



Non vi è atto creativo e politico che non nasca dalla capacità di immaginare una realtà diversa

LA PALESTRA DOVE LE IDEE SI ALLENANO A DIVENTARE FUTURO



EDITOR'S RATING

Best Practice



BEST PRACTICE

7.9

Al civico 102 di via del Quadraro, a Roma, non ci si arriva per caso. Quest'arteria che si snoda come una ferita orgogliosa ma triste, quasi nascosta dal caos frenetico e dal traffico della via Tuscolana, a uno sguardo non superficiale mostra i suoi molteplici strati di storia: quella del rastrellamento nazista nel 1944, ad esempio, che valse la medaglia d'oro al merito civile; quella di un'edilizia che nella prevalente disomogeneità reca la firma di un passato che fa di questo quartiere un luogo dove l'aggettivo 'popolare' è inteso come categoria dell'anima prima ancora che fisico; quella di un forte tasso di immigrazione, che nel corso dei decenni ha cambiato colore di pelle ma non quell'esigenza, immutabile, di sentirsi a casa. In questo luogo non luogo, sospeso nel tempo come una poesia esistenzialista, il futuro ha piantato una radice profonda, tenace come quei fiori coloratissimi che – per il nostro stupore – nascono tra le fessure di cemento. Qui e non altrove. Al primo e al terzo piano di un edificio scolastico dagli spazi ampi e luminosi come si addice ai luoghi adatti ad educare le nuove generazioni, ha sede la Fondazione Mondo Digitale. Mette un'allegria e una voglia di fare inspiegabile questo posto, sarà per i volti di tutte le età e i colori che mi sorridono dalle gigantografie appese ovunque sulle pareti, sarà per quell'arredamento modulare che solo molto alla lontana ricorda quello desueto delle nostre aule scolastiche: a spiegarmi questa magia positiva è Mirta

Michilli, direttore generale della Fondazione che ha dato vita a questa struttura polifunzionale, la Città educativa di Roma, come indicato dalla targa all'ingresso. È lei a guidarmi in un meraviglioso viaggio alla scoperta di questo luogo fisico e virtuale dove si pensa, si respira, si progetta, si fabbrica futuro. "Iniziamo da qui" mi dice con contagioso entusiasmo, mostrandomi il Fab Lab, il primo a Roma, inaugurato nel marzo 2014 e realizzato in base alle indicazioni del Center for Bits and Atoms di Boston, animato da makers artigiani e aperto alle scuole. Si tratta di un laboratorio dove le tecnologie di fabbricazione tradizionale e digitale, grazie alla presenza di strumenti quali stampanti 3D, laser cutter, plotter, fresa, pantografo, solo per citarne alcuni, consentono di realizzare oggetti, di perfezionarne altri, e soprattutto di 'insegnare facendo' – anche ai più piccoli – i principi dell'elettronica. Un vitale disordine regna in questo luogo dove – non è una boutade – si respira un'aria elettrizzante, l'aria di un posto dove ogni giorno studenti e artigiani uniscono tradizione e avanguardia nella realizzazione di prototipi: un manichino con uno strano vestito blu non sta qui per caso, è la sintesi hi-tech realizzata dagli studenti dell'Istituto Tecnico Diaz di Roma in collaborazione con la storica sartoria Borghetti, un tripudio di led blu su tulle, legno e alluminio. Ma il fab lab è solo uno degli spazi che compongono la Palestra dell'Innovazione, traduzione concreta, pensiero tramutato in luogo, del modello di educazione per la vita che è pilastro basilare degli obiettivi perseguiti dalla Fondazione sin dalla sua costituzione. Questa, prima della trasformazione in fondazione nel 2006, ebbe il suo battesimo nel 2001 come Consorzio Gioventù Digitale, partnership tra pubblico e privato finalizzata alla promozione dell'innovazione nella scuola. La Palestra è "una realtà configurabile in base alle esigenze di ogni istituto, evolutiva, inclusiva, e dal basso" spiega Mirta. E' 'phyrtual', unisce cioè il reale al virtuale. C'è un solido schema teorico alla base di questa struttura, esito delle più accreditate e attuali linee di pensiero nel dibattito internazionale sull'innovazione dei sistemi educativi, sui motivi che creano disallineamento tra domanda e offerta di lavoro da parte delle aziende, sulla formazione e l'importanza del carattere etico, e che si ispira alla valorizzazione delle intelligenze multiple e delle cinque menti per il futuro teorizzate da Howard Gardner (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica). Le teorie sono state assemblate in un modello originale qui messo in atto in vari spazi funzionali, ideato da Alfonso Molina, Professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edinburgo e Presidente della Fondazione. Il mio viaggio prosegue infatti per l'Ideation Room, dove ci si allena ad apprendere le cosiddette soft skills, ossia quelle competenze chiave, non tecniche, espressamente indicate dall'Unione Europea già nel 2006 e riprese dal MIUR nel Documento tecnico del 2007, riassumibili come le capacità etiche richieste a ogni cittadino nel 21° secolo (abilità comunicative, creatività, collaborazione e pensiero critico); il Robotic centre, dove la scienza diventa passione, perché apprendere in maniera ludica – tra Api robot e modelli Lego – le basi logico-matematiche del coding e della programmazione computazionale non creerà una generazione di scienziati ma è elemento cruciale nella formazione di una mente aperta, per la quale l'errore è step verso nuovi tentativi e la soluzione del problema, e non una punitiva dichiarazione di fallimento. L'Activity space è invece l'area in cui attraverso esercizi fisici e mentali si apprendono le tecniche di gestione di un gruppo e si sviluppa la motivazione e la leadership. E ancora il GameLab, il VideoLab, l'ImmersiveLab: si fa fatica a chiamare ancora aule questi spazi dedicati all'apprendimento e allo sviluppo delle tecnologie digitali e della creatività. E

