

Maker Faire Rome 2023 dedica un intero padiglione alla formazione e al futuro: LEARN, uno spazio, curato da Paolo De Gasperis dove l'innovazione e la formazione diventano protagonisti. Un luogo distintivo che riunisce innovatori, istituzioni, strategie ed aziende per le quali lo sviluppo e il rafforzamento delle competenze rappresentano la mission primaria. Dal 20 al 22 ottobre, una fucina di idee, percorsi formativi e innovazioni nel campo dell'education technology, della didattica non formale, del game based learning e della divulgazione scientifica.

Insegnanti, formatori, genitori e rappresentanti di istituzioni educative troveranno qui un ambiente ricco di stimoli e aggiornamenti nel campo della formazione. Si tratta di un'opportunità unica per scoprire nuove metodologie, strumenti e idee da integrare nei programmi didattici.

LEARN è un epicentro di interattività e gioco, elementi trasformati in driver principali per l'apprendimento. Si tratta di una vetrina unica che accoglie realtà private e pubbliche, tutte accomunate dalla passione e dalla fiducia nell'innovazione dei percorsi formativi e delle strategie per lo sviluppo delle competenze.

Con l'intento di dare risalto alla vasta complessità del mondo della formazione, LEARN si focalizza sulla promozione delle attività interattive, sia digitali che analogiche, caratterizzate dal metodo "learning by doing". Maker Faire diventa così un volano per promuovere una formazione attiva che metta in risalto le proprie necessità e attitudini con l'obiettivo di valorizzare e promuovere i talenti, senza costruire percorsi rigidi, piuttosto puntando alla personalizzazione dell'esperienza didattica, alla scoperta delle opportunità e all'identificazione del docente come un mentore, un regista di informazioni piuttosto che un veicolo di contenuti.

Un partner speciale che contribuirà a creare connessione tra sperimentazione e curricula didattici è rappresentato dall'ANP Associazione nazionale dirigenti pubblici e alte professionalità della scuola che da 36 anni si occupa di supportare i dirigenti scolastici nella loro missione amministrativa e formativa.

Il padiglione è organizzato in 3 dorsali tematiche, ognuna dedicata a un tema specifico: EdTech, Gaming e STEAM Education. Nonostante le apparenti differenze tematiche, tutte queste aree condividono obiettivi comuni: la scoperta di soluzioni didattiche innovative, la promozione di un approccio consapevole al digitale e alla tecnologia, l'avvicinamento al metodo scientifico, il rafforzamento delle capacità di analisi e la promozione dello sviluppo di competenze trasversali.

EdTech, ospiterà strumenti, startup ed esperienze consolidate che illustrano come le nuove tecnologie possano migliorare la didattica e favorire l'acquisizione di nuove competenze. Dai sistemi di apprendimento adattivo alle piattaforme interattive, l'EdTech sta dando forma al futuro dell'educazione, offrendo strumenti che personalizzano l'esperienza formativa in base alle esigenze individuali. Proprio il tema dell'education technology sarà presente e diffuso in tutto il padiglione presentando startup e prototipi in grado di coniugare al meglio l'innovazione digitale con l'opportunità di apprendimento. Questo grazie al contributo di partner altamente qualificati nei servizi e prodotti per l'apprendimento come Campustore, alle nuove offerte formative dedicate alla programmazione di RStore fino ai prototipi presentati grazie alla call for University dedicati proprio all'innovazione nella didattica.

La sezione Gaming rappresenta la visione di Maker Faire Rome per le soluzioni di game based learning, sia in digitale che analogico. Grazie al supporto di Accademia Italiana Videogame e alle attività di Maker Camp un ampio spazio è dedicato ai videogame e all'integrazione di questi ultimi nelle dinamiche di apprendimento senza dimenticare uno sguardo al passato con una piccola area dedicata al retrogaming. Dall'integrazione di giochi educativi nelle aule tradizionali all'uso dei videogiochi per sviluppare competenze trasversali, questa sezione offrirà uno sguardo approfondito sulle potenzialità del gaming nella formazione.

Infine, la sezione STEAM Education in cui si uniscono creatività, tecnologie, scienze e cultura umanistica proponendo 14 Experience Lab per un'area di 700 mq esclusivamente dedicata al "learning by doing" in cui si avvicenderanno più di 40 workshop, escape game e dimostrazioni interattive. Qui, le proposte selezionate sono caratterizzate da un forte legame con la manualità e l'espressione creativa, attraverso laboratori didattici, attività manuali ed esperienze creative libere da strutture formali. Un'offerta di alta qualità resa possibile grazie al supporto di istituzioni d'eccezione come ESA, INFN, CNR, Digilab Sapienza, aziende partner come AllNet e organizzazioni no-profit come SeedScience e MindSharing

Durante le tre giornate LEARN ospiterà un palco dove seguire un palinsesto di interventi e opportunità formative:

Spettacoli di divulgazione scientifica realizzati grazie a G.Eco, Scienza Divertente e il contributo speciale di ESA e Frascati Scienza.

Talk con approfondimenti per l'orientamento nel mondo dei game developer, un panel dedicato alla transizione energetica e demo interattive su prodotti Edtech dedicati allo sviluppo di competenze digitali e logico-matematiche.

Il tutto in un ambiente informale e accessibile.

LEARN nasce con l'obiettivo di fornire una visione completa delle opportunità e delle nuove tendenze nel campo dell'educazione, permettendo al pubblico di arricchire le proprie competenze. Si propone di creare un network strategico che promuova uno scambio di best practices tra formatori, ricercatori, aziende, studenti e tutte le figure chiave nel mondo della formazione, un'opportunità per scoprire, apprendere e, soprattutto, ispirarsi.

Oltre alle attività interattive, lo spazio LEARN ospita soluzioni di edutainment studiate per coinvolgere un pubblico di tutte le età in un'esperienza completamente immersiva, orientata all'innovazione e alla scoperta. Aziende e startup leader nel settore della formazione e nell'innovazione della didattica avranno l'opportunità di presentare le loro proposte.

LEARN è l'opportunità, all'interno di Maker Faire Rome, per scoprire e farsi ispirare da soluzioni innovative ed originali nel campo della didattica non formale e per sperimentare in prima persona l'efficacia del motto "imparare facendo".