**Introduzione**

**PARTE DI SAL [ 5 minuti]**

**Slide 1 : UNO SGUARDO AL PASSATO**

Ma in un mondo in cui la rivoluzione digitale ha pervaso la quotidianità delle nostre vite, la mancanza di una figura sociale che detenga la “saggezza digitale” è forse indice di una mancanza di controllo?

Per comprendere più a fondo queste trasformazioni sociali occorre ritornare alle origini e ripercorrere gli eventi storici che hanno segnato maggiormente l’avvento del digitale. A tal proposito proponiamo una ricostruzione storica degli episodi più salienti sfruttando la traccia suggerita dall’autore Alessandro Baricco nel suo saggio *The Game.*

* Nel 1978 venne sviluppato dall’ingegnere giapponese Nishikado Tomohiro il videogioco *Space Invaders* che nel giro di pochi anni, raggiungendo anche l’Italia, generò un fatturato di 500 milioni di dollari decretando l’inizio di un periodo di grande fortuna per i videogiochi. Le armi vincenti erano: semplicità, velocità, fluidità.

Dodici anni dopo, passando per l’avvento dei primi *Personal Computer*, del CD e della prima fotocamera interamente digitale Fuji

* Nel 1990 l’ingegnere informatico inglese Tim Berners-Lee inaugura la prima pagina del *World Wide Web.* L’obiettivo è scritto sulla pagina stessa : “*to give universal access to a large universe of documents*”. Cancellare i confini alla ricerca di una fluidità che concedesse a ogni singolo individuo una presa diretta sul mondo; non a caso infatti viene coniato il termine *Personal Computer.*
* Nel 2003, vennero lanciati sul mercato il primo smartphone, il BlackBerry Quark, e MySpace, la prima rete sociale progenitrice di Facebook. È analizzando questi due eventi che si può evincere un ulteriore dettaglio fondamentale della rivoluzione digitale: coerentemente con la volontà di smantellare ogni mediazione, i nuovi strumenti digitali non appaiono come macchine mediatrici dell’esperienza, bensì come una vera e propria estensione del sé. La nascita di una comunità virtuale, inoltre, in accordo con l’eliminazione dei confini, evidenzia l’interconnessione tra il mondo e il nuovo *oltremondo* digitale.
* Il 9 gennaio 2007 Steve Jobs presenta al mondo il primo iPhone: è il definitivo diventare naturale di un oggetto artificiale, l’ascesa al trono della semplicità che ha spodestato l’antica complessità delle cose. In questo evento si può identificare una vera e propria inversione dell’antico paradigma.

Non è più necessario un cammino di fatica e sacrificio, mediato da libri, maestri, per raggiungere l’articolazione complessa del reale; l’esperienza non è più un lusso infrequente ed esclusivo. L’essenza dell’esperienza non è stata distrutta né banalizzata, bensì liberata sulla superficie del mondo, accessibile a tutti. Questa ricerca spasmodica della accessibilità, della semplicità, culmina nel 2008 con la diffusione delle *App* per gli smartphone: la linea di demarcazione tra mondo e oltremondo è diventata impercettibile.

E’ logico supporre che questi decenni di innovazione siano stati fortemente condizionati da un secolo atroce di guerre e distruzioni, fissità dei confini e stasi delle informazioni in un mondo, l’Occidente, che vantava il possesso dei più alti valori morali. Forse non era ancora chiara la direzione ma c’era una linea di fuga ben marcata. Innanzitutto, si è data priorità al movimento e alla fluidità, abbattendo antichi muri con un nuovo sistema dinamico, anche a costo di sentirsi un po’ smarriti. Contemporaneamente la digitalizzazione si imponeva l’obiettivo di redistribuire ai più quel potere che prima di allora era nelle mani di pochi privilegiati, le stesse élite che in nome di un qualche ideale avevano compiuto uno sterminio di massa. Si rinunciò così ai riferimenti guida, ai passaggi intermedi, alla ricerca della libertà, dell’accessibilità, generando il *navigare* delle idee nelle maree tracciate da altri individui. Era cambiata la forma mentale, da sempre costretta a procedere in modo lineare: forse per la prima volta l’essere umano ne aveva assecondato la sua indole naturale a muoversi continuamente e in modo confusionario, senza un inizio né una fine. Sull’onda di questa rivoluzione

**Slide 2 : ANALISI DOMANDE QUESTIONARIO**

Le caratteristiche appena delineate della digitalizzazione permangono tuttora, come si può evincere dall’analisi dei risultati ottenuti alle seguenti domande.

1. Il 73% del campione intervistato riferisce di approcciarsi a una nuova tecnologia in modo diretto e intuitivo. Questo è proprio il riflesso dell’approccio a un videogioco: rapide sequenze di azioni e reazioni, apprendimento dovuto alla ripetizione e non allo studio di istruzioni astratte.
2. Un altro dato interessante è legato alla frequenza con cui i genitori chiedono aiuto ai figli per utilizzare i dispositivi digitali: in una scala da *mai* a *sempre*, più del 70% degli intervistati riferisce di dover aiutare i propri genitori con una certa costanza, a sottolineare una predisposizione mentale nei giovani all’uso delle tecnologie.

È nell’inversione del paradigma dell’apprendimento che gli individui percepiscono un’incrinatura: percepiscono di aver minato l’anima, la nobiltà dell’umano, di aver svenduto la bellezza del mistero, della complessità in cambio di soluzioni comode e immediate. Si guarda al passato con una certa malinconia e forse immaturità; un passato che tuttavia si dimostra ottusamente tenuto in ostaggio: è la costruzione di un nuovo muro, quello tra passato e presente, anch’esso destinato a sgretolarsi.

**PARTE DI GIO**

**Slide 1**

**[35 sec]**

Le tecnologie digitali non stanno apportando cambiamenti solamente nella sfera personale e privata di ogni individuo; infatti, la **digital transformation** interessa la società ~~umana~~ nella sua interezza, influenzando fortemente anche il mondo del lavoro.

Gli individui, per non essere esclusi dal mondo del lavoro del futuro devono necessariamente **sviluppare e aggiornare periodicamente un proprio set di *skills* digitali**, che permetta loro di fare parte del cambiamento piuttosto che esserne travolti ~~essere travolti da esso~~.

[45 sec | t = 1.20 min]

Nel report ‘*Skills per un mondo digitale* del 2016, ~~l’Organizzazione internazionale per la cooperazione e lo sviluppo economico~~ (OCSE) ha individuato alcune classi di abilità diventate centrali nell’era digitale.

Queste si dividono in skills specialistiche per le ICTs~~, quindi capacità~~ di programmazione, sviluppo di applicazioni e gestione delle reti. skills ~~per le ICTs~~ generiche necessarie all’utilizzo della tecnologia nel lavoro quotidiano ~~per fini lavorativi quotidiani~~. skills ~~per le ICTs~~ complementari, che includono abilità cognitive di alto livello~~, tra le quali spiccano~~ ~~la capacità di elaborazione di informazioni complesse,~~ come il pensiero critico, le abilità comunicative e di *problem solving* ~~e di pianificazione~~; e infine una serie di *Foundation Skills* o abilità di base accompagnate da doti sociali ed emotive*.*

[1min11sec | t = 2.30 min] 2:40 testato fino a qui

È importante porre l’attenzione sulle *Foundation Skills,* ovveroquelle abilità matematiche e linguistiche ~~di lettura e scrittura, sviluppate~~ ~~solitamente~~ acquisite nei primi anni di vita, che sono un requisito ~~fondamentale~~ per accedere a tutte le altre ~~classi di~~ competenze richieste dalla digital economy.

Queste abilità cognitive di base ~~fungono da~~ sono le fondamenta per lo sviluppo di abilità cognitive di alto livello~~, come il pensiero critico e la propensione alla risoluzione dei problemi; nonché di importanti competenze digitali come~~ nonché un prerequisito per ottenere la cosiddetta ~~l’~~Alfabetizzazione Digitale ~~(o digital literacy),~~ definibile sinteticamente come ~~l’abilità di~~ ~~sapere~~ la capacità di leggere e navigare autonomamente i contenuti digitali.

L’individuo digitalmente alfabetizzato ~~possiede la capacità~~ è in grado di utilizzare le ~~tecnologie dell'informazione e della comunicazione~~ ICTs per trovare, valutare e comunicare informazioni, ma soprattutto, quando posto in un contesto a lui non familiare, è in grado di ricercare le informazioni necessarie a risolvere eventuali ambiguità, senza il bisogno di essere guidato.

Inoltre, l’acquisizione ~~delle~~ di buone skills fondamentali e ~~dell’~~alfabetizzazione digitale sono passaggi necessari affinché un individuo possa ~~fare proprio il~~ approcciarsi ~~processo di~~ all’**apprendimento permanente**, ovvero quel processo intenzionale che mira all'acquisizione di conoscenza e competenze durante tutto il corso della vita. L’apprendimento permanente genera individui ~~sono~~ in grado di adattarsi agilmente ai rapidi mutamenti della tecnologia e delle skills richieste dal mercato.

**Slide 2 [1min45 sec, 4.25 minuti)**

**~~La formazione di~~ Individui ~~con abilità e le~~ dotati delle giuste competenze digitali ~~rilevanti per il mondo digitale è un passaggio chiave affinchè questi~~ possono partecipare attivamente** alla vita economica, sociale e culturale presente e futura**.**

**È importante quindi che i governi investano nello sviluppo di sistemi educativi di istruzione e formazione in grado di equipaggiare la popolazione con forti Foundation Skills, sufficienti abilità cognitive di alto livello e capacità emotive e sociali, che permettano alle persone di sopportare meglio gli alti livelli di incertezza dell’era digitale.**

**Per raggiungere questo obiettivo, potrebbe inoltre essere utile sfruttare le opportunità di formazione ~~e istruzione~~ nate proprio grazie alle ICTs ~~all’avvento delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione~~, sia nel contesto dell’educazione formale che di quella informale.**

Nell’educazione formale un esempio è il concetto di **apprendimento personalizzato** possibile grazie alle **videolezioni asincrone**. Il tempo ottenuto dall’eliminazione della tradizionale lezione frontale può essere utilizzato dagli insegnanti per rispondere ai dubbi dei singoli alunni e per applicare metodi di insegnamento innovativi, come quello ~~dell’apprendimento~~ basato sulla creazione di progetti, che stimolino lo sviluppo di abilità di *problem solving* e del pensiero critico.

Inoltre, le ICTs stimolano l’apprendimento attraverso l’interazione e la partecipazione piuttosto che il consumo passivo di informazione, e sono quindi particolarmente adatte all’applicazione di un **approccio collaborativo all’apprendimento**, che permetta la formazione degli ~~utenti di una comunità online o~~ degli studenti di una classe virtuale tramite la cooperazione.

Infine, le ICTs inoltre facilitano il processo di *apprendimento permanente* concedendo agli individui di formarsi in modo autodeterminato e continuo attraverso i *Massive Open Online Courses* ~~(MOOC)~~, ovvero corsi online completi aperti a tutti, gratuiti o a pagamento, riguardanti un’ampia gamma di tematiche~~, come ad esempio quelli forniti dalla piattaforma Coursera.org~~