



La Maker Faire Rome apre alle scuole il 4 ottobre!

Makers and Education

Le stampanti 3D sono fatte anche per stare nelle aule di scuola. La dimostrazione l'avrete partecipando a questa **giornata interamente dedicata agli istituti scolastici e agli studenti**. Saranno presentati nuovi progetti dedicati al mondo della formazione e proposte per rendere più divertente e innovativo l'apprendimento mediato dalle nuove tecnologie.

I Makers sono stati definiti gli artigiani del XXI secolo, gli hobbisti tecnologici che si affidano alla creatività, all'innovazione, al problem solving. Tutte competenze che si devono cominciare ad acquisire a scuola, se possibile fin da piccoli. Si tratta dell'educazione per il XXI secolo.

Cos'è l'educazione del XXI secolo?

Il professor Alfonso Molina, docente di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale la definisce come *"quell'insieme di attività che consentono ai giovani di tutte le età di sviluppare le competenze utili per vivere e lavorare nel XXI secolo come la creatività, il problem solving, il lavoro di gruppo, la responsabilità sociale attività che spesso non vengono inserite nel curriculum scolastico standard ma che devono essere parte integrante della didattica innovativa per preparare i giovani alle sfide future"*.

Per questo ci è sembrato importante dedicare una giornata della Maker Faire al mondo della scuola e, in particolare, al settore della **Robotica educativa**.

La Robotica educativa è infatti un esempio eccellente di come le attività pratiche, logico-creative e di gruppo possano essere uno stimolo importante per i giovani. Imparare a programmare un robot significa sviluppare quelle abilità utili ad uno studente non solo da un punto di vista tecnologico matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi. Si tratta di un processo che viene messo in atto e che permette ai giovani di costruire un nuovo approccio alla vita e plasmare il proprio futuro. La metodologia utilizzata è quella costruttivista e inclusiva dell'imparare facendo. La robotica permette quindi di sviluppare capacità trasversali necessarie a garantire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e lo studente è posto al centro del processo educativo come costruttore del suo apprendimento.

È esattamente quella logica che sottende ai makers.

Sarà un caso che il simbolo della Maker Faire è proprio un robot?