

la Repubblica AFFARI&FINANZA

Robot, stampanti 3D e tutor ecco la palestra dell'innovazione

UN EDIFICIO IN UN QUARTIERE PERIFERICO DI ROMA ADIBITO DALLA REGIONE A LABORATORIO COLLETTIVO DI SPERIMENTAZIONE HI-TECH: QUI SI IMPARA, DICONO I CREATORI, NON SOLO A PRODURRE CONGEGNI MA A RISOLVERE I PROBLEMI IN GRUPPO
Eleonora Mariotti

Come il mondo e le nuove tecnologie si evolvono, così cambiano i mestieri. Per questo nasce "Phyrtual-Palestra dell'Innovazione": un laboratorio nel quartiere del Quadraro a Roma dedicato, in più ambienti, all'incontro tra "vecchi" e "nuovi" professionisti. La Palestra è a disposizione degli studenti delle scuole o delle università e di esperti in tecnologia delle imprese. Scopo dell'operazione, realizzata dalla **Fondazione Mondo Digitale** della Regione Lazio, è la diffusione dell'innovazione come stimolo alla crescita professionale. Il mese scorso, per esempio, è stato creato un "abito" speciale nel FabLab della Palestra, su un'idea degli studenti dell'indirizzo Abbigliamento e moda dell'istituto tecnico Diaz con l'aiuto di makers specializzati in software e hardware, in collaborazione

con la sartoria Borghetti. L'abito, presentato al Makers Faire di Roma, unisce tradizione sartoriale artigianale e innovazione. Utilizza macchinari come il *laser cutter* e materiali come plexiglass, legno, alluminio e tulle: è ricoperto di punti luce a led blu e bianchi che si illuminano a tempo di musica grazie all'utilizzo della scheda Intel Galileo.

Alfonso Molina, docente di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della **Fondazione Mondo Digitale**

le crede nell'idea come «educazione per la vita». Ci sono, spiega, tanti contenuti: «La conoscenza standardizzata della scuola e dell'università, competenze come la creatività, la leadership e il lavoro di squadra che sono cruciali per il successo nella vita ma ancora non integrate all'interno della formazione, e valori quali integrità, onestà e solidarietà». Con questo

percorso si arriva alla soluzione dei problemi «comprendendo le dinamiche e attrezzandosi per portare a termine il proprio obiettivo». Insomma, una "palestra", completa di strumenticomestampanti3D, componenti elettronici, saldatori da banco, i già ricordati laser, e software open source come Arduino. Oltre al FabLab, c'è il Robotic center dove i giovani partecipano gratuitamente a lezioni di robotica e di programmazione. Vengono utilizzati anche kit didattici per i piccoli con Ape Robot. Ci sono poi l'Activity Space dove con esercizi fisici, mentali e giochi si insegna a lavorare in team, e l'Ideation Room, uno spazio ideato per favorire la creatività, l'innovazione e l'imprenditorialità con l'uso per esempio l'impiego di mattoncini della Lego per costruire visivamente una situazione e cercare nuovi possibili scenari e nuove possibili soluzioni. L'idea della palestra è stata ripresa dal Miur come parte integrante della proposta del governo Renzi "La Buona Scuola", con l'intento di invitare le scuole a riprodurre al loro interno un ambiente simile.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Il gruppo della "Palestra della innovazione": al centro l'abito hi-tech, tutt'intorno i "makers" coordinati da **Alfonso Molina** (quarto da sinistra)