

# phyrtual

## Palestra dell'Innovazione

Phyrtual è un ambiente fisico-virtuale per l'innovazione e l'educazione per la vita. È una palestra per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica. È uno spazio aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università, che ha come cuore pulsante i giovani. È un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo. Nell'InnovationGym, che si trova a Roma in via del Quadraro 102, sono presenti i seguenti spazi:

- **FABLAB:** spazio dedicato alla fabbricazione tradizionale e digitale, animato dai nuovi artigiani (i makers) aperto al territorio e al mondo della scuola.  
Nel primo FabLab a Roma costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms troverai: Stampante 3D Sharebot - Stampante 3D PowerWASP - Laser Cutter-Plotter - Fresa - Pantografo - Levigatrice - Tornio - Trapano a colonna - Saldatore - laboratori e workshop aperti alle scuole e al pubblico - corsi professionalizzanti.
- **ROBOTIC CENTER:** centro in cui si elaborano nuove metodologie didattiche per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni scientifico-tecnologiche.  
Nel Robotic Center troverai: kit didattici con Ape Robot - We Do Lego - NXT Mindstorm - EV3 - kit Energia Rinnovabile - Saldatori da banco - Arduino - componenti elettronici - laboratori di robotica - competizioni per scuole di ogni ordine e grado.
- **IDEATION ROOM:** spazio didattico per favorire la creatività, l'innovazione a tutto campo e l'imprenditorialità attraverso l'esercizio dell'autoconsapevolezza, del problem solving, del decision-making, del business modelling, del disegno e del coding.  
Nell'Ideation Room troverai: Lego Serious Play - Lavagna interattiva WII Remote - Root Cause Analysis Tools - Business Model Canvas - micro moduli didattici - software e apps design challenges.
- **ACTIVITY SPACE:** spazio di edutainment dedicato alla leadership, al team building, alla motivazione. Esercizi fisici e mentali, giochi e molto altro per apprendere e mettere in pratica le competenze del 21° secolo.  
Nell'Activity space troverai: ZoomeTool - Toobeez - palle - corde ecc.

A completare la Palestra dell'Innovazione altri tre spazi per la condivisione:

- **CONFERENCE ROOM - WORKSHOP ROOM - PHYRTUAL.ORG**

Grazie a **Phyrtual.org**, il primo ambiente di innovazione sociale basato su conoscenza, apprendimento e community building, il progetto Palestra dell'innovazione potrà connettersi con il resto del mondo e auto sostenersi grazie al *crowdfunding*.

Un progetto della



Con il supporto di



Con il patrocinio di



*Il professor Alfonso Molina, ideatore della Palestra, descrive la visione:*

**“UNA RETE DI PALESTRE DELL’INNOVAZIONE  
PER UNA CULTURA DIFFUSA DELL’EDUCAZIONE PER LA VITA”**

Nasce a Roma la PALESTRA DELL’INNOVAZIONE PHYRTUAL, un posto originale del tutto romano, italiano, dedicato all’autoconsapevolezza, la creatività, l’imprenditorialità e l’innovazione a 360 gradi: tecnologica, sociale e civica. La palestra vuole essere uno spazio per l’educazione per la vita, dove i giovani, ma non solo, anzi tutti, possono attrezzarsi di più per il viaggio della vita e del lavoro. È un luogo dove inventare e costruire significa inventarsi e costruirsi, scoprire significa scoprirsi, creare e innovare significa crearsi e innovarsi. È uno spazio dove il lavoro di squadra, la collaborazione creativa e la solidarietà si nutrono di uno spirito di servizio alla comunità, al territorio, per la promozione del bene comune e una cultura diffusa dell’innovazione. La palestra fa uso di tutte le forme di apprendimento più avanzate, a cominciare dall’apprendimento esperienziale con il ruolo centrale del progetto d’innovazione, della prototipazione rapida attraverso il fab lab e le altre attività ecc.

Ma è anche un luogo dove si valorizza la conoscenza accumulata da decenni nella università e nell’industria che oggi, con lo sviluppo di *open content*, *cloud computing*, *big data* ecc., comincia a diventare disponibile attraverso forme di visualizzazione (visualization) e di analisi (analytics) innovative. La palestra così guarda sempre al futuro, alle opportunità e alle sfide che emergono della rapida evoluzione tecnologica e della società nel suo complesso. Guarda anche all’Europa cercando di contribuire al posizionamento di Roma e del Lazio tra le città e le regioni più innovative.

Abbiamo un sogno. Immaginiamo che molte palestre dell’innovazione di differente misura e configurazioni nascano in città e, in particolare, nel mondo della scuola. Così come esistono i laboratori di fisica, chimica, informatica, e la palestra per l’educazione fisica, immaginiamo la creazione di palestre dell’innovazione “phyrtual” in tutte le scuole. Una volta lanciata la prima palestra “phyrtual,” vogliamo lanciare la sfida della creazione di palestre nella scuola. Cercheremmo di stimolare la formazione di squadre di insegnanti e ragazzi per lavorare in questa sfida, usando il *crowdfunding* e altre modalità per trovare le risorse necessarie.