infatti non lo sono: manca il docente in cattedra e l'apprendimento noioso imposto dall'alto. Qui si apprende facendo, dalla digital art ai prototipi di prodotti interattivi nella realtà aumentata sino ai giochi di cui anche i più piccoli sono creatori e non fruitori passivi. Non è un caso che il modello della Palestra dell'Innovazione abbia ampiamente ispirato il documento governativo del MIUR 'La Buona Scuola'. Al termine di questa visita nel futuro, che qui è un presente che tutti creano ogni giorno, Mirta mi invita nel suo luminoso studio dalle cui finestre si intuiscono come orizzonte i resti dell'acquedotto romano, meraviglioso ossimoro temporale per occhi che hanno appena visto pionieristici strumenti tecnologici. La società della conoscenza inclusiva a vantaggio di tutti, la robotica educativa, e l'avvicinamento allo studio e alle professioni scientifico-tecnologiche sono da sempre la mission della Fondazione, il direttore tiene a sottolinearmelo. Tra i progetti 'storici', quello dell'alfabetizzazione digitale per anziani sin dal 2003 (Nonni su Internet), a cura degli studenti, è ormai diffuso in tutta Italia, e ha generato un modello di apprendimento intergenerazionale che negli anni ha generato 40.000 'Volontari della conoscenza', oltre a una reciprocità di saperi altrimenti difficilmente trasmissibili. Le iniziative per immigrati e rifugiati hanno portato invece alla pubblicazione di un manuale di linguistica, prodotto durante il decennio della presidenza di Tullio De Mauro, strumento utile per il conseguimento della certificazione informatica di base. Oggi sono innumerevoli le iniziative attive a livello locale, nazionale e internazionale, tutte condotte nel segno delle tre 'i' (inclusione, innovazione, istruzione) e con quella valenza pubblica che fa della Fondazione quasi un unicum a livello nazionale: a fronte di strutture governative che faticano a stare al passo coi tempi, a riconoscere il ruolo strategico di un settore quale ad esempio la robotica, in cui l'Italia vanta un'eccellenza storica, e quindi a 'fare sistema' puntando sulla valorizzazione di questo importante settore per l'occupazione, si è creata una rete di oltre sessanta scuole – ma il numero è costantemente in crescita – desiderose di competere in un modello di educazione adatto a rispondere alle sfide del nostro secolo. Sono tantissime le scuole in Italia che aspettano di crearsi una propria Innovation Gym, ispirata dal modello attivo a Roma, al civico 102 di via del Quadraro, da modulare in base alle specifiche esigenze e peculiarità: perchè l'educazione del futuro non può che essere per la vita. Solo attraverso un profondo ripensamento delle modalità di apprendimento si potrà colmare il gap con le richieste del mondo del lavoro e le sfide poste dalle evoluzioni del secolo: e occorre farlo a partire dalla scuola, che, sono le stime a dimostrarlo, muta e si innova quando viene a contatto con nuovi e vincenti modelli educativi, non per decreti imposti. Allora sì, diventa 'Buona'. Il centro di questa rete virtuale è qui, in questo luogo simbolico dove la Storia abbraccia il mito, il passato, il presente, il futuro, dove i resti archeologici sussurrano il dinamismo dei processi culturali, dalle radici tanto profonde che affondano in un terreno dai rapidi, fertili mutamenti.