

FACENDO S'IMPARA



SCHOOL MAKER DAY™

La rivoluzione dei maker attraverso le esperienze delle scuole.

SABATO 17 MAGGIO 2025

9:30 - 13:30

Opificio Golinelli via P. Nanni Costa, 14 Bologna

Esposizione dei maker delle scuole



Facendo s'impára

Maker di ogni età che frequentano le scuole dell'Emilia-Romagna e di altre regioni si incontrano per presentare i propri progetti e condividere le proprie conoscenze ed esperienze.

Robotica, razzi, droni, STEAM, tinkering, stampa 3D, ambiente, Internet of Things, riciclo, sicurezza, alimentazione, illuminazione, musica e wearable sono alcuni dei temi proposti nei progetti.

L'esposizione è aperta a tutti e l'accesso è gratuito.



Consulta il catalogo degli espositori

Digital Touch



La cultura accessibile a tutti

Le tecnologie di Digital manufacturing, le App e l'Intelligenza Artificiale aprono nuove prospettive negli allestimenti, vieni a provarle, per vedere come si possa arricchire un museo o un'esposizione offrendo alle persone diversamente abili, ma in generale a tutti i visitatori, l'opportunità di esplorare il patrimonio culturale in modo alternativo, rimuovendo le barriere fisiche e cognitive. Verrà poi mostrato l'utilizzo dello scanner 3D e della stampante 3D.



Scopri di più

Dall'origine al destino



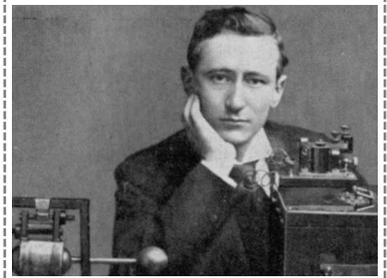
Tra arte, scienza e tecnologia

La mostra esplora la trama del progresso della cultura umana, nella sua dimensione sia universale che soggettiva. Un viaggio affascinante attraverso i momenti più significativi dell'evoluzione culturale e tecnologica ponendo l'accento sulle nostre capacità di orientamento rispetto alla velocità dello sviluppo della tecnica. Una riflessione profonda sul passato, sul futuro e sul nostro rapporto con il tempo e la tecnologia.



Visita il sito della mostra

Marconi Wireless Game



Te lo dico ... senza fili!

Scopri l'affascinante storia delle comunicazioni giocando ad una caccia al tesoro digitale!

È una caccia al tesoro digitale che si gioca a squadre nelle sale di Opificio Golinelli. Si gioca con uno smartphone connesso alla rete Internet; partendo da una postazione iniziale si cercano le tappe successive mediante la scansione di QRCode disposti nelle sale espositive; le indicazioni per trovare le tappe successive sono fornite come coordinate GPS.



Le regole del gioco



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE **B. BELLUZZI F. FIORAVANTI**

