



Cosa sono le Palestre dell'innovazione?

Luoghi sia fisici che virtuali in cui giovani, artisti digitali e maker possono aprire la mente e sviluppare le capacità creative. Ecco perché ne servirebbe una in ogni scuola



In un incontro organizzato alla **Città educativa di Roma**, la **Fondazione mondo digitale** e il **Miur** hanno lanciato la **Rete nazionale delle Palestre dell'innovazione**, che è sostenuta anche da **Roma Capitale** ed è nata con l'obiettivo di diffondere nelle scuole italiane un nuovo **modello di educazione**, adatto alla vita del secolo in corso. Le Palestre hanno lo scopo di **aprire la mente** e prepararla a rispondere alle **continue evoluzioni** economiche, sociali, culturali, scientifiche e tecnologiche del ventunesimo secolo.

Le scuole che hanno aderito alla Rete sono già 47, provenienti da **14 regioni**, e si sono date appuntamento nella prima – e finora unica – Palestra dell'innovazione italiana, creata a marzo di quest'anno proprio alla Città educativa di Roma da **Alfonso Molina**, direttore della Fondazione mondo digitale. Obiettivo di Molina è far nascere in tutte le scuole italiane uno spazio dedicato all'innovazione, per far evolvere dall'interno il sistema scolastico esistente adattandosi alle diverse realtà territoriali.

Le Palestre dell'innovazione sono luoghi *phyrtual*, sia fisici che virtuali, in cui si affrontano i temi dell'**autoconsapevolezza**, della **creatività**, dell'**imprenditorialità** e dell'**innovazione** a tutto tondo, sia tecnologica che sociale, civica e personale. L'idea alla base dell'iniziativa, ripresa tra l'altro anche nel documento La buona scuola del **Miur**, è dare vita a un luogo in cui **giovani, artisti digitali** e **maker** possano lavorare per il proprio sviluppo personale e professionale. All'interno della Palestra di Roma, ed esempio, è già presente un *activity space* per gli esercizi fisici e mentali, una *ideation room* per favorire la creatività, un **FabLab** per la **fabbricazione digitale e tradizionale**, e infine un **Robotic center** per **l'insegnamento della robotica**.

Le forme di apprendimento delle Palestre sono le più innovative e hanno come parole d'ordine la **sperimentazione** e la **creatività**. Si va dalla fabbricazione digitale alla realtà virtuale, dal **problem solving** al **gaming** e alla **robotica**. In questo modo si spera anche di contrastare l'abbandono scolastico e la disoccupazione giovanile, favorendo la **creazione di posti di lavoro specialistici** nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.