

Quaderni di Comunità
Persone, Educazione e Welfare
nella società 5.0

Community Notebook
People, Education, and Welfare
in society 5.0

n. 1/2023

ACTIVE CITIZENSHIP FOR THE DIGITAL SOCIETY.
EXPERTISE, BEST PRACTICES AND TEACHING
IN THE DIGITAL ERA

edited by

Stefania Capogna, Manuela Minozzi, and Danila Scarozza



Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma al n.
172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2023 Eurilink
Eurilink University Press Srl
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma
www.eurilink.it - ufficiostampa@eurilink.it
ISBN: 979 12 80164 61 2
ISSN: 2785-7697 (Print)

Prima edizione, giugno 2023
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale, effettuata
con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

INDICE

EDITORIAL

Stefania Capogna, Manuela Minozzi, and Danila Scarozza 11

RUBRICHE 19

1. Cultivating International Teachers Community of practice by Non-Formal Professional Development
Fotis Lazarinis, Theodor Panagiotakopoulos, Anthi Karatrantou and Achilles Kameas 21

2. From the idea to digital start up. Methodologies and tools
Lucia Gomez 33

3. A personalized active learning plan for students within the framwwork of the Erasmus+ RE_EDUCO Project
Alexandra Faka and Toumazis Toumazi 43

4. Community of practice EDU HUB: the training path
Fulvio Benussi and Manuela Minozzi 59

SAGGI	71
1. Competence profiles update and impacts for the future digital society: an European perspective <i>Stefania Capogna and Danila Scarozza</i>	73
2. Competence profiles updates for the future digital society: a comparative approach <i>Stefania Capogna and Francesca Greco</i>	111
3. Social Innovation as a platform for hybridizing Education Systems <i>Dario Carrera, Melih Boyaci, and Domenico Maria Caprioli</i>	149
4. Creating smart cities: skills and abilities to develop in young people <i>Valentina Volpi and Antonio Opromolla</i>	193
5. Il ruolo delle tecnologie innovative nel contesto della cultura in materia di salute e sicurezza sul lavoro <i>Rosina Bentivenga, Emma Pietrafesa, Agnese Martini, Laura De Angelis, Raffaele Mariconte, Raffaele Palomba e Giuditta Simoncelli</i>	221
APPROFONDIMENTI	263
1. Il concorso scolastico come buona pratica di educazione dei giovani <i>Sandro Zilli e Valentina Volpi</i>	265
2. Guidelines, recommendations and tool for non-formal learning methods <i>Sirje Hassinen</i>	273

1. IL CONCORSO SCOLASTICO COME BUONA PRATICA DI EDUCAZIONE DEI GIOVANI

di Sandro Zilli* e Valentina Volpi**

1. *Educare i giovani nella Società 5.0*

Il periodo storico in cui ci troviamo a vivere è sicuramente quello a più alto tasso di innovazione tecnologica nella storia dell'umanità. L'avanzamento delle soluzioni basate sul digitale sta generando rilevanti trasformazioni che interessano tutti i settori e gli incessanti cambiamenti di tipo esponenziale, combinatorio e ricorsivo ci obbligano a parlare di società 5.0 e di etica. Il progresso tecnologico continua a crescere secondo la Legge di Moore: la curva delle prestazioni segue un andamento esponenziale, le scoperte si integrano tra loro contribuendo ciascuna allo sviluppo delle altre e le nuove tecnologie arrivano ad aggiornarsi da sole attraverso quello che viene definito un miglioramento ricorsivo, come ad esempio succede con l'Intelligenza Artificiale (AI) e il *deep learning*. Ogni ambito della società, dalle comunicazioni ai media, dall'energia alla medicina, dalla scuola alle università, è sottoposto quotidianamente a mutamenti strutturali.

* Innovation Manager, Fondatore Senexa srl: sandro.zilli@yahoo.it.

** Docente di *Social Innovation & Transformation Design*, Università degli Studi LINK: v.volpi@unilink.it.

In questo scenario, sempre più mutevole e inafferrabile, i giovani sono particolarmente vulnerabili perché non hanno ancora molta esperienza su come la tecnologia possa effettivamente generare opportunità di crescita e scambio, ampliando le loro possibilità di scelta nella vita privata e professionale. In tal senso, le istituzioni, le scuole, le università, le imprese e la comunità in genere, dovrebbero aiutare i giovani a conoscere questo nuovo mondo digitale. Occorrono dunque iniziative che aiutino a dare una chiave di lettura del fenomeno del cambiamento e della sua portata, consentendo ai giovani di orientarsi in modo sicuro ed efficace. Inoltre, è importante partire dai luoghi dove i giovani sono formati per affrontare il mondo, cioè le scuole, per illustrare loro i fondamenti di questo nuovo mondo e insegnargli a coglierne le opportunità.

