

A close-up photograph of several people's hands clasped together in a circle, symbolizing collaboration and teamwork. The hands are of various skin tones and are adorned with different accessories like bracelets and watches. The background is slightly blurred, showing what appears to be a meeting or office environment.

# CO-MANTOVA

**IL NETWORK mantovano DELL'economia COLLABORATIVA**



## CO-MANTOVA È IL NETWORK MANTOVANO DELL'ECONOMIA

**COLLABORATIVA** inclusivo e aperto a tutti coloro che progettano, realizzano, collaborano o vorrebbero contribuire e partecipare a **INIZIATIVE SHARING** oltre che a tutti coloro che gestiscono o vorrebbero frequentare luoghi di **CO-WORKING**.

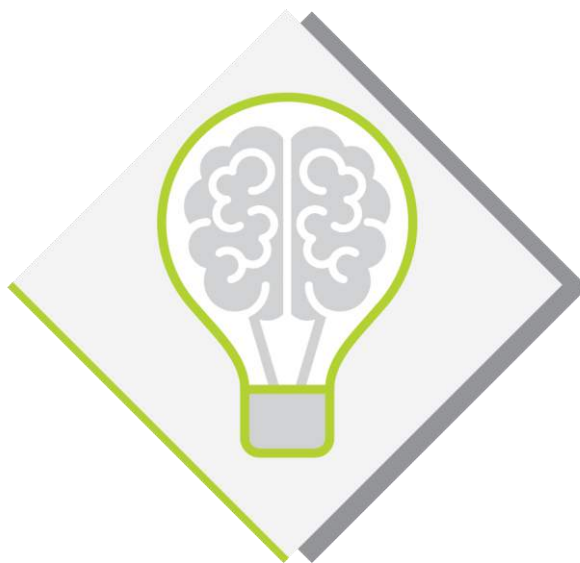
**CO-Mantova** si propone di mettere a sistema i diversi attori del territorio.

## I 3 FILONI

**CRESCERE**  
insieme



**FARE**  
insieme



**LAVORARE**  
insieme



# CRESCERE insieme

Comprende l'aspetto formativo ed inclusivo dell'economia collaborativa che si concretizza attraverso la crescita e la diffusione di nuove competenze.

- Competenze trasversali a supporto dei processi di cambiamento  
(**Coprogettazione, storytelling, ...**)
- Competenze tecniche connesse alle nuove tecnologie (**Fabbricazione digitale, 4.0, ...**)





CO-Mantova

# FARE insieme

il riferimento è alla valorizzazione concreta delle risorse di servizio, di competenza, di creatività e di investimento specifico disponibili sul territorio. Questo ambito tematico mira ad accompagnare la crescita e la realizzazione di nuovi servizi collaborativi attraverso:

- **ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO**
- **CO-PROGETTAZIONE**
- **LABORATORI CREATIVI**
- **HACKATHON DELE IDEE**
- **CONCORSI DI IDEE**
- **CROWDFUNDING**

CO-Mantova

# LAVORARE insieme

Riguarda la messa in rete di spazi e iniziative che possano agevolare la crescita professionale e l'inserimento lavorativo.

- **SPAZI DI VOWORKING  
(RETE MANTOVANA)**
- **LABORATORI CREATIVI  
(CREATIVE LAB)**
- **LABORATORI DI INNOVAZIONE  
(LTO)**
- **LABORATORI DI RICERCA  
(MANTOVA LAB e GENIO COLLETIVO)**





# ESPERIENZE IN ATTO



## CULTURA IN DIGITALE

Modello di alternanza scuola-lavoro con specifiche competenze **tecniche** concernenti la **digital fabrication**.



Profili di **competenza** previsti ad esito dei percorsi formativi curricolari con forti competenze tecniche.

Consolidamento di un'**interconnessione produttiva tra scuola e attori territoriali della cultura e del patrimonio culturale**.

Modello formativo "a ciclo continuo".

**10** Licei in rete con le istituzioni e gli attori locali

**200** Studenti attivati ogni anno

**200** Ore di alternanza scuola lavoro

**10** musei coinvolti nella digitalizzazione





## CO.al.CO

Modello di alternanza scuola-lavoro non solo **formativa**, ma di **partecipazione civica e sociale**.

Coinvolgimento degli studenti liceali nella ideazione, progettazione e realizzazione di **interventi per il bene comune** in ambito cittadino attraverso **metodi e tecniche di co-progettazione**.



