

# Media art e hackaton per fare più scienza a scuola: ecco come

La scienza e il metodo scientifico si possono insegnare anche con le materie umanistiche. E perfino con l'arte, anzi, soprattutto con la media art. E le imprese hanno tutto l'interesse a investire in creatività, perché dalla cultura possono trarre linfa creativa e competitività. Il messaggio del Media Art Festival



“ Invent an idea to create an artwork in the cosmic space”. È la sfida lanciata da **Eduard Kac**, pioniere dell'arte della telepresenza, per l'hackathon promosso con l'Ambasciata Usa in Italia in occasione del **Media Art Festival** al Maxxi (17-19 maggio 2018). Un centinaio di studenti delle scuole superiori per una giornata lavorano con Scratch, il linguaggio di programmazione gratuito sviluppato dal MIT, per costruire sinergie creative tra **arte**, **animazioni**, **game** e **scienza**.

Una sfida difficile per i giovani in **formazione** perché **arte** e **tecnologia** sono ancora mondi lontani, anzi lontanissimi, che distano dalle nostre abitudini didattiche come la stazione spaziale internazionale, in orbita a 400 km dal livello del mare. Eppure, proprio lassù Eduard Kac, artista di origini brasiliane non nuovo a performance mediatiche, ha pensato di realizzare l'opera "Inner Telescope" con la collaborazione di un'astronauta francese. E la condivide per la prima volta in Italia con il pubblico nella mostra "[The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence](#)", allestita al MAXXI – Museo delle Arti del XXI secolo. Prima sperimentazione di arte nello spazio, realizzata con le "cose" disponibili in una stazione a gravità zero.

## Più scienza nella scuola

---

Come sottolineato anche da Silvio Garattini, direttore dell'Istituto di ricerche farmacologiche "Mario Negri" in un recente intervento, "ci si augura perciò che i politici non perdano tempo, ma agiscano rapidamente chiamando a raccolta ricercatori, pedagoghi e tutte le professionalità utili a stabilire le linee guida più idonee a promuovere non solo una coesistenza, ma una profonda integrazione tra scienza e umanesimo". **Il punto è proprio questo: non più scienza a discapito della cultura umanistica, ma più scienza e basta.** Perché la scienza e il metodo scientifico si possono insegnare anche con le materie umanistiche. E perfino con l'arte. Anzi, soprattutto con la *media art*, per la sua capacità di interpretare la complessità e la velocità delle trasformazioni della nostra epoca, traducendole in un linguaggio efficace per tutti.

## La scuola e la contaminazione dei saperi

---

Non possiamo rinnovare la scuola solo con addizioni e sottrazioni, aggiungendo e togliendo tra le discipline. Dobbiamo imparare a moltiplicare ed elevare a potenza. Perché **a scuola, prima di tutto, serve più cultura**, che si alimenta, anche in modo esponenziale, contaminando i saperi, a partire dalle competenze di base, leggere, scrivere e far di conto.

## Hackathon e apprendimento potenziato

---

Per gli studenti delle scuole **l'hackathon** è uno strumento di apprendimento potenziato, per questa ragione lo usiamo spesso nelle nostre attività. I giovani imparano a condividere e cooperare per raggiungere un obiettivo comune, importante, che li proietta in una dimensione professionale. In questo caso grazie alla realizzazione di giochi o animazioni che, nel sistema produttivo culturale e creativo del nostro paese, sono tra le componenti che alimentano in misura maggiore la creazione di valore aggiunto (11,5 miliardi) e posti di lavoro (quasi 160mila). L'ultimo rapporto della Fondazione Symbola, *lo sono cultura*, ci racconta che tra i sotto settori, dopo l'editoria, sono proprio le attività dei videogiochi (33.629) a registrare il maggior numero di imprese nell'ambito delle industrie culturali.

Cercare il supporto dei dati per noi significa essere concreti, rispondere a problemi reali offrendo soluzioni che portano risultati efficaci anche a breve termine.

## L'impatto dell'abbandono scolastico sul PIL

---

Perché il fallimento formativo delle nuove generazioni ha costi importanti che incidono anche sul Pil. Secondo i calcoli di [Tuttoscuola](#) in dieci anni sono stati "bruciati" 27 miliardi, perché hanno abbandonato la scuola quasi 1,8 milioni di studenti. Ecco perché orientiamo i giovani anche a partire dalle loro passioni, per aiutarli a essere prima di tutto imprenditori di sé stessi, a sviluppare lo spirito di iniziativa, la capacità di progettare e risolvere problemi.

## Quanto rendono gli investimenti in cultura

---

Ed è sempre il rapporto di Symbola a rivelarci che **l'investimento in cultura funziona e fa crescere i livelli di istruzione richiesti alle professioni culturali e creative**, perché il comparto prima di altri ha individuato nella crescita delle competenze una delle risposte alla crisi. Tra il 2011 e il 2016, infatti, i laureati sono aumentati dal 33 al 41% con un valore superiore al resto dell'economia (dal 17 al 20%).

L'approccio che abbiamo sviluppato può essere applicato in ogni settore della cultura, cercando di contaminare saperi e competenze, soprattutto ora che il sistema produttivo culturale e creativo del nostro paese ha ricominciato a crescere con numeri importanti. Secondo i conti di Symbola e Unioncamere, all'insieme di industrie culturali, industrie creative, patrimonio storico artistico, performing arts e arti visive, produzioni creative-driven, infatti, si deve il 6% della ricchezza prodotta in Italia: 89,9 miliardi di euro. Per l'effetto moltiplicatore sul resto dell'economia **per ogni euro prodotto dalla cultura, se ne attivano 1,8 in altri settori, fino ad arrivare a 250 miliardi dell'intera filiera culturale.**

## La ripresa culturale italiana

---

“Più spesa, più consumi, maggiore partecipazione e una rinnovata attrattività di patrimonio e territori”: sintetizza così la ripresa culturale italiana l'ultimo *Rapporto annuale Federculture*.

**Ma alla scuola arrivano i segnali di ripresa del paese? Docenti e studenti in che modo ne beneficiano mentre sono alle prese con l'emergenza educativa amplificata dalla crisi?** Conosciamo bene le difficoltà della scuola italiana e per questo abbiamo scelto il ruolo di “servizio pubblico per l'innovazione”. Sperimentiamo nuove soluzioni che poi mettiamo a disposizione delle scuole. Con [“Projecting the future”](#), ad esempio, abbiamo dato vita insieme a Epson a un percorso di produzione artistica all'interno del Media Art Festival e abbiamo realizzato anche un corner fisso alla [Palestra dell'Innovazione](#), attrezzato con tecnologie che rendono l'esperienza artistica sempre più coinvolgente.

## Creatività e competitività

---

Abbiamo così scoperto l'interesse delle imprese a investire in creatività, perché, come ci racconta il rapporto Symbola, anche le attività produttive che non rappresentano in sé un bene culturale, dalla cultura possono trarre linfa creativa e competitività. Un messaggio importante che ora vogliamo portare a tutti i giovani in formazione.