

MeTis

Mondi educativi. Temi indagati suggerimenti

Home ► Anno VII - Numero 1 - 06/2017 Lavoro liquido ► Buone prassi ►

LA NUOVA CALL

MENU

- Home
- Obiettivi
- Chi siamo
- Referaggio

SPECIALI DI METIS

- Mediterranean Society of Comparative Education 2012 - 03/2013
- EDA nella contemporaneità. Teorie, contesti e pratiche in Italia 2015 - 06/2016
- Speciale Siped-MeTis 2017 - Per un nuovo patto di solidarietà

ARCHIVIO

- Anno I - Numero 1 - 12/2011 Ibridazioni
- Anno II - Numero 1 - 06/2012 Orientamenti
- Anno II - Numero 2 - 12/2012 Etica e politica
- Anno III - Numero 1 - 06/2013 Formare tra scienza, tecnica, tecnologia
- Anno III - Numero 2 - 12/2013 Le periferie dell'educazione
- Anno IV - Numero 1 - 06/2014 Quale università per quale futuro
- Anno IV - Numero 2 - 12/2014 Suggerimenti montessoriane
- Anno V - Numero 1 - 06/2015 L'educazione ai tempi della crisi
- Anno V - Numero 2 - 12/2015 La "spettacolarizzazione del tragico"
- Anno VI - Numero 1 - 06/2016 Biografie dell'esistenza
- Anno VI - Numero 2 - 12/2016 Cornici dai bordi taglienti
- Anno VII - Numero 1 - 06/2017 Lavoro liquido
- Tutte le recensioni di MeTis

PUBBLICA CON NOI

BUONE PRASSI

Professionalità emergenti nella società digitale: l'innovation designer

di Pierpaolo Limone, Anna Dipace, Claudia Bellini, Felicia Stefania Campanaro*

Il progresso tecnologico impone ritmi e tempi che mettono in crisi il sistema universitario tradizionale.

La nuova sfida dei programmi universitari è riuscire a formare professionisti in possesso di competenze in linea con l'evoluzione del mercato del lavoro. La *digital transformation* detta le regole del gioco e stabilisce le nuove professioni e le nuove competenze digitali. Se le tecnologie stanno modificando i paradigmi delle industrie, allora anche le Università devono modificare i paradigmi della formazione.

Le "soft skills" diventano imprescindibili per l'impresa nell'attuale contesto economico. Si tratta di competenze che non possono darsi per scontato, ma vanno insegnate e dunque sviluppate: competenze relazionali, comunicative e di lavoro in team. Per rispondere al cambiamento repentino legato ai processi di sviluppo delle tecnologie, è necessario ripensare i modelli formativi e promuovere nuovi itinerari di ricerca e formazione attraverso la progettazione di ambienti e linguaggi in linea con l'evoluzione del mercato digitale del lavoro.

Il presente contributo presenta una figura professionale emergente nei contesti aziendali e formativi, *l'innovation designer*. Si tratta di una figura che coadiuva competenze di progettazione, comunicazione, marketing e design. L'Università di Foggia si fa promotrice di tale innovazione nello scenario nazionale e internazionale del *job placement* attraverso la collaborazione con Samsung e la promozione di percorsi formativi innovativi che vanno ad arricchire l'offerta formativa in un sistema che già da anni cerca di allinearsi e rispondere alle nuove esigenze del mercato del lavoro. Si delinea di seguito il percorso realizzato nel tempo, in una prospettiva di crescita che attraversa un progetto formativo che fa dialogare in modo costruttivo il mondo delle aziende con quello dell'alta formazione.

Technological progress asks for pace that put in crisis the traditional university system. The new challenge of university courses is to be able to prepare professionals with specific competences in line with the evolution of the labour market. Digital transformation sets up rules to establish new professions and digital skills. Since new technologies are skewing toward new industries principles characteristics, then the universities have to adapt to determining new teaching and learning system.

Soft skills become essential for the current labour market. It is important to teach and develop these kind of skills and more specifically relational, communicative, and team work skills. In order to be in line with digital revolution, it is necessary to rethink of training models and to promote new research and education paths through the design of new learning environments.

This article deals with the definition of new professional figure that works in business and education contexts, the Innovation Designer. The University of Foggia is the promoter of this innovation at national and international job placement scenario thanks to the collaboration with Samsung and through promoting advanced training courses increasing new opportunities in line with labour market needs.

1. Università e trasformazioni digitali

Già da tempo l'Unione Europea ha riconosciuto l'importanza dell'apprendimento lungo tutto il corso della vita e il valore, a fianco dell'educazione formale, dell'educazione non formale, per la cui realizzazione si richiedono specifiche professionalità educative.

cerca...

RECENSIONI

- Mazzucco, M. G. (2016). Io sono con te. Storia di Brigitte. Torino: Einaudi
- Annacontini, G. et alii (2016). EDA nella contemporaneità. Teorie, pratiche e contesti in Italia. Speciale di "MeTis". Bari: Progedit
- Fadda, R. (2016). Promessi a una forma. Vita, esistenza, tempo e cura: lo sfondo ontologico della formazione. Milano: FrancoAngeli
- Attinà, M., & Martino, P. (2016). L'educazione sospesa tra reale e virtuale. Cava de' Tirreni (SA): Areablu edizioni
- Liodice, I., & Dato, D. (A cura di). (2015). Orientare per formare. Teorie e buone prassi all'università. Bari: Progedit
- Tienken, Ch.H. (2016). Defying Standardization. Creating Curriculum for an Uncertain Future. USA: Rowman and Littlefield
- Cerrocchi, L., & Cavedoni, F. (2016). La cura educativa per il reinserimento sociale di detenuti in Esecuzione Penale Esterna. Milano: FrancoAngeli
- Costa, M. (2016). Capacitare l'innovazione. La formatività dell'agire lavorativo. Milano: FrancoAngeli
- Ladogana, M. (2016). Progettare la vecchiaia. Una sfida per la pedagogia. Bari: Progedit

MATERIE GRIGIE

- Obiettivo della sezione
- Gruppo Nazionale SIPED "Professioni educative e formative"

- Norme redazionali
- DOI - Digital Object Identifier
- Pdf
- Fatti recensire
- Contatti

RISORSE

- Codice etico
- Autori
- Collegamenti
- Cookies policy

È solo il caso di citare a riguardo il Memorandum di Lisbona del 2000 per la costruzione della Società europea della conoscenza avanzata, competitiva, interculturale e solidale, che richiede nuove e qualificate professionalità dell'educazione permanente, la Risoluzione del Consiglio dell'Unione Europea del 28 novembre 2011, dove si evidenzia il valore strategico dell'educazione non formale e dei relativi operatori socio-educativi e la Strategia europea 2020 per la crescita intelligente, sostenibile e inclusiva, che riprende e rilancia la Strategia di Lisbona adottata nel Consiglio Europeo del 17 giugno 2010 confermando il ruolo chiave dell'apprendimento permanente.

In tale scenario internazionale, l'Università sta fronteggiando un incredibile mutamento dei contesti formali di formazione in cui le classi sono sempre più composite, con adulti che tornano all'Università dopo anni di lavoro o altre esperienze; cambia l'audience e le sue aspettative e questo modifica la richiesta di servizi e quindi la stessa didattica universitaria, in ragione delle mutate esigenze del profilo di studenti.

Le Università, inoltre, non sono più le sole a fornire titoli di studio, poiché ad esse si affiancano le compagnie e le Università private, oltre alle aziende che offrono un'educazione certificata, richiesta dagli adulti lavoratori.

Così il mercato del lavoro elabora precise richieste al mondo della formazione e l'Università sta cercando di accogliere la sfida dell'innovazione e della trasformazione digitale: fornendo titoli di studio che abbiano un'immediata spendibilità, ma anche un appeal sul mercato, rideterminando i processi di apprendimento e di innovazione in tale settore (Limone, Bellini & Pace, 2016); diventando il motore dello sviluppo economico, quindi lavorando nel passaggio dalla ricerca pura alla ricerca applicata; promuovendo attività di *terza missione* al fine di favorire l'applicazione diretta e la valorizzazione della conoscenza nella direzione dello sviluppo sociale, culturale ed economico del Paese.

Oggi, il nuovo ecosistema digitale, la rivoluzione tecnologica, le nuove forme di accesso alla cultura, stanno dando vita ad interessanti processi di democratizzazione del sapere che non possono non essere presi in considerazione anche dai sistemi di educazione formale, come l'Università. Il concetto di ambiente di apprendimento è profondamente cambiato, superando i limiti spazio temporali che hanno governato i sistemi educativi tradizionali e assumendo le caratteristiche della dinamicità e della ubiquità. Le attività di apprendimento diventano connaturate alla vita quotidiana, rendendo superflua la distinzione tra contesti formali, informali e non formali. L'apprendimento ubiquo presenta caratteristiche specifiche, da tenere in debita considerazione nella didattica scolastica, data la sempre più sfumata separazione tra apprendimento scolastico e quello che si realizza nelle molteplici occasioni offerte dai nuovi dispositivi di accesso alla conoscenza (Limone, 2012).

Cambiano gli ambienti, cambiano i momenti, le occasioni e i modi in cui si apprende dando vita alla frontiera dell'*ubiquitous learning* caratterizzato da permanenza, accessibilità, immediatezza, interattività, adattamento al contesto (Limone, 2012) in una "filosofia open" che mira non solo alla diffusione della conoscenza, ma anche al supporto della stessa in una prospettiva *Lifelong* e *Lifewide*.

Come ha sottolineato Eric Von Hippel (2005), la natura distribuita delle tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni consente nuove forme di produzione economica descritta come forma di "innovazione democratica". Ogni aspetto della vita, dell'economia, della politica subisce gli effetti degli importanti cambiamenti tecnologici del nostro tempo. Siamo protagonisti e non possiamo essere solo spettatori, di una trasformazione di una tale portata che le sue conseguenze incidono su qualunque aspetto sociale, culturale che vanno dalla natura del lavoro al concetto stesso di umanità. La ricerca *The Future of the Jobs* presentata al World Economic Forum ha messo in evidenza come, nei prossimi anni, fattori tecnologici e demografici influenzeranno profondamente l'evoluzione del lavoro. Tutto questo ha fatto sì che i modelli industriali tradizionali lasciassero il posto a nuovi itinerari professionali che si sviluppano su traiettorie complesse e non lineari. Il dibattito politico circa l'istruzione e la formazione è sempre più intenso. In questo scenario, l'Università non è il luogo in cui formare alle competenze applicate; l'Università deve assumersi la responsabilità di fornire le competenze allineandosi alla domanda che deriva dal mondo del lavoro. La progettazione didattica non può essere un processo avulso dal contesto socio-economico e quindi le competenze applicate vanno sviluppate assieme alle aziende attivando un dialogo costruttivo e ricorsivo.

2. Le nuove professioni nella società digitale

In un TED Talk del 2013 dal titolo *Welcome to the age of the industrial internet*, Marco Annunziata, capo economista globale della General Electric, presenta le due significative ondate di innovazione degli ultimi 200 anni. Si tratta di due rivoluzioni importanti che richiedono attenzione e una profonda riflessione sulle pratiche e sulle politiche educative: la *Rivoluzione Industriale* che, con l'introduzione di macchinari e fabbriche, metropolitane, elettricità, voli aerei, ha rivoluzionato le nostre vite; la *Rivoluzione di Internet* che ha portato la potenza di calcolo, le reti di dati, un accesso senza precedenti alle informazioni e alle comunicazioni modificando radicalmente le nostre vite, il nostro presente e il nostro futuro. L'attuale metamorfosi è quella dell'industrializzazione di Internet e porta con sé l'innovazione di macchinari intelligenti e la creatività delle persone che lavorano.

Le rivoluzioni contemporanee richiedono un perfetto connubio fra la mente e le macchine; un indissolubile e creativo dialogo tra uomo e macchina come non era mai accaduto prima nella storia.

Secondo Annunziata, questa rivoluzione tecnologica è stimolante, innovativa, innalza i livelli di benessere e crea nuovi posti di lavoro. Solo negli Stati Uniti, l'Internet industriale può innalzare il reddito medio dal 25 al 40% nei prossimi 15 anni, spingendo la crescita a livelli che non si vedono da tempo, e aggiungendo tra i 10 e i 15 migliaia di miliardi di dollari al PIL globale.

Annunziata conclude il suo Talk affermando che questa rivoluzione, questa trasformazione è ancora nelle fasi iniziali, che ci saranno ancora moltissimi ostacoli da superare. Sarà necessario investire nelle nuove tecnologie. Sarà necessario che il sistema educativo evolva per garantire che gli studenti siano dotati delle giuste capacità. Una nuova rivoluzione tecnologica è in arrivo.

