

HUFFPOST

I dinosauri tecnologici e l'innovazione a scuola



Alfonso Molina

Professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo, co-creatore e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale.



Ho riletto [un'intervista](#) di qualche tempo fa a Roberto Cingolani, ora ministro della Transizione ecologica nel governo Draghi. Ne riporto uno stralcio perché trovo molto efficace come descrive l'accelerazione nello sviluppo dell'innovazione e come la mette in connessione con la [scuola](#).

“Nella tecnologia del passato il progresso era intergenerazionale, da padre a figlio, e la scuola, la società, avevano tempo di adattarsi metabolizzando l'innovazione... In una generazione fra mio figlio di 23 e mio figlio di 19 è cambiato tutto, ma la scuola è rimasta la stessa. Mio figlio di 23 anni è generazione pc, mio figlio di 19 è generazione playstation, mio figlio di 9 è generazione touch screen.

Cosa hanno studiato a scuola? Le guerre puniche, come me che ho 56 anni ma che appartengo alla generazione “carta e penna”. Il cambiamento intragenerazionale nella percezione della tecnologia è un cambiamento importante: noi dobbiamo porci questo problema anche dal punto di vista della formazione. In soli 5 anni si diventa ‘dinosauri’ tecnologici”.

In poche battute il neo ministro Cingolani ci aiuta a capire la difficoltà della scuola a metabolizzare l'innovazione e, nello stesso tempo, sposta la sfida, perché è chiaro che non si può codificare l'insegnamento dell'innovazione e delle tecnologie se ogni cinque anni si diventa dinosauri tecnologici. Anche la vita media delle competenze lavorative si è abbreviata nella stessa misura di tempo [Deloitte, *Global Human Capital Trends 2017*]. Soprattutto nel settore ICT (ingegneri, sviluppatori di software etc.) occorre una formazione continua e una riqualificazione ogni 12-18 mesi.

Da questo punto di vista mi convince la riformulazione del problema fatta da Andreas Schleicher nel recente volume ["Una scuola di prima classe"](#) (Il Mulino, Bologna 2020).

"Prima imparavamo a fare un lavoro, adesso il lavoro consiste proprio nell'apprendimento. E questo richiederà uno stile postindustriale di coaching, mentoring, insegnamento, valutazione, in grado di costruire passione e capacità di apprendimento".

"Prima imparavamo a fare un lavoro, adesso il lavoro consiste proprio nell'apprendimento. E questo richiederà uno stile postindustriale di coaching, mentoring, insegnamento, valutazione, in grado di costruire passione e capacità di apprendimento".

Andreas Schleicher, direttore del settore "Education and Skills" presso l'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (Ocse), sostiene che serva uno studente di un nuovo genere, in grado di "assumersi la responsabilità del proprio apprendimento e di dedicare le proprie energie al processo di apprendimento".

Non solo sono profondamente convinto di questo punto di vista, ma da tempo la Fondazione Mondo Digitale sta lavorando alla progettazione e alla costruzione di contesti facilitanti, come l'acceleratore giovanile inclusivo Phyrtual Factory, e di strumenti di sviluppo personale (Personal Ecosystem Canvas) per sostenere la formazione di "studenti di un nuovo genere", per aiutarli a sperimentare e acquisire velocemente, in modo esperienziale, l'attitudine mentale al cambiamento e le competenze fondamentali per risolvere i problemi in modo creativo e innovativo. Per capire il ruolo strategico delle competenze digitali in qualsiasi contesto. Così cerchiamo di aiutare studenti, giovani e cittadini a diventare imprenditori di se stessi.