



Come sarà il 2016 di Fondazione Mondo Digitale? Due chiacchiere con Alfonso Molina

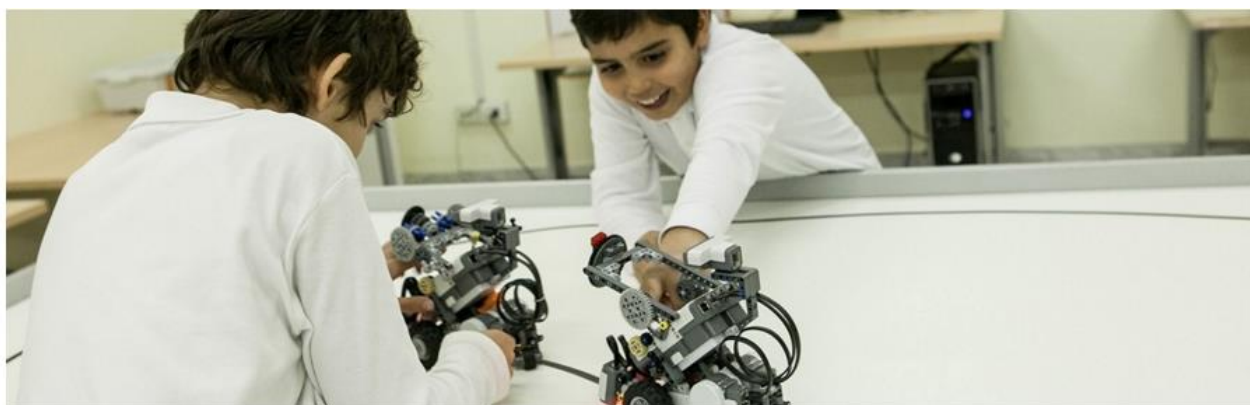


Innovazione, Istruzione, Inclusione e valori fondamentali, sono alcune delle parole chiave di **Fondazione Mondo Digitale**, organizzazione no profit che lavora **per una società della conoscenza inclusiva** attraverso un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione con aziende, scuole, organizzazioni non profit, autorità locali, regionali e nazionali, e attraverso partnership europee. Le sue attività hanno infatti raggiunto tutta Italia ma anche diversi Paesi in Europa e nel mondo. L'impegno di FMD si sviluppa su 5 macroaree: educazione per la vita; robotica educativa, rete multisettoriale e smart specialization; innovazione sociale e imprenditoria giovanile; invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale; inclusione di immigrati e rifugiati. Il 2015 è stato un anno molto intenso di attività e abbiamo intervistato **Alfonso Molina** (professore di Strategia delle Tecnologie all'Università di Edimburgo (Regno Unito) e co-creatore e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale) che ci ha raccontato dettagliatamente quali sono le iniziative promosse dalla Fondazione e soprattutto la "filosofia" che c'è dietro a questa importante realtà italiana.

1) Che cosa "bolle in pentola" per il 2016 e com'è stato il 2015 di Fondazione Mondo Digitale (progetti principali, risultati ed eventuali criticità)? Partiamo dalle scuole: come si sta evolvendo il rapporto tra scuola e fablab. Stanno cominciando ad entrare infatti i primi fablab nelle scuole: come vede questa scelta, è la strada giusta, manca qualcosa in questa fase, siamo al passo coi i tempi?

In realtà noi facciamo alle scuole una proposta molto più ampia e articolata, quella della **Palestra dell'Innovazione** (Phyrtual InnovationGym). Il fablab è solo uno dei nuovi ambienti di apprendimento. Siccome il fablab è fatto anche di macchine, quelle a controllo numerico, come stampanti 3D, laser cut, plotter ecc., è diventato l'ambiente più visibile, quello più facile da raccontare anche per voi operatori del media. Ma dentro la nostra Palestra c'è anche il **Robotic Center** con kit robotici per studenti di tutte le età, dalla primaria alla secondaria di secondo grado, dove prepariamo anche alle competizioni internazionali, come la **RoboCup**. Poi c'è il **Video Lab** per conoscere le diverse tecniche di animazione 3D e gli effetti visuali, il **Game Lab** per un'introduzione alle fasi di produzione e sviluppo di un videogioco o l'**Immersive Lab** per sperimentare le tecnologie dalla realtà aumentata e il digital storytelling. L'Immersive Lab, in particolare, è un ambiente di ricerca, sviluppo e formazione, dotato di tecnologie pionieristiche, come il **CAVE** (Cave Automatic Virtual Environment), di costo ridotto se paragonato a quelli esistenti sul mercato, ma molto efficace. Questo ci porta a essere **una delle prime realtà italiane a offrire un'esperienza educativa di realtà immersiva**. Nell'**Activity Space** proponiamo attività per esercitare le soft skills, come leadership, team building, motivazione: sono quelle competenze che, insieme a quelle digitali, sempre più richieste dall'Unione europea e dal mercato del lavoro.

