

[Newsletter 2 del 27 maggio 2014]

COWORKING ED ECONOMIA COLLABORATIVA

dalla competizione alla condivisione

Ciclo di incontri e seminari, ad ingresso libero, presso "Millepiani", via Nicolò Odero 13, Roma

"Wéant d'air"
Marcel Broda, 1925

Fablab e le palestre dell'innovazione: le frontiere delle professioni e dell'artigianato

Università, scuole, artigiani tradizionali e digitali, professionisti e imprese insieme per sperimentare le nuove forme dell'apprendimento e della produzione creativa, tra innovazione tecnologica, sociale e civica.

Come stanno evolvendo le professioni, l'artigianato e quale formazione necessita l'autoimprenditorialità in uno scenario di profondo rinnovamento dei processi produttivi? Ascoltiamo chi ha iniziato percorsi di innovazione sociale e produttiva, chi ha cominciato a "fare" innovazione nei territori, a coinvolgere la cittadinanza, a creare community, a costruire imprese creative, a formare i giovani guardando al mondo del lavoro che verrà.



Parte da Roma il servizio pubblico per l'innovazione

[Alfonso Molina] professor of Technology Strategy, University of Edinburgh
direttore scientifico, Fondazione Mondo Digitale

La fondazione "Mondo digitale" e la sua Palestra dell'innovazione
(Phyrtual innovation gym)

Come fondazione "Mondo digitale", struttura non profit che lavora per una società della conoscenza inclusiva, negli ultimi anni abbiamo concentrato le nostre forze soprattutto in cinque aree che insistono sulle maggiori criticità del sistema paese, dalla robotica educativa per migliorare le competenze Ict delle nuove generazioni (ma anche le soft skills) all'invecchiamento attivo. Lavoriamo così a un programma ambizioso di educazione per la vita, imprenditoria giovanile, innovazione, nuove professioni, con iniziative che coinvolgono partner di prestigio, dal pubblico al privato (Presidenza del Consiglio dei ministri, Inail, Google, Microsoft, Cna, ecc.) per rispondere con efficacia alle sfide di Europa 2020.

Abbiamo trasformato il conflitto tra generazioni in alleanza formativa e opportunità occupazionale, a partire dall'esperienza di successo "Nonni su internet", con cui abbiamo migliorato la qualità di vita di migliaia di anziani e responsabilizzato i nativi digitali: ora giovani e anziani possono anche imparare insieme a "fare il lavoro".

Nel bagaglio delle esperienze di successo ci sono già vari progetti: "Meet no Neel", "e-Care Family", "Tra generazioni: l'unione crea il lavoro" e "The Italian Makers". Non solo abbiamo sviluppato una piattaforma ricca e innovativa per contenuti, attività, strumenti e progetti, che mettiamo a disposizione anche della pubblica amministrazione per promuovere la partecipazione dei cittadini in ogni ambito, ma abbiamo inventato, progettato e realizzato uno spazio virtuale (fisico e virtuale) dove sperimentare l'innovazione in tutte le sue dimensioni, la "Palestra dell'innovazione" ("Phyrtual innovation gym").

La "Palestra dell'innovazione" è un posto originale - romano, italiano e internazionale - dedicato all'autoconsapevolezza, la creatività, l'imprenditorialità e l'innovazione a tutto campo: tecnologica, sociale e civica. È uno spazio dove il lavoro di squadra, la collaborazione creativa e la solidarietà si nutrono di spirito di servizio alla comunità, al territorio, per la promozione del bene comune e di una cultura diffusa dell'innovazione. La "Palestra" è un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni, aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università che ha come cuore pulsante i giovani. Si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditoria ed esercitare le competenze del XXI secolo.

Nell'InnovationGym, che si trova a Roma in via del Quadraro 102, sono presenti i seguenti spazi:

- **FAB LAB** è lo 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 si trovano stampante 3D Sharebot, stampante 3D PowerWASP, laser cutter, plotter, fresa, pantografo, levigatrice, tornio, trapano a colonna, saldatore. Tra le attività proposte ci sono laboratori e workshop aperti alle scuole e al pubblico e corsi professionalizzanti.

