

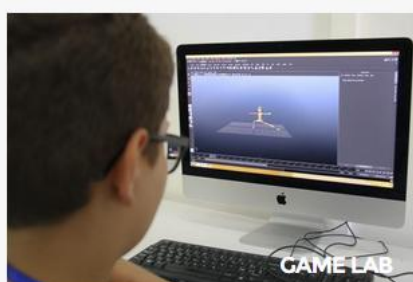
I LABORATORI



La Palestra dell'Innovazione è attualmente composta da diversi spazi e ambienti didattici, tutti pienamente attivi e in continuo aggiornamento per renderne sempre più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone anche attività trasversali: *Autoconsapevolezza / Team building & leadership / Problem solving & decision making / Creatività, innovazione, imprenditoria / Digital manufacturing / Robotica / Coding, gaming e gamification / Realtà virtuale e tecnologie immersiva / Animazione, produzione video e visual effects.*

La mattina i laboratori sono riservati alle scuole di ogni ordine e grado, il pomeriggio a ragazze e ragazzi in cerca di occupazione e/o impegnati nello sviluppo di una idea progettuale, mentre la sera e nel weekend la Palestra si anima di corsi professionalizzanti rivolti all'intera comunità.

La Palestra dell'Innovazione è lo spazio ideale anche per progetti di più ampio respiro, come l'Officina dei Nuovi Lavori, percorsi di alternanza scuola lavoro e il pre-acceleratore giovanile dedicato a ragazze e ragazzi ancora in formazione.



▪ **ACTIVITY SPACE**

Dedicato a leadership, team building, motivazione, per apprendere e mettere in pratica le competenze del 21° secolo, dalla scuola all'azienda, lo spazio didattico favorisce creatività, innovazione e imprenditoria attraverso l'esercizio della consapevolezza, del problem solving, del decision making, del business modelling. Tra gli strumenti ci sono Lego Serious Play, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, ZoomTool ecc.

▪ **CLASSE 3.0 / SCREENING & CONFERENCE ROOM**

Allestito a classe di nuova generazione, è un ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare per diversi usi.

▪ **CODING LAB**

Ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione in modo divertente e coinvolgente in base all'età dei partecipanti (da Ozobot ad App Inventor). Il coding permette agli studenti di comprendere a fondo, in modo ludico, la programmazione computazionale, sviluppare la logica, sperimentare il problem solving, il cooperative learning, la peer education e il peer tutoring.

▪ **COWORKING SPACE**

Luoghi di passaggio, come i corridoi, sono spazi di "connessione" a tutti gli effetti, destinati ad attività in coworking.

▪ **FABLAB**

Laboratorio per la fabbricazione digitale, animato dai maker e costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms. Al suo interno si trovano stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter che consentono di concretizzare velocemente le proprie idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo.

▪ **GAMELAB**

Spazio attrezzato per introdurre i giovani nel digital entertainment (programmazione, game design, grafica, management). Modellazione di oggetti 3D, linguaggi di programmazione e creazione di videogiochi.

▪ **IMMERSIVELAB**

Ambiente di ricerca, sviluppo e formazione, dotato di tecnologie pionieristiche (es. Cave VR, Oculus Rift, Emotiv Neurofeedback), per lo studio dell'immersione sensoriale ed emozionale. Laboratorio per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata attraverso esperienze di apprendimento coinvolgenti.

▪ **IOT LAB**

Laboratorio dedicato a Internet delle cose, per rendere gli oggetti "intelligenti", connessi tra di loro grazie alla rete. Corsi base, corsi specialistici, kit didattici e organizzazione di hackathon.

▪ **MEDIA ART LAB**

Attività per scoprire l'arte digitale e l'uso attivo e creativo delle tecnologie, con esercitazioni multimediali per le diverse età. I giovani sperimentano un nuovo modo di essere "spettatori", potenziano competenze strategiche per la nascita di profili professionali, tendenze e mercati nel sistema produttivo culturale.

▪ **ROBOTIC CENTER**

Spazio per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni tecnico scientifiche, con kit robotici per studenti di tutte le età. Dall'ape robot per avvicinarsi al mondo della robotica e apprendere le basi dei linguaggi di programmazione fino all'orientamento universitario con il robot umanoide Nao.

▪ **VIDEOLAB**

Ambiente di videomaking, modellazione e animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion. Dalla creazione di un cartone animato per i più piccoli, alle riprese professionali in green screen e creazione di un cortometraggio in 3D per i più grandi. Ideazione, sceneggiatura, produzione e post produzione di video di genere diverso... fino al rendering stereoscopico.