Per accelerare il processo di rinnovamento della scuola e per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo abbiamo lanciato con il supporto del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca la **prima Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione**. In ogni scuola può nascere una Palestra dell'Innovazione secondo le esigenze del territorio e della comunità, perché le Palestre sono configurabili, evolutive, e inclusive. E poi sono aperte a tutti i cittadini. **Oggi sono in rete** con la prima Palestra dell'Innovazione nata a via del Quadraro 102, **oltre 100 scuole in ogni parte d'Italia**. E sono state inaugurate le prime palestre. Una è nata all'interno di un Centro provinciale per l'educazione degli adulti. Una bellissima sfida. È il primo **FabLabArt** dedicato alla prototipazione artistica. La mappa di tutte le palestre si può consultare sul sito www.innovationgym.org.



2) Rimaniamo in tema "giovani" con il progetto Officina dei nuovi lavori, avviato a Roma da Google e dalla Fondazione Mondo Digitale. Un progetto che ha lo scopo di fornire formazione, in modo gratuito, ai giovani dai 15 ai 29 anni, con precedenza a coloro che non studiano e non hanno occupazione, per far acquisire loro competenze digitali, necessari oggi per entrare nel mondo del lavoro. Può spiegarci meglio com'è nata questa collaborazione, in cosa consiste questa formazione e se può già fare un bilancio dell'attività svolta sino ad oggi.

Ogni anno la direttrice di Google.org, **Jacqueline Fuller**, insieme ai suoi collaboratori, sceglie come investire milioni di dollari a sostegno di progetti innovativi di valenza sociale in tutto il mondo. Una responsabilità enorme. E quello nella Palestra dell'Innovazione, con **L'Officina dei Nuovi Lavori**, è l'investimento di Google per contrastare il **fenomeno del Neet**, i giovani che non studiano e non lavorano, che in Italia sono circa il 25 per cento dei giovani tra i 15 e i 29 anni. **Una vera emergenza sociale**. L'investimento di 500 dollari viene dopo altri progetti realizzati con successo insieme a Google come **"Tra generazioni. L'unione crea il lavoro"** che ha coinvolto anche Cna Pensionati.



Con l'Officina dei nuovi lavori **abbiamo realizzato quattro laboratori** - Fab lab, Game lab, Immersive lab e Video lab - per incrementare le competenze digitali e l'orientamento lavorativo dei giovani. Nei primi sei mesi i laboratori sono stati frequentati da quasi **12mila giovani**, tra studenti, giovani disoccupati e maker. Lo scorso ottobre Jacqueline Fuller è venuta di persona a verificare come la Fondazione Mondo Digitale faccia fruttare i **500mila dollari che la sua organizzazione ha investito**. Alla fine della visita in tutti gli ambienti digitali la Fuller era entusiasta: "Sono rimasta impressionata da quello che ho visto qui", ci ha detto. "Giro tutto il mondo per seguire questi programmi, cercando di trovare i partner migliori, quelli in grado di fare il miglior lavoro possibile, ma questo è in assoluto uno dei migliori progetti di formazione nelle competenze digitali che abbia mai visto". Poi la Fuller ha anche dichiarato ai giornalisti che "Il modello intrapreso da Officina dei nuovi lavori andrebbe diffuso in tutta Europa e nel mondo". Una grande riconoscenza per il lavoro che abbiamo fatto che ci spinge ad andare avanti e a progettare anche il "dopo". Il nostro prossimo obiettivo è **realizzare un vero e proprio "acceleratore giovanile"**, un luogo dove i ragazzi possano cominciare a costruire il loro futuro, seguiti da tutor, coach e mentor, fino alla realizzazione del primo prototipo di un progetto, anche imprenditoriale. E trovare online esperti, strumenti e materiali da condividere con altri giovani.