- **AI ROBOTIC CENTER** si elaborano nuove metodologie didattiche per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni scientifico-tecnologiche. Si sperimentano kit didattici con Ape Robot, We Do Lego, NXT Mindstorm, EV3, kit Energia Rinnovabile, saldatori da banco, Arduino, componenti elettronici. Tra le attività proposte laboratori di robotica e competizioni per scuole di ogni ordine e grado.

- **IDEATION ROOM** è lo 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 Gym si trovano Lego Serious Play, lavagna

interattiva. Wii Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, micro moduli didattici, software e app design challenges.

• **L'ACTIVITY SPACE** è 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 si trovano Zoomer-Tool, Toobeez, palle, corde ecc.

Abbiamo inaugurato la "Palestra dell'innovazione" due mesi fa, in occasione dell'ottava edizione della RomeCup, l'eccellenza della robotica a Roma, ma tutti gli spazi sono già pienamente operativi. Durante la settimana il Fab Lab è aperto ai maker e agli utenti autonomi nell'uso dei macchinari, il sabato invece è aperto al pubblico.

Abbiamo già organizzato anche alcuni eventi come lo Scratch Day (17 maggio), l'Open Day "Impariamo insieme" con l'associazione "Genitori per il talento" (11 maggio), il workshop gratuito "Robot in kit" con il team di consulenti informatici di "Robot Domestici" (10 maggio), ecc. Eventi e attività sono documentate quotidianamente da news sul nostro sito e sui canali social, con immagini, audio, video ecc.

Il Robotic Center ospita ogni mattina una o più classi delle scuole del territorio, con quattro diverse proposte, secondo l'età degli aspiranti progettisti.

• **Ape Robot** per le classi 1ª e 2ª della scuola primaria. Bee bot (ape robot) è un giocattolo-robot progettato per la scuola dell'infanzia e per i primi anni della scuola primaria. Consente al bambino di avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica e di apprendere le

basi dei linguaggi di programmazione, lo aiuta a visualizzare i percorsi nello spazio, a sviluppare la logica, a contare.

• **WeDo Lab** per le classi 3ª, 4ª e 5ª della scuola primaria. Si usa il set di costruzione WeDo per la realizzazione e programmazione di semplici modelli Lego collegati a un computer, che permette agli studenti di fare esperienze didattiche manuali, trovare soluzioni creative alternative, lavorare in gruppo.

• **NXT** per la scuola secondaria di primo grado. Consiste in costru-



zioni e tecnologia all'avanguardia con un mattoncino intelligente programmabile e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività.

• **Energia rinnovabile** per la scuola secondaria di primo e secondo grado. Con il kit energie rinnovabili di Lego Education le classi scoprono le potenzialità della robotica applicate alle nuove forme di energia.

La "Palestra" fa uso di tutte le

forme di apprendimento più avanzate e interlocutore privilegiato è sicuramente la scuola. 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. Cercheremo 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.

A completare la "Palestra dell'innovazione", infatti, ci sono altri tre spazi per la condivisione: conference room, workshop room e phyrtual.org.

E grazie a phyrtual.org, il primo ambiente di innovazione sociale basato su conoscenza, apprendi-

mento e community building, il progetto Palestra dell'innovazione può connettersi con il resto del mondo e può auto sostenersi grazie al crowdfunding.

Phyrtual sarà integrato con il Cloud della Solidarietà (Solidarity Cloud), un ambiente di supporto dove si trovano moduli didattici, apps, oggetti di conoscenza e di apprendimento per la formazione e la pratica del problem-solving, l'innovazione e l'imprenditoria. Il Solidarity Cloud è anche uno spazio per lo sviluppo di comunità di persone che vogliono contribuire alle esperienze formative dei giovani (es. artigiani e altri imprenditori che desiderano essere mentori o coaches) e alle esperienze di miglioramento della comunità. Completa il Solidarity Cloud, l'Open Community/Problem Store: uno spazio virtuale dedicato ai problemi e le opportunità provenienti dalla comunità di utenti (una sorta di "market pull"). Un esempio può essere un cittadino che pone un problema del territorio in cui vive e la community di phyrtual lo aiuta affrontando il problema come una sfida d'innovazione sociale.

