

# Ecco come sviluppare la cultura digitale a scuola

**di Franco Patini, Confindustria digitale**

Come evitare il rischio di una innovazione tecnologica non accompagnata da innovazione (rivoluzione) culturale? La vera sfida è, per ciascun docente, capire e conoscere il senso generale dell'innovazione digitale e rielaborare la propria materia

“Pavimentare sentieri per vacche” un modo un po’ ruvido per descrivere un limite grave indotto da una cattiva e limitata interpretazione dei fenomeni cui siamo sottoposti.

*In una boscaglia fatta di arbusti cespugli rovi fossati ed altri ostacoli branchi di animali, vacche, cercano abitualmente fonti d’acqua facendo sempre gli stessi percorsi, a loro comodi e determinati dai loro limiti, percorsi che a lungo andare diventano sentieri. Poi un giorno qualcuno deve far arrivare a quella fonte esseri umani e per facilitare lo scopo dispone di mezzi per asfaltare o comunque pavimentare il percorso e renderlo facilmente riconoscibile e percorribile, ma, nella pigrizia mentale più estrema non trova di meglio che “pavimentare i sentieri per vacche” quando invece le disponibilità di mezzi e tecnologie consente forse, ma si può dire certamente, di trovare soluzioni nettamente migliorative rispetto allo scopo complessivo, magari accorciando, evitando dislivelli aggirando ostacoli o pericoli e via dicendo.*

**Ecco il rischio di una innovazione tecnologica non accompagnata da innovazione (rivoluzione) culturale.**

Pubblica Amministrazione e Scuola sono i soggetti, da questo punto di vista, più a rischio. Accatastare tecnologie, reti, piattaforme, software senza cambiare mentalità e cultura serve probabilmente, spesso a pavimentare sentieri per vacche.

Il mondo privato, delle aziende e del commercio, dei servizi e dello svago sono forse meno esposti al rischio ma non son del tutto al riparo.

Cominciammo in tanti a vedere le cose in modo diverso (forse qualche “illuminato” molto prima) qualche anno fa.

Fino ad allora quando si pensava ad innovazione digitale (ma allora si parlava di sistemi informatici) ci si preoccupava di attrezzare (e non ci siamo sempre riusciti a pieno) due distinti e lontani universi di individui, i “cittadini” perché con l’alfabetizzazione digitale riuscissero ad accedere ai servizi informatizzati, ricordate? Si parlava di analfabeti digitali, e quindi di seconda alfabetizzazione necessaria dopo quella di saper leggere scrivere e far di conto, e poi gli specialisti, i depositari del sapere informatico, spesso riconoscibili dal camice bianco che serve sempre a distinguere una categoria specialistica dal mondo che la circonda. Gli specialisti che quei sistemi informatici dovevano realizzare.

Poi un giorno qualcuno ha concepito l’espressione, anglofona, vedi un po’, “e-leadership” a qualificare un insieme di conoscenze, competenze e soprattutto attitudini necessarie ad introdurre innovazione digitale in un contesto migliorandone l’efficacia e arricchendone le potenzialità. Questa cultura dell’e-leadership che non coincide né ovviamente con l’alfabetizzazione digitale né con le competenze tecniche degli specialisti, in realtà si deve “integrare in tutti i saperi” cioè deve contaminare tutti i percorsi scolastici a prescindere dall’ambito culturale prevalente, nella supposizione che ormai non c’è nessun ambito sia lavorativo, che di svago o di interesse personale che possa prescindere dall’innovazione digitale (in alcuni casi più che di innovazione si può parlare di rivoluzione digitale, “disruptive”) dove non sia necessaria una cassetta degli attrezzi digitali in chiave conoscitiva e culturale.

Dal concetto di e-leadership – certamente elitario e riferibile a campioni che uniscono in modo ottimale e creativo una profonda conoscenza del contesto in cui operano con un ottimo attrezzaggio in termini di conoscenza e cultura dei nuovi paradigmi digitali – si è rapidamente passati ad affrontare le nuove esigenze culturali indotte dall’innovazione necessarie per tutti i lavoratori e per tutti i lavori.

Da un percorso estremamente selettivo, quasi aristocratico per formare gli e-leader ad un percorso collettivo per dare a tutti la possibilità di diventarlo, vocazioni permettendo.

Dunque fondamenti di cultura digitale e tutti i soft-skills che il digitale ma in generali il nuovo lavoro, i nuovi lavori, pretendono (vedi le otto “competenze trasversali” definite, a livello europeo, da ESCO).

Definiti i contorni di questi “Fondamenti di Cultura Digitale” resta però da fare il vero passo difficile, che parte **da questa ormai diffusa convinzione:**

**il digitale non è innovativo in sé, la metafora del sentiero per vacche ce lo ricorda quotidianamente, il problema o la sfida se si vuole è di trovare il coraggio, la forza, la determinazione di andare oltre.**

Ma che cos’è questo oltre, se dovessimo sintetizzarlo in modo semplice, magari schematico, ma non più equivocabile. Ebbene, in modo forse riduttivo, porrei la sfida (e non soltanto per la scuola che comunque è in prima fila) sul tema della “interdisciplinarietà”.

La cultura digitale non ha più un proprio ambito, non è appannaggio di addetti ai lavori (certamente non degli specialisti ICT che fanno altri mestieri), ma sta da per tutto, contamina tutto.

E’ come un mazzo di fiori variopinti, che immaginiamo di comporre nel modo piu’ ricco ed armonico, ma poi non lo confezioniamo come mazzo ma mettiamo un fiore per volta nell’occhiello di tutte la giacche che passano. Matematica, italiano, filosofia, fisica, laboratori, storia dell’arte economia, tutte.

La cultura digitale non e’ una disciplina ma e’ una nuova visione del mondo, dal lavoro al vivere quotidiano, che, a scuola, deve contaminare tutte le discipline, con un quadro generale coerente (la cassetta degli attrezzi) e tutti quegli approfondimenti specifici che le diverse discipline richiamano. Dai social ai big data, da IoT alla robotica, dalla semantica del web alla sicurezza e privacy fino ai soprusi che la rete purtroppo consente.

Nessuna disciplina è fuori da questo impegno nuovo.

I macroargomenti di cultura digitale sono facili:

Per i fondamenti di cultura digitale alcune sperimentazioni nel Liceo Scientifico indicano in 40 ore circa di alternanza scuola lavoro, al terzo anno, lo sforzo adeguato da parte degli studenti per farsi un buon quadro generale (Fondamenti di Cultura Digitale) ed arrivare ben preparati per un test di certificazione che consenta il riconoscimento delle 40 ore di ASL.

Ma non basta, lo studente avrà acquisito un quadro, culturale e magari critico, della innovazione digitale, *ma:*

**la vera sfida è, per ciascun docente, capire e conoscere il senso generale dell’innovazione digitale e poi rielaborare la propria materia contaminandola, innovandola di tutti gli approfondimenti che consentano una nuova, moderna chiave interpretativa dei contenuti della disciplina stessa.**

Rivista	<b>Agendadigitale.eu</b>
Data	<b>31/03/2017</b>

Ci vorrà tempo, come al solito i docenti più innovativi e sensibili, magari dopo una breve attività formativa a loro dedicata e stimabile in circa 16 ore di corso, saranno i primi a sperimentare le loro discipline 2.0, ma poi la scuola non potrà non evolvere in questa direzione.

Oggi non è più consentito, per il bene dei ragazzi, pavimentare sentieri per vacche.