**4** Licei in rete con le istituzioni e gli attori locali  
**200** Studenti attivati nel percorso di coprogettazione  
**200** Ore di alternanza scuola lavoro  
**40.000** Ore di coprogettazione con il territorio  
**40** Idee da sviluppare

# CO.al.CO



# CO.al.CO

**COPROGETTARE ALTERNANZA COLLABORATIVA**

**COS'È CO.al.CO?**  
 CO.al.CO è un percorso di alternanza scuola-lavoro, che punta alla diffusione degli strumenti e metodi dell'economia collaborativa e della co-progettazione, ispirando i propri contenuti agli investimenti compiuti a Mantova, negli ultimi anni, sulla formazione, il progetto coinvolge le dinamiche collaborative e partecipative, gli studenti dei licei di Mantova, mettendo a disposizione la creatività e le idee dei giovani agli enti, aziende ed associazioni del territorio.

**CO-DESIGN NEL CREATIVE LAB**  
 CO.al.CO è un progetto della durata di due anni che prevede l'alternanza di ore di co-progettazione on-site e ore di tirocinio presso gli enti del territorio: coinvolge circa 380 studenti per un totale di 40.000 ore di lavoro per la città. La più importante tappa di progettazione è il Laboratorio di co-design, un primo momento di confronto tra gli studenti e le realtà del territorio che ha luogo presso il Creative Lab di Lunetta e che si svolgerà in due edizioni (13-14 marzo e 30-31 marzo).

**PROGRAMMA**  
 Il laboratorio di co-progettazione si struttura in due edizioni, ognuna delle quali vede protagonisti circa 90 studenti. La prima edizione si svolge il 13 e 14 marzo, la seconda il 30 e 31 marzo.

**LUNEDÌ 13 E GIOVEDÌ 30 MARZO**

- 9:00-12:00 Presentazione delle realtà del territorio
- 12:00-13:00 Pausa Pranzo
- 13:00-18:00 Sessione di co-progettazione

**MARTEDÌ 14 E VENERDÌ 31 MARZO**

- 9:00-13:00 Sessione di co-progettazione
- 13:00-14:00 Pausa Pranzo
- 14:00-17:00 Presentazione delle idee progettuali

**PROMOTORE**  
 CO.al.CO è un progetto promosso dal Comune di Mantova, in collaborazione con il Dipartimento di Economia e Management dell'Università degli Studi di Mantova, con il supporto del Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova, con il contributo del Dipartimento di Scienze della Comunicazione e del Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova, con il contributo del Dipartimento di Scienze della Comunicazione e del Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova.

**AMMINISTRATORE**  
 CO.al.CO è amministrato dal Dipartimento di Economia e Management dell'Università degli Studi di Mantova, in collaborazione con il Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova, con il supporto del Dipartimento di Scienze della Comunicazione e del Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova.

**CO.al.CO**  
 CO.al.CO è un progetto promosso dal Comune di Mantova, in collaborazione con il Dipartimento di Economia e Management dell'Università degli Studi di Mantova, con il supporto del Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova, con il contributo del Dipartimento di Scienze della Comunicazione e del Dipartimento di Scienze della Formazione e Pedagogia dell'Università degli Studi di Mantova.



# CO.al.CO

## CO-ORTI SULLA LUNA

Gruppi: Chiara Cardano, Jacopo Minni, Andrea Pavesio, Francesco Caporali, Luca Scatolico, Delfino Cosani S.p.A.  
Tutor: Sara Viali

**Key plan**

**Descrizione del progetto**

L'obiettivo del progetto è quello di creare e rafforzare i rapporti tra gli abitanti, attraverso un incontro sulla sana alimentazione e l'informazione in ambito agrario.

Grazie all'organizzazione di corsi tematici si cercherà di riunire gli abitanti del quartiere tramite soggetti che hanno avuto o vivono tutt'ora esperienze riguardanti l'agricoltura urbana.

Questo progetto partirà dall'informazione sull'alimentazione fino ad introdurre e affrontare il tema dell'orticoltura per concludersi con la creazione di un orto sociale urbano che verrà poi seguito dal gruppo formatosi durante il ciclo di incontri. Il tutto si svolgerà in un arco di tempo di un anno.

Una prerogativa del progetto è il coinvolgimento della popolazione in prima persona che dovrà essere consultata fin dalle prime fasi al fine di sviluppare una strategia condivisa dalla comunità.

**Strategia**

Questo progetto si svolgerà su due piani: uno individuale e uno collettivo.

**Il piano individuale si rivolge ai singoli individui e mira a:**  
sensibilizzare ad una corretta alimentazione e cultura agraria

**Il piano collettivo punta a:**  
creare e rafforzare di legami sociali e collaborazione tra i cittadini

**OGGETTIVI PRINCIPALI**

- Creare coesione tra i cittadini
- Informare cittadini sul tema della sana alimentazione
- Formare i cittadini sul tema della cultura agraria
- Favorire la creazione di orti urbani sociali.

