



L'innovazione condivisa: il modello Phyrtual InnovationGYM

La **Fondazione Mondo Digitale** presenta il programma delle attività della **Palestra dell'innovazione** con un evento laboratorio aperto a tutti i cittadini. Verranno presentati i laboratori di elettronica per i giovanissimi **maker** della scuola primaria ai workshop intensivi per imprenditori e manager sul metodo *Lego Serious Play*: è pronto il "Piano dell'offerta formativa" della Palestra dell'Innovazione, basato sulla metodologia di **educazione per la vita**, che coniuga **conoscenze**, **competenze** e **valori** e tre dimensioni di apprendimento, lungo l'arco della vita (*lifelong*), in tutti gli ambiti della vita (*lifewide*) e a livello profondo, trasformativo (*lifedeeep*).



Il **programma delle attività della Palestra dell'Innovazione** verrà presentato il **25 settembre**, alle ore 19, con un'esperienza "immersiva" nei diversi ambienti, **Fab Lab**, **Idea-tion Room**, **Robotic Center** e **Activity Space**. A fare da guida, dopo il saluto di benvenuto di **Mirta Michilli**, direttore generale della **Fondazione Mondo Digitale**, sarà **Alfonso Molina**, ideatore della Palestra, professore di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale. Interverrà anche **Silvia Invernici**, responsabile education Intel Italia.

Le esibizioni di robot saranno affidate ai “**Campioni del mondo di robotica**”, studenti e docenti degli istituti d’istruzione secondaria superiore **Galileo Galilei** e **Democrito** di Roma, che a luglio scorso sono tornati vittoriosi dalla RoboCup in Brasile. A spiegare la rilevanza della robotica educativa all’interno della Palestra sarà **Daniele Nardi**, presidente della **RoboCup Federation** e professore ordinario di Intelligenza artificiale alla “Sapienza” Università di Roma.



Nel **Fab** **Lab** **Phyr-**
tual, il primo laboratorio romano di fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del **MIT's Center for Bits and Atoms**, i cittadini potranno scoprire cosa è possibile realizzare con una stampante 3D, una laser cutter, un plotter da taglio, una fresa o un pantografo, con dimostrazioni efficaci, come piccoli laboratori di autoproduzione, prototipazione rapida o bigiotteria. Mentre i più piccoli potranno cimentarsi nella saldatura di circuiti elettronici.

Giovani startupper, imprenditori, dirigenti scolastici, docenti, o chiunque voglia sviluppare un'idea o trovare soluzioni originali e condivise a un problema reale, troverà stimolanti le attività dell' **Ideation Room**, dove si trovano Lego Serious Play, lavagna interattiva Wii Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, micro moduli didattici, software e app design challenges. Nell' **Activity Space**, invece, i cittadini potranno mettere alla prova le competenze del 21° secolo, grazie a strumenti efficaci come *Zoo-meTool* o *Toobeez*.

Realizzata alla Città Educativa di Roma, a via del Quadraro 102 (quartiere Tuscolano), e inaugurata lo scorso marzo, la **Palestra dell'Innovazione** è un modello strategico per lo sviluppo dell'istruzione, perché è il luogo dove si sperimenta l'educazione per la vita, si pratica l'**open innovation** e si progetta il cambiamento secondo i principi dell'**innovazione sociale** per rispondere alle sfide cruciali del 21° secolo, a partire dall'emergenza della disoccupazione giovanile e dal fenomeno dei *Neet*.