

NASCE LA RETE DEI LABORATORI DI INNOVAZIONE, INIZIATIVA DI FONDAZIONE MONDO DIGITALE

## Leadership e robotica: una palestra per allenare ai nuovi mestieri

Nasce a Roma «Phyrtual», la prima «Palestra dell'innovazione», dove si insegnano tecnologie, problem solving e lavoro di squadra

di Antonella De Gregorio



Non pesi e tapis roulant, ma stampanti 3D e saldatori da banco. È questa l'attrezzatura di base delle «Palestre dell'innovazione», luoghi dove si costruiranno le abilità richieste per la vita nel 21esimo secolo: creatività, leadership e lavoro di squadra; problem solving e gestione di gruppi. Un'idea lanciata nel 2013 da **Alfonso Molina**, direttore scientifico di Fondazione Mondo Digitale e docente di Strategie delle tecnologie all'università di Edimburgo; inaugurata nel marzo 2014; e promossa oggi, alla Città educativa di Roma, capofila di una rete nazionale di «palestre» che porteranno nelle scuole italiane il vento della novità. «Senza mettere in discussione le discipline curriculari, ma allenando i giovani ad afferrare le opportunità quando si presentano, preparandoli - spiega **Marta Michilli**, direttore generale Fondazione Mondo Digitale - ai nuovi mestieri». Le statistiche più aggiornate dicono che il 65% dei lavori che si troveranno a svolgere i bambini che oggi entrano alle elementari non esistono ancora. «Noi - dice Michilli - vogliamo insegnare ai giovani a organizzare la mente per cogliere i cambiamenti, imparare a imparare, "programmare la fortuna", trovarsi cioè al posto giusto al momento giusto».

## **Materie innovative**

In via del Quadraro a Roma, nella prima e per ora unica palestra dell'innovazione («Phyrtual»), laboratorio che coniuga tecnologie e tecniche nuove, le materie insegnate si chiamano «prototipazione rapida», «disegno con Google Sketchup», «robotica», «hackathon», «saldatura». Si impara a creare brand di successo e a promuoverli sul web, a stampare in 3D. È un posto in cui i giovani, gli artisti digitali, i makers, possono «attrezzarsi» per il proprio sviluppo personale e professionale. «La Palestra utilizza tutte le forme di apprendimento più avanzate - spiega Michilli -: dalla fabbricazione digitale alla realtà immersiva e virtuale, dall'autoconsapevolezza al problem solving, dal gaming alla robotica». Il linguaggio, superfluo dirlo, è quello della sperimentazione, della ricerca e della creatività.

## **La palestra**

L'«Innovation gym» contiene tanti spazi quante sono le fasi che portano alla realizzazione di un concetto: l'*activity space*, dove si sviluppano il lavoro di squadra e le abilità di leadership attraverso giochi fisici e mentali. L'*Ideation room*, spazio usato per stimolare la creatività attraverso l'esercizio dell'autoconsapevolezza e del problem solving. Il *FabLab*, dedicato alla

fabbricazione tradizionale e digitale, costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms, con stampanti 3D, laser, plotter, fresa, levigatrice, tornio, saldatore aperto al territorio e al mondo della scuola. Il *Robotic center*, dove si elaborano metodologie didattiche per la formazione dei giovani nella robotica. E spazi per conferenze e condivisione delle idee.

## La Rete

E con il progetto «Innovation Gym», la Fondazione - sostenuta anche da Roma Capitale - ha radunato una cinquantina di scuole, dalle elementari ai licei, agli istituti tecnici, di tutte le Regioni, dal Friuli alla Sicilia. Insegnanti appassionati e curiosi di capire che cosa si può fare e come lo si può riprodurre nelle proprie aule. La sfida è quella di far nascere tante Palestre dell'Innovazione che rispettino le diverse realtà scolastiche e territoriali: «devono essere cioè configurabili, evolutive, inclusive e dal basso», dice Michilli. La «Rete nazionale delle palestre dell'innovazione» ha già un primo nucleo di firmatarie e l'avallo del Miur, che oltre ad aver incluso la proposta tra le buone pratiche da realizzare, all'interno de «La buona scuola», ha promesso «fondi cospicui», per bocca di **Donatella Solda Kutzman**, della segreteria tecnica del Miur.

## In ogni scuola

La Palestra è a disposizione di studenti, scuole, università, esperti di tecnologie e imprese. «Abbiamo un sogno: che molte palestre dell'innovazione di differente misura e configurazioni nascano in città e, in particolare, nel mondo della scuola - ha detto Molina, che ha lanciato anche un video e un booklet per presentare l'iniziativa -. 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. Cercheremmo di stimolare la formazione di squadre di insegnanti e ragazzi per lavorare in questa direzione, usando il crowdfunding e altre modalità per trovare le risorse necessarie». «Noi della Fondazione Mondo Digitale - ha aggiunto - siamo disponibili per mettere tutto ciò che abbiamo imparato, tutto ciò che abbiamo creato a disposizione per costruire questo grande sogno». Per entrare a far parte della rete, si può contattare la segreteria organizzativa attraverso il sito [www.innovation.org](http://www.innovation.org).