



Arriva la Rete Nazionale delle Palestre dell'Innovazione, per crescere insieme sin da giovani

Il progetto è volto a creare una rete capillare di centri di condivisione in cui stimolare l'educazione, nelle scuole, delle logiche e delle best practices della nuova imprenditorialità

11 novembre 2014, 15:00

[Condividere la cultura](#) / [News dal mondo - Cultura](#) / [Arriva la Rete Nazionale delle Palestre dell'Innovazione](#)

Luoghi fisici e virtuali dove diffondere autoconsapevolezza, creatività, imprenditorialità e innovazione a 360°: nasce così l'iniziativa a cui hanno già aderito 47 scuole e 14 regioni italiane. Il via a Roma, grazie anche al sostegno degli enti comunali della Capitale.

Un'importante iniziativa per portare all'interno delle scuole nuove forme di apprendimento volte a condividere le idee dell'imprenditorialità 2.0, digitale, tecnologica ed innovativa. E' così che nasce la Rete Nazionale delle Palestre dell'Innovazione, un progetto che vede coinvolte Fondazione Mondo Digitale e Miur e che ha preso il via alla Città Educativa di Roma, grazie all'aiuto degli enti comunali, e che può già contare sull'adesione di 47 istituti scolastici sparsi in 14 regioni italiane.

Come funzionano le Palestre dell'Innovazione

L'obiettivo di Miur e Fondazione Mondo Digitale è quello di creare luoghi di condivisione, fisici e virtuali, i cosiddetti Phyrtual, in cui fornire gli strumenti di base che regolano il futuro della tecnologia d'impresa, attraverso sessioni di incontro e meeting formativi in cui autoconsapevolezza, imprenditorialità, creativa e innovazione saranno gli elementi cardine. Un posto in cui gli imprenditori del futuro avranno l'opportunità di fare tesoro di questi insegnamenti, da mettere in pratica durante il proprio percorso di sviluppo professionale e personale. Una vera e propria Palestra di vita, quindi, in cui saranno utilizzate le forme di apprendimento più all'avanguardia: dal problem solving all'autoapprendimento, passando per il lavoro in team in situazioni di realtà virtuale ed immersiva, in cui stimolare la creativa e la capacità di gestione di specifiche attività fondate sulla tecnologia.

Gli obiettivi a lungo termine

Le parole del Direttore Scientifico della Fondazione Mondo Digitale, Alfonso Molina, spiegano chiaramente gli obiettivi a lungo termine del **progetto "Palestre dell'Innovazione"**: prepararsi al futuro nel modo migliore, spingendo ed incoraggiando la sua costruzione, già da oggi, attraverso comportamenti che siano sempre più aperti alla ricerca, alla curiosità e alla sperimentazione. Per i giovani, sfruttare il presente significa mettersi alla prova con problemi e temi che incontreranno nella crescita professionale e che, in questo modo, potranno affrontare al meglio. Riuscire ad iniziare questo percorso all'interno delle **scuole italiane**, come auspicano i vertici di Miur e Fondazione Mondo Digitale, vorrebbe dire coinvolgere tutti i soggetti interessati come presidi, professori, genitori, oltre ai ragazzi stessi: un progetto tecnologico dal quale tutte le persone e le organizzazioni del Paese potranno beneficiarne nel prossimo futuro.