L'istruzione superiore e quindi l'alta formazione dovrebbe aiutare gli studenti a costruire una base più ampia su cui poter costruire il loro futuro e le loro competenze professionali al fine di affrontare i rapidi cambiamenti dovuti allo sviluppo delle tecnologie e, in generale, nelle metodologie di lavoro. Tra tutte le competenze di cui si discute in questo nuovo scenario di innovazioni e rivoluzioni tecnologiche si rileva come fondamentale quella dell'imparare ad imparare – una delle otto competenze chiave del quadro europeo (Dato, 2012).

Si tratta di una metacompetenza per il *lifelong learning* poiché implica un processo dinamico che non si limita all'acquisizione di una conoscenza, ma permette di attivare un processo continuo volto alla ricerca costante della stessa in un'ottica di miglioramento e di innovazione. Si tratta di un processo, per dirla con Smith (1990), che consiste in una serie di processi e attività sia intrapersonali (auto-monitoraggio e riflessione, per esempio) che interpersonali.

L'impegno dell'Università è finalizzato particolarmente a preparare gli studenti all'ingresso negli ambienti di lavoro, dotandoli di competenze appropriate, conoscenze, valori e attributi utili alla realizzazione dei propri obiettivi, in un mondo del lavoro che è caratterizzato da maggiore incertezza, velocità, rischio, complessità e interdisciplinarietà rispetto al passato (OECD, 2012). Vi è, pertanto, una forte spinta da parte delle istituzioni formali a costruire e creare la conoscenza negli studenti che sia ben orientata in una prospettiva *Lifelong Learning* e che risponda in termini pedagogici alle sfide poste dalla società della contemporanea.

Il 2016 è stato definito l'anno dei lavori ibridi a seguito di una ricerca condotta da alcuni ricercatori della Bentley University i quali, dopo aver analizzato 24 milioni di offerte di impiego distribuite su nove famiglie professionali in vari settori, hanno rilevato che il mercato del lavoro è alla ricerca di figure poliedriche che sappiano gestire in modo equilibrato e creativo *hard skills* e *soft skills*. Si tratta di vere e proprie forme di ibridazione professionale caratterizzate da versatilità e competenze trasversali necessarie per affrontare i repentini cambiamenti della società digitale.

I lavori ibridi si muovono su più livelli e quindi richiedono lo sviluppo di competenze tecniche, gestionali, professionali, relazionali tipicamente collegate ai mestieri tradizionali unitamente alle nuove competenze informatiche e digitali, alle abilità di comunicazione e interazione nei social

network, all'interno di ambienti di lavoro meno gerarchici e strutturati, più tecnologici e dinamici (Gubitta, 2017).

La formazione di queste professioni ibride fa parte delle responsabilità che l'Università deve assumersi attivando le opportunità per lo sviluppo delle competenze richieste.

L'Italia, secondo il XVI Rapporto ISFOL 2014-2015, si colloca tra i Paesi moderatamente innovatori, con un lieve declino nel 2014 ma con dati al di sopra della media europea per l'innovazione interna delle PMI e l'innovazione dei processi e dell'organizzazione del lavoro (European Scoreboard, 2015).

L'Unione Europea ribadisce costantemente il ruolo dell'innovazione in ricerca e sviluppo come punto chiave per il recupero del *mismatch*, esistente nel mercato del lavoro italiano tra domanda e offerta di lavoro. La programmazione Horizon2020, nel suo asse prioritario de "l'Europa dell'innovazione" (CCE, 2010) ne è una prova; l'obiettivo perseguito resta da anni quello della produttività e dell'uso efficiente delle risorse per raggiungere livelli mondiali competitivi e l'innovazione, in tale scenario, si configura come leva imprescindibile.

Secondo l'ISFOL, il settore che riporta dati in positivo per la frequenza ad attività formative è quello dei media e della comunicazione, con un aumento generale del 5,7%, in cui tutte le classi di impresa hanno registrato un'inversione di tendenza, dimostrazione che le aziende hanno intrapreso una trasformazione nei settori di comunicazione e formazione, probabilmente spinti dall'uso dei nuovi media digitali.