**RISULTATI ATTESI**

- Nascita di un rapporto di collaborazione e di scambio di esperienze tra cittadini del quartiere interessati ai temi del progetto o già attivi in questo ambito.
- Partecipazione agli incontri sull'alimentazione e sull'agricoltura di cittadini interessati, di esperti e di persone che lavorano ad orti già esistenti.
- Apertura di un nuovo orto urbano come sviluppo del processo culturale e delle relazioni instaurate e consolidate nel quartiere.

**POSSIBILI COLLABORAZIONI**

- Rete Lunetta
- Corso di studi in educazione professionale
- Scuola primaria
- Centro lettura Papillon

**Piano di attuazione**

**CRONOPROGRAMMA**

- ottobre**  
Contattare e incontrare chi già si occupa di orti nel quartiere  
Contattare e incontrare gli esperti
- novembre**  
Promuovere l'idea  
Prevenire il numero di partecipanti
- dicembre**  
Primi due incontri sull'alimentazione
- gennaio**  
Terzo incontro sull'alimentazione  
Trovare il luogo per il nuovo orto
- aprile**  
Primo incontro sulla cultura agraria  
Piantumazione e semina

**PROMOZIONE E PARTECIPAZIONE**

- Utilizzo di reti locali per promuovere il progetto
- Stampare e distribuire volantini informativi e promozionali
- Stampare e affiggere manifesti "interattivi" dove le persone possano segnalare il desiderio di partecipare
- Creare una pagina Facebook da tenere aggiornata
- Creare una casella mail dove raccogliere le iscrizioni e fornire informazioni

**ORGANIZZAZIONE**

- Gruppo di coordinamento
- Esperto sull'alimentazione
- Esperto in ambito agrario
- Volontari che già lavorano ad un orto in qualità di formatori
- Referente operativo orto

Il gruppo di coordinamento si occuperà di contattare e riunire gli esperti e i volontari, questi avranno il compito di fornire sulla base delle conoscenze e delle esperienze personali. Il referente operativo emergerà durante il processo come persona su cui far riferimento per eventuali problemi specifici all'interno dell'orto, egli fungerà da tramite tra i partecipanti e il gruppo di coordinamento.



## COMFORT INNOVATION

Gruppi: Anna Anzi, Marco Baccetti, Lorenzo Basso, Stefano Pigo, Luca Scatolico, Paolo Scatolico, Agnese Scatolico, Enrico Ferrara, Cosma Di C.

**Key plan**

**Descrizione del progetto**

Il Progetto Comfort Innovation è studiato per arredare lo spazio interno dell'ex CAG. Al fine di avere un'area che si identifichi con la ricerca di una nuova identità che permetta allo spazio di diventare un luogo di interazione e aggregazione per gli abitanti del quartiere, soprattutto per i giovani.

L'obiettivo di questo gruppo è di progettare un arredamento modulare che può essere utilizzato nei diversi eventi che lo spazio ex CAG può ospitare. Il modulo è un cubo di 40 centimetri di lato concepito con sistemi di ancoraggio nei tetti per permettere la connessione dei diversi cubi insieme. Il gruppo ha ipotizzato diversi eventi fra cui mostre, conferenze, concerti e workshop pensando inoltre a quali oggetti servono per ognuno di essi. Si è così progettato un arredamento tipo per ogni tipo di evento componendo i diversi cubi. I cubi non vengono solo utilizzati come arredamento interno ma anche come arredamento esterno dell'area verde adiacente alla sala per permettere un utilizzo più ampio degli spazi dell'ex CAG.

**Diagrammi strategici**

**IDEE DI PROGETTO**

- TAVOLI: TAVOLI: TAVOLI: TAVOLI
- SISTEMI DI ANCORAGGIO
- SISTEMI DI ANCORAGGIO
- SISTEMI DI ANCORAGGIO
- SISTEMI DI ANCORAGGIO

Lo studio del gruppo ha portato all'esigenza di definire uno spazio aperto e chiuso cercando di utilizzare gli stessi elementi d'arredo e quest'anelite porta poi alla progettazione di un elemento componibile per creare diversi elementi per i diversi eventi. Uno studio ulteriore ha permesso di capire come interpretare lo spazio.

