

Serve un nuovo modello educativo, l'educazione per la vita

È dal 1977 che in Italia non si registra un tasso di disoccupazione giovanile così elevato, oltre il 35 per cento. Il lavoro è finito? Come aveva predetto anni fa l'economista Jeremy Rifkin, c'è sicuramente un lavoro che è finito, quello legato alla carriera e agli scatti di anzianità, all'occupazione unica di tutta una vita. Insieme alle nuove generazioni, a partire dalla scuola, dobbiamo imparare ad essere *job creator*, il lavoro si crea. Ma come? Da dove cominciamo? Se è vero che i mestieri del futuro non esistono ancora, non bastano le competenze digitali. Serve un nuovo modello educativo e uno strumento per diffonderlo sul territorio, dal basso. Per questo abbiamo lanciato la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, per una cultura diffusa dell'educazione per la vita. Servono conoscenze, competenze e valori.



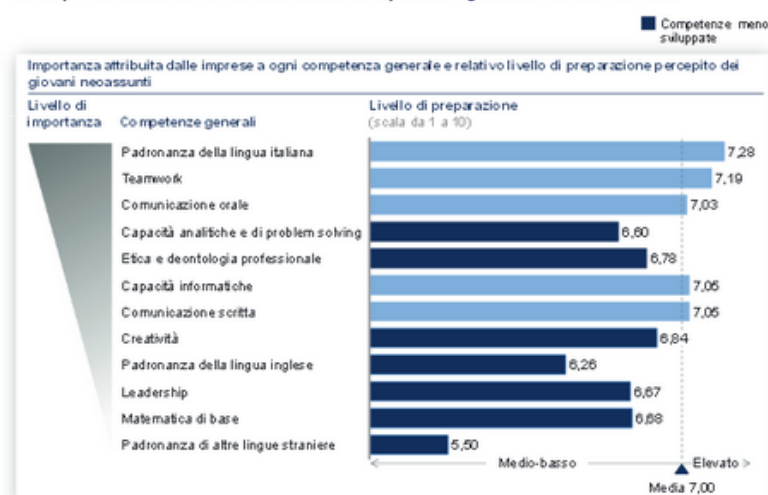
Foto di alamosbasement rilasciata sotto licenza cc -
<https://www.flickr.com/photos/amosbasement/3564909187>

È dal 1977 che in Italia non si registra un tasso di disoccupazione giovanile così elevato, oltre il 35 per cento. Il lavoro è finito? Come aveva predetto anni fa l'economista Jeremy Rifkin, c'è sicuramente un lavoro che è finito, quello legato alla carriera e agli scatti di anzianità, all'occupazione unica di tutta una vita. Insieme alle nuove generazioni, a partire dalla scuola, dobbiamo imparare ad essere *job creator*, il lavoro si crea. Ma come? Da dove cominciamo?

Se è vero che i mestieri del futuro non esistono ancora, non bastano le competenze digitali. Serve un nuovo modello educativo e uno strumento per diffonderlo sul territorio, dal basso. Per questo abbiamo lanciato la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, per una cultura diffusa dell'educazione per la vita. Servono conoscenze, competenze e valori.

Secondo le stime di Cathy Davidson, direttrice della Futures Initiative alla City University of New York e codirettrice delle MacArthur Foundation Digital Media and Learning Competitions, il 65 per cento dei bambini che entrano ora nella scuola primaria finiranno per fare un lavoro che non è stato ancora inventato. Uno scenario molto diverso da quello che ha visto crescere gli adulti di oggi. Questo significa che alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita (*lifelong learning*), per mantenersi aggiornati e preparati ad affrontare cambiamenti e sfide sempre più complesse. E anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. In tutti i paesi, però, i sistemi scolastici sono strutture complesse che mutano lentamente. E, infatti, fino ad oggi nessun Paese è riuscito ad integrare le competenze per la vita nel curriculum delle conoscenze standardizzate, e questa incapacità è una delle principali cause dello "scollamento educativo" e di una serie di problemi correlati, come la mancanza di competenze per la vita (*soft skill*) nei giovani. Ma questa sfida non è più rimandabile, perché è strettamente legata a emergenze sociali come la disoccupazione giovanile, con segnali paradossali. Mentre le imprese lamentano la mancanza di *soft skill* nei giovani che hanno terminato il ciclo formativo, e quasi un milione di posti nel settore ICT rischiano di rimanere vacanti, in Italia il tasso di disoccupazione giovanile (15-24 anni) è al 35,3%, il livello più elevato dal 1977. E livelli preoccupanti sono anche in tutta Europa, con un tasso medio del 22,9% (dati Istat 2014).

Le imprese lamentano carenze nelle competenze generali dei neoassunti

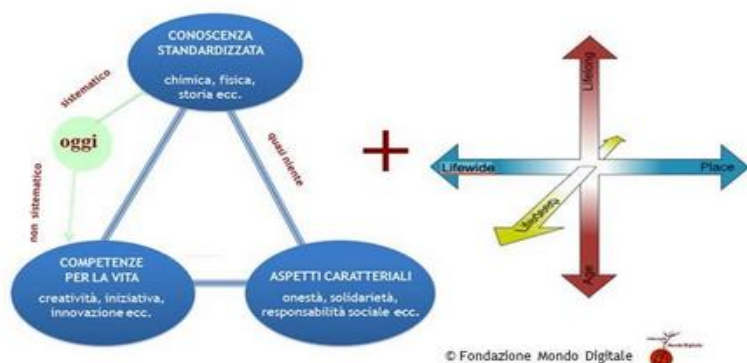


Fonte: Ricerca di mercato Education to Employment; analisi McKinsey

Non è solo un problema di competenze digitali

Il modello che abbiamo elaborato non contribuisce a colmare questa lacuna nel breve termine, ma offre uno strumento di lavoro e programmazione per evitare che questo accada in futuro. Siamo convinti che la ripresa del Paese debba fondarsi su **una scuola capace di educare per la vita**, integrando **conoscenze codificate, competenze e valori**. E anche la riflessione più avanzata sull'educazione sta andando in questa direzione: è importante imparare lungo tutto l'arco della vita e in tutti i contesti. Perché l'obbligo di educare non si esaurisce con la conclusione del ciclo scolastico. Grazie al lavoro teorico di **Alfonso Molina**, professore di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della nostra Fondazione, abbiamo elaborato e sperimentato il modello di **“educazione per la vita”**, una metodologia che tiene conto delle riflessioni più recenti: 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 **firtualità**, 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. Il modello di educazione per la vita si riferisce anche a importanti scuole di pensiero e preziosi contributi sull'educazione, come ad esempio il Rapporto Delors o i lavori di Mezirow sull'apprendimento trasformativo. Tutti i diversi contributi, provenienti da paesi ed esperienze diverse, convergono sull'importanza di una formazione che va ben oltre a ciò che il sistema scolastico “impartisce” oggi. L'enfasi è posta sul potenziamento delle capacità della persona e sulla ridefinizione del processo di apprendimento, che è lungo tutto l'arco della vita (*life long learning*), coinvolge tutte le situazioni e azioni della vita (*life wide learning*) e ha una dimensione profonda (*life deep learning*) che riguarda credenze, ideologie e valori per partecipare pienamente alla vita della comunità. Inoltre l'apprendimento non occorre – e non può occorrere – fuori dalle interazioni sociali. La cultura è un processo dinamico, che si forma e viene modificato dalle prospettive delle persone e allo stesso tempo forma e modifica le prospettive, le esperienze e le comprensioni delle persone.

In sintesi, il concetto di educazione per la vita comprende sei aspetti, tre di contenuto e tre modalità di apprendimento, come mostra la rappresentazione grafica del modello Edu4Life elaborata da Alfonso Molina.



Ogni momento è buono per imparare

Il problema delle competenze non riguarda solo i giovani, per questo è importante sottolineare anche le modalità di apprendimento (*life long learning*, *life wide learning* e *life deep learning*). Secondo il rapporto Piac (Programme for the International Assessment of Adult Competencies) sulle competenze degli adulti tra i 16 e i 65 anni, il 70 per cento della popolazione italiana ha competenze al di sotto del minimo indispensabile per vivere e lavorare nel ventunesimo secolo. E sono quattro le categorie particolarmente a rischio nell'acquisizione e nel mantenimento delle competenze:

- ❶ i giovani Neet
- ❷ le persone con basso livello di istruzione individuale e familiare
- ❸ le donne mature con bassi livelli di istruzione individuale e familiare
- ❹ i lavoratori poco qualificati e con bassi livelli di istruzione.

Per alcune di queste categorie abbiamo ideato programmi specifici da oltre un decennio (ad esempio **Nonni su Internet** che ha da sempre un'attenzione privilegiata per le donne casalinghe), per le altre abbiamo creato più di recente un'area strategica (**Imprenditoria giovanile e innovazione sociale**) e realizzato uno spazio-modello di intervento: la **Palestra dell'Innovazione**.

Bisogna allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo

Come dare concretezza, visibilità, unitarietà e forza alle diverse azioni da intraprendere per contrastare la crisi e accelerare la ripresa e lo sviluppo del territorio? Come allinearsi in tempi brevi agli obiettivi di Europa 2020 per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva? E soprattutto cosa fare per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo.

