Autonome Provinz Bozen
Provincia autonoma di Bolzano
Provinzia autonoma de Bulsan

SÜDTIROL · ALTO ADIGE