



OFFICINE *einstein*

Alla fiera del creatore

Creata Domenica, 15 Settembre 2013 13:08

Scritto da Cristiana Rinaldi

"Non c'è bisogno del permesso di nessuno per fare grandi cose."

Lo ha detto Massimo Banzi, interaction Designer, educatore, sostenitore dell'Open Source Hardware e co-fondatore del [progetto Arduino](#).

L'edizione europea della [Fiera dei creatori](#) quest'anno si svolgerà da giovedì 3 a domenica 6 ottobre al Palazzo dei Congressi di Roma.

La Maker Faire è la più grande esposizione europea di progetti legati alla creatività e alla manifattura digitale.

Non sarà una comune fiera ma un'esperienza interattiva, uno spazio dove ci saranno esposizioni ma anche workshop, presentazioni e performance.

Chi sono i "makers"?

Potrebbero essere definiti gli hobbisti tecnologici del 21esimo secolo.

Si interessano di tecnologia, design, arte, sostenibilità, modelli di business alternativi. Vivono di comunità online, software e hardware open source, ma anche del sogno di inventare qualcosa da produrre autonomamente, per vivere delle proprie invenzioni.

In una fase di crisi come quella che stiamo vivendo, si affidano alla creatività facendo della propria passione un lavoro.

Il movimento dei Maker si basa sulla riutilizzazione e condivisione dei risultati, sulla creatività e sull'innovazione. Sul medio e lungo periodo potrebbe permettere di innescare importanti effetti virtuosi sull'economia, in cui comunità crescenti di makers sperimentano nuovi approcci alla produzione basati su tecnologie a basso costo.

Magari le competenze di questi "artigiani", che appunto si affidano alla creatività, all'innovazione, al problem solving, dovrebbero iniziare ad essere acquisite a scuola, se possibile fin da piccoli.

Si tratta dell'educazione per il 21esimo secolo!

Per il professor Alfonso Molina, docente di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della [Fondazione Mondo Digitale](#), l'educazione del 21esimo secolo è: "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".

La presenza dei giovani in questo contesto è fondamentale

Affinché scoprano, vivendo l'esperienza e toccandola con le proprie mani, dove siamo e dove possiamo andare, con convinzione, creatività, tecnologia ... in poche parole futuro!

Alla Maker Faire edizione europea a Roma, le scuole possono [registrarsi](#) online. 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.