**Legenda:**

- Area intermedia
- Area eventi
- Area tecnica
- Toilette
- Spazio di servizio
- Arredati

**Elaborati progettuali**

**Foto**



## CITY INNOVATION MANTOVA

Studio: Michel Cini, Oriella Cagnoli, Enrico Basso, Silvia Pavesio, Caterina Travetti  
 Linea operativa: Stefano Ciani SC  
 Tutor: Federico Marzoni, Marco Rigoni, Cinzia Saccomani

### Key plan



Il progetto City Innovation Mantova si occupa di studiare un'installazione mobile da poter utilizzare durante diversi eventi a Mantova. Quando queste installazioni non vengono usate possono essere posizionate all'interno del parco limitrofo all'ex CAG dove formano uno spazio attrezzato per il quartiere. Questo si sistema crea così connessione ed interazione fra le persone.

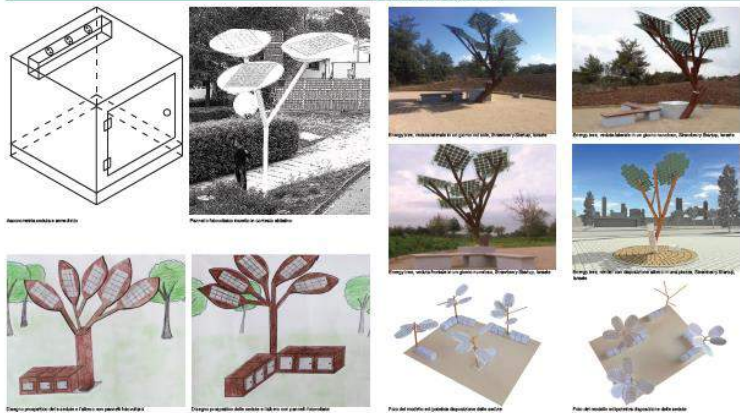
Il progetto prevede la costruzione di una struttura tubolare ad albero con grandi foglie che ospitano pannelli solari collegati alle sedute sottostanti. Questo di forma quadrata sono raggranzite alla struttura e permettono la possibilità di connettere elementi elettronici per essere ricari. Il sistema così creato permetterebbe un punto di connessione elettrica durante gli eventi che ospita Mantova in diversi periodi dell'anno. Le sedute sono composte anche da piccoli armadietti che possono essere utilizzati per contenere le cose e sono muniti di sistemi di chiusura. La struttura è facilmente smontabile e trasportabile. Il periodo in cui non ci sono eventi gli alberi vengono posizionati in uno spazio verde dove costituiscono un'area relax con sedute e possibilità di ricarica degli apparecchi elettronici.

### Descrizione del progetto

### Diagrammi strategici



### Elaborati progettuali



### Foto



## PROGETTO NOVA

Studio: Elisabetta Aruffi, Verónica Zurita, Andrea Basso, Silvia Pavesio, Caterina Travetti  
 Linea operativa: Stefano Ciani SC  
 Tutor: Silvia Vichi

### Key plan



Il Progetto NOVA si vuole inserire all'interno del quartiere Lunetta come nuovo elemento che valorizzi il quartiere in quanto gli edifici sono principalmente condomini prefabbricati che presentano ampie pareti spoglie, prive di finestre. La parte inferiore delle strutture è occupata da esercizi commerciali, molti dei quali negli ultimi anni hanno chiuso. Si nota infatti una grave carenza nel settore terziario: i ristoranti e i bar sono pochi e gli alberghi quasi assenti. Il turismo a Lunetta è inesistente nonostante la presenza di linee di trasporti efficienti e frequenti, che potrebbero supportare un flusso costante di persone. Le zone verdi sono molto estese ma spesso incolte e perciò non accessibili per i giovani e gli anziani. In generale, gli spazi tra un edificio e l'altro appaiono molto aspri. Nel quartiere è già presente "Forte Lunetta" la quale invoglia alla socializzazione ed invita gli enti a cooperare.

Il progetto prevede una diffusione della street art nel quartiere provando uno studio accurato del valore degli abitanti del quartiere con una serie di diversi incontri per la cittadinanza. Permetterebbe così una riqualificazione urbana dell'abitato ora in stato di abbandono e permetterebbe la socializzazione fra gli abitanti stessi del quartiere.

### Descrizione del progetto

### Strategia

**OBIETTIVI**

- Creazione e rafforzamento di legami sociali tra i cittadini di Lunetta anche tramite lo scambio costruttivo tra le diverse culture.
- Miglioramento dell'ambiente urbano tramite opere di street art.
- Promozione di un'immagine esterna di Lunetta come luogo generativo, superando i consolidati pregiudizi attualmente diffusi.

**POSSIBILI COLLABORAZIONI**

- Rete Lunetta
- C.A.G.
- Scuola Primaria S. Allende
- Scuola Secondaria di primo grado L.B. A. Berti
- Corso di studi in Educazione Professionale Università di Studi di Brescia sez. di Mantova
- Comune di Mantova - Partecipato COMBO

### Piano d'attuazione

**PROMOZIONE**

- Utilizzo di un logo identificativo per il progetto.
- Realizzazione di volantini e manifesti da distribuire alle varie fasce d'età e ai soggetti coinvolti, ovvero giovani, artisti, anziani e genitori.