3) Per lavorare oggi occorre più che mai creatività, iniziativa e capacità di essere innovativi e anche per questa ragione si cominciano ad insegnare sin da piccoli le principali tecniche di programmazione (coding). Se da un lato ciò consentirà di acquisire le skills e le abilità necessarie che il mercato del lavoro oggi richiede (conoscenze digitali, informatiche etc), dall'altro lato non c'è il rischio che si perdano le abilità più classiche, come la pittura, le arti, la lavorazione manuale? Incontrate nei progetti che proponete nelle scuole obiezioni di questo tipo? Lei personalmente, che ne pensa?

Per noi la programmazione non è mai una pratica fine a se stessa, perché **non basta esercitare le competenze digitali**. Siamo convinti che serva un nuovo modello educativo, una cornice più ampia che dia significato e valore alle singole attività. Per questo abbiamo elaborato il modello di **Educazione per la vita** che integra conoscenze codificate, competenze e valori e tiene conto delle riflessioni più recenti su apprendimento e istruzione. Il nostro modello di Educazione per la vita ridefinisce i pilastri dell'educazione per lo sviluppo del carattere (affidabilità, rispetto, responsabilità, onestà, compassione, cittadinanza), tiene conto delle **cinque menti di Howard Gardner** (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica), il primo studioso che ha teorizzato le intelligenze multiple, arricchisce il quadro delle competenze per il 21° secolo (pensiero critico, pensiero creativo, collaborazione, capacità di relazioni in chiave interculturale, comunicazione efficace, competenze digitali, autoconsapevolezza, iniziativa e imprenditorialità) con la virtualità, la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (on line) in un solo approccio di pensiero e azioni strategiche. Una competenza che diventerà sempre più preziosa.

In sintesi, il modello di educazione per la vita comprende sei aspetti, tre di contenuto (conoscenze codificate, competenze e valori) e tre modalità di apprendimento (Lifelong learning, lungo l'arco della vita, dall'infanzia fino a età avanzata, Lifewide learning, in tutti gli ambiti della vita e Lifedeep learning, a livello profondo, trasformativo). Con il nostro modello, quindi, non solo **non c'è il rischio di dimenticare competenze strategiche**, ma è anche uno strumento potente per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo e per evitare che continui a verificarsi questo scollamento. Alla Palestra dell'Innovazione, in tutti gli ambienti, è questo il modello che viene attuato. Rispetto alle competenze artistiche posso rispondere anche in modo più preciso. Lo abbiamo fatto l'anno scorso con la prima edizione del **Media Art Festival** e lo faremo ancora quest'anno in modo più diffuso: portiamo gli artisti nelle scuole per realizzare insieme agli studenti opere condivise, per **riscoprire l'uso creativo delle nuove tecnologie**. Inoltre, all'interno della Palestra, è anche nato un percorso specifico dedicato alla media art.

4) Dai più giovani passiamo ai meno giovani per parlare in particolare del progetto Nonni in Rete, il piano di alfabetizzazione digitale per gli over sessanta, giunto alla sua XIV edizione. Cos'è cambiato da quando avete iniziato ad oggi? C'è ancora (se mai ci fosse stato) scetticismo o reticenza da parte di alcuni anziani o il progetto ormai è ben radicato e non necessita più di "presentazioni"?

Per primi, quando siamo nati come Consorzio Gioventù Digitale, **abbiamo creduto nel ruolo vincente dei giovani per combattere l'esclusione sociale degli over 60** e abbiamo costruito l'alleanza tra scuole e centri sociali anziani. Nel 2002, con il primo accordo ufficiale con l'allora Ministero dell'Innovazione e il Comune di Roma, abbiamo dato vita al progetto **Nonni su Internet** nella capitale, con un'esperienza pilota. Poi è arrivato il riconoscimento nei piani formativi delle scuole, il progetto inserito nel POF. In questi anni abbiamo combattuto l'**analfabetismo di ritorno**, migliorato la qualità di vita di migliaia di anziani e responsabilizzato i nativi digitali. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale è un modello di intervento nazionale e transnazionale.



