



Progetta, Sperimenta, Inventa.

Percorsi STEAM
per ragazze
e ragazzi
intraprendenti



Fabschool:

creatività digitale in classe

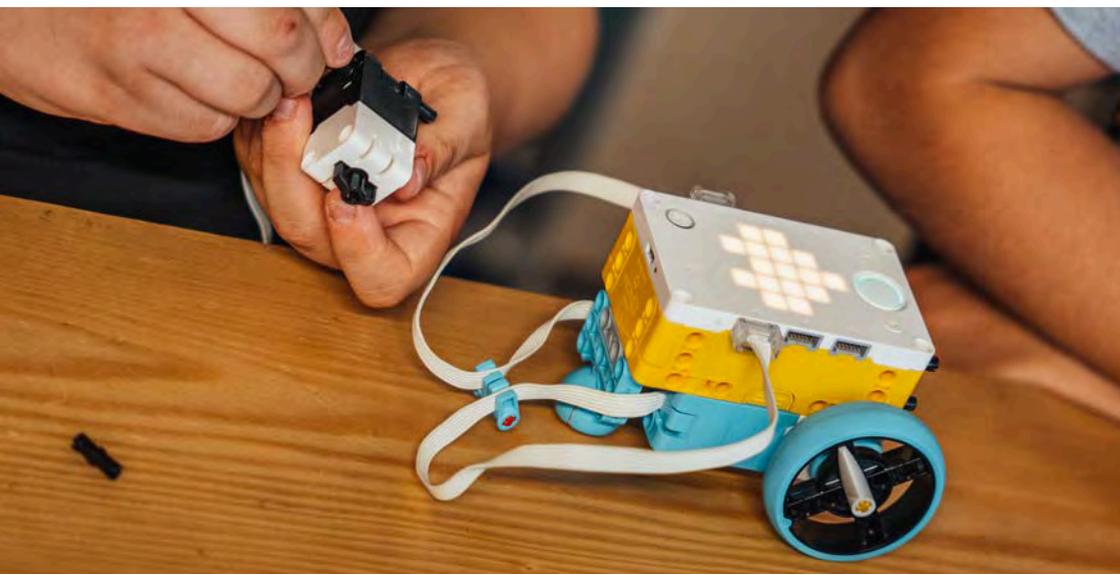
Proponiamo **laboratori e corsi STEM** per studenti, dove la tecnologia diventa il mezzo per esplorare e apprendere in modo interdisciplinare.

I nostri progetti stimolano la **curiosità** e lo **spirito critico** degli studenti, incoraggiandoli a diventare innovatori attivi e preparandoli a un mondo sempre più tecnologico.

Il nostro approccio include **metodologie innovative e attive** che mirano a sviluppare l'autonomia, la responsabilità e le competenze trasversali degli studenti, preparandoli a diventare apprendenti proattivi nell'era dell'apprendimento continuo.

Il catalogo **Fabschool** nasce per offrire a scuole secondarie di primo e secondo grado un'ampia gamma di esperienze laboratoriali creative, digitali e pratiche. Ogni attività è progettata per:

- sviluppare competenze trasversali e disciplinari;
- promuovere l'apprendimento attivo e la cittadinanza digitale;
- avvicinare gli studenti e le studentesse a strumenti e tecnologie emergenti;
- valorizzare la collaborazione, la progettazione e l'autonomia.



Contatti



Resta aggiornato
grazie alla nostra
newsletter

Email

info@fabschool.it

Telefono

+39 344 0458663

Sito web

www.veronafablab.it

Social

[veronafablab](#)



**SCUOLA SECONDARIA
DI
PRIMO GRADO**



L'artista Computazionale: suoni, colori e creatività digitale



Un laboratorio tra arte, musica e tecnologia, in cui ragazze e ragazzi scopriranno come il codice può trasformarsi in espressione visiva e sonora. Partendo dalla sperimentazione creativa con Scratch, i partecipanti realizzeranno opere visive animate, esplorando forme, colori e movimento attraverso l'arte generativa.

La seconda parte del percorso sarà dedicata al suono: ogni studente comporrà una colonna sonora originale per accompagnare la propria creazione visiva grazie alla programmazione e alla musica elettronica. Codici, note e immagini si intrecciano per dare vita a performance digitali uniche.

