

BOOM

BEST OF OPEN MINDS

BOOM

powered by **CRIF**



CHI SIAMO

BOOM è il **knowledge e innovation hub di CRIF** dedicato all'education, alla formazione e all'innovazione su temi di sviluppo tecnologico e di business

Perché nasce BOOM?



Per creare un luogo di confronto sui temi innovativi e tradurre l'innovazione in piani e progetti concreti



Per sviluppare percorsi di formazione a supporto di nuove opportunità di business legate all'innovazione



Per avviare iniziative di education che riducano la carenza di competenze e di nuove professioni richieste dalle aziende.

BOOM

powered by **CRIF**

BOOM: IL PROGETTO A SUPPORTO DELLA COMUNITA' E DEL TERRITORIO

L'OFFERTA BOOM



BOOM EDUCATION: in collaborazione con **Fondazione Golinelli**, laboratori, eventi, campi estivi e giornate formative per scuole di ogni grado e insegnanti.

Le attività in programma per BOOM Education possono essere promosse dalle aziende verso tutti i dipendenti nell'ambito dei programmi di welfare.



INNOVATION & STARTUP MEMBERSHIP: iniziative in ambito open business e open innovation per aziende e startup.

Grazie alla Startup membership le startup avranno accesso a iniziative e servizi dedicati per scalare il loro business



BOOM LEARNING: percorsi di formazione (online e in presenza) sulle competenze innovative dedicati a professionisti, aziende e giovani in cerca di lavoro.



BOOM SPACE & CO-WORKING: Spazi dell'hub fisico di BOOM a disposizione delle aziende che vorranno organizzare eventi insieme ad aree dedicate al co-working e pitch meeting.

BOOM EDUCATION

BOOM ha stretto una collaborazione con **Fondazione Golinelli** per supportare programmi di apprendimento e crescita per tutte le età. Una partnership per generare valore sui temi chiave dell'innovazione e dell'educazione presso BOOM.

NEL 2023 ABBIAMO OSPITATO:

244

Bambini e bambine
partecipanti ai
laboratori

40

insegnanti
5 attività formative
per docenti

400

studenti
20 iniziative con
scuole

10

Eventi di
orientamento
«Gen of Tomorrow»

BO
OM

powered by **CRIF**



**FONDAZIONE
GOLINELLI**
l'intelligenza
di esserci



BOOM Education



Attività per scuole

School Labs

Per chi: studenti di scuole primarie e secondarie di I e II grado

Durata: 2 o 4 ore

L'attività: durante i laboratori le classi esploreranno temi estremamente attuali come machine learning, intelligenza artificiale, data analysis, sostenibilità, coding, social media e tanto altro ancora!

Gen of Tomorrow

Per chi: studenti delle scuole secondarie di I e II grado

Durata: da 1 a 2 ore

L'attività: incontri per supportare studenti e studentesse a una scelta più consapevole sul proprio futuro lavorativo durante cui saranno presenti professionisti che esploreranno i principali trend di settore, i ruoli in essere e del futuro, con un focus sullo sviluppo delle competenze trasversali e specialistiche necessarie per intraprendere nuovi percorsi professionali

Attività per privati

Campi Estivi

Per chi: bambini/e delle scuole primarie e ragazzi/e delle scuole secondarie di I e II grado

Durata: 1 settimana, tutto il giorno

L'attività: i campi estivi accompagneranno i partecipanti in settimane ricche di attività interattive, con laboratori e attività di gruppo

Workshop insegnanti

Per chi: docenti di scuole primarie e secondarie di I e II grado

Durata: 3 o 4 ore dalle 15:00 alle 18:00

L'attività: workshop per sperimentare tecnologie educative, strumenti, approcci e metodologie, per ideare e gestire esperienze educative che stimolino imprenditività, approccio critico, consapevole e creativo ai dati, capacità espressiva attraverso il digitale e tanto altro!

Edu Circle

Per chi: docenti di scuole primarie e secondarie di I e II grado

Durata: da 1 a 2 ore

L'attività: Appuntamenti periodici per confrontarsi su tematiche fondamentali e innovative nel mondo dell'istruzione

Laboratori interattivi per bambine/i e ragazze/i

Per chi: bambini/e dai 6 agli 11 anni

Durata: 1 ora e 30 minuti di sabato

L'attività: durante alcuni weekend BOOM, in collaborazione con Fondazione Golinelli, organizzerà laboratori ed esperienze interattive dove giocando si impareranno le basi della programmazione, la gestione finanziaria e l'analisi dei dati

SCHOOL LAB & WORKSHOP DOCENTI

BOOM Education

SCHOOL LAB PRIMARIE	SCHOOL LAB SECONDARIE I GRADO	SCHOOL LAB SECONDARIE II GRADO
IMPRESA IN GIOCO MI PRESENTO CON SCRATCH		
CODING ECOLOGICO	CODING ECOLOGICO	
ROBOTICA SOCIALE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE	ROBOTICA SOCIALE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE	
	MEGA TRENDS	MEGA TRENDS
	3D MODELING	3D MODELING
	FAKE NEWS	FAKE NEWS
		MACHINE LEARNING

WORKSHOP DOCENTI
OPEN DATI SATELLITARI
LEGO SERIOUS PLAY
COLLABORARE CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE A SCUOLA



Impresa in gioco: Mi presento con Scratch

Per chi

Classi di 4° e 5° della scuola primaria

Durata

2 appuntamenti da 2 ore a distanza di 1 settimana l'uno dall'altro

Costo

375€ a classe

Modalità

In presenza presso BOOM, Via Piemonte 6-8, Osteria Grande, Castel San Pietro Terme (BO)

È possibile richiedere il servizio navetta (non incluso nel costo del laboratorio)

Il coding viene usato in chiave narrativa, per sviluppare un racconto di sé stessi, una presentazione interattiva che permetta di esprimersi in maniera inconsueta e sviluppare un “occhio esterno” attraverso il quale osservarsi.

Il coding creativo è uno strumento di immaginazione molto potente. Lo studente acquisisce una serie di strumenti e competenze attraverso cui esprimersi nel dominio digitale con libertà e consapevolezza. Questo non solo è utile in una possibile chiave di occupabilità futura, ma rappresenta piuttosto uno strumento pedagogico attraverso il quale il ragazzo apprende sedimentando esperienze e procedendo per prove ed errori. Uno studente che può esperire nuovi stimoli, che può calarsi in nuovi contesti e ambiti, può fare scelte più appropriate per il suo futuro, assecondando le sue passioni e scoprendo e valorizzando le sue naturali inclinazioni.

Dopo aver creato il proprio “avatar” digitale attraverso il linguaggio di programmazione, i partecipanti verranno invitati, nell'ultimo segmento del corso, a ragionare sugli step della carriera scolastica e in particolare sull'imminente inizio della scuola secondaria di I grado. I ragazzi saranno chiamati e guidati a valorizzare le loro competenze e delle loro attitudini scolastiche, con accenno alle materie di studio e ad esempi concreti.

L'artefatto conclusivo, scelto come veicolo di questa autovalutazione, è il curriculum per competenze, attraverso il quale è possibile sintetizzare e rappresentare le peculiarità del ragazzo su un livello che non vada in sovrapposizione con le consuete valutazioni scolastiche, che sono per natura disciplinari.



School Labs

Per chi

Classi di scuola primaria II ciclo e secondaria di I grado

Durata

- **Coding Ecologico:** 2 ore
- **Robotica sociale e intelligenza artificiale:** 4 ore

Costo

- **Coding ecologico:** 220 € a classe
- **Robotica sociale e intelligenza artificiale:** 420 € a classe

Modalità

In presenza presso BOOM, Via Piemonte 6-8, Osteria Grande, Castel San Pietro Terme (BO)

È possibile richiedere il servizio navetta (non incluso nel costo del laboratorio)

CODING ECOLOGICO

Scratch è la piattaforma digitale per eccellenza per introdurre bambini/e e ragazzi/e alle logiche della programmazione informatica, al pensiero creativo e allo storytelling. In questo laboratorio i/le partecipanti creano giochi e storie legate alla sostenibilità ambientale. Spreco alimentare, impatto ecologico, risparmio energetico saranno i temi trainanti e di ispirazione per le creazioni degli studenti e delle studentesse.

