

NOTIZIE



Scuola digitale, nasce la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione

La Palestra sfrutta tutte le forme di apprendimento più evolute: dalla fabbricazione digitale alla realtà immersiva e virtuale, dall'autoconsapevolezza al problem solving, dal gaming alla robotica

Le stampanti 3D e la programmazione stanno facendo il loro ingresso fra i banchi di scuola. In questo scenario, nasce la **Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione**. **Fondazione Mondo Digitale** e **MIUR** scommettono sulla Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione per diffondere nelle scuole italiane un nuovo modello di educazione basato su IT, innovazione uso di tecnologie. Ben **47 scuole di 14 Regioni** hanno preso parte all'incontro **"La Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione"** a Roma. La **Palestra dell'Innovazione** si propone come luogo fisico e virtuale (Phy-rtual) in cui giocano un ruolo di primo piano autoconsapevolezza, creatività, imprenditorialità e innovazione a 360°. La Palestra sfrutta tutte le forme di apprendimento più evolute: dalla fabbricazione digitale alla realtà immersiva e virtuale, dall'autoconsapevolezza al problem solving, dal gaming alla robotica.

La fida della Fondazione Mondo Digitale consiste nel far nascere **le Palestre dell'Innovazione dentro le 40 mila scuole italiane**.



La Palestra sfrutta tutte le forme di apprendimento più evolute: dalla fabbricazione digitale alla realtà immersiva e virtuale, dall'autoconsapevolezza al problem solving, dal gaming alla robotica

Intanto il centro di ricerca **Indire (Miur)** e **22 istituti italiani selezionati** (fra cui le scuole 2.0) hanno firmato il **manifesto di Avanguardie Educative**, un movimento nato per cambiare il modello scolastico italiano, dal basso, partendo dalla condivisione di saperi. Il protocollo per la nascita del movimento è stato siglato al protocollo per la nascita del movimento.

*"Vogliamo ripensare dalle basi **il modello di fare scuola**, che in Italia è superato perché si fondava sulla società industriale – ha precisato **Elena Mosa**, ricercatrice di Indire – Ora è necessario adeguarsi a una società della conoscenza, dove i professori non devono più fare lezioni frontali e gli studenti devono essere attivi nell'apprendimento".*

*"Le nuove tecnologie (Ict) non sono né ospiti sgraditi né protagonisti; offrono solo nuove opportunità per raggiungere gli obiettivi delle 'buona scuola': coinvolgere e motivare gli studenti nello studio, renderli protagonisti nella costruzione del sapere, sviluppare le competenze richieste oggi dalla società della conoscenza e dal mondo del lavoro". **Il progetto non prevede risorse**, dunque ciascuna scuola si è attivata in modo autonomo, partecipando a **bandi** o attraverso il **crowdfunding**.*