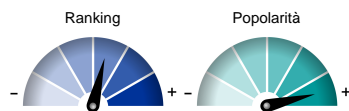


Articolo pubblicato sul sito [saperi.forumpa.it](http://saperi.forumpa.it)

**saperi.forumpa.it**

Più : [www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it](http://www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it)



Estrazione : 07/01/2016 11:33:00  
 Categoria : Attualità  
 File : piwi-3-2-219116-20160107-729958048.pdf  
 Audience :

[http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy\\_w](http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy_w)

## Progetto ICT4JOB: come promuovere la Cultura e Competenze Digitali a Scuola

Franco Patini, esperto education,  
 Confindustria digitale

Credo sia fondamentale essere consapevoli di quanto il livello della cultura digitale del paese influenzi il livello di innovazione digitale.

Più in profondità, scandendo i diversi ambiti di cultura digitale - cittadini, specialisti, e tutti gli altri lavoratori - ogni ambito ha le sue complessità, i suoi specifici bisogni, le azioni da intraprendere.

Ma una cosa è certa (o quanto meno questo si vuole sostenere) senza una larga azione sulle persone, sugli studenti di tutte le scuole, su tutti i lavoratori, senza un reale salto di qualità della cultura digitale del Paese, l'innovazione resta problematica, se non a rischio.

Il digitale introduce cambiamenti in tutti i contesti.

Rendere disponibili i fondamenti di cultura e competenze digitali, non limitati agli aspetti tecnici ma estesi a quelli culturali, è fondamentale per creare la consapevolezza necessaria ad affrontarli.

Da qui la necessità di parlare di "cultura digitale per il lavoro", concetto diverso dalla cittadinanza digitale e dalle competenze necessarie ai professionisti ICT.

Inoltre, fornendo a tutti i fondamenti di cultura digitale si apre, in lunga prospettiva e al termine di un impegnativo percorso di crescita, l'opportunità per alcuni di acquisire competenze di e-leadership .

L' e-leadership caratterizza una figura che arricchisce la cultura digitale di particolari attitudini - manifestazioni di vocazione e talento – riconducibili alla capacità di immaginare il cambiamento, a volte anche in maniera radicale, e di contestualizzarlo nell'organizzazione (Pubblica Amministrazione, Scuola, Azienda), in cui opera.

Volendo fare una sintesi figurata, la cultura digitale è da intendersi come la "cassetta degli attrezzi" ormai necessaria in qualsiasi lavoro, e quelli che eccellono nel suo utilizzo rappresentano gli e-leader.

La vera, per certi versi nuova, sfida del Paese consiste nella possibilità, anzi, meglio, nella capacità

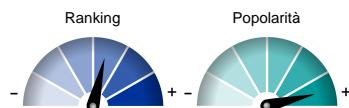
Copyright saperi.forumpa.it -

1/6

Articolo pubblicato sul sito [saperi.forumpa.it](http://saperi.forumpa.it)

**saperi.forumpa.it**

Più : [www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it](http://www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it)



Estrazione : 07/01/2016 11:33:00

Categoria : Attualità

File : piwi-3-2-219116-20160107-729958048.pdf

Audience :

[http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy\\_w](http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy_w)

di intervento nel mondo del lavoro, di tutti i lavori, dove la capacità elementare di uso del computer non basta e il possesso professionale della tecnologia non serve, ma serve l'attitudine al cambiamento accompagnata dalla consapevolezza che il digitale può esserne una formidabile leva.

Non che tutti i lavoratori debbano o possano diventare degli "e-leader", ma che a tutti ne sia data la strumentazione culturale (digitale) necessaria, con la speranza che in ogni piccola (e media e grande) impresa (e non ultima la PA) ne arrivi almeno uno.

Oggi la cultura digitale (ed in parte le competenze digitali) deve essere un patrimonio di tutti.

Si tratta di un'azione capillare, endemica, quasi virale, per usare un termine di moda, e deve cominciare dalla scuola.