**ORGANIZZAZIONE**

Il progetto si divide in tre fasi con diversi strumenti di monitoraggio:

- Questionario preliminare e conclusivo su iniziativa dell'apostrofamento del quartiere.
- Fogli presenze e report per tutti i laboratori, le passeggiate, le serate con gli artisti.
- Customer satisfaction successivi ai laboratori per valutare l'indice di gradimento e il coinvolgimento affettivo dei partecipanti.
- Biglietti della cena di quartiere.
- Raccolta della rassegna stampa.

**PERSONALE** che contribuirà al progetto

- Coordinatore
- Consulente legale che si occupi di richiedere permessi
- Volontari Rete Lunetta, alternanza scuola-lavoro, tirocinanti del Corso di Studi
- Professori del Corso di Studi, della Scuola Secondaria di primo grado e della Scuola Primaria
- Educatori professionali
- Grafico
- Giuria di esperti di street art
- Artisti

**PROGETTO**

**Prima fase**

- Organizzazione di laboratori divisi per fasce d'età:
- Per i bambini della Scuola Primaria sono previsti cinque incontri: il passato, il presente e il futuro del quartiere di Lunetta e degli alunni. I bambini si esprimeranno attraverso parole chiave, disegni e opere creative.
- Per i ragazzi della Scuola Secondaria di primo grado sono previsti cinque incontri: simile con quello che si svolgerà nella Scuola Primaria ma con risultati più approfonditi.
- Per gli adulti sono previste 3 conferenze serali con successivo dialogo che termineranno con una cena. Il percorso riguarderà il passato (identità), il presente (consapevolezza), il futuro (speranza).

**Seconda fase**

- Contatti con gli artisti
- Luoghi proposti al incontro e condivisione e altri due punti permanenti di socializzazione.
- Presentazione culturale dei laboratori agli artisti
- Illustrazione degli abitatori scelti attraverso una cena di quartiere.

**Terza fase**

- Dopo la cena di quartiere le opere più votate verranno realizzate dagli artisti negli spazi scelti durante le passeggiate, in un festival appositamente organizzato.

### Foto



# CO.al.CO

## TRAIN YOUR PASSION

Studio: Federico Ligabue, Francesco Caracciolo, Sara Neri, Riccardo Pavesi, Anna Rita Casarini  
Titolo: Federico Merzari, Veronica Rigoni, Cinella Scovazzi

### Key plan

### Descrizione del progetto

Il Progetto Train your passion mira al recupero di uno spazio aperto adiacente all'ex CAG. L'obiettivo è quello di recuperare l'area dotandola di una nuova identità trasformandola in luogo di interazione e aggregazione per gli abitanti del quartiere.

È stato scelto di perseguire l'obiettivo immaginando l'area come uno spazio pubblico attrezzato per la pratica sportiva all'aria aperta. È stata individuata nella calisthenica la disciplina sportiva adatta per essere inserita all'interno del contesto urbano di Lunetta. Si tratta di una disciplina il cui obiettivo è una disciplina fitness che prevede il raggiungimento di abilità di forza o di equilibrio a corpo libero mediante l'utilizzo di attrezzature basse quali sbarre, parallele e affini. Non necessita di costose attrezzature e queste possono essere montate all'aperto. È adattabile progressivamente a qualsiasi livello atletico.

### Diagrammi strategici

**SPORT A LUNETTA**

- LUOGO DI AGGREGAZIONE
- DEFINIZIONE
- ILLUMINAZIONE
- PERCORSI
- INTERAZIONE CON ALTRI PROGETTI
- NOVITA'
- ATTREZZATURE SPORTIVE

**Legenda Diagrammi strategici:**

- 1) servizi del CredentiaLab
- 2) accesso e paracarri Baraballo
- 3) attrezzature calisthenic
- 4) zona relax
- 5) parcheggio auto

### Elaborati progettuali

### Foto

## SPORT YOUR LIFE

Studio: Cinella Scovazzi, Federico Ligabue, Francesco Caracciolo, Sara Neri, Riccardo Pavesi, Anna Rita Casarini  
Titolo: Federico Merzari, Veronica Rigoni, Cinella Scovazzi

### Key plan

### Descrizione del progetto

Il progetto Sport your life si occupa di un'area inutilizzata nei pressi dell'ex CAG prevedendone il recupero attraverso l'introduzione di attività di carattere ludico-ricreativo.