Un'esperienza coinvolgente e interdisciplinare, dove la programmazione diventa uno strumento espressivo e la creatività si accende grazie all'incontro tra arte e innovazione.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h

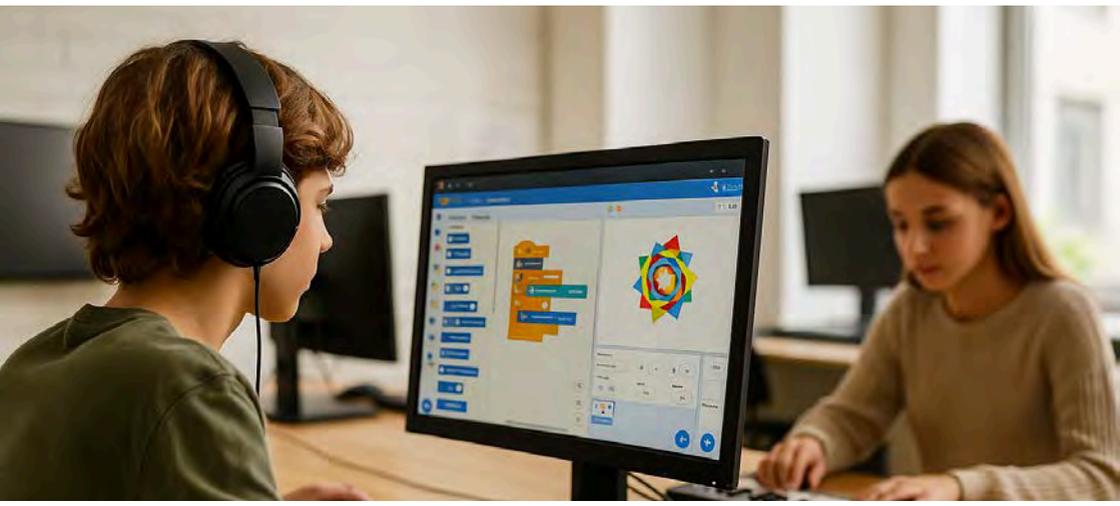


11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.





On Air! – Il tuo primo podcast

Un laboratorio per scoprire il potere della voce e raccontare il mondo con uno strumento attuale e coinvolgente: il podcast. Gli studenti saranno guidati nella scelta del tema, del format e dello stile narrativo, imparando a progettare una puntata efficace e originale.

Dalla scrittura alla registrazione, fino al montaggio e alla pubblicazione, ogni fase sarà vissuta in prima persona, con strumenti digitali semplici e accessibili. I ragazzi lavoreranno in gruppo, mettendo in gioco creatività, pensiero critico e capacità comunicative.

Un'esperienza immersiva per dare voce alle idee, allenare le soft skills e trasformare la classe in una vera redazione audio.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



Narrazioni 2.0 – Raccontare il mondo con i nuovi linguaggi

Un laboratorio per trasformare idee e contenuti scolastici in prodotti multimediali creativi e coinvolgenti. Gli studenti esploreranno strumenti come Canva, CapCut e Google Sites per progettare storie digitali in forma di video, blog, presentazioni e grafiche.

Attraverso attività pratiche e collaborative, impareranno a comunicare messaggi complessi con linguaggi visivi, dinamici e accessibili, sviluppando al tempo stesso competenze digitali e narrative. Il laboratorio incoraggia la sperimentazione e l'uso critico dei media.

Un percorso interdisciplinare dove ogni tema diventa racconto, ogni classe un laboratorio creativo di comunicazione.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.

Human Lab – Il corpo come sistema interattivo



Un laboratorio tra scienza, tecnologia e creatività, dove il corpo umano diventa protagonista di un'esperienza interattiva. Attraverso Scratch e Makey Makey, ragazze e ragazzi realizzeranno semplici circuiti e animazioni digitali per rappresentare organi, sensi o funzioni vitali.

Gli studenti potranno far "parlare" un modello di corpo umano, generare suoni al tocco o accendere luci al passaggio di un impulso, unendo esperimenti scientifici e programmazione. Ogni attività stimola logica, osservazione e manualità.

Un percorso interdisciplinare per esplorare il corpo in modo giocoso e innovativo, dove tecnologia e biologia si incontrano per accendere la curiosità.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.

Terra Lab – Esploratori degli elementi



Un viaggio tra scienza e creatività per scoprire i fenomeni naturali che modellano il nostro pianeta. Gli studenti esploreranno temi come vulcani, erosione e ciclo dell'acqua attraverso esperimenti scientifici semplici e coinvolgenti.