L'innovazione sociale ci mostra una nuova strada per il cambiamento basata su una moltitudine di iniziative dal basso, di esperimenti quotidiani. Phyrtual è un ambiente aperto e collettivo, dove ogni progetto di innovazione sociale accetta la sfida di trasformarsi in un movimento e ogni partecipante quella di diventare un innovatore. Così Phyrtual, progetto tra i progetti, accetta la sfida di diventare la piattaforma di servizio al movimento di innovazione sociale globale.

La PA alla svolta dell'economia collaborativa

Al Forum PA la prima conferenza sul ruolo della pubblica amministrazione nella Sharing Economy.

Carsharing, alloggio condiviso, scambio e baratto. Tredici italiani su cento hanno usato almeno un servizio di sharing. Il 29 maggio presso il Forum PA a Roma, al Palazzo dei Congressi, avrà luogo la conferenza internazionale dedicata al rapporto tra pubblica amministrazione ed economia collaborativa, fenomeno in crescita a livello mondiale.

La conferenza, denominata "Privat and Share. La PA alla svolta dell'economia collaborativa", chiuderà la tradizionale manifestazione dedicata all'innovazione nella pubblica amministrazione e nei sistemi territoriali, che quest'anno si svolgerà proprio mentre il governo è impegnato sulla riforma della pubblica amministrazione (Renzi/Madia) e del terzo settore, in risposta alle profonde dinamiche di trasformazione sociale ed economica.

I numeri della sharing economy - Inserita tra i Top5 trend del 2014 da osservatori internazionali come Forbes e Guardian, l'economia collaborativa descrive una vera e propria transizione di sistema, sollecitata e al tempo stesso abilitata da fattori di ordine tecnologico, economico, sociale e caratterizzata dall'adozione di meccanismi di condivisione e collaborazione tra cittadini, aziende e pubbliche amministrazioni lungo l'intera filiera di produzione, consumo e distribuzione del valore.

In Usa ha scambiato o prestato dei beni il 52% delle persone, in Inghilterra il 64%. In Italia i numeri sono più bassi,ppure, secondo Marta Mainieri di "Collaboriamo", con un 13% della popolazione che ha utilizzato almeno una volta servizi di sharing, l'economia collaborativa in Italia si avvicina al "tipping point" per la diffusione di un fenomeno tra la popolazione (individuato da Everett Rogers al 15%). A questo 13% si aggiunge un altro 10% che si dichiara interessato, mentre il 59% conosce il fenomeno almeno per sentito dire. Tra i servizi più utilizzati ci sono quelli legati alla mobilità (car-sharing), all'alloggio condiviso, allo scambio e al baratto. Tra le resistenze di chi non ha provato i servizi di sharing, le più diffuse riguardano sia la condivisione di beni di proprietà sia la fiducia verso gli altri. (Dati: Sharitaly, novembre 2013). Se pensiamo alle istanze sollevate nelle principali città europee (solo negli ultimi giorni arrivano notizie da Milano, Berlino, Bruxelles, Barcellona) in termini di mobilità urbana, licenze e assicurazioni connesse al carsharing, al bike-sharing e ai servizi di trasporto alternativo ai taxi come Uber; alle questioni fiscali legate a piattaforme di scambio di accoglienza e alloggio come Airbnb e alle questioni di sostenibilità e coesione sociale legate al cohousing, il collegamento è lampante. Sempre più alla pubblica amministrazione viene chiesto non solo di non ostacolare, ma di concedere, governare e facilitare le nuove dinamiche che trovano nella città un naturale vivaio di sperimentazione e diffusione. In aggiunta, e non da ultimo, il paradigma sharing suggerisce alla pubblica amministrazione nuovi modelli organizzativi che la mettano in grado di governare la complessità sociale con cui è chiamata a interagire.

All'iniziativa romano parteciperanno: Airbnb Italia, Uber Italia, ShareNL (la piattaforma che facendo di Amsterdam la prima sharing city europea), HousingLab, Sharexpo, Labaus - Laboratorio per la Solidarietà Comune di Bologna, European Freelancer Network, Cocoon Projects e Societing.

Programma e iscrizioni:

http://iniziative.forum.pa.it/convegno/2014_d.06