



Scuola, formazione e inclusione sociale al #FPA2015: ecco cosa vedremo

Le associazioni possono giocare un ruolo fondamentale nella Pa che ha bisogno e che deve guardare al digitale. Lo sono quando si parla di competenze e professionalità digitali e lo sono quando parliamo di scuola e, più in generale, di formazione continua che oggi vuol dire anche studiare e aggiornarsi su materie legate all'innovazione.

Nel mondo della cosiddetta "società civile" anche le Fondazioni si occupano sempre più da vicino dei temi legati all'alfabetizzazione e la promozione della cultura digitale con progetti e iniziative che vanno ad integrare i percorsi di crescita dei ragazzi ma anche a occuparsi delle necessità di altri mondi e target. Ne abbiamo parlato con Mirta Michilli, Direttore Generale Fondazione Mondo Digitale che prenderà parte al ForumPa2015 con una serie di iniziative dedicate.



Mirta Michilli è Direttore Generale
Fondazione Mondo Digitale.

Conoscenze, competenze per la vita, competenze ICT e valori: sono questi i 5 ingredienti che la Fondazione Mondo Digitale riconosce come fondamentali per attivare processi di inclusione di tutti i cittadini nella società della conoscenza: quale ruolo in questo contesto per la Pa e per la scuola?

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", che comprende sei aspetti, tre di contenuto (conoscenze, competenze e valori) e tre modalità di apprendimento (*life long learning*, *life wide learning* e *life deep learning*). La ripresa del Paese non può che fondarsi su una scuola capace di educare per la vita, integrando conoscenze codificate, competenze e valori. L'obbligo di educare, però, non si esaurisce con la conclusione del ciclo scolastico: è importante imparare lungo tutto l'arco della vita e in tutti i contesti. Ma non ci siamo fermati all'elaborazione teorica: abbiamo progettato e realizzato un luogo dove persone di tutte le età e organizzazioni di ogni tipo (dalle amministrazioni alle associazioni non profit) possono fare esperienza di educazione per la vita, la Palestra dell'Innovazione (*Phyrtual InnovationGym*). Poi, con il supporto del Miur, abbiamo creato la Rete delle Palestre dell'Innovazione. Configurabili, evolutive, inclusive e dal basso, le palestre possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Da una parte lavoriamo per diffondere l'innovazione dal basso e dall'altro, con un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione, cerchiamo di codificare strumenti e contenuti perché sia più facile mettere a sistema in modo progressivo i risultati raggiunti. Contemporaneamente "facciamo comunità", perché promuoviamo il lavoro cooperativo tra docenti, presidi, artigiani, maker, innovatori, decisori ecc.

Cosa sta cambiando, se sta cambiando, nell'approccio della formazione e della scuola al mondo del digitale? Alla maggiore consapevolezza si associano anche azioni concrete?

Sì, certamente non è solo un problema di consapevolezza, lo vediamo dalla capacità delle scuole di inventare progetti e di sostenere i docenti innovatori. E sempre più scuole fanno rete con noi con la robotica educativa, i volontari della conoscenza, le palestre dell'innovazione ecc.

Il problema è che questa capacità diffusa non riesce ancora a diventare sistema, a cambiare la scuola come istituzione scolastica, a modificare in modo radicale i sistemi di apprendimento-insegnamento. Cerchiamo di sostenere con ogni azione possibile anche lo scambio "alla pari" di conoscenze e competenze augurandoci che quanto prima anche questa modalità informale subisca una veloce accelerazione e, come i video virali, diventi contagiosa. L'Agenda digitale deve essere attuata anche dal basso, in crowdsourcing, con la partecipazione di tutti, senza lasciare indietro nessuno. Cominciando dalla scuola che deve essere per tutti. Come non si stanca di ripetere il professore Tullio De Mauro: in ogni parte del mondo le scuole di qualità sono anche quelle più inclusive.

Agenda digitale e La Buona Scuola: dal vostro punto di vista come Fondazione, cosa serve davvero per far sì che il digitale rappresenti una svolta per il sistema scolastico italiano?