Tuttavia, in questo scenario prevalgono ancora i corsi condotti attraverso la formazione di tipo frontale. Con minore frequenza, invece, sono utilizzate, metodologie innovative come l'*e-learning*, FAD, *blended* e l'*outdoor training*. Non mancano metodologie formative incentrate su esercitazioni o altre attività di tipo pratico-operativo, come *project based learning*, attività laboratoriali, il *role play* e il *project work*. È questa una delle evidenze emerse dall'attività di "Analisi dell'Offerta formativa", realizzata da ISFOL nel 2015.

Tuttavia, restano le problematiche legate al rapporto Università-mondo del lavoro, particolarmente in riferimento ai corsi di studio in materie umanistiche. La cooperazione tra strutture formative e imprese appare ancora troppo slegata, nonostante l'incoraggiamento a dinamiche collaborative tese a migliorare l'aderenza dei sistemi formativi alle esigenze produttive.

Ciò che appare certo è che per anticipare i fabbisogni è necessario rilevare le esigenze del mercato, ma soprattutto individuare le direzioni di crescita, gli scenari e i contenuti professionali su cui conviene investire, a partire dall'Università.

3. Formare l'educatore come figura trasversale e ibrida

I dati Alma Laurea 2016[1] hanno rilevato che l'educatore professionale è un laureato ben inserito nel mondo del lavoro e questa figura appare "introvabile" se si pensa che è attualmente al decimo posto tra i laureati che le imprese cercano, ma faticano a trovare.

L'onorevole Vanna Iori, nella premessa della recente proposta di Legge presentata alla Camera il 7 ottobre 2014 per la disciplina delle professioni di Educatore e Pedagogista, scrive: "Il ruolo dell'educatore è oggi ancora più rilevante, in ragione della condizione di estrema difficoltà economico-sociale in cui versa il Paese, che penalizza i minorenni nel loro sviluppo cognitivo ed emotivo, ma anche adulti e anziani nell'inclusione sociale e nei processi di educazione permanente".

Il numero di educatori formati attualmente dai Corsi di Studio attivi in Italia appare elevato (i dati confermano che dopo l'anno dalla laurea meno del 20% dei laureati non lavora), tuttavia la diversificazione delle aree disciplinari e delle attività formative è imprescindibile alla formazione di una figura professionale *tout court*, che sappia sfruttare al meglio tutte le possibilità offerte dal mondo del lavoro.

L'obiettivo dei CdS in Scienze dell'Educazione attivato presso l'Università di Foggia è quello di poter contribuire, direttamente ed indirettamente, a far crescere l'occupazione attraverso un piano didattico progettato in previsione di uno specifico collocamento lavorativo specializzato e attraverso un percorso di formazione trasversale e diversificato, finalizzato allo sviluppo di competenze emergenti.

L'offerta formativa, in risposta alla domanda di mercato, non può non tenere in considerazione un'altra parte della figura dell'educatore, quella più in linea con la trasformazione digitale e quindi legata a forti competenze di progettazione didattica anche in ambienti digitali.

Rispetto ai corsi diffusi in Italia della medesima classe (L-19), l'Università di Foggia ha scelto di differenziare la propria offerta promuovendo attività orientate alla valorizzazione delle competenze di progettazione formativa che si coniuga con abilità e competenze comunicative/didattiche in ambienti digitali.

In questa direzione, dal 2009 presso il Dipartimento di Studi Umanistici è stato istituito l'ERID (Educational Research and Interaction Design), laboratorio di ricerca diretto dal prof. Pierpaolo Limone e formato da un team multidisciplinare che ancora oggi focalizza le sue ricerche e le sue esperienze progettuali sui temi dell'*instructional design*, progettazione di ambienti di apprendimento digitali, *gaming* e didattica online.

La gestione della piattaforma Moodle affidata al Laboratorio Erid ha iniziato la sua prima importante attività con i corsi di preparazione ai test di ingresso rivolti agli studenti interessati ai CdS di area medica. Una prima proposta di formazione e-learning che ha riscosso un discreto successo e che ha poi visto succedersi numerosi altri progetti permettendo lo sviluppo nel tempo di modalità di erogazione e attività online sempre più complesse e articolate come la gestione dei corsi di formazione dei docenti (TFA, PAS, formazione in servizio) numerosi Master e Corsi di Perfezionamento, progettazione e produzione di corsi MOOC (Piattaforma EduOpen[2]), fino alla realizzazione di CdS in modalità *blended* (progetto UniTutor[3]).