ROBOTICA SOCIALE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

In questo laboratorio si programma un robot educativo dotato di un piccolo computer per renderlo capace di interagire con degli utenti in linguaggio naturale. Si spiega quindi la differenza tra un approccio di programmazione tradizionale e uno basato sull'intelligenza artificiale, creando un albero decisionale in grado di consentire al robot di comportarsi in maniera intelligente sulla base di una varietà di input. Per la programmazione si impiega un semplice linguaggio visuale, simile a Scratch, ma con una vasta libreria di funzioni che agevolano l'integrazione di servizi di intelligenza artificiale.

ATTIVITÀ PER GRUPPO CLASSE



FONDAZIONE
GOLINELLI
l'intelligenza
di esserci

BO
OM
powered by *CRIF*

School Labs

Per chi

Classi di **scuola secondaria di II grado**

Durata

4 ore

Costo

420 € a classe

Modalità

In presenza presso BOOM, Via Piemonte 6-8,
Osteria Grande, Castel San Pietro Terme (BO)

È possibile richiedere il servizio navetta (non
incluso nel costo del laboratorio)

MEGA TRENDS

I dati sono sempre più importanti per seguire e comprendere la grande evoluzione che caratterizza l'epoca contemporanea. Durante l'attività, studenti e studentesse saranno chiamati/e a elaborare e interpretare i dati relativi a uno dei settori di maggiore interesse, per poi progettare una soluzione che aiuti a rispondere alla sfida di raggiungere gli obiettivi dell'Agenda 2030

3D MODELING

La modellazione 3D è una tecnica di disegno, virtuale e tridimensionale, che abilita gli/le utenti a rappresentare in un ambiente digitale qualsiasi tipo di forma tridimensionale. A partire da una semplice idea o da un progetto personale, chiunque può dargli forma e rappresentarli grazie alla modellazione 3D e a software gratuiti e semplici da usare

FAKE NEWS

Il Coronavirus ha sicuramente causato grandi cambiamenti sulle nostre abitudini di vita, ma le restrizioni adottate per combattere l'emergenza sanitaria hanno davvero portato benefici all'ambiente, limitando l'inquinamento e il cambiamento climatico che ne deriva? Si propone un'attività sulle fake news, con una particolare declinazione sul tema ambientale, così da analizzare insieme alcune delle principali notizie relative al legame tra la pandemia mondiale e l'ambiente

Gen of Tomorrow

Incontro pensato e sviluppato per supportare studenti e studentesse a una scelta più consapevole sul proprio futuro lavorativo e facilitare la conoscenza del mondo del lavoro.

Durante gli appuntamenti saranno presenti **aziende del territorio** e **professionisti** che esploreranno i principali **trend innovativi del settore di riferimento**, i **ruoli** in essere e i **lavori del futuro**, con un focus su come supportare gli studenti nello sviluppo delle competenze trasversali e specialistiche necessarie per intraprendere nuovi percorsi professionali.

BOOM

powered by 

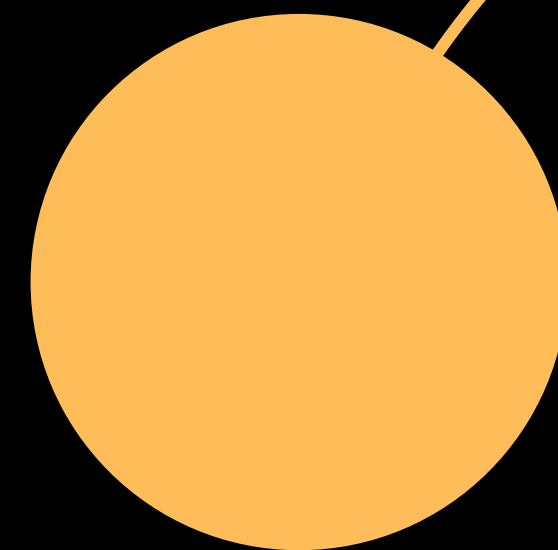
MODALITÀ



Incontro di 1 ora per le scuole che realizzano un laboratorio di 4 ore
Da realizzare nella stessa giornata



In presenza presso BOOM Knowledge Hub
Via Piemonte 6/8, Osteria Grande (Castel San Pietro Terme – BO)





**FONDAZIONE
GOLINELLI**
l'intelligenza
di esserci



Workshop insegnanti

Per chi

Docenti di scuola primaria e secondaria di I e II grado

Durata

- **Collaborare con l'AI a scuola** 3 ore
- **Open dati satellitari** 3 ore
- **Lego Serious Play** 4 ore

Modalità

In presenza presso BOOM - Via Piemonte 6-8,
Osteria Grande, Castel San Pietro Terme (BO)

COLLABORARE CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE A SCUOLA

Un workshop laboratoriale per sperimentare le opportunità didattiche dell'uso delle intelligenze artificiali generative con gli studenti. Possiamo far collaborare gli studenti e le studentesse con l'intelligenza artificiale, come?