Pertanto, il problema del Paese, se ci si preoccupa dell'innovazione del sistema economico, è la cultura digitale.

E' opportuno però, per sperare di arrivare a focalizzare "azioni" definire in modo più puntuale ed articolato il concetto di "cultura digitale".

Questo sillabo (di seguito meglio dettagliato) non va interpretato in senso tecnicistico: serve consapevolezza e capacità critica nel navigare tra quei temi, e che la scuola per prima, ma anche la formazione professionale e soprattutto la formazione continua, si cimentino in questa azione, fin da subito.

Questi sviluppi sul tema della cultura e competenze digitali "per tutti", sono attualmente oggetto di convinta promozione da parte dei comitati scientifici che di questi argomenti si occupano a livello comunitario.

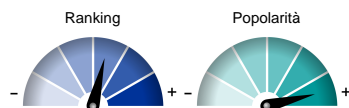
Ma godono anche di una novità solo apparentemente minore e cioè che recentemente è stato pubblicato e condiviso un quadro per la classificazione delle competenze digitali.

Questo quadro, da cui coerentemente e conformemente è stato derivato il sillabo qui presentato, è un linguaggio universale, comprensibile in modo univoco da tutti gli addetti ai lavori, in tutti i Paesi Europei che lo stanno adottando.

Articolo pubblicato sul sito [saperi.forumpa.it](http://saperi.forumpa.it)

**saperi.forumpa.it**

Più : [www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it](http://www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it)



Estrazione : 07/01/2016 11:33:00

Categoria : Attualità

File : piwi-3-2-219116-20160107-729958048.pdf

Audience :

[http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy\\_w](http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy_w)

E l'Italia per una volta è un paese di eccellenza su questo percorso, non solo perché uno dei più attivi nel lavoro scientifico promosso in Europa, ma anche perché siamo stati il primo Paese a far diventare questo framework, denominato e-CF, una norma standard nazionale: UNI 11506.

Una proposta articolata a partire dai dieci moduli rappresentati nello schema precedente e perfettamente coerente con l'azione di sistema - che anche attraverso le Linee Guida di AgID - il Paese sta sviluppando.

Infine, se si osservano gli elementi chiave che caratterizzano il mondo digitale così come, giorno dopo giorno, con dinamismo impressionante, prende forma, ci si accorge che questi "paradigmi mentali", se così possiamo chiamarli, non appartengono esclusivamente al mondo dell'innovazione digitale, ma stanno diventando caratterizzanti di tutto il mondo che ci circonda; è facilmente immaginabile quanto, dunque, tutto ciò investa i nuovi modi di lavorare, o, meglio, di concepire il lavoro.

A cominciare dal fattore tempo, che con la sua tumultuosità sta caratterizzando lo stesso concetto di lavoro o addirittura di posto di lavoro.

Ebbene, è importante aprire una riflessione che, in buona sostanza, valuti questa sensazione: nel momento stesso in cui si entra nel merito della "cultura digitale per il lavoro", in larga parte si parla di cultura (nuova) per il lavoro.

E si parla dei tanto sospirati soft skills di cui i nostri ragazzi sono carenti (affermazione unanime delle imprese rispetto ai giovani neodiplomati e neolaureati).

Cioè - e se fosse vero sarebbe rivoluzionario - introducendo la cultura digitale a scuola (ma anche nella formazione continua dei meno giovani) si svilupperebbero anche i nuovi essenziali soft skills che oggi qualsiasi lavoro - qualsiasi lavoro - richiede.

Progetto ICT4JOB: Cultura e Competenze Digitali a scuola

Nel disegno sono rappresentati i diversi contenuti di cultura e competenze digitali per i diversi ambiti e livelli scolastici.

