



Molina: "Nella palestra dell'innovazione già 95 scuole in tutta Italia"

0

Pubblichiamo lo speech tenuto lo scorso 18 marzo da Alfonso Molina (Professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale) in occasione dell'inaugurazione dell'"Officina dei nuovi lavori" progetto realizzato grazie ad una donazione di Google.

"Siamo molto lieti di inaugurare il progetto "L'Officina dei nuovi lavori", reso possibile dal generoso contributo di [Google.org](https://www.google.org). Questo intervento arricchisce il nostro percorso d'innovazione educativa e sociale ed è rivolto al mondo del lavoro, che vive oggi un periodo di grandi sfide. Siamo fieri di dire che questa iniziativa nasce alla periferia di Roma, al Quadraro, un quartiere con una grande storia di lotta, e che ha come beneficiari i giovani che oggi lottano per costruirsi un percorso di lavoro e vita soddisfacenti.

Vorrei accennarvi su quali basi nasce il progetto con Google. La Fondazione Mondo Digitale ha lanciato a marzo dell'anno scorso la prima Palestra dell'Innovazione d'Italia – un innovativo laboratorio territoriale che porteremo anche al mondo della scuola. L'abbiamo chiamata Phyrtual (physical+virtual) per enfatizzare l'integrazione strategica tra la dimensione fisica e quella virtuale nei processi di apprendimento e di innovazione. La Palestra dell'Innovazione è il luogo dove attrezzarsi con una Educazione per la Vita necessaria nel mondo complesso di oggi. La Palestra utilizza l'innovazione a 360°, l'innovazione cioè tecnologica, sociale, e civica come percorsi di educazione esperienziale. Ci piace utilizzare la metafora dei viaggiatori. Siamo tutti viaggiatori del 21esimo secolo, innanzitutto però lo sono i ragazzi, perché questo è il loro secolo, e noi adulti che già abbiamo fatto una parte importante del nostro viaggio durante il secolo scorso, abbiamo la responsabilità di fare del nostro meglio affinché loro possano attrezzarsi per vivere una vita di successo nelle decadi a venire.

Dal punto di vista del lavoro i ragazzi di oggi si trovano spesso a cambiare non solo collocazione ma anche attività, generando percorsi che sembrano frammentati, e che ancora oggi possono essere visti negativamente. Invece sono parte integrante di ciò che da tempo si è identificato come il fenomeno della boundaryless career (la carriera senza confini) e la protean career, dove le persone sono chiamate a gestire se stesse, rispondendo con iniziativa e creatività ogni volta che affrontano un nuovo cambiamento, una nuova sfida. Innanzitutto, non sono negativi perché sono parte del mondo di oggi e come ha detto Weick quasi 20 anni fa, nel 1996, "... percorsi di carriere interrotti possono essere opportunità. Quando le persone danno un senso a queste interruzioni e le usano come occasioni per l'improvvisazione e l'apprendimento, accadono "trionfi di adattamento." E ancora, Bateson nel 1994, "Curricula pieni di cambiamenti evidenziano resilienza e creatività, la forza per accogliere nuovi apprendimenti."

L'educazione è certamente al cuore di questa capacità di resilienza e creatività. Per questa ragione la Fondazione ha elaborato e lavora con un modello di Educazione per la Vita, dove sono presenti e si mescolano tre tipi di contenuto: la conoscenza standardizzata che il sistema educativo insegna in modo sistematico, le competenze per la vita come il problem-solving, la creatività, il lavoro di squadra, e i valori caratteriali per una cittadinanza responsabile come la solidarietà, l'integrità, l'affidabilità. Questi contenuti da diverso tempo sono riconosciuti fondamentali per affrontare un mondo dove la scienza e la tecnologia progrediscono a grande velocità e hanno un impatto importante nel mondo del lavoro, dell'educazione e, in definitiva, in tutte le sfere della società.

Se a questa complessità aggiungiamo la crisi che viviamo, non è difficile capire che la preparazione dei ragazzi richiede oggi non solo una conoscenza più profonda, ma anche una dinamica di apprendimento più ricca. Questa nel nostro modello di Educazione per la Vita si manifesta in tre ambiti o contesti d'apprendimento: l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, l'apprendimento in tutti gli ambiti della vita e l'apprendimento trasformativo, che ha un impatto profondo nella vita dell'individuo. Ci sono esperienze internazionali che cercano di implementare un approccio educativo che va in questa direzione, come le Studio Schools o le scuole della Royal Society for the Encouragement of the Arts, Manufactures and Commerce in Inghilterra; anche il programma di Apprendimento sociale ed emozionale del Ministero di Educazione di Singapore (SEL – Social and Emotional Learning), o il programma Life-wide Learning dell'Education Bureau del Governo di Hong Kong.