OPEN DATI SATELLITARI E DIDATTICA DEI CAMBIAMENTI CLIMATICI

Un affascinante e approfondito workshop dedicato all'Earth Observation, un'arte scientifica all'avanguardia che monitora, grazie all'utilizzo degli open data (satellitari), gli impatti dei cambiamenti climatici sul pianeta terra. Una straordinaria opportunità per tutti i docenti che vogliono aumentare la consapevolezza ai propri studenti sui cambiamenti climatici e aprire la strada a un confronto attivo su possibili soluzioni per un futuro più sostenibile

LEGO SERIOUS PLAY: LAVORARE CON LE METAFORE NELLE ORGANIZZAZIONI EDUCATIVE

Lego Serious Play permette di esplorare, riflettere e costruire insieme. Infatti, attraverso l'uso dei mattoncini, ognuno diventa un architetto delle proprie idee. Durante il workshop, i partecipanti, guidati dai formatori esperti, scopriranno come un semplice gioco possa diventare potenziale infinito per una forte collaborazione e grande creatività

EDU CIRCLE

Appuntamenti periodici dedicati a docenti di ogni grado scolastico per confrontarsi su tematiche fondamentali e innovative nel mondo dell'istruzione

BO
OM

powered by 

BEST OF OPEN MINDS



BOOM

powered by 

Gli Edu Circle offrono uno spazio di incontro e dialogo tra docenti di ogni grado scolastico per esplorare le nuove competenze, innovare il proprio approccio alla didattica e portare in classe contenuti originali e innovativi

Perchè partecipare?



AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE

Partecipare agli Edu Circle significa essere sempre aggiornati sulle ultime tendenze e scoprire le nuove competenze che renderanno il tuo insegnamento più efficace e coinvolgente per gli studenti.



CONDIVISIONE DI ESPERIENZE

Gli Edu Circle offrono uno spazio di scambio e dialogo tra insegnanti, permettendo loro di condividere le proprie esperienze, sfide e successi nell'insegnamento.



NETWORKING

Partecipare agli Edu Circle consente di connettersi con colleghi che condividono interessi e obiettivi comuni nell'ambito dell'istruzione.

IL CALENDARIO 2024

23 Maggio 2024 | In presenza

Educare con creatività: l'applicazione dell'AI Generativa nella Scuola

Un workshop pratico, guidato da un esperto del settore, per i docenti che potranno sperimentare direttamente l'AI Generativa con l'obiettivo di integrare strumenti per potenziare la creatività degli studenti, incoraggiare la collaborazione e promuovere l'apprendimento multidisciplinare al fine di trovare nuove idee su come integrare l'AI generativa in classe.

26 Settembre 2024 | In presenza

I dati intorno a noi

Il workshop, guidato da rappresentanti del team Data Science di CRIF, fornirà approfondimenti e indicazioni pratiche sull'utilizzo dei dati nella scuola, adattando i concetti al contesto educativo. Il focus sarà su come preparare gli studenti a comprendere e utilizzare i dati nel loro percorso, con l'obiettivo di dotare i docenti di nuove competenze per preparare gli studenti al futuro digitale.