Il progetto ICT4JOB(1) si occupa dell'ambito centrale, quello relativo a tutti i percorsi scolastici, tecnici ed umanistici, secondari e superiori, per offrire a tutti gli studenti quei "fondamenti" di cultura e conoscenza del mondo digitale, che ormai innegabilmente permea tutto il lavoro ( tutti i lavori ), e

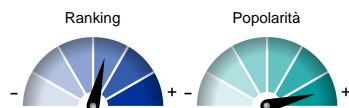
Copyright saperi.forumpa.it -

3/6

Articolo pubblicato sul sito [saperi.forumpa.it](http://saperi.forumpa.it)

**saperi.forumpa.it**

Più : [www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it](http://www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it)



Estrazione : 07/01/2016 11:33:00

Categoria : Attualità

File : piwi-3-2-219116-20160107-729958048.pdf

Audience :

[http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy\\_w](http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy_w)

dove dunque i fondamenti di conoscenza delle tecnologie digitali sono un bagaglio culturale necessario (una “cassetta degli attrezzi per tutti i ragazzi”), sia per chi già lavora, sia, a maggior ragione, per chi a breve si avvicinerà al lavoro.

Destinatari dell’attività formativa sono gli studenti del secondo biennio e quinto anno di tutte le scuole secondarie superiori, compresi Licei, Istruzione Tecnica e Formazione Professionale.

Tutte le discipline possono essere coinvolte dall’attività formativa, con particolare attenzione per Italiano, Matematica, Fisica, Diritto, Economia, Inglese ed Informatica, essendo tutte le materie soggette a paradigmi conoscitivi diversi se attraversati dall’innovazione digitale.

Anche la disciplina Informatica, dove presente, è coinvolta, nel mostrare ai ragazzi che il digitale non è solo tecnologia, ma cultura e conoscenza, anche critica, dei fenomeni che lo caratterizzano e che così tanto ormai influenzano sia il lavoro che la vita quotidiana.

Sarà auspicabile che, scuola per scuola, sia il docente di una specifica disciplina, a seconda della sensibilità collegiale, a farsi carico di essere figura di riferimento, per gli allievi, del complessivo corpo del syllabo della cultura digitale proposta dal progetto, sia perché gli studenti non perdano una “vista di insieme” del fenomeno digitale, sia per seguire gli studenti nell’eventuale e volontario passaggio di certificazione (disponibile) al quale si volessero sottoporre al termine del percorso.

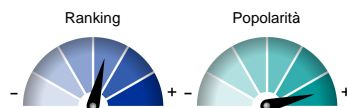
Il docente che assumesse il ruolo di tutor della cultura digitale ha anche un delicato compito di armonizzare, sempre secondo indirizzi collegiali, i diversi canali (o modalità) formativi che si volessero attivare.

E’, infatti, fondamentale osservare che questa materia, per la sua stessa natura innovativa e pervasiva, può, auspicabilmente, avvalersi di diverse modalità didattiche, dal tradizionale formato d’aula, ai laboratori, all’e-learning (disponibile e gratuito), all’auto-apprendimento su manuali didattici tradizionali o digitali (disponibili) fino alle più innovative metodologie didattiche cosiddette “social o tra pari”, peer-to-peer o altro.

Articolo pubblicato sul sito [saperi.forumpa.it](http://saperi.forumpa.it)

**saperi.forumpa.it**

Più : [www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it](http://www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it)



Estrazione : 07/01/2016 11:33:00

Categoria : Attualità

File : piwi-3-2-219116-20160107-729958048.pdf

Audience :

[http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy\\_w](http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy_w)

E' da sottolineare, infine, la potente opportunità dell' alternanza scuola lavoro, che con le sue 200 ore (400 per l'istruzione tecnica) può senz'altro offrire ampia opportunità di apprendere la cultura digitale, nella sua forma di "fondamenti", per poi vederla contestualizzata ed applicata in ambiti reali, consentendo al giovane sia l'apprendimento (certificato) delle basi culturali sia la loro applicazione pratica nella realtà aziendale.