Siamo ormai arrivati alla 14^a edizione di Nonni su Internet, siamo presenti in tutte le regioni italiane e abbiamo esportato il nostro modello in 11 paesi. Quest'anno, con il **supporto di Poste Italiane**, il progetto ha preso la denominazione di **"Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste"**. Ma il modello è sempre lo stesso, quello dell'apprendimento intergenerazionale: gli studenti delle scuole aiutano gli anziani a familiarizzare con le nuove tecnologie e a navigare su Internet, coordinati da un docente esperto in nuove tecnologie. A supporto un kit formativo fatto di manuali, video lezioni, pillole digitali, blog. L'unico rammarico è aver perso anni preziosi. **Abbiamo fatto sempre tutto da soli con poco sostegno**. Nonni su Internet sarebbe potuto diventare da subito un piano nazionale. Oggi non dovremmo rincorrere il divario digitale con altri paesi europei e anche all'interno del nostro paese. Nonni su Internet è perfetto anche per un programma di alfabetizzazione digitale in televisione, come ha fatto negli anni 60 la Rai, il servizio pubblico radiotelevisivo, con la trasmissione "Non è mai troppo tardi". Tra i nostri volontari della conoscenza ci sono tanti nuovi maestri digitali, i nuovi Manzi 2.0, come dicono alcuni.

5) Come stanno andando le attività del fablab Palestra dell'Innovazione a distanza di poco più di un anno dall'inaugurazione?

Come ho precisato prima, preferisco parlare di Palestra dell'Innovazione, non solo di fab lab, anche se il laboratorio di fabbricazione digitale è un pezzo importante della nostra proposta, perché è stato il primo del territorio progettato e costruito secondo le Indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms. E anche **il primo a sperimentare attività formative dedicate anche a piccoli maker, a partire da 6 anni**, come originali laboratori di saldatura. Oggi alla Palestra dell'Innovazione siamo in grado di proporre un'**offerta formativa per tutti**, articolata in diversi spazi di apprendimento: Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, IoT Lab, Media Art Lab, MLearn Lab, Robotic Center, Video Lab. Alle scuole offriamo laboratori per classi di ogni ordine e grado. Formazione per docenti e animatori digitali. Percorsi di orientamento. Supporto per la progettazione di ambienti digitali. E quando le scuole chiudono apriamo i laboratori per la Summer School.

Alla Palestra dell'Innovazione si può praticare anche l'**alternanza scuola-lavoro**. I giovani trovano diversi spazi e modalità di apprendimento, interagiscono con professionisti e aziende e si confrontano con persone, organizzazioni e modelli produttivi reali. **Lavoriamo sempre di più con le università**, con laboratori per studenti e docenti di tutte le facoltà e dipartimenti. Offriamo l'assistenza di coach qualificati. Ai giovani che non studiano e non lavorano è dedicata **"L'Officina dei nuovi lavori"** che propone due percorsi per giovani disoccupati di 15-29 anni: All4All e One4One. A studiosi e ricercatori offriamo la possibilità di fare sperimentazione didattica in ambienti innovativi. Accompagniamo i giovani con un'idea imprenditoriale fino alla realizzazione di un prototipo. A gruppi e organizzazioni offriamo giornate di formazione e workshop mirati per allenare competenze strategiche, come problem solving o team building. Lo possiamo fare per enti pubblici, privati e non profit. Nel week end proponiamo **laboratori "formato famiglia"**, per tutte le età, che coinvolgono bambini, genitori e nonni. Dalla saldatura alla fabbricazione di lampade personalizzate. Dal coding a workshop con Lego Serious Play. In altre parole la Palestra dell'Innovazione è un luogo di formazione continua per tutti. Anche professionisti, artigiani, artisti, imprenditori, creativi ecc. trovano workshop e laboratori su misura. E per gruppi omogenei studiamo anche una formazione dedicata, "a richiesta". Il catalogo completo di tutta l'offerta formativa, con oltre cento diversi laboratori, sarà presto online sul sito www.innovationgym.org.



Alfonso Molina