Il progetto prevede l'introduzione di un'area dedicata ai paint-ball, attività ricreativa rivolta a bambini e ragazzi. Il Paint-ball prevede che divisi in squadre ci si affronti con dei fucili ad aria compressa carichi con proiettili di vernice. L'area sarà suddivisa principalmente in due zone: un'area dedicata a ragazzi e adulti il cui scenario può essere modificato a seconda delle stagioni; un secondo scenario di gioco di dimensioni ridotte dedicato ai bambini.

A contorno è stato previsto di installare utilizzando dei container funzioni accessorie quali reception e magazzino, un punto di ristoro e degli spogliatoi dotati di servizi igienici.

Il piano di riuso dell'area si pone come obiettivo quello di creare funzioni per le famiglie che possano favorire la socialità e creare attrattiva per utenti provenienti non solo dal quartiere.

### Diagrammi strategici

**LUNETTA PERSONE VERDE**

- ACCESSIBILITÀ
- UTILIZZO
- POSIZIONE
- NEGATIVITÀ

**Legenda Diagrammi strategici:**

- 1) accesso
- 2) campo da paintball
- 3) campo per bambini
- 4) reception e magazzino
- 5) punto ristoro
- 6) spogliatoi e wc

### Elaborati progettuali

### Foto

# CO.al.CO



[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3&v=1hgYk9w10JY](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=1hgYk9w10JY)



# CREATIVE LAB





# CREATIVE

# LAB

## SPAZIO

## 0.0



**SPAZIO 0.0 LAB ARTE** a cura di *Vincenzo Denti* con i ragazzi del *Liceo Artistico Giulio Romano di Mantova* con un'azione artistica realizzata in diretta per un'opera di grandi dimensioni che resterà ad allestire il Creative Lab.



**VIDEO** per raccontare con le immagini la trasformazione dello spazio da ciò che era a ciò che sta diventando.

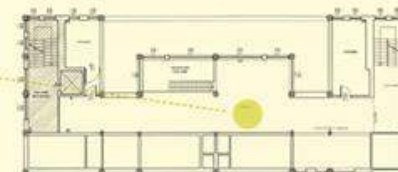


## SPAZIO

## 1.0



**SPAZIO 1.1 FACE tu FACE** i giovani performers di *Teatro Magro* accompagneranno il pubblico alla scoperta di ciò che significa creatività, arte, spazio con una formula inconsueta e dedicata a ciascuno dei presenti.



## SPAZIO

## 2.0



**SPAZIO 2.1 LAB 3D** a cura di *Archè 3D* con dimostrazioni di ideazione, progettazione e modellazione di oggetti, per produrre molteplici soluzioni grazie alle nuove tecnologie di stampa digitale in 3D.



**SPAZIO 2.4 ESPOSIZIONE MOSTRA**

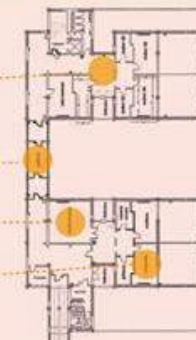
*Coalco*



**SPAZIO 2.2 LAB FOTOGRAFIA** a cura di *Giuseppe Gradella* con installazione per ritratti e autoritratti in connessione con il nuovo studio di posa del Creative Lab.



**SPAZIO 2.3 LAB SCULTURA** a cura di *Nicola Biondani* con performance di modellazione materica per ritratto con soggetto dal vivo, all'interno del laboratorio di modellazione e scultura.





# CREATIVE LAB

# CREATIVE LAB

## SINTONIZZATI

APRE LO SPAZIO CREATIVO DI MANTOVA  
E PRESENTA I SUOI LABORATORI

**SABATO 16 DICEMBRE**  
DALLE 17.30 ALLE 20

**ESPLORAZIONE LIBERA DEGLI SPAZI  
CON LABORATORI APERTI E PERFORMANCE**

**INGRESSO LIBERO E APERTO A TUTTI  
CON APERITIVO FINALE**

IL CREATIVE LAB È IN VIA VALLE D'AOSTA A MANTOVA LUNETTA

1281 studioevent.it

# CREATIVE LAB

## LIGHTS LE LUCI DELLA CREATIVITÀ

**VENERDÌ 9 FEBBRAIO**  
DALLE 17.30 ALLE 21

**ESPLORAZIONE LIBERA DEGLI SPAZI  
E PERFORMANCE DI**

*Sculture luminose Nise Gerbino*  
*Di ombre e altre storie Giorgio Gabrielli*  
*Performance luminosa Teatro Magro feat. Liceo Belfiore*  
*La scultura della luce Archè 3D*  
*Lampade industriali Blume Labo e Fumogallery*  
*Timelights Zero Beat feat. Giuseppe Gradella*

