

ROMA**ITALIA**lab

INNOVAZIONE



Innovation Gym, la scuola dell'innovazione dove si insegna il futuro ai bambini

Phyrtual, la palestra dell'Innovazione al Quadraro. Quando non riesce a sciogliere i nodi di un problema, il professor **Alfonso Molina** passeggia sotto gli archi imponenti dell'acquedotto romano che attraversa il Quadraro. "*Inspiration is near us*", si legge su un quadretto con quattro o cinque foto di quell'opera secolare che resiste al tempo, alla natura e all'uomo. "Dietro l'acquedotto c'è un progetto, una riflessione, un pensiero di tante menti che hanno lavorato in gruppo affinché fosse utile alla comunità", mi dice con un accento spagnolo, corretto da anni di lavoro in Italia. "Noi qui all'**Innovation Gym** – continua Molina – cerchiamo di formare gruppi di persone, a partire dai bambini, che ragionano sull'innovazione sociale, tecnologica e civica. Diamo a loro gli strumenti per mettere in pratica teorie che altrove, ad esempio in Inghilterra, sono già entrate nei programmi delle scuole primarie".

Phyrtual, la palestra dell'Innovazione di via del Quadraro 102, è il tempio dell'educazione per la vita. Qui "innovazione" non è una parola per riempirsi la bocca, né una goccia nell'universo indistinto dei classici programmi scolastici che – mi dice il professor Molina mentre mi mostra gli spazi della palestra – “allevano i bambini tutti allo stesso modo, senza capire che ognuno ha una propensione per una materia o per un'altra”. A **Phyrtual**, l'innovazione è il cuore pulsante e ogni giorno si anima di idee e progetti.



Ideata e voluta fortemente dalla **Fondazione Mondo Digitale**, Phyrtual unisce l'ambiente fisico della fabbricazione artigianale allo spazio virtuale della progettazione e dell'ideazione. Contiene tanti spazi quante sono le fasi che dall'elaborazione di un concetto si conclude nella sua realizzazione materiale. C'è un activity space, che serve per sviluppare il team building e la leadership attraverso giochi fisici e mentali, con i quali apprendere e mettere in pratica le proprie capacità di gestione del gruppo.

C'è poi l'*ideation room*, lo spazio usato per stimolare la creatività attraverso l'esercizio dell'autoconsapevolezza, del *problem solving*. “Perché” e “Come”, posti con tono interrogativo, sono le parole che si sentono più spesso in questo spazio. C'è poi il **FabLab**, dedicato alla fabbricazione tradizionale e digitale, nel quale troverete tutti gli strumenti indicati dal **Mit di Boston**. E cioè: due tipi di stampanti 3D, un laser Cutter, un plotter, una fresa, un pantografo, una levigatrice, un tornio, un trapano a colonna, un saldatore. Una stanza dei sogni, nella quale la Fondazione Mondo Digitale organizza laboratori e workshop aperti alle scuole e al pubblico. C'è poi il *robotic center*, dove si elaborano metodologie didattiche per la formazione dei giovani nella robotica. E, proprio per non farsi mancare niente, Innovation Gym consta di altri tre spazi (Conference Room, Workshop Room e Phyrtual.com), dove condividere idee ed esperienze con studenti, artigiani e imprenditori.

“Vogliamo portare questo modello in tutte le scuole di Roma”, afferma Molina, professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo. “Così come esiste il laboratorio di fisica, di chimica, la palestra dell'innovazione nelle scuole sarà quel posto dove una persona può lavorare per l'innovazione, sapendo che, lavorando per l'innovazione sociale, ad esempio, si lavora per se stesso”.

riprese e montaggio di Lucio Perotta

