

IN PRIMO PIANO >



Palestre dell'Innovazione, i luoghi in cui imparare a progettare il futuro

La **Fondazione mondo digitale** e il **Miur** lanciano la **Rete nazionale delle Palestre dell'innovazione**, luoghi fisici e virtuali in cui imparare, fin da bambini, come funzionano strumenti, materie e tendenze del secolo in corso, la fabbricazione digitale, la robotica, il gaming e come sviluppare capacità di problem solving, creatività, nuove forme di imprenditorialità e svolgere un ampio ventaglio di attività utili alla formazione personale e professionale. Al progetto hanno già aderito 47 scuole in 14 Regioni italiane.

A parlarne nel dettaglio in questo video è **Alfonso Molina**, docente di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale e ideatore della "Palestra dell'Innovazione".