Le competenze digitali da sole non bastano, devono essere inserite all'interno di nuovo modello educativo. Faccio un esempio concreto. Si sta ampliando il *mismatch*, il disallineamento con il mondo del lavoro, perché in cima alla lista delle requisiti che le aziende chiedono ai giovani da assumere non ci sono le competenze tecnico-specialistiche, ma le *soft skills*, le "competenze morbide": la capacità di prendere decisioni, di interagire con gli altri. E anche aspetti della personalità e valori individuali che migliorano il modo in cui una persona si inserisce e vive nell'organizzazione. Per questo, ad esempio, preferiamo che nella scuola entri in modo diffuso la robotica educativa piuttosto che il solo coding, inserito nel documento de La Buona scuola. Con la robotica l'educazione e la formazione vengono indirizzate verso lo sviluppo di "competenze trasversali" necessarie a garantire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e l'alunno è posto al centro del processo educativo come "costruttore" del suo apprendimento. La robotica educativa può essere usata sia per l'apprendimento scientifico e tecnologico, parliamo di materie come matematica, fisica, biologia, sia per discipline come l'arte, la musica e materie umanistiche come la filosofia, e in particolare l'etica.

La robotica educativa, inoltre, permette agli studenti di sviluppare le competenze per la vita (creatività, problem solving, lavoro di squadra ecc.) che giocano un ruolo di forte rilevanza per l'educazione del 21° secolo. E permette di ottenere risultati rilevanti anche con gli studenti che hanno bisogni educativi speciali.

Perché partecipare al ForumPa2015?

Nella lettera di invito il presidente Carlo Michi Sismondi scrive che il Forum Pa è "il punto di ritrovo della politica nazionale, dei governi regionali e locali, delle imprese tecnologiche, della cittadinanza attiva e, soprattutto, di decine di migliaia di innovatori che quotidianamente lavorano nelle nostre amministrazioni e che non hanno smesso di credere che lavorare per il bene comune sia un compito di cui andar fieri e che vogliono incontrarsi, conoscersi, impostare momenti di confronto e di collaborazione". Anche noi crediamo che #sipuòfarese e #sipuòfarecon. Per questo abbiamo accettato la proposta di animare due laboratori innovativi BYOD (Bring Your Own Device), basati sulle tecnologie mobili: "A volte basta un click!" e "APPerò!". Il primo laboratorio è animato da una insegnante straordinaria che è diventata anche una blogger del nuovo spazio che abbiamo lanciato sul sito www.innovationgym.org, con "I blog della Palestra dell'Innovazione". In meno di 50 minuti ti fa capire quanto possa essere semplice ed efficace realizzare una storia per immagini e quanto questo metodo stimoli processi di inclusione sociale, sviluppo di competenze trasversali, potenziamento della capacità di lavoro cooperativo.

Il secondo laboratorio, che guida alle scoperte delle app didattiche, è tenuto da un giovane ingegnere che continua a perfezionarsi per diventare un vero e proprio e-leadership, una figura chiave nelle strategie di alfabetizzazione dell'Agenda digitale: campione di robotica a scuola ora è diventato il "professor Lego" del Robotic Center e il responsabile del Fab Lab della Palestra dell'Innovazione. Ogni giorno tiene uno o più laboratori incontrando bambini e ragazzi di tutte le età. E ovviamente anche i loro docenti.

Il Dipartimento per le Politiche della famiglia, che il 27 organizza un evento dedicato al tema dell'invecchiamento attivo, ci ha chiamato a raccontare il progetto biennale "Invecchiamento attivo e solidarietà tra generazioni attraverso l'apprendimento e l'innovazione sociale", sostenuto dal Premio per l'Anno europeo dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni. Coinvolge 30 scuole superiori e 30 centri anziani delle 6 regioni del Sud Italia.

Anziani e giovani vengono coinvolti in attività di volontariato formativo per l'acquisizione di competenze per la vita, attraverso un rapporto virtuoso di collaborazione e scambio intergenerazionale. In particolare il progetto prevede formazione esperienziale e intergenerazionale sulle nuove tecnologie (computer, internet, social network ecc.) e progettazione sociale. Su Phyrtual.org, un ambiente interattivo on line "innovation-oriented" per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, integrato con una piattaforma di crowdfunding, una scuola di Catania ha lanciato la sua prima campagna di raccolta fondi. E ha già raggiunto l'obiettivo!