L'utilizzo di questi spazi virtuali e di interazione online permette agli studenti di fare esperienza di ambienti educativi innovativi e dei nuovi linguaggi comunicativi ad essi collegati. Attraverso tali opportunità, gli studenti scoprono anche i nuovi profili professionali emergenti che operano nel campo della progettazione online, come l'*instructional designer*, il *content designer*, il *content media manager*.

Gli insegnamenti dell'SSD M-PED/04, nello specifico "Ricerca e Innovazione didattica" nel CdS triennale in Scienze dell'Educazione e della Formazione e "Psicopedagogia dei Media Digitali" nel CdS Magistrale interclasse in Scienze Pedagogiche e della Progettazione Educativa mirano a sviluppare negli studenti competenze di progettazione didattica in ambienti digitali, utilizzando metodologie didattiche innovative come la *flipped classroom*, il PBL e strumenti di valutazione che valorizzano la partecipazione alle attività didattiche tanto in presenza quanto online.

Attraverso le attività di ricerca, i servizi, le opportunità formative, il laboratorio Erid si pone come finalità:

- Il potenziamento delle dinamiche dell'*open education*, in termini di risorse, infrastrutture, approccio didattico.
- Il consolidamento delle interazioni in piattaforma e la costituzione di comunità di apprendimento più ampie di quelle legate ai fruitori dei singoli corsi.
- Il supporto costante agli studenti attraverso i *tool* digitali, supportando i processi di auto-apprendimento.
- La costruzione di un sistema formativo transmediale, anche attraverso la diversificazione delle esperienze didattiche.
- Il rafforzamento della collaborazione inter-ateneo, in termini di policy, linee guida progettuali, diffusione delle risorse didattiche (Limone et al., 2016).

3.1 L'esperienza di collaborazione con Samsung

Tra le molteplici attività e collaborazioni scientifiche tanto nazionali quanto internazionali messe in atto dal laboratorio Erid, si inserisce anche l'esperienza con la multinazionale Samsung. Il primo importante progetto che ha visto il laboratorio Erid e la Samsung risale al progetto SMART FUTURE.

Tra le varie iniziative proposte e avviate nel tentativo di rinnovare gli ambienti scolastici, si ritrovano sicuramente i progetti Scuola Digitale-LIM, Cl@ssi 2.0., Scuola 2.0. nel 2013 e per il triennio successivo ha preso il via il progetto SMART FUTURE, sperimentazione proposta dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano in collaborazione con l'Università di

Foggia e con l'azienda multinazionale leader globale nel settore digitale Samsung int.

Il progetto, nato nella rinnovata concezione del Corporate Social Responsibility, oggi Corporate Citizenship, e che ha visto azienda e ricerca lavorare insieme in ogni fase, ha debuttato nelle scuole nell'a.a. 2014-2015, in risposta al bisogno di incentivare la didattica digitale sin dalla scuola primaria in quanto considerata leva di miglioramento del processo produttivo (De Mattia & Merigo, 2014).

Gli obiettivi principali posti nel progetto sono stati quelli di: stimolare la produzione e l'utilizzo dei contenuti digitali, contribuendo in questo modo all'innovazione scolastica e delle modalità di apprendimento interne ad essa; contribuire all'allineamento dell'istruzione degli studenti italiani con gli standard degli altri Paesi, aiutandone così l'inserimento nello scenario competitivo internazionale.

Il progetto ha visto la stretta collaborazione tra i team di ERID Lab e Samsung in tutte e tre le fasi di lavoro. L'esperienza non appare ancora giunta al termine; continuano incontri di formazione in tutta Italia, in un'ottica di sostenibilità progettuale e di monitoraggio di lungo periodo.

Il progetto *Innovation Camp* è la nuova iniziativa che vede l'Università di Foggia e la Samsung nuovamente protagonisti di un percorso comune al fine di offrire agli studenti opportunità di crescita e sviluppo delle competenze in linea con quanto richiede il mercato del lavoro digitale.

Nel mese di maggio 2017, infatti, si sono svolti presso il Dipartimento di Studi Umanistici tre giorni di presentazione e formazione agli studenti per l'iniziativa Samsung Innovation Camp.