BOOM

powered by 

Tutti gli eventi si terranno dalle 15:00

IL CALENDARIO 2024

24 Ottobre 2024 | In presenza

Come affrontare il mondo dei social consapevolmente

Il workshop, guidato da esperti in comunicazione digitale, avrà come focus l'educazione degli studenti sull'utilizzo etico dei social e sul riconoscimento delle fake news. Gli insegnanti acquisiranno consapevolezza e strumenti per affrontare questi temi in classe, mentre le conclusioni dell'esperto saranno condivise con tutti i partecipanti per un ulteriore approfondimento

28 Novembre 2024 | In presenza

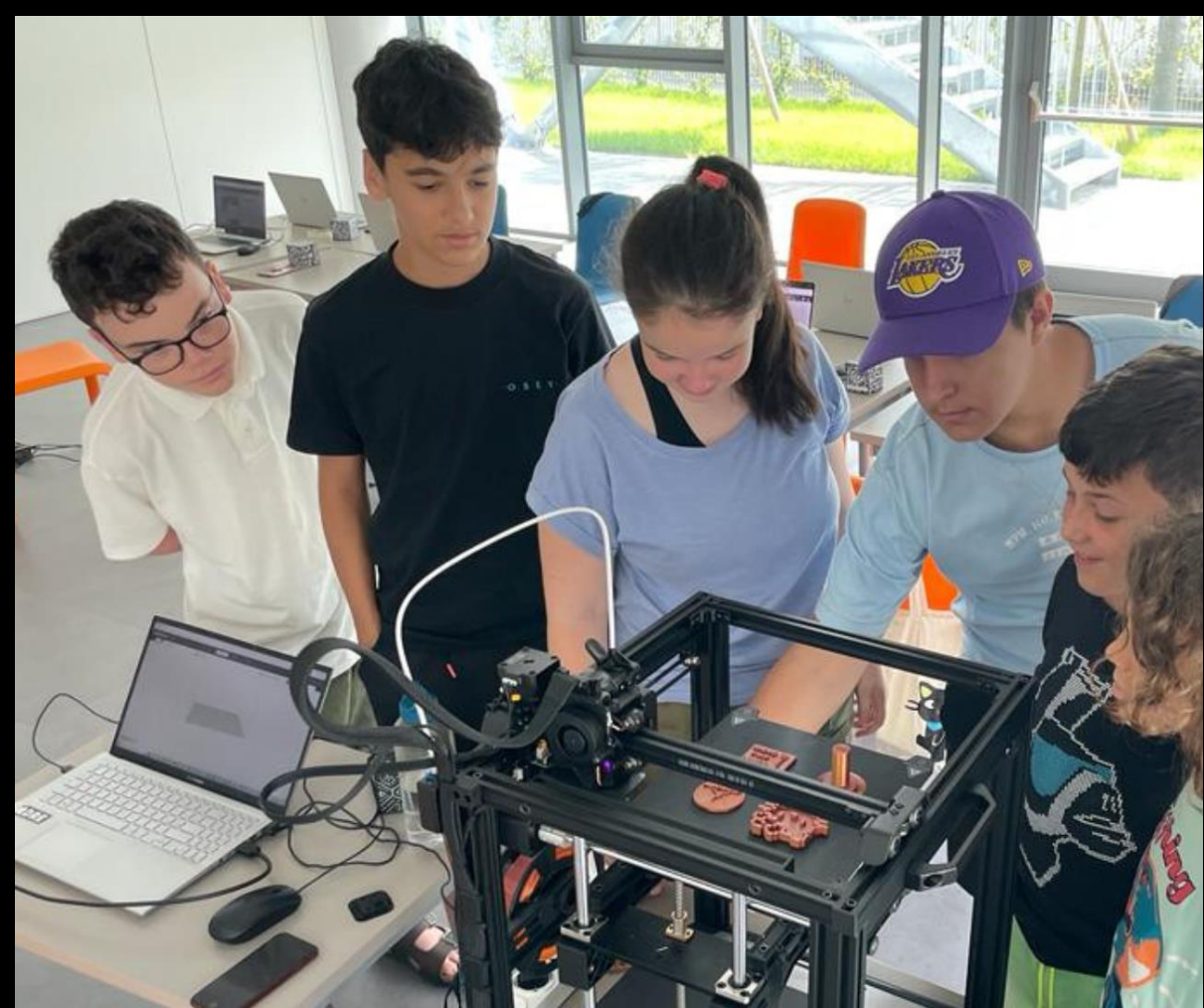
Machine Learning: come si alimenta l'Intelligenza Artificiale

In ambito scolastico, si riflette su come introdurre il Machine Learning agli studenti in modo accessibile attraverso la guida di esperti del settore. Gli insegnanti acquisiscono una comprensione più profonda dell'IA e suggerimenti per l'integrazione del Machine Learning nel curriculum.