IL CREATIVE LAB È IN VIA VALLE D'AOSTA A MANTOVA LUNETTA

1281 studioevent.it

# CREATIVE LAB

## TESSUTI CONNETTIVI MATERIALI, COSTUMI E CREATIVITÀ

**SABATO 24 MARZO**  
DALLE ORE 17.30

**ESPLORAZIONE LIBERA DEGLI SPAZI  
E LABORATORI DI**  
Archi Fuzzy  
Ago di Manto  
Ars Creazione e Spettacolo

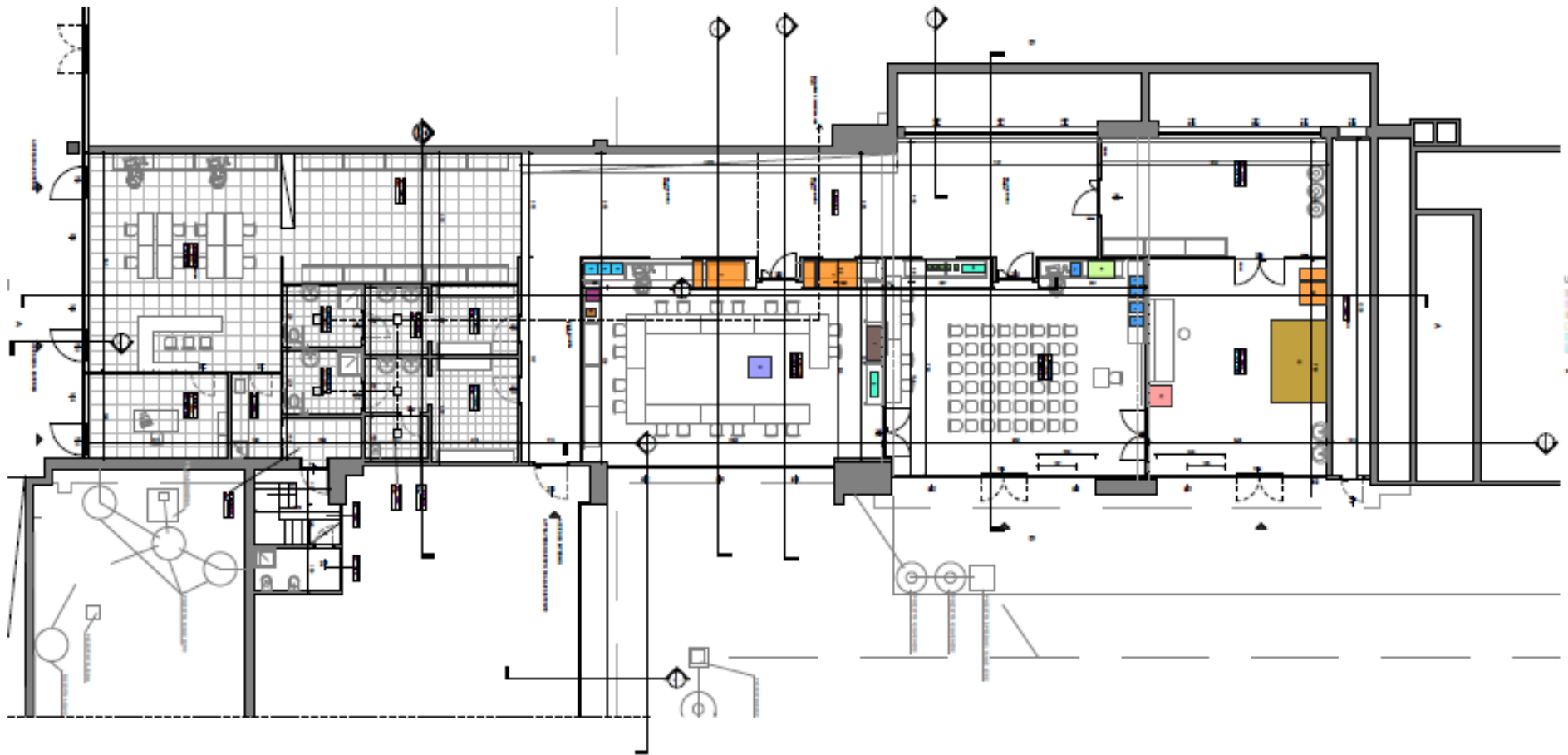
informazioni  
info@pariacon.it  
creative@mantova@gmail.com  
www.santagnese10.it/creativelab  
Facebook: Creative Lab Mantova

IL CREATIVE LAB È IN VIA VALLE D'AOSTA A MANTOVA LUNETTA

progetto   
finanziato   
organizzazione 

Il Creative Lab di via Valle D'Aosta a Mantova è un nuovo spazio multiplo dedicato ai temi della rigenerazione urbana nato per favorire e sostenere la creatività dei giovani, voluto dal Comune di Mantova insieme ad una rete di 12 partner locali e finanziato dal bando ANCI "Giovani RigenerAzioni Creative", dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale.

- **16 istituti scolastici** superiori di secondo grado e licei;
- **5 istituti comprensivi** (scuole medie ed elementari);
- **2 CPIA** (formazione per adulti);
- **2 Centri accreditati** per la formazione e per i servizi al lavoro;
- le maggiori istituzioni (**Provincia e Comune di Mantova, Camera di Commercio di Mantova**)
- **Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova**
- le associazioni industriali e artigiane mantovane (**Confindustria, API, API, Confartigianato, CNA**)



## Fab Talks 2017

Momenti formativi per approcciarsi alle tecnologie della fabbricazione digitale, organizzati all'interno del progetto **Fab Academy a Mantova** in sinergia con il Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità.

- 1 STAMPA E SCANSIONE 3D**  
 27 settembre 2017  
 Impara a produrre e ri-produrre un oggetto in 3 dimensioni.
- 2 CAD E GRAFICA**  
 4 ottobre 2017  
 Grafica, disegno 2D e 3D.
- 3 TAGLIO E INCISIONE**  
 11 ottobre 2017  
 Crea e personalizza piccoli oggetti in legno.
- 4 PRODUZIONE ELETTRONICA**  
 18 ottobre 2017  
 Impara le basi per realizzare un circuito elettronico.
- 5 PROGRAMMAZIONE**  
 25 ottobre 2017  
 Impara a programmare una scheda elettronica.

Presso **IS Fermi Mantova - FabLab** dalle 15 alle 17 (replica dalle 19 alle 21).  
 Per informazioni e iscrizioni scrivere a [formazione@ltomantova.it](mailto:formazione@ltomantova.it)  
 Massimo 10 partecipanti per ogni Talk.  
 Contributo 10 € per assicurazione e materiali (gratuito per studenti e soci FabLab).

All'interno dei progetti:   
 Realizzato da:   
 Con il contributo di:   
 In collaborazione con:

## DIGITAL FABRICATION LEARNING WEEK FAB WEEK

**POLO TERRITORIALE DI MANTOVA - POLITECNICO DI MILANO**  
 19/23 febbraio 2018

Stanco del solito workshop?  
 Hai un'idea di design e non sai come realizzarla? Vuoi cimentarti con il mondo della quarta rivoluzione industriale?  
**Iscriviti alla FAB WEEK 2018!**

### PREMI

Una giuria assegnerà:

- 500 € per il primo progetto selezionato;
- 300 € per il secondo progetto selezionato;
- 200 € per un progetto menzionato

Il 20 marzo i vincitori potranno presentare i propri progetti durante la Conviviale di Rotary Club Mantova

### Skills

In una settimana potrai:

- conoscere le principali tecniche della fabbricazione digitale;
- realizzare un progetto tutto tuo e capire come promuoverlo con tecniche di business model e licenze Creative Commons.

### PROGRAMMA

- Day 1 | 19 febbraio 2018**
  - 9.00 / 12.00 Tecnologie della fabbricazione digitale. Project management. Stampa 3D.
  - 13.00 / 17.00 Project development.
- Day 2 | 20 febbraio 2018**
  - 9.00 / 12.00 Taglio Laser e Vinyl Cutter.
  - 13.00 / 17.00 Project development.
- Day 3 | 21 febbraio 2018**
  - 9.00 / 12.00 Elettronica e programmazione.
  - 13.00 / 17.00 Project development.
- Day 4 | 22 febbraio 2018**
  - 9.00 / 12.00 Storytelling e business models.
  - 13.00 / 17.00 Project development.
- Day 5 | 23 febbraio 2018**
  - 9.00 / 12.00 Presentazione finale alla giuria.

Polo territoriale di Mantova, Piazza d'Arco 3, Aula A.1.8.  
 Iscrizioni entro il 15 febbraio tramite mail a [formazione@ltomantova.it](mailto:formazione@ltomantova.it)

All'interno dei progetti:   
 Realizzata da:   
 Con il contributo di:   
 In collaborazione con:

## I risultati di Hackability@Barilla, il progetto di innovazione in cucina per chi ha bisogni speciali

Prototipi, giovani innovatori, sorrisi e sei progetti finalisti: ecco cosa è successo nella giornata di chiusura dell'iniziativa



grazie

[www.comantova.it](http://www.comantova.it)

[info@comantova.it](mailto:info@comantova.it)