L'iniziativa è finalizzata alla promozione di una nuova figura professionale, quella dell'Innovation Designer che congiunge tre livelli di competenza: marketing, comunicazione e tecnologia, finalizzato a far "da ponte" tra azienda e consumatori attraverso l'uso creativo e non convenzionale degli strumenti Samsung, creando nuovi scenari di business attraverso l'individuazione di nuove possibilità di interazione tra utenti/consumatori e l'azienda.

Per la diffusione di questa nuova iniziativa, Samsung ha promosso in tutta Italia un corso completamente gratuito rivolto ai laureandi e diplomati under 30, un corso per diventare Innovation Designer.

Il corso prevede tre fasi:

- Lezioni online in temi di *retail*, cultura, *entertainment*, innovazione della formazione.
- Percorso di tre giornate in aula con docenti qualificati ed esperti di marketing e tecnologia, rivolti agli studenti selezionati per la produzione dei migliori abstract presentati al termine delle sessioni online, propedeutiche una con l'altra, e del quiz finale.
- Fase di contest al termine del percorso, nella quale gli studenti presenteranno un personale o collaborativo *project work* che sarà valutato da una commissione esperta; i tre migliori avranno accesso alla possibilità di un periodo di stage in una delle aziende partner di progetto.

L'Università di Foggia entra in gioco in questa nuova proposta offrendo spazi, attività di comunicazione e docenti specializzati nel settore dell'innovazione didattica e del *job placement* per la formazione e il supporto *in loco* degli studenti.

L'obiettivo primario di tutti gli attori coinvolti nei progetti appena descritti è quello di sostenere un'occupazione qualificata, accompagnando i giovani laureati in un percorso verso l'innovazione e nuovi scenari professionali in linea coi trend del mercato della formazione digitale.

In questa direzione si fa riferimento anche alla Terza Missione dell'Università, che mira non solo al coinvolgimento del territorio, ma soprattutto alla sua promozione e sviluppo attraverso iniziative di apertura e collaborazione.

4. Il progetto Innovation camp e la figura dell'Innovation Designer

La collaborazione tra l'Università e l'azienda Samsung mira a rispondere alla "domanda" che, nello scenario precedentemente descritto, è importante cogliere per fornire feedback costruttivi al sistema dell'offerta formativa. Di sicuro per innovare occorre poter contare sull'apporto di chi oggi

rappresenta il leader in materia di innovazione digitale. I fabbisogni delle aziende stanno cambiando rapidamente e l'Università deve essere in grado di intercettarli e di proporre nuovi programmi formativi adeguati.

In Italia, secondo un articolo pubblicato il 3 ottobre 2016 su Wired, circa il 22% delle offerte di lavoro nel settore del digitale resta scoperto. La *digital transformation* ha sicuramente sortito una serie di effetti nel mercato del lavoro che cambia come cambiano le competenze richieste ai nuovi lavoratori. Per competere a livello nazionale e internazionale e per affrontare le sfide che la *digital transformation* pone, le aziende dichiarano un bisogno crescente di un nuovo genere di professionisti. Si parla di *data analyst* e *data scientist*, sviluppatore per il mobile, *big data architect*, ma anche *digital copywriter*, *e-reputationmanager*. Cambia faccia anche la comunicazione: *e-commerce* e social network, ad esempio, richiedono che le agenzie si dotino di *digital copywriter*, di PR in grado di coordinare le attività di pubbliche relazioni online e di *digital advertiser* che pianifichino campagne pubblicitarie sul web.

Servono *web analyst* per misurare i dati della rete, ma anche specialisti di tecniche Seo e Sem per migliorare il posizionamento delle aziende sui motori di ricerca, e professionisti per gestire le comunità sui social.

Tuttavia, le professioni del digitale in Italia mancano.

Un articolo pubblicato lo scorso 4 marzo sul Sole 24 Ore, afferma che se si parla di Digitale, l'Italia non riesce a risalire la china e resta al venticinquesimo posto su 28 in Europa. Meglio solo di Grecia, Bulgaria e Romania.

Infatti, la Commissione Ue con l'indice Desi (Digital Economy and Society Index) che misura l'evoluzione "2.0" in Europa ha purtroppo certificato una amara realtà: sulle competenze digitali di base l'Italia è venticinquesima e la situazione non brilla neanche quanto a specialisti ITC e laureