

I creativi del terzo millennio: didattica innovativa e “Maker Faire Rome 2013”

Domenica sono tornata con la mia famiglia al Palazzo dei Congressi dell'EUR (Roma). Ero già stata con i ragazzi il venerdì, giornata interamente dedicata alle scuole e agli studenti.

Gli studenti portati a visitare la grande mostra dedicata all'innovazione, alla creatività e alle idee si erano molto entusiasti. Io mi ero addirittura esaltata.

Tecnologia, design, arte, sostenibilità, modelli di business alternativi non si trovano facilmente mescolati in un percorso di poche ore, né tante abilità creative e straordinarie sembrano essere all'improvviso accessibili a tutti.

È stato un evento importante quello del “Maker Faire Rome 2013” (3-6 ottobre). Un evento germinativo di sviluppo, perché era – a sua volta – non solo contenitore di prodotti originali e di novità tecnologico-digitali, ma anche di una serie ben organizzata di piccoli e grandi eventi, di workshop, di testimonianze, di protagonisti famosi, di hobbysti appassionati, di amanti del fai-da-te e, soprattutto, di giovani inventori, che erano addirittura gli studenti stessi.

Durante i momenti formativi molti ragazzi, attraverso l'uso di nuove tecnologie, hanno svolto attività riguardanti il problem solving; hanno costruito il loro personale sticker magnetico-luminoso; hanno dipinto e creato con la luce utilizzando le sorgenti luminose mobili; hanno compreso la trasmissione del suono attraverso la conservazione delle vibrazioni sfruttando il più semplice telefono mai costruito.

Ma, soprattutto, ai nostri ragazzi si è svelata, in modo trasparente, la metodologia costruttivista e inclusiva dell'imparare facendo.

Sotto gli occhi di noi tutti, adulti e ragazzi, docenti e studenti, si è snodato l'intreccio visibile dei saperi e delle competenze trasversali:

- dall'arte più innovativa ai robot programmati con Arduino;
- dal saper inventare l'oggettistica divertente alla progettazione di strumenti avveniristici;
- dall'individuare progetti ecosolidali semplici e sostenibili all'utilizzo di un'economia a basso costo;
- dall'educazione civica alla cultura del lavoro improntata a produrre cose di valore per l'intera comunità sociale.

Il tutto attuando una full immersion con le nuove tecnologie di stampa 3D e di elettronica open source.

L'appuntamento con il futuro della tecnologia nata dal basso, dedicato all'inventiva, alla creatività e all'intraprendenza, ha permesso agli studenti di restare per ore a diretto contatto con i makers e ha fatto loro

capire che cosa vuol dire la “Nuova Rivoluzione Industriale”.

Molti ragazzi dell’ultimo anno del liceo hanno deciso di dedicare la loro ricerca monografica a questi temi.

Durante il percorso di visita al “Maker Faire”, è nata l’idea far adottare a una rete di scuole superiori uno dei progetti più interessanti e relativo all’utilizzo delle energie rinnovabili per la sostenibilità ambientale: “Ventolone”.

Il progetto “Ventolone” è stato sviluppato in Africa ed è opera di un team di tecnici, d’ingegneri e di volontari facenti capo a un ente di beneficenza. La scommessa è lo sviluppo delle energie rinnovabili e della consapevolezza ambientale sia per i paesi sviluppati sia per quelli in via di sviluppo.

Un bel modo per diffondere la cultura di un Terzo Millennio ricco di speranza nel futuro.



Articoli correlati:

- [Kaspar il robot mediatore](#), di Carlo Nati
- [La robotica sociale e la sua sostenibilità](#), di Carlo Nati e Linda Giannini
- La [video intervista di Carlo Nati e Linda Giannini a Ben Robins](#)
- [La robotica sociale nella vita quotidiana](#), la video intervista di Carlo Nati a Giuseppe Lugano
- [“Collective Awareness platforms”](#): Fabrizio Sestini, Scientific Officer alla Commissione Europea, ci parla di “Collective Awareness platforms”, un’iniziativa europea di ricerca che mira a promuovere l’integrazione delle tecnologie, anche esistenti, per fini sociali. La video intervista è di Carlo Nati e Linda Giannini
- [“Social Robots: sviluppi e applicazioni”](#): Leopoldina Fortunati, dell’Università di Udine, ci parla dello sviluppo della robotica sociale e delle sue applicazioni anche in ambito educativo. La video intervista è di Carlo Nati e Linda Giannini

- [La robotica nella mia tesina di terza media](#), di Riccardo Pastore
- [Le mie idee e l'Energia nella tesina di terza media](#), di Elena Priore
- [Global Junior Challenge, un premio per Pinocchio 2.0](#), di Linda Giannini
- [Costruzioni ecosostenibili... per un mondo migliore](#), di Edoardo Marini
- [Costruzioni ecosostenibili](#), video intervista di Linda Giannini e Carlo Nati a Edoardo Marini
- [La nostra casa ecosostenibile](#), di Lorenzo Colangeli e Thomas Chittano
- [Una casa ecosostenibile](#), video intervista di Linda Giannini e Carlo Nati a Lorenzo Colangeli e Thomas Chittano
- [Una città ecosostenibile](#), video intervista di Linda Giannini e Carlo Nati a Umberto Loreti
- [I progetti di Anthony](#), video intervista di Linda Giannini e Carlo Nati ad Anthony Schievano
- [Cos'è la creatività?](#), intervista di Linda Giannini e Carlo Nati a Paolo Manzelli
- [Il robot che sa risolvere il cubo di Rubik](#), di Francesco Priore e Anthony Schievano
- [Poetic Robot, da una mail alla maestra](#), di Marcello Di Perna e Alessio Piccaro
- [Il mio plastico della centrale idroelettrica](#), di Francesco Schievano
- [Diario di una giornata nella scuola dell'infanzia](#), di Francesca Caputo e Alessandra Di Ciancio
- [Vi presento i nostri migliori robot](#), di Francesco Priore
- [Io, costruttore di Robot](#), Francesco Priore racconta ai bambini del robot che sta costruendo
- [Giocare e apprendere con le tecnologie](#), di Linda Giannini
- [Robotica Creativa in ospedale](#), di Immacolata Nappi
- [Dagli automi a Pinocchio 20 una rivalutazione in chiave didattica della saga dei non-nati](#), di Immacolata Nappi
- [Robotica Creativa e disabilità visiva](#), di Immacolata Nappi
- [Robot in ospedale](#), di Immacolata Nappi
- [Robot in ospedale 2](#), di Immacolata Nappi
- ["Raccontare i robot" 2011 al servizio degli umani](#), di Immacolata Nappi
- [Robotica creativa schema corporeo spazialità strategie per una didattica per non vedenti](#), di Immacolata Nappi
- [Raccontare in Braille](#), di Immacolata Nappi
- [Robotica Creativa: la meccanizzazione degli artefatti](#), di Immacolata Nappi

Daniela Silvestri