

IL PROGETTO



La **Palestra dell'Innovazione** (*Phyrtual InnovationGym*) è un ambiente fisico-virtuale per l'innovazione e l'educazione per la vita. È una palestra per l'**apprendimento esperienziale** e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica. È uno spazio aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università, che ha come cuore pulsante i giovani. È un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.

Grazie a **Phyrtual.org**, il primo ambiente di innovazione sociale basato su conoscenza, apprendimento e community building, il progetto Palestra dell'innovazione può connettersi con il resto del mondo e auto sostenersi grazie al crowdfunding.

La Palestra dell'Innovazione è un modello strategico per lo sviluppo dell'istruzione, delle nuove professioni e dell'autoconsapevolezza, 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 e tecnologica per rispondere alle sfide cruciali del 21° secolo, a partire dall'emergenza della disoccupazione giovanile, della dispersione scolastica e del fenomeno dei *Neet*.

La Palestra dell'Innovazione, che si trova in via del Quadraro 102, nel quartiere Tuscolano, è attualmente composta da diversi spazi (Activity Space, Coding Lab, Classe 3.0, Conference Room, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, IoT Lab, Robotic Center, Video Lab) tutti pienamente attivi. Spazi e ambienti didattici sono in continuo aggiornamento per renderne sempre più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone anche attività trasversali: *Autoconsapevolezza / Team building & leadership / Problem solving & decision making / Creatività, innovazione, percorsi di autoimprenditorialità / Digital manufacturing / Robotica / Coding, gaming e gamification / Realtà virtuale e tecnologie immersive / Animazione, produzione video e visual effects*.

La Palestra è aperta per ciascuno e per tutti, gruppi, scuole, professionisti. Il dettaglio di corsi, workshop e attività con date e orari è su www.innovationgym.org

Tutte le mattine sono attivi laboratori di **robotica** dedicati alle scuole, per imparare a progettare, costruire e programmare robot: si parte da *bee-boot*, l'ape robot per i bambini della scuola primaria, per arrivare alle gare tra robot soccorritori, che intervengono in auto dell'uomo nelle emergenze.

Con *ZoomTool* e *Toobeez* si mettono alla prova agenti sociali, educatori, formatori, ma anche manager, per imparare a risolvere i problemi in modo innovativo e collaborativo, con workshop anche nel weekend. Una linea di bigiotteria, un vestito intelligente, un drone, un campo di calcio per robot, ausili per disabili... non c'è nulla che non si possa fabbricare in un fab lab grazie a macchine innovative e versatili. Il fab lab, animato dai maker, è frequentato da studenti, artigiani, inventori e anche da bambini giovanissimi che, con laboratori su misura, imparano i principi dell'elettronica. Il sabato pomeriggio è aperto a tutti.

Ci sono workshop ugualmente indispensabili per esecutori e decisori, come business unit, vertici aziendali, team di progetto, unità operative ecc. Con il metodo *Legos Serious Play* imprenditori, manager, dirigenti imparano a negoziare e a prendere decisioni condivise. Corsi anche a richiesta.