2. *L'Open Innovation applicata all'educazione*

Il concetto di *Open Innovation*, ossia un processo di innovazione distribuita che non rimane all'interno dei confini di una singola organizzazione (Chesbrough e Bogers, 2014), è strettamente legato alla diffusione e all'impatto delle tecnologie digitali sulla società.

Grazie ad esse è possibile mettere in contatto in modo più immediato diverse tipologie di attori che condividono interessi verso la risoluzione di uno stesso problema o che semplicemente mettono a disposizione idee, conoscenze, tempo, competenze e altre tipologie di risorse rendendole accessibili a chi ne potrebbe avere bisogno. La disponibilità di dati, hardware e software aperti contribuisce senza dubbio al miglioramento dei processi e all'avanzamento tecnologico in ambito organizzativo, pubblico o privato che sia, ma offre anche la possibilità di prendere decisioni

più informate, rispetto a contesti dove, invece, la comunicazione è fortemente limitata, come ad esempio nelle organizzazioni gerarchiche e chiuse. Nell'*Open Innovation*, il focus principale è sull'aspetto umano dell'innovazione e sul ruolo attivo della persona nel prendere parte al processo di creazione di una soluzione, ad esempio un prodotto, un servizio o un'impresa, portando la propria esperienza e il proprio ruolo come valori che arricchiscono la relazione con l'organizzazione (Schuurman *et al.*, 2012).

Tra le numerose e diverse modalità di innovazione aperta, una pratica particolarmente diffusa è la "*call for ideas*", una sorta di concorso (*contest*), le cui regole e dinamiche possono variare, che ha come obiettivo la raccolta di idee provenienti da coloro che possono contribuire alla risoluzione di uno specifico problema (quindi da chiunque presenti l'idea o il progetto secondo i requisiti espressi dagli organizzatori del concorso). Questo approccio consente di accedere a informazioni che sarebbero difficilmente reperibili o onerose da produrre all'interno di una singola organizzazione, intesa tanto come Istituzione che come azienda. Inoltre, consente di raccogliere e intercettare in maniera più precisa i reali bisogni e i punti di vista delle comunità o degli individui coinvolti. Ovviamente, i benefici cambiano in base al tipo di collaborazione ricercata, che può andare dall'individuazione di un nuovo prodotto da lanciare sul mercato più vicino ai gusti della clientela di riferimento, fino al contributo di professionisti esperti su complessi progetti aziendali. In generale, è prevista una ricompensa per chi offre la propria collaborazione sotto forma di idee o altre tipologie di risorse, ma spesso assume maggiore rilevanza il fatto di partecipare ad una competizione leale (*fair competition*) da cui tutti i partecipanti possono trarre un vantaggio. Casi emblematici in tal senso sono gli *Hackathon* o le *Design Jam*.

In riferimento a questo ultimo punto in particolare, il concorso applicato al contesto scolastico può rappresentare un

eccellente strumento per stimolare gli studenti, coinvolgendoli in attività più partecipative, consentendogli di sviluppare competenze che vadano oltre la mera conoscenza o applicazione scolastica della teoria. Si tratta infatti di porli di fronte a una sfida, chiedendo loro di sviluppare anzitutto pensiero critico e creativo, spirito d'iniziativa, capacità collaborative e adattive. Il tutto all'interno di una cornice (*format*) educativa e progettuale in cui rischi e potenziali errori sono facilmente tollerati e assorbiti dal sistema, senza che si producano impatti negativi sulla società. Al contrario, le competenze sviluppate da studenti e docenti attraverso la messa in pratica delle conoscenze e delle abilità acquisite o in corso di acquisizione, possono diventare fin da subito una risorsa per l'intera comunità.

3. *Il caso studio del progetto Re-Educo*

In questo senso, ci sono esperienze apprezzabili che possono rispondere all'esigenza di colmare il *gap* che si sta creando nella società 5.0. Una di queste è RE-EDUCO, un progetto finanziato dal programma Erasmus + che ha incoraggiato la produzione, la sperimentazione e la condivisione di nuovi approcci e metodi di formazione nel campo della cultura digitale. Per raggiungere questi obiettivi l'iniziativa ha fatto leva sulla cooperazione e il rafforzamento dei partenariati tra istituti di formazione, centri di ricerca e imprese, offrendo agli studenti e insegnanti l'opportunità di aumentare le proprie competenze digitali. Tutto ciò è avvenuto attraverso la collaborazione con le aziende, università ed esperti di settore, promuovendo lo sviluppo di nuovi percorsi di apprendimento attivo e approcci pedagogici tra gli insegnanti. Il tutto favorendo la contaminazione, la condivisione di materiale, idee e buone pratiche su una comunità

internazionale, con l'intento di favorire la diffusione della cultura digitale e nuovi approcci educativi integrati.