Con il supporto di Scratch e attività di tinkering, trasformeranno le loro osservazioni in storie animate, giochi interattivi o piccole installazioni educative. Ogni attività diventa occasione per comprendere i meccanismi della natura e rappresentarli in modo creativo.

Un laboratorio dove la curiosità si accende, la scienza prende forma e la tecnologia diventa strumento per raccontare la Terra.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



Automazione industriale - Programma, costruisci, automatizza

Un laboratorio per avvicinarsi al mondo dell'ingegneria e della robotica attraverso la simulazione di veri processi industriali. Utilizzando i kit LEGO Spike, gli studenti progettano e costruiscono macchine automatizzate come nastri trasportatori, bracci robotici e sensori di controllo.

Ogni fase del percorso - dall'ideazione alla programmazione - stimola logica, creatività e collaborazione. I ragazzi lavorano in team per risolvere sfide concrete, ottimizzare i movimenti e coordinare le azioni dei robot.

Un'attività pratica e stimolante, che fonde tecnologia, progettazione e pensiero computazionale in un'esperienza educativa dinamica.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



Stampa 3D - Dal disegno all'oggetto

Un laboratorio che unisce creatività, progettazione e tecnologia per trasformare un'idea in un oggetto reale. Gli studenti imparano le basi della modellazione 3D e progettano manufatti digitali originali con software intuitivi e accessibili.

Dopo la fase di design, i progetti prendono forma grazie alla stampa 3D: ogni partecipante potrà vedere il proprio oggetto nascere, strato dopo strato, direttamente sulla stampante.

Un'esperienza concreta e gratificante che sviluppa manualità, pensiero spaziale e competenze digitali attraverso la cultura del making.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



Micro:bit e ambiente - Programmare per prendersi cura del mondo

Un laboratorio per riflettere su sostenibilità e tecnologia attraverso la progettazione di una casa intelligente. Gli studenti utilizzano Micro:bit e sensori ambientali per monitorare luce, temperatura o qualità dell'aria, simulando soluzioni per un'abitazione eco-friendly. Attraverso il coding e la sperimentazione pratica, imparano a programmare comportamenti automatici e ottimizzare i consumi energetici.

Un'esperienza che unisce educazione ambientale e digitale, stimolando responsabilità, creatività e consapevolezza tecnologica.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h

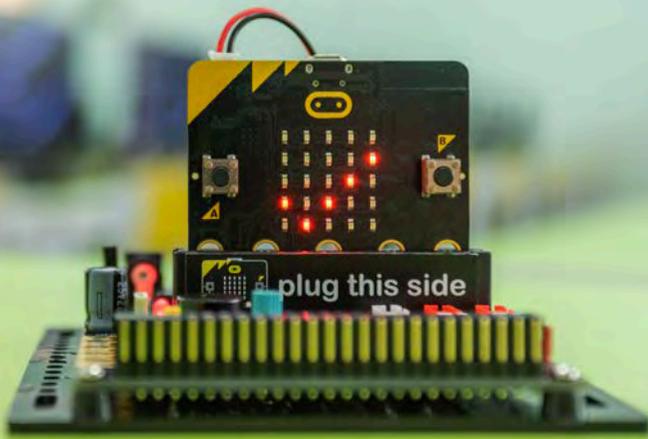


11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.





AI Lab Junior – Capire l'intelligenza artificiale

Un laboratorio pensato per avvicinare i più giovani al mondo dell'intelligenza artificiale in modo semplice, pratico e stimolante. Gli studenti esplorano cos'è (e cosa non è) l'AI attraverso attività guidate.

Utilizzando strumenti digitali intuitivi, sperimentano come le macchine possano riconoscere immagini, rispondere a comandi o imparare da esempi. Non mancano momenti di riflessione sull'uso consapevole, responsabile ed etico della tecnologia.

Un percorso che stimola curiosità, spirito critico e alfabetizzazione digitale, aprendo la porta a una tecnologia tanto vicina quanto spesso invisibile.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



11 - 14 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 1° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



**SCUOLA SECONDARIA
DI
SECONDO GRADO**



L'artista computazionale - Codici visivi e musica generativa



Un laboratorio immersivo che fonde linguaggi artistici e programmazione creativa. Gli studenti esplorano linguaggi di programmazione per realizzare opere digitali interattive, dove grafica e suono si intrecciano in tempo reale.