La Palestra dell'Innovazione è stata concepita come un contributo italiano a questi nuovi tipi di educazione, e siamo orgogliosi che il concetto abbia ispirato la consultazione sui nuovi laboratori palestre dell'innovazione che il Ministero dell'Istruzione ha concluso pochi mesi fa e inserito nel documento La buona scuola. Oggi ho il piacere di dire che la Fondazione ha promosso la creazione di una rete nazionale che conta già 95 scuole in tutta Italia che vogliono realizzare una Palestra dell'Innovazione, d'accordo con le loro competenze, visioni e passioni. E stiamo anche interagendo con una varietà di realtà territoriali per stimolare e supportare la creazione di altre palestre territoriali.

Il progetto "L'Officina dei nuovi lavori" che presentiamo oggi con Google arricchisce in modo significativo la Palestra dell'Innovazione. Innanzitutto ci sono tre nuovi spazi di grande importanza per le professioni emergenti e future dei giovani: un VideoLab con percorsi di animazione 3D ed effetti visuali, un GameLab dedicato alle professioni nel settore del disegno e sviluppo di giochi interattivi, e un ImmersiveLab, dedicato alla realtà virtuale immersiva. Questi laboratori si aggiungono a spazi e percorsi già esistenti con attività di autoconsapevolezza, problem-solving, creatività, team-building, leadership, robotica educativa, fabbricazione digitale (fab lab), e Lego Serious Play.

Innanzitutto però, il progetto con Google ci permette di accentuare una missione fondamentale della Fondazione, quella di lavorare per una società della conoscenza inclusiva. "L'Officina dei nuovi lavori", infatti, si rivolge prioritariamente a tutti quei giovani che oggi sono fuori dal mondo del lavoro (circa il 42% dei giovani sotto i 29 anni secondo gli ultimi dati Istat) e anche a quei giovani che oggi si trovano nella così detta categoria dei Neet (più di 3 milioni di persone sotto i 34 anni).

Noi abbiamo abbracciato questa sfida con tutto il nostro cuore e abbiamo fatto uno sforzo per attrezzare i nuovi spazi con tecnologie e contenuti finalizzati a creare un'esperienza significativa e intrattenente per i ragazzi che hanno scelto di venire da noi, al Quadraro. Abbiamo, ad esempio, schermi stereoscopici per il GameLab, e nel caso dell'ImmersiveLab, ci siamo spinti fino alla creazione di un CAVE Automatic Virtual Environment, di costo ridotto se paragonato a quelli esistenti sul mercato, ma efficace. Quest'innovazione ci porta a essere una delle prime realtà italiane a offrire una esperienza educativa di realtà immersiva di tipo CAVE, e siamo contentissimi che siate voi ragazzi ad averci stimolato a far questo, e che siate voi i primi a utilizzarla.

Ma non siamo da soli. L'opportunità che ci è stata offerta dal progetto con Google ci ha permesso di mettere in moto un modello di lavoro solidale, che mobilita le migliori energie di tante organizzazioni, non solo della città, per offrire ai giovani un'esperienza che dia valore allo sforzo che stanno facendo per costruire la propria carriera senza confini e un percorso di vita piena.

In base agli obiettivi e le risorse disponibili, abbiamo deciso di offrire a ogni giovane una settimana presso la nostra Palestra, con un insieme di attività organizzate per un totale di 22 ore. Non sarà una formazione approfondita, ma sarà senz'altro un'esperienza significativa di orientamento. Lavoreranno sull'autoconsapevolezza delle sfide e opportunità del mondo di oggi, e sui bisogni e le strategie per poterle affrontare più efficacemente; apprenderanno i nuovi lavori associati allo sviluppo tecnologico, in particolar modo lavori legati all'animazione 3D ed effetti visuali, al video gioco, alla realtà immersiva, e alla fabbricazione digitale (fab lab).

Abbiamo creato due offerte: una denominata "All4All" perché i giovani iniziano il primo giorno con esercizi interattivi sulla autoconsapevolezza, e nei quattro giorni successivi visitano un laboratorio tecnologico diverso al giorno. Nell'altra offerta invece, chiamata "One4One", dopo il primo giorno sull'autoconsapevolezza, i ragazzi si dedicano per tutti e quattro i giorni successivi a un solo laboratorio. Tutti e due i percorsi richiedono un insieme importante di conoscenze e competenze da parte degli insegnanti e tutor che curano le attività. Per questo abbiamo deciso di fare sistema con altre importanti organizzazioni del territorio: Sapienza; ISIA; Steelcase; ADI Lazio; CNA Roma; AIV; RUFA; Animatika; IED Roma

La configurazione di quest'alleanza rappresenta un approccio che fa sistema, che va nella direzione di mobilitare tutte le energie e le competenze presenti nel territorio per dare una risposta più efficace e di lungo respiro ai bisogni dei ragazzi in quanto viaggiatori verso il loro futuro di lavoro e di vita. Il programma che stiamo costruendo sarà naturalmente destinato anche al mondo della scuola e ad altre palestre territoriali in formazione, che accoglieranno i giovani e altri attori territoriali per stimolare una dinamica esperienziale di orientamento al lavoro e alla vita, contrastando fenomeni come la dispersione scolastica e il basso tasso di partecipazione delle donne nelle carriere scientifiche e tecnologiche.

Il potenziale è enorme, uniti possiamo trasformarlo in un'eccellenza nazionale per il bene del Paese.