



Scuola: in Europa il modello italiano di 'palestra innovazione'



Articolo pubblicato il: 19/09/2014

Il modello italiano dell'educazione per la vita nella palestra dell'innovazione sbarca oggi in Europa. Alla conferenza annuale Elig- European learning industry group, in corso a Londra, infatti, è intervenuto Alfonso Molina, docente di Strategie delle tecnologie all'università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale. L'idea di laboratori scolastici come palestre di innovazione è stata lanciata dalla Fondazione Mondo Digitale lo scorso marzo all'inaugurazione del Fab Lab Phyrtual, il primo laboratorio romano di fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del Mit's Center for Bits and Atoms, realizzato all'interno di una palestra dell'innovazione.

E ora l'idea è stata ripresa dal Miur come parte integrante della proposta del governo Renzi 'La Buona Scuola'. Per Molina, la palestra dell'innovazione è un modello strategico per lo sviluppo dell'istruzione, perché è il luogo dove si sperimenta l'educazione per la vita (conoscenze, competenze e valori), si

pratica l'open innovation e si progetta il cambiamento secondo i principi dell'innovazione sociale per rispondere alle sfide cruciali del ventunesimo secolo, a partire dall'emergenza della disoccupazione giovanile e dal fenomeno dei Neet.

Alla Palestra dell'Innovazione, realizzata nella Città Educativa di Roma, a via del Quadraro (quartiere Tuscolano), sono attive quattro aree: Fab Lab, Robotic Center, Ideation Room e Activity Space. Durante la settimana, il Fab Lab è aperto ai maker e agli utenti autonomi nell'uso dei macchinari, il sabato invece è aperto al pubblico. Oltre 200 le ore di coding proposte alle scuole di ogni ordine e grado dal Robotic Center in pochi mesi. Lo spazio ospita ogni mattina una o più classi, con quattro diverse proposte, secondo l'età degli aspiranti progettisti: dall'Ape Robot per la primaria al kit di energia rinnovabile per la scuola secondaria.

"A Roma la palestra dell'innovazione Phyrtual -ricorda Alfonso Molina- è un posto originale del tutto romano, italiano, dedicato all'autoconsapevolezza, la creatività, l'imprenditorialità e l'innovazione a 360 gradi: tecnologica, sociale e civica. La palestra vuole essere uno spazio per l'educazione per la vita, dove i giovani, ma non solo, anzi tutti, possono attrezzarsi di più per il viaggio della vita e del lavoro". "E' un luogo -spiega- dove inventare e costruire: significa inventarsi e costruirsi, scoprire significa scoprirsi, creare e innovare significa crearsi e innovarsi. E' uno spazio dove il lavoro di squadra, la collaborazione creativa e la solidarietà si nutrono di uno spirito di servizio alla comunità, al territorio, per la promozione del bene comune e una cultura diffusa dell'innovazione. La palestra fa uso di tutte le forme di apprendimento più avanzate, a cominciare dall'apprendimento esperienziale con il ruolo centrale del progetto d'innovazione, della prototipazione rapida attraverso il fab lab e le altre attività ecc".

"E' anche un luogo -continua- dove si valorizza la conoscenza accumulata da decenni nella università e nell'industria che oggi, con lo sviluppo di open content, cloud computing, big data ecc., comincia a diventare disponibile attraverso forme di visualizzazione (visualization) e di analisi (analytics) innovative". "La palestra così guarda sempre al futuro -ammette Molina- alle opportunità e alle sfide che emergono della rapida evoluzione tecnologica e della società nel suo complesso. Guarda anche all'Europa cercando di contribuire al posizionamento di Roma e del Lazio tra le città e le regioni più innovative".

"Abbiamo un sogno: immaginiamo che molte palestre dell'innovazione di differente misura e configurazioni -avverte- nascano in città e, in particolare, nel mondo della scuola. Così come esistono i laboratori di fisica, chimica, informatica, e la palestra per l'educazione fisica, immaginiamo la creazione di palestre dell'innovazione 'phyrtual' in tutte le scuole".