Partendo da un concept visivo, ogni partecipante progetta un'opera generativa, accompagnata da una composizione sonora algoritmica. L'interazione tra immagine e musica diventa spazio espressivo e riflessione sul ruolo della macchina nell'arte.

Un'esperienza che stimola competenze creative, computazionali e progettuali, portando l'arte contemporanea nella dimensione del codice.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.

Open Brush Lab - Immaginare in 3D



Un laboratorio immersivo per sperimentare la creatività nella terza dimensione attraverso la realtà virtuale. Con l'uso dei visori VR e dell'applicazione Open Brush, gli studenti creano composizioni artistiche sospese nello spazio, esplorando nuovi linguaggi visivi.

Ogni partecipante progetta e realizza un'opera tridimensionale, utilizzando tratti, texture e animazioni nello spazio digitale. Il percorso alterna fasi di ideazione visiva a momenti di confronto tra arte, tecnologia e percezione.

Un'esperienza potente e immersiva che apre riflessioni sul ruolo dell'artista digitale, sull'estetica interattiva e sull'evoluzione dei media creativi.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.

Podcast Lab – La voce delle idee



Un laboratorio pratico per imparare a progettare, scrivere e produrre un podcast originale, partendo da temi scolastici, culturali o di attualità. Gli studenti lavorano sul formato, sul tono narrativo e sulla costruzione di una scaletta efficace.

Durante il percorso acquisiscono competenze legate alla scrittura per l'ascolto, alla registrazione con microfoni e software audio, e al montaggio con strumenti digitali. Ogni gruppo realizza una puntata completa, pronta per essere pubblicata.

Un'esperienza formativa che potenzia la comunicazione orale, il pensiero critico e le soft skill.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.

Fablab Live – Dalla classe al feed



Un laboratorio che trasforma la scuola in una redazione digitale, dove gli studenti raccontano attività, progetti o temi scolastici attraverso i linguaggi dei social media. Reel, video brevi, podcast, infografiche: ogni contenuto viene ideato, prodotto e pubblicato in modo consapevole.

Il percorso accompagna i partecipanti nella creazione di una strategia comunicativa: dal tone of voice alla narrazione visiva, dall'editing all'analisi dei risultati. Ogni team cura un canale social simulato (o reale), lavorando con ruoli editoriali e obiettivi chiari.

Un'esperienza che unisce creatività, cittadinanza digitale e competenze di comunicazione, con un forte orientamento al lavoro di gruppo.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.

Virtual Tour Lab - Ambienti narrati in realtà virtuale



Un laboratorio per esplorare luoghi reali attraverso strumenti digitali immersivi. Gli studenti imparano a progettare e costruire tour interattivi utilizzando fotogrammetria, scansione 3D, immagini a 360° e ambientazioni virtuali.

A partire da un contesto scolastico o culturale, ogni gruppo realizza una narrazione visiva immersiva, arricchita da testi, audio e contenuti multimediali. Il tour diventa così uno strumento di valorizzazione del patrimonio, di orientamento o di racconto del territorio.

Un'esperienza che coniuga tecnologia, storytelling e competenze spaziali, preparando gli studenti a comunicare con strumenti digitali avanzati.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.





Centraline meteo - La scienza in tempo reale

Un laboratorio che mette in connessione scienze, tecnologia e cittadinanza attiva. Gli studenti progettano e costruiscono una centralina meteorologica fai-da-te per raccogliere dati su temperatura, umidità e la presenza di polveri nell'aria.

Utilizzando sensori, microcontrollori e strumenti digitali, imparano a programmare dispositivi per il monitoraggio continuo e a visualizzare i dati raccolti in tempo reale. L'attività si integra con discipline STEM e temi legati al cambiamento climatico.

Un'esperienza concreta di scienza applicata, che stimola competenze digitali, analitiche e ambientali, valorizzando il lavoro di squadra e l'approccio sperimentale.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



Dall'idea al prototipo - Modellare il futuro

Un laboratorio orientato al design e alla prototipazione rapida, per trasformare un'idea in un oggetto reale. Gli studenti identificano un bisogno concreto, progettano una soluzione e la modellano digitalmente.

A partire da schizzi e brainstorming, ogni gruppo sviluppa il proprio progetto e lo realizza con stampanti 3D, laser cutter o altri strumenti di fabbricazione digitale. Il percorso favorisce il problem solving e la visione progettuale.