Oltre a tracciare nuovi percorsi di orientamento e sviluppo delle competenze digitali e trasversali per studenti e docenti, nel progetto RE-EDUCO è stato anche previsto un *contest* rivolto alle scuole per lo sviluppo di idee progettuali indirizzate a percorsi di *startup*. Questo perché non è solo importante ascoltare come fare, ma è altresì importante fare. Con l'ausilio di formatori, esperti e professionisti del mondo digitale, l'attività si è svolta interamente online con sessioni di tutorship e mentoring messe a disposizione degli studenti e dei docenti, con l'obiettivo di generare soluzioni utili a promuovere un uso responsabile ed etico delle tecnologie digitali in chiave sostenibile, inclusiva ed equa. I *business challenge* su cui si è lavorato riguardavano diversi problemi nei settori della sanità digitale e del benessere, dei cambiamenti climatici, delle città intelligenti e dell'educazione.

Il percorso di carattere internazionale tra partner di diversi paesi come Finlandia, Grecia, Italia, Spagna e Cipro ha comportato la selezione delle due migliori idee progettuali sulla base di standard preventivamente condivisi con i gruppi di studenti partecipanti, i quali si sono poi confrontati tra loro nella competizione internazionale per la migliore idea di *startup*. Il contest prevedeva il riconoscimento finale di un vincitore per ogni paese per continuare il percorso di sviluppo dell'idea progettuale a livello nazionale.

4. Riflessioni e prospettive sull'applicazione del contest scolastico per l'educazione dei giovani

L'organizzazione del *contest* all'interno del progetto RE-EDUCO ha avuto come obiettivo primario quello di mettere in

pratica un approccio educativo innovativo, volto a sviluppare negli studenti capacità e abilità che andassero oltre la mera conoscenza teorica di un argomento. Infatti, diventano requisiti fondamentali per la persona e la società tutta riuscire ad adattarsi ad imprevisti o trasformazioni progressive del contesto circostante, così come riuscire ad essere creativi e innovativi per far fronte a problematiche e compiti non standardizzabili e, a loro modo, unici nel loro genere, seppur con la necessità di doversi inserire in uno specifico ambiente.

Stimolare queste qualità nei giovani diventa quindi un addestramento fondamentale e un'opportunità da coltivare nel tempo. Il focus non è sull'*output* realizzato dagli studenti nell'immediato, ma sulle capacità acquisite di lavoro collaborativo in team, sul recepire i feedback dati dal contesto circostante, come ad esempio, quelli raccolti da analisi di mercato o da un confronto con i *mentor* del progetto RE-EDUCO, sul saper tradurre un insieme di informazioni in una soluzione creata *ex novo*, che porti valore per più persone. Dunque, al di là della validità delle idee imprenditoriali, quello che questa iniziativa ha dimostrato è che i giovani hanno molto spirito di iniziativa se opportunamente indirizzati e coinvolti (il ruolo del docente è cruciale in tal senso). Inoltre, sperimentare nuove modalità di apprendimento può rivelare capacità e competenze che altre metodologie non riescono a far emergere. Non sorprende quindi il livello raggiunto da alcuni gruppi di studenti nell'ideazione di idee di business e nella possibilità concreta di trasformarle in iniziative imprenditoriali con ricadute positive per la società se opportunamente accompagnate da strutture e organizzazioni in grado di assumersi il rischio di impresa, e gestire i processi per i quali è richiesta una professionalità settoriale. Come si può notare, il percorso di riallineamento verso una cultura digitale è molto diverso dall'istruzione tradizionale. Va oltre l'apprendimento di fatti o

competenze specifiche e si concentra sullo sviluppo personale, sul pensiero critico, sulla creatività e sulla comprensione culturale. Questo nuovo approccio può essere applicato a molti ambiti della vita, come insegnare ai bambini a costruire applicazioni *mobile* o assistere gli anziani che hanno bisogno di aiuto per gli acquisti online. In effetti, può essere utile anche per i professionisti che devono interagire con persone di altri Paesi, non solo per comunicare in modo efficace, ma anche per capire cosa li motiva a livello individuale.

Partecipare ad un contest di questo tipo in un contesto scolastico e sotto la guida di un progetto che coinvolge esperti della formazione e dell'educazione è quindi un modo "protetto" di sviluppare competenze e qualità che riguarderanno l'individuo a tutto tondo nel corso della sua vita.

Bibliografia

Chesbrough, H., and Bogers, M. (2014), «Explicating open innovation: Clarifying an emerging paradigm for understanding innovation», in: H. Chesbrough, W. Vanhaverbeke, J. West (Eds.), *New Frontiers in Open Innovation*, 3-28. Oxford: Oxford University Press.

Schuurman, D., Baccarne, B., De Marez, L., and Mechant, P. (2012), «Smart Ideas for Smart Cities: Investigating Crowdsourcing for Generating and Selecting Ideas for ICT Innovation in a City Context», in *JTAER*, 7(3): 49-62. DOI: <https://doi.org/10.4067/S0718-18762012000300006>.