

LA STAMPA TECNOLOGIA

Al via la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione

Propone forme di apprendimento avanzate, dalla fabbricazione digitale alla realtà immersiva. Prime firmatarie sono 47 scuole di 14 regioni italiane



Fondazione Mondo Digitale e Miur lanciano la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione per diffondere nelle scuole italiane il modello di educazione per la vita nel 21° secolo. L'iniziativa, sostenuta anche da Roma Capitale, ha preso il via alla Città educativa di Roma dove è nata la prima Palestra dell'Innovazione. Prime firmatarie della Rete sono 47 scuole di 14 regioni italiane.



La Palestra dell'Innovazione è un luogo fisico e virtuale (Phyrtual) in cui si pratica autoconsapevolezza, creatività, imprenditorialità e innovazione a 360°: tecnologica, sociale, civica e personale. E' un posto in cui i giovani, gli artisti digitali, i makers ma non solo, possono "attrezzarsi" per il proprio sviluppo personale e professionale.

La Palestra utilizza tutte le forme di apprendimento più avanzate: dalla fabbricazione digitale alla realtà immersiva e virtuale, dall'autoconsapevolezza al problem solving, dal gaming alla robotica. Il linguaggio è quello della sperimentazione e della creatività per acquisire le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo.