

**ESTATE 2026: IMPARARE, SPERIMENTARE, IMMAGINARE
CON FONDAZIONE GOLINELLI**

Attività, campi e percorsi formativi per tutte le età tra scienza, arte, tecnologia e innovazione



Bologna, 20 aprile 2026 - Fondazione Golinelli propone per l'estate 2026 un **ricco programma di attività** pensato per coinvolgere persone di ogni età in percorsi esperienziali e formativi. L'obiettivo resta quello di offrire occasioni per **apprendere, esplorare e crescere**, attraverso iniziative che spaziano tra scienza, arte, tecnologia, innovazione e creatività, pensate per stimolare curiosità, partecipazione e lavoro di squadra.

Per bambini e ragazzi sono previsti **campi estivi**, incentrati su temi come le scienze naturali, l'ingegno tecnologico, l'archeologia, l'esplorazione attiva e il dialogo tra arte e scienze. Tra le novità del 2026 ci sono laboratori che combinano esperimenti scientifici e attività artistiche, percorsi di archeologia digitale, esplorazioni nella natura e workshop di robotica e game design, pensati per sviluppare competenze trasversali e curiosità, in un ambiente sicuro e stimolante.

Con una formula rinnovata e flessibile, tornano anche le **Summer School su Scienze della Vita e Nuove Tecnologie**, che offriranno agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado la possibilità di acquisire conoscenze e competenze utili all'orientamento universitario e professionale. Durante le settimane estive, i partecipanti potranno confrontarsi con coetanei provenienti da tutta Italia e cimentarsi in attività pratiche in laboratorio, approfondendo discipline come biotecnologia, genetica, microbiologia, biologia molecolare e biochimica.

Anche per **insegnanti, educatori e formatori** la proposta estiva si arricchisce di percorsi sul ruolo dell'intelligenza artificiale nella didattica, sull'approccio STEAM e sulla sostenibilità ambientale, con un'attenzione costante all'aggiornamento metodologico e alla sperimentazione pratica, per rendere l'apprendimento sempre più coinvolgente e innovativo.

Per tutti ci sarà inoltre la possibilità di visitare, nel corso delle attività all'Opificio, fino al 28 giugno, la mostra **I preferiti di Marino. Capitolo II - Opus Mundi**, che presenta oltre cinquanta opere raccontando la curiosità inesauribile del Cavalier Golinelli e il suo sguardo rivolto al mondo e al futuro.

A fare da filo conduttore a questa ricca offerta, c'è la volontà di raccontare la scienza come pratica dinamica e partecipativa, in connessione con arte, design e cultura umanistica. L'approccio trasversale, tipico della visione STEAM, mira a favorire creatività, collaborazione e inclusività, offrendo spunti di riflessione e attività pratiche capaci di sviluppare capacità critiche e curiosità.

«Abbiamo costruito un calendario di attività estive che intreccia **immaginazione e conoscenza**, in un equilibrio dinamico tra scienze e discipline umanistiche – sottolinea Eugenia Ferrara, vicedirettrice di Fondazione Golinelli -. Invitiamo bambini, ragazzi, famiglie, insegnanti e studenti a prendere parte a un'avventura educativa fondata sulla sperimentazione, sul dialogo e



sulla curiosità. Le nostre proposte mirano a far sì che apprendere significhi anche divertirsi, confrontarsi e condividere. Che si tratti di un laboratorio o di un'attività immersa nella natura, ogni percorso aiuta a sviluppare competenze, a nutrire passioni e a guardare al mondo con occhi aperti e consapevoli. Le iniziative si svolgeranno non solo all'Opificio Golinelli, ma anche in diverse località dell'Emilia-Romagna, grazie alla collaborazione con realtà locali, istituzioni e imprese del territorio, per offrire esperienze formative inclusive e stimolanti, ispirate all'approccio STEAM».

CAMPI ESTIVI PER BAMBINI E RAGAZZI

Campi estivi all'Opificio Golinelli, in Via Paolo Nanni Costa 14 (Bologna)

Negli spazi innovativi dell'Opificio Golinelli, attrezzati con strumentazione scientifica e tecnologica, i partecipanti avranno l'opportunità di mettersi alla prova in attività che intrecciano **sperimentazione scientifica, creatività, progettazione digitale ed esplorazione del passato**, in un dialogo continuo tra sapere antico e linguaggi contemporanei.

Le proposte si fondano su un approccio pratico ed esperienziale: in piccoli gruppi, bambine, bambini, ragazze e ragazzi lavoreranno a sfide, missioni e progetti guidati da tutor, formatrici e formatori esperti. Le attività saranno calibrate in base alle diverse fasce d'età, per garantire un'esperienza coinvolgente, stimolante e adeguata al proprio percorso di crescita.

In **La natura da vicino - mani, occhi e microscopi**, previsto **dall'8 al 12 giugno** e **dal 7 all'11 settembre**, bambini dai 7 ai 10 anni potranno approfondire il concetto di **biofilia**, la naturale tendenza dell'essere umano a cercare una connessione con la natura. Attraverso osservazioni, sperimentazioni in laboratorio ed esperienze sensoriali, i partecipanti vivranno un contatto diretto con materiali, ritmi e processi naturali spesso lontani dalla quotidianità. Ogni giornata partirà dall'esplorazione di un **elemento naturale** - terra, legno, fiori e cera - che verrà osservato, analizzato e trasformato in **creazioni concrete**, tra colori naturali, pattern e composizioni ispirate alla *land art*. *L'esperienza si arricchisce con un laboratorio socio occupazionale presso la Fattoria Sociale Filalalana, dove sarà possibile conoscere da vicino gli alpaca e scoprire le diverse fasi del ciclo della lana.* Questo campo estivo è in continuità e valorizza le esperienze maturate da G-Lab nella partecipazione al progetto europeo SKYSS - Scuola tra cielo e stesce: nuovi ambienti educativi e metaverso.

Con **Dentro le emozioni, tra scienza e arte**, bambini dai 7 ai 10 anni, **dal 15 al 19 giugno** potranno scoprire cosa si nasconde dietro un battito del cuore accelerato o un sorriso improvviso. Un'avventura affascinante alla scoperta di sé, dove il mondo delle **emozioni** incontra il fascino delle **neuroscienze** e la forza espressiva dell'**arte**. Come veri detective del corpo umano, ogni mattina saranno coinvolti in **piccole indagini scientifiche** per scoprire come il sistema nervoso reagisce agli stimoli che arrivano dall'ambiente circostante.

Hacker d'Arte, l'idea dietro il capolavoro, in programma **dal 22 al 26 giugno** e rivolto a ragazzi dagli 11 ai 13 anni, mostrerà come arte classica e tecnologie digitali si incontrano per dare vita a una sfida creativa senza precedenti. Durante la settimana, i partecipanti esploreranno i segreti dei grandi maestri attraverso un vero e proprio lavoro di **reverse engineering dell'immagine**, smontando e ricomponendo il linguaggio visivo tra strumenti analogici e digitali. Ogni giornata sarà un mix di esplorazione tattile e sviluppo tecnologico: un'occasione unica per mettersi alla prova come artiste e artisti del futuro e innovatori digitali, sviluppando pensiero critico e capacità computazionale.

Con **ArcheoLab, detective dell'Antico**, bambini dagli 8 agli 11 anni, **dal 6 al 10 luglio** si immergeranno nell'affascinante mondo dei **mestieri dell'archeologia**: un'esperienza immersiva pensata per avvicinarli all'Antichità attraverso un approccio interdisciplinare, creativo e partecipativo. Saranno coinvolti in un'indagine per scoprire e studiare alcuni reperti archeologici, mettendosi nei panni di diverse figure professionali: dall'archeologo al restauratore, dal divulgatore scientifico allo sviluppatore di ambienti digitali. Ogni bambino avrà la possibilità di esplorare un ruolo specifico, approfondendo i diversi aspetti del lavoro archeologico in base alle proprie attitudini e inclinazioni personali. Una giornata sarà dedicata alla visita dell'**Area Archeologica dell'Antica Kainua a Marzabotto**, che offrirà uno sguardo diretto sul patrimonio archeologico del territorio e sull'importanza della sua conservazione e valorizzazione.

Piloti del futuro, dall'idea al videogioco porterà ragazzi dagli 11 ai 13 anni in un campo estivo immersivo che, **dal 13 al 17 luglio**, unirà creatività, tecnologia e progettazione per avvicinarli al mondo dell'innovazione tecnologica. Durante la



**FONDAZIONE
GOLINELLI**
l'intelligenza
di esserci

settimana esploreranno il **design industriale**, la **robotica applicata** e la progettazione di **videogiochi**, scoprendo come le tecnologie possano trasformare un'idea in un progetto concreto. Progetteranno **veicoli del futuro**, lavorando su concept, funzionalità e prototipazione attraverso strumenti digitali e principi di robotica. Il mezzo ideato diventerà poi il protagonista di un **videogioco originale**: un mondo interattivo che nascerà direttamente dalle loro scelte di design e dalle caratteristiche del veicolo progettato. Le attività saranno condotte da esperte/i di edutech e design per la didattica di Fondazione Golinelli in collaborazione con i professionisti dell'azienda **Dallara**, costruttrice di automobili da competizione, specializzata in progettazione, produzione, aerodinamica e dinamica del veicolo.

Campi estivi a BOOM, in Via Piemonte 6/8, (Osteria Grande, BO)

Nell'ambito della collaborazione con BOOM, knowledge e innovation hub di CRIF, Fondazione Golinelli propone campi estivi pensati per bambini e ragazzi, con esperienze che combinano creatività, tecnologia, coding, robotica e intelligenza artificiale. I percorsi sono strutturati in modo da stimolare il pensiero logico-computazionale, la collaborazione, il problem solving e la capacità di progettare soluzioni innovative, in un contesto divertente e partecipativo.

In **Vibe Coding & Robotica, dal 20 al 24 luglio**, ragazze e ragazzi dagli 11 ai 13 anni potranno confrontarsi con il coding e l'intelligenza artificiale. Attraverso il vibe coding, impareranno a collaborare con l'IA usando prompt efficaci, progettare soluzioni e sviluppare strategie per controllare robot programmabili, affrontando obiettivi, vincoli e casi limite. Un'esperienza che unisce logica, creatività e problem solving, pensata per avvicinarsi al mondo della programmazione del presente e del futuro.

Nel campo **Creatività, Coding e Robotica**, previsto **dal 7 all'11 settembre**, bambine e bambini dai 7 ai 10 anni saranno guidati in un percorso laboratoriale che unisce coding visuale, robotica educativa e tinkering. La progettazione e la costruzione di modelli stimoleranno manualità, immaginazione e capacità di ideare soluzioni originali, trasformando la tecnologia in uno strumento di espressione creativa e collaborazione.

Maggiori informazioni sul sito di [BOOM Knowledge Hub](#).

LE SUMMER SCHOOL SU SCIENZE DELLA VITA E NUOVE TECNOLOGIE

Le Summer School su Scienze della Vita e Nuove Tecnologie sono pensate per studenti di scuola secondaria di II grado che non si accontentano di studiare sui libri, ma desiderano sperimentare, innovare e proiettarsi al futuro. Attraverso percorsi esperienziali e sfide progettuali, i partecipanti potranno, da una parte, sperimentare il rigore del metodo scientifico e sviluppare competenze trasversali fondamentali per affrontare i percorsi di studio e le professioni del futuro, dall'altra vivere un'esperienza entusiasmante insieme a coetanei provenienti da tutta Italia. Le attività, a cura di G-LABS.r.l. Impresa Sociale, si svolgeranno nei laboratori modernamente attrezzati di Opificio Golinelli.

Proposte per il biennio

Esplorazioni scientifiche e tecnologiche in laboratorio, dall'8 al 10 giugno esplorerà la scienza e la tecnologia attraverso un percorso coinvolgente basato su attività pratiche, laboratoriali e sperimentali. Nel corso delle attività, i partecipanti analizzeranno campioni di acqua e aria utilizzando sensori ambientali programmati con piattaforme open source come Arduino, imparando a raccogliere, interpretare e rappresentare dati scientifici. Questo approccio consentirà di comprendere come la tecnologia possa supportare il monitoraggio ambientale e la ricerca, favorendo una riflessione critica sui temi della sostenibilità e della tutela dell'ecosistema. Parallelamente potranno progettare e realizzare semplici strumenti scientifici mediante la stampa 3D, seguendo l'intero processo: dall'ideazione alla modellazione digitale, fino alla produzione del prototipo. L'integrazione tra progettazione tecnologica ed esperimenti di laboratorio di biologia e chimica permetterà di collegare teoria e pratica, rendendo più concreti e comprensibili i fenomeni studiati.

Proposta per il biennio e il triennio

Hackathon di vibe coding, dal 29 giugno al 1° luglio, sarà un'esperienza immersiva di tre giorni in cui gli studenti progetteranno e realizzeranno, in team, un vero software sviluppato insieme all'intelligenza artificiale.



Non sono richieste competenze di programmazione pregresse: l'hackathon è pensato per valorizzare creatività, pensiero progettuale e collaborazione. Guidati da una metodologia pratica e da strumenti AI, i team trasformeranno un'idea in un prototipo funzionante o una demo convincente, passando attraverso fasi di brainstorming, validazione, progettazione e sviluppo assistito. Al termine, i progetti saranno presentati a una giuria che valuterà chiarezza dell'idea, qualità dell'esperienza utente, originalità e capacità del team di utilizzare l'AI in modo efficace. Il gruppo vincitore riceverà un premio.

Proposte per il triennio

Gene Editing: tecniche di manipolazione del DNA si terrà **dall'8 al 12 giugno** e **dal 29 giugno al 3 luglio**. Durante questo percorso i partecipanti impareranno a usare la tecnica CRISPR/Cas9 per modificare il DNA di batteri Escherichia Coli fluorescenti. L'esperienza, che si svolgerà in un laboratorio di biologia molecolare, permetterà di comprendere meglio il potenziale di questa straordinaria tecnica, ma anche di riflettere sugli aspetti etici che comporta discutendo insieme a filosofi che da anni si occupano di queste tematiche. Infine, si potrà entrare in un laboratorio virtuale per vivere un'esperienza ancora più immersiva nel mondo della scienza. In collaborazione con **Filò - Il filo del pensiero** ed **Emanuele Panza**, ricercatore del Dipartimento di Scienze Mediche e Chirurgiche (DIMEC).

Le colture cellulari come modello di ricerca biotecnologica è in programma **dal 10 al 12 giugno, dal 17 al 19 giugno e dal 9 all'11 settembre**. Le colture cellulari consentono di analizzare il comportamento delle cellule al di fuori dell'organismo vivente, in condizioni artificiali dette "in vitro", che cercano di replicare il più possibile il microambiente del tessuto o dell'organo di origine. Le colture cellulari e tissutali trovano applicazione in molteplici ambiti della ricerca scientifica e sono impiegate per studiare i processi di sviluppo e differenziazione cellulare, come modelli sperimentali nella ricerca di base, in medicina, nel settore farmaceutico e per la produzione di proteine terapeutiche, vaccini e anticorpi monoclonali. Attraverso esperimenti pratici, gli studenti potranno osservare da vicino il funzionamento delle cellule, esplorando processi biologici fondamentali come la divisione e la morte cellulare e le risposte delle cellule a stimoli esterni. Inoltre, **grazie alla collaborazione con CellDynamics**, una startup che lavora nel campo delle scienze della vita, potranno capire come nasce e si sviluppa un progetto di ricerca applicata. La settimana sarà un'occasione unica per avvicinarsi allo studio della biologia e conoscere da vicino la ricerca scientifica.

Dalle cellule agli impianti su misura, prevista dal 20 al 24 luglio, offrirà agli studenti l'opportunità unica di lavorare su casi reali, combinando nozioni e strumenti medici, biotecnologici e bioingegneristici. Si analizzerà il caso clinico di un paziente affetto da tumore osseo, esercitandosi su linee cellulari tumorali per comprendere il ruolo fondamentale della coltura cellulare nella ricerca oncologica; sarà inoltre possibile analizzare immagini TAC al fine di individuare lesioni tumorali ossee; si concluderà con un impianto personalizzato e gli strumenti necessari alla ricostruzione anatomica del paziente, che verranno successivamente realizzati mediante stampa 3D. In collaborazione con osteobionix.

PERCORSI PER STUDENTI UNIVERSITARI, RICERCATORI E DOCENTI

Un'offerta formativa dedicata a studenti universitari, ricercatori, insegnanti, dirigenti scolastici, educatori e formatori che si compone di attività orientate a rafforzare le competenze in un'ottica di diffusione della cultura tecnico-scientifica. L'approccio usato è quello STEAM, declinato in modo sinergico con l'ibridazione digitale per favorire esperienze educative autentiche e significative, fornendo così strumenti raccordati agli argomenti curriculari e orientati alla replicabilità didattica.

Tra le esperienze proposte nei prossimi mesi all'Opificio Golinelli:

La scuola intensiva **Entrepreneurship in Humanities**, realizzata da Fondazione Golinelli in collaborazione con G-LAB S.r.l. Impresa Sociale, è pensata per **giovani under 35** con formazione umanistica interessati a esplorare il mondo dell'impresa culturale attraverso le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale. L'edizione 2026 si svolgerà **dall'8 al 12 giugno online**, con cinque webinar pomeridiani, e **dal 15 al 20 giugno in presenza** presso l'Opificio Golinelli di Bologna. Il percorso combina momenti formativi e attività progettuali, fino a un'esperienza di lavoro in team su sfide del settore culturale, con l'obiettivo di sviluppare competenze interdisciplinari, progettuali e imprenditoriali.

La scuola estiva **Microscopia di base**, in programma **dal 22 al 24 giugno** presso l'Opificio Golinelli, offrirà un'esperienza fortemente laboratoriale dedicata alla microscopia ottica per **studenti e ricercatori**. I partecipanti avranno l'opportunità di



**FONDAZIONE
GOLINELLI**
l'intelligenza
di esserci

imparare a preparare diversi tipi di vetrini e a sperimentare tecniche di osservazione “a fresco”, sviluppando competenze nel riconoscimento di differenti tipologie cellulari e delle loro principali strutture, come nuclei, cloroplasti, cromoplasti e stomi.

La scuola estiva **Approccio STEAM: lavorare in classe con le tecnologie educative in modo cooperativo**, in programma **dal 6 al 9 luglio** presso l'Opificio Golinelli, è un percorso rivolto a **docenti ed educatori interessati a ripensare la didattica** secondo un approccio STEAM. A cura di G-Lab S.r.l. Impresa Sociale, il corso guiderà i partecipanti attraverso attività pratiche e collaborative, valorizzando metodologie e sperimentazioni sviluppate dalla Scuola delle idee Marino Golinelli, la prima scuola secondaria di I grado STEAM, con l'obiettivo di integrare tecnologie educative e lavoro cooperativo nei contesti di apprendimento.

Con la scuola estiva **Colture cellulari in laboratorio tra ricerca scientifica e didattica**, previsto **dal 7 al 9 luglio** presso l'Opificio Golinelli, è un percorso rivolto a **docenti di scienze** che desiderano approfondire la biologia cellulare attraverso un'esperienza diretta in laboratorio. Le attività si concentrano sulle tecniche di base della coltura cellulare animale e permettono di osservare processi fondamentali come la divisione cellulare e la risposta a stimoli esterni, con la possibilità di raccogliere documentazione utile per la didattica in classe.

Pensato per **insegnanti** provenienti da tutta Europa, **Erasmus+ Training: Engaging Classrooms with Game-Based Learning and STEAM – International Summer School**, in programma **dal 27 al 31 luglio**, propone un'esperienza immersiva nei laboratori dell'Opificio Golinelli. Il corso combina educazione STEAM, apprendimento basato sul gioco e tecnologie digitali, offrendo strumenti e metodologie innovative per promuovere creatività, pensiero critico e capacità di problem solving in contesti educativi internazionali.

Infine, la **Bologna Summer School of Genome Regulation**, in programma **dal 13 al 17 luglio** presso l'Opificio Golinelli, è una scuola estiva intensiva di cinque giorni in lingua inglese, organizzata da G-Lab S.r.l. Impresa Sociale in collaborazione con Fondazione Golinelli e sotto la direzione scientifica di Alessandro Gardini, Associate Professor in Genome Regulation and Cell Signaling presso The Wistar Institute (Philadelphia), e Giovanni Perini, Professore di Genetica presso l'Università di Bologna. Il programma propone un'esperienza formativa avanzata che combina lezioni frontali, seminari con esperti internazionali di genomica e attività pratiche di analisi di dataset genomici. I partecipanti approfondiranno le tecnologie di sequenziamento ad alta produttività di DNA e RNA, i principi dell'epigenomica e della trascrittomica e l'organizzazione tridimensionale del genoma. Il percorso è rivolto a studenti di dottorato, postdoc e ricercatori; è richiesto il possesso di una laurea triennale come requisito minimo, mentre la laurea magistrale è preferibile.