BOOM

powered by 

Tutti gli eventi si terranno dalle 15:00



LO SPAZIO A OSTERIA GRANDE

Possibilità di organizzare eventi aziendali, corsi ed altre attività presso gli spazi BOOM



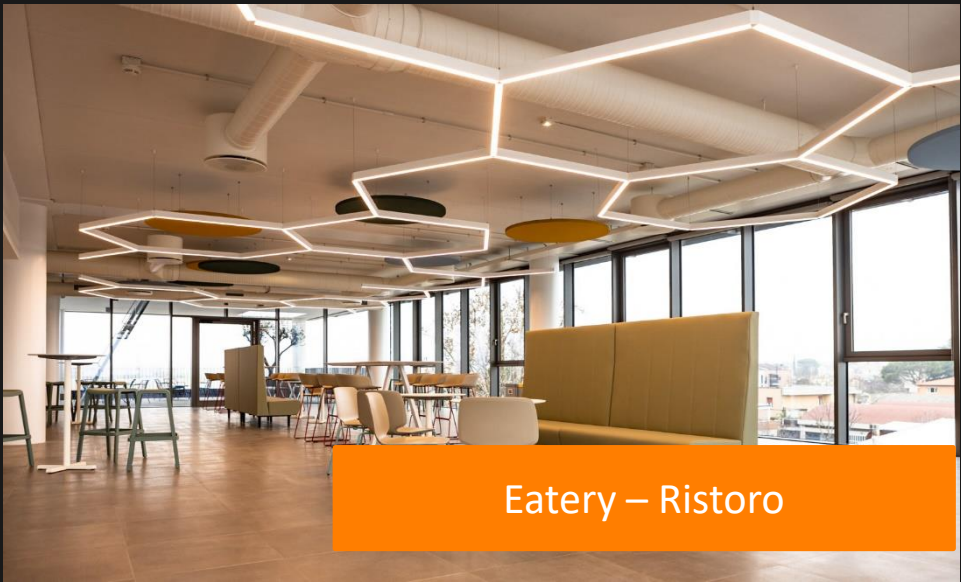
3.200 MQ - 4 LIVELLI



SOSTENIBILITÀ, FLESSIBILITÀ E FRUIBILITÀ
DEGLI SPAZI INTERNI ED ESTERNI



Auditorium – Next Level



Eatery – Ristoro



Spazio co-working – Brilliant



Sala Formazione – Disruptive



Aree esterne



Terrazza panoramica



Sala riunione – Open Mind co-working



Come raggiungerci

Via Piemonte 6-8, Osteria Grande
Castel San Pietro (BO)



TRENO

Treno regionale TPER direzione Imola

Bologna Stazione C.Le – fermata Varignana FS

Arrivo a BOOM: 15-18 min a piedi (1,5 km)

Ritorno: partenza Stazione Varignana FS – direzione Bologna Centrale

MACCHINA

da Rimini/Ravenna: dall'A14 uscita Castel S. Pietro, imboccare la SS 9 (Via Emilia) in direzione Bologna fino a Ozzano dell'Emilia

da Firenze: dall'A1 uscita Casalecchio di Reno, imboccare la tangenziale poi proseguire lungo la complanare sud in direzione Via Emilia/SS9 fino alla prima uscita e percorrere la SS9 (Via Emilia) in direzione Imola fino a Ozzano dell'Emilia

*Area parcheggio in Via Piemonte di fronte a BOOM

AUTOBUS

Linea 101 - Bologna Autostazione direzione Imola

Bologna Stazione C.Le – fermata Barchetta

Arrivo a BOOM: 2 min. a piedi (210 m)

Ritorno: partenza fermata Barchetta – direzione Bologna Autostazione

Linea 94 – P.zza dei Martiri direzione Terme di Castel S. Pietro

P.zza dei Martiri – fermata Barchetta

Arrivo a BOOM: 2 min. a piedi (210 m)

NAVETTA

Servizio attivabile in convenzione. Da richiedere con almeno 3 giorni di anticipo.

Fasce orarie: 8.00-9.00 / 17.00-18.00

Fermate intermedie: Mazzini – San Lazzaro



Iscriviti alla nostra newsletter



boom_knowledgehub



BOOM Knowledge Hub



BOOM Knowledge Hub