L'impegno stimato per l'apprendimento del syllabo "ICT4JOB" ammonta a complessive 30-40 ore, stimate di massima e dipendenti dalla modalità didattica scelta (o dal mix di diverse modalità didattiche scelte).

syllabo

La mappa rappresentante il syllabo va letta da sinistra verso destra, dai fondamenti digitali incoraggiati dalla legge "La buona scuola", ai cosiddetti LO (Learning Object) proposti, alla loro lettura in chiave e-CF (lo standard europeo per descrivere e classificare le competenze ICT), alla riclassificazione secondo il BOK (Body Of Knowledge, sempre secondo le indicazioni europee sul tema), per arrivare, infine, alla classificazione del percorso di apprendimento, cominciato a scuola e valorizzato sul lavoro, sulla base di macroambiti strategici di una impresa o comunque una organizzazione economica (anche pubblica).

E' da sottolineare come un aspetto delicatissimo, essenziale e determinante il successo del progetto consista nel coinvolgimento convinto dei docenti, coinvolgimento che passa attraverso due fasi: un primo incontro aperto a tutti di illustrazione del progetto, sugli elementi di fondatezza e motivazione, a seguire, sui docenti coinvolti ed interessati, una fase formativa stimabile in due giornate piene.

Ed infine: la fattibilità.

Se tutti condividiamo che la sfida digitale il paese la sosterrà partendo dalla scuola, tutti siamo però consapevoli della dimensione del problema.

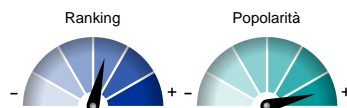
Copyright saperi.forumpa.it -

5/6

Articolo pubblicato sul sito [saperi.forumpa.it](http://saperi.forumpa.it)

**saperi.forumpa.it**

Più : [www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it](http://www.alexa.com/siteinfo/saperi.forumpa.it)



Estrazione : 07/01/2016 11:33:00

Categoria : Attualità

File : piwi-3-2-219116-20160107-729958048.pdf

Audience :

[http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy\\_w](http://ct.moreover.com/?a=24012527547&p=20s&v=1&x=gPHcxRC254V4cKcRCuxy_w)

Non sarà una operazione che coinvolge solo docenti illuminati, ma sarà necessario il concorso se non di tutti, di molti, quantomeno di condivisione ed appoggio.

Gli studenti dovranno esserne convinti e motivati.

Su un aspetto è forte l'iniziativa, se lo si riesce a trasmettere ai ragazzi: l'impatto che una buona cultura digitale offre sulle loro opportunità di lavoro, di nuovi lavori.

Sugli spazi che puo' aprire alla loro intraprendenza e su come questo arricchimento li renda, agli occhi delle aziende, un vero investimento sul futuro.

Questo comporta che il percorso di apprendimento di "Cultura e Competenze Digitali" non sia, né nella sostanza, né nell'immaginario, visto come una "integrazione disciplinare", ma sia un passo fondamentale verso il lavoro, per come il lavoro sta evolvendo (o cambiando radicalmente).

Si deve lavorare su metodologie didattiche laboratoriali, di simulazione, in contesti il più possibile reali, avendo impatto sul curriculum del ragazzo (non più solo titoli di studio) e non perdendo l'opportunità dell'alternanza scuola-lavoro.

(1) ICT4JOB è un progetto concepito e sostenuto da AICA, condiviso e promosso da Confindustria Digitale, in fase di sperimentazione, in particolare per quanto riguarda l'utilizzo di avanzate metodologie didattiche e la contestualizzazione nell'alternanza, in alcune scuole tra cui licei classici e scientifici, in fase di trasformazione in "azione di sistema" a livello regionale (con due regioni coinvolte fino ad oggi).

Il progetto dà una risposta all'indirizzo della Legge 107, "La Buona Scuola", dove si afferma: Promuovere le competenze digitali degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado" e ne fa un punto qualificante (il primo) tra gli obiettivi del protocollo di collaborazione tra il Ministero e Confindustria Digitale, firmato dal Ministro il 27 Ottobre, nel giorno di presentazione del Piano Nazionale Scuola Digitale.