Una soluzione praticabile ed efficace è quella di creare uno spazio dedicato nei diversi territori, che abbiamo chiamato **Palestra dell'Innovazione** (*Phyrtual InnovationGym*) per verificare a ciclo continuo le idee che funzionano, trasformarle in progetti e generare soluzioni per rispondere ai bisogni delle persone e del territorio. 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 a Roma in via del Quadraro 102, è attualmente composta da diversi spazi (Activity Space, Fab Lab, Ideation Room, Robotic Center) tutti pienamente attivi. È in corso una riorganizzazione e un ampliamento dei laboratori per renderne ancora più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone dieci attività trasversali: *Autoconsapevolezza / Team building & leadership / Problem solving & decision making / Creatività, innovazione, imprenditoria / Digital manufacturing / Robotica / Coding, gaming e gamification / Realtà virtuale e realtà immersiva / Animazione, produzione video e visual effects.*

*Tutte le mattine sono attivi laboratori di **robotica** dedicati alla 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 ZoomeTool 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 Lego Serious Play imprenditori, manager, dirigenti imparano a negoziare e a prendere decisioni condivise. E 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 scuola è la più grande infrastruttura sociale del Paese

Interlocutore privilegiato della Palestra è la scuola, perché non c'è altra agenzia che quotidianamente incontra oltre il 50% dei cittadini (studenti, docenti, dirigenti, personale amministrativo e ausiliario, genitori), uno snodo cruciale per ogni politica attiva del territorio. Attraverso le esperienze della Palestra la scuola impara a dialogare con le città e crea alleanze ibride (imprese, privato sociale, istituti di ricerca, non profit ecc.). E nello stesso tempo la scuola diventa la risorsa inestimabile per ridare fiducia alle persone e per rendere presente e immediato il futuro prossimo.

Senza dubbio è più facile fare innovazione fuori dal sistema scolastico, ma la vera sfida è farla all'interno del sistema esistente, con le difficoltà e le opportunità che ci sono. Questo è il processo che ci interessa perché tocca la vita delle persone che lavorano in oltre 40.000 scuole italiane: insegnanti, dirigenti scolastici, studenti, famiglie, personale amministrativo e tecnico. Ed è un processo che coinvolge anche la vita di tutte le persone e le organizzazioni del paese, perché tutti possono e devono giocare un ruolo: l'industria, il settore sociale, le autorità di governo a diversi livelli, le organizzazioni della comunità, per trasformare in realtà i cambiamenti lungimiranti che porteranno l'educazione italiana ad una posizione di eccellenza europea e mondiale.

Configurabili, evolutive, inclusive e dal basso

Le palestre, a partire dal modello realizzato a Roma dalla Fondazione Mondo Digitale, possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Un movimento delle Palestre dell'Innovazione che nasce dal basso permette così alle scuole di condividere la conoscenza acquisita, l'esperienza e le risorse, coinvolgendo diversi soggetti (università, aziende, associazioni, istituzioni ecc.), in modo che tutti abbiano un ruolo attivo e propositivo in questo processo.

Ad oggi hanno aderito alla Rete **90 scuole di diverso ordine e grado**. Dalla Sicilia al Friuli sono 17 le regioni italiane coinvolte, con una mappa in continuo aggiornamento, fatta di piccoli comuni come Santo Stefano Belbo (Cuneo) o Castel Frentano (Chieti), con poco più di 4.000 abitanti, e le città metropolitane, come Roma o Napoli. Il record di adesioni è del Lazio, ma già altre regioni si orientano verso una presenza diffusa delle Palestre sul territorio. Il movimento di innovazione dal basso è documentato sul sito www.innovationgym.org

Non possiamo smettere di imparare, dobbiamo continuare ad apprendere per tutta la vita, in ogni contesto, lasciandoci cambiare, trasformare, dalle scoperte che facciamo. E creare spazi che ci aiutino in questa nuova sfida, come la **Palestra dell'Innovazione**. I giovani non vengono per trovare lavoro, ma per crearsi un lavoro. Mentre artigiani, imprenditori e manager imparano a trasformarlo. Perché non sappiamo più quale lavoro faremo tra dieci anni. Ora dobbiamo inventarlo.

Per saperne di più online



Alfonso Molina, in un agile volumetto, affronta la difficile situazione italiana ed europea, a partire dalla sintesi dei dati su abbandono, disoccupazione, disagio sociale ecc. Propone una diversa prospettiva per guardare al futuro e mostra come la Palestra dell'Innovazione possa diventare uno strumento

strategico per diffondere le competenze chiave per lo sviluppo e dare risposte concrete al paese, perché, come ha detto Einstein, "non si può risolvere un problema con la stessa mentalità che l'ha generato." E in un video di tre minuti spiega che cos'è una Palestra dell'Innovazione e a cosa serve. Le immagini documentano le attività realizzate nei diversi spazi. Booklet e video sono disponibili on line sul sito della Palestra dell'Innovazione nella sezione "[Progetto](#)".

Questo contributo si inserisce nella riflessione che FORUM PA ha aperto sul tema della **scuola, delle competenze digitali e dei nuovi programmi didattici**. Questa e le altre riflessioni che raccoglieremo ci porteranno a **FORUM PA 2015 (26 - 28 maggio, Palazzo dei Congressi - Roma)**, in occasione del quale organizzeremo un **grande evento** dedicato.

* **Mirta Michilli**, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale. Ha diretto sin dalla nascita nel 2001 il Consorzio Gioventù Digitale, contribuendo attivamente alla sua ideazione e alla sua trasformazione poi, nel 2006, in Fondazione Mondo Digitale. Come consulente ha contribuito alla progettazione e sviluppo delle prime reti civiche promosse da pubbliche amministrazioni locali (tra cui la rete civica Iperbole).