

Civonline.it

QUOTIDIANO TELEMATICO DELL'ETRURIA by SEAPRESS

CIVITAVECCHIA, SCUOLA E UNIVERSITÀ

Marconi, palestra dell'innovazione

CIVITAVECCHIA - Anche l'istituto Marconi di Civitavecchia partecipa alla "rete nazionale delle palestre dell'innovazione" lanciata da Fondazione Mondo Digitale e MIUR 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. Video di presentazione on line al link <http://goo.gl/gLK6bE> e booklet del professor Alfonso Molina per conoscere il modello proposto consultabile al link <http://www.mondodigitale.org/risorse/publicazioni/palestre-dellinnovazione>

Tra le prime 50 scuole firmatarie della "Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione" c'è anche l'Istituto MARCONI.

"Il nostro istituto - ha spiegato il dirigente Nicola Guzzone - parteciperà perché crediamo che le competenze dei "makers" tra le quali la progettazione, la creatività, la cittadinanza responsabile debbano essere inserite nei percorsi di studio dei nostri studenti, non solo per offrire maggiori possibilità nel mondo del lavoro ma anche per dare un contributo attivo allo sviluppo del sistema economico e sociale del proprio territorio".

La prima Palestra dell'Innovazione è nata a Roma in via del Quadraro 102 su iniziativa della Fondazione Mondo Digitale (FMD). Ad idearla è stato Alfonso Molina, professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della FMD. Il concetto di Palestra dell'Innovazione è stato ripreso anche dal documento "La Buona Scuola", elaborato dal MIUR.

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.