Un'esperienza ad alto contenuto tecnico e creativo, ideale per avvicinare i giovani al mondo del product design, dell'innovazione e della cultura del fare.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



Orto Smart - Coltivare con la tecnologia

Un laboratorio che unisce agricoltura urbana, sostenibilità e innovazione. Gli studenti progettano e realizzano un orto intelligente, gestito da sensori e microcontrollori programmabili (Micro:bit o Arduino) per monitorare luce, umidità e temperatura.

Attraverso attività di making, coding e progettazione collaborativa, ogni gruppo sviluppa un sistema domotico per ottimizzare la coltivazione in piccoli spazi. Il lavoro integra riflessioni su cambiamento climatico, food tech e risorse ambientali.

Un'esperienza concreta e interdisciplinare per avvicinare i ragazzi all'educazione ambientale, alla tecnologia e alla sostenibilità del futuro.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.





AI Builders - Chatbot, etica e intelligenza artificiale

Un laboratorio avanzato per esplorare le potenzialità e i limiti dell'intelligenza artificiale. Gli studenti riflettono sull'impatto etico e sociale dell'AI, analizzando casi reali e interrogandosi su bias, privacy, responsabilità e trasparenza algoritmica.

Parallelamente, progettano e sviluppano un chatbot personalizzato per un bisogno concreto (orientamento, supporto allo studio, educazione civica...), utilizzando strumenti di intelligenza artificiale generativa o a regole.

Un'esperienza progettuale completa che unisce pensiero critico, programmazione, comunicazione e consapevolezza digitale.

Perfetta anche in ottica PCTO e per promuovere cittadinanza attiva.

INFO



5 incontri a cadenza settimanale da 2h

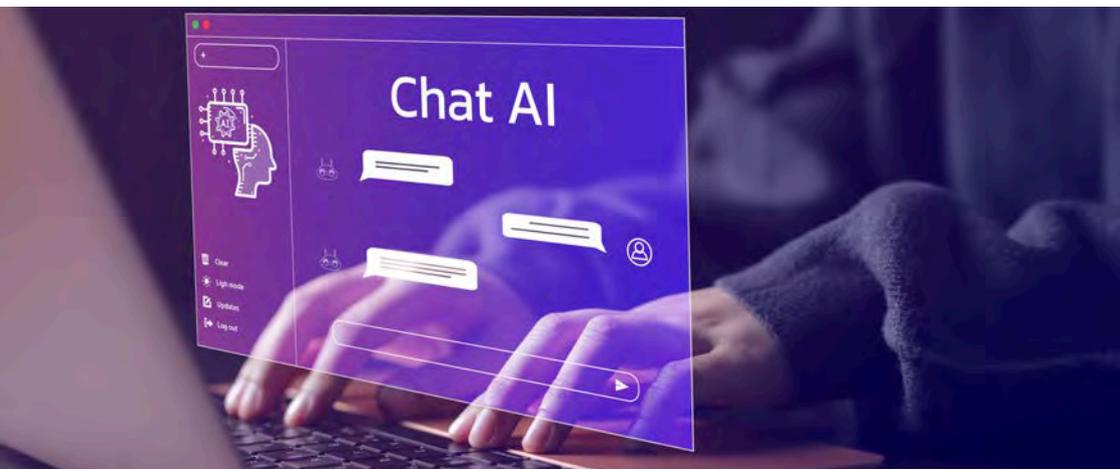


14- 18 anni Ragazze/i della Scuola secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.





Business Playground – Dove le idee prendono forma

Un laboratorio per sperimentare l'imprenditorialità in chiave creativa e collaborativa. Gli studenti affrontano una sfida reale, sviluppando un'idea innovativa e trasformandola in un progetto strutturato con strumenti come il Business Model Canvas.

Il percorso prevede ideazione, validazione, branding, strategia di comunicazione e presentazione finale del progetto attraverso un pitch simulato. Ogni team lavora come una vera startup: ruoli, obiettivi, problemi da risolvere e decisioni da prendere insieme. Un'esperienza dinamica e formativa che allena pensiero critico, public speaking e spirito di iniziativa. Ideale per potenziare le competenze imprenditoriali e trasversali richieste dal mondo del lavoro.

INFO



5 incontri a cadenza
settimanale da 3h



14- 18 anni Ragazze/i della Scuola
secondaria di 2° grado

PARTECIPAZIONE

Gruppo classe

L'attività è progettata per coinvolgere l'intero gruppo classe in un'esperienza condivisa, pensata su misura per essere svolta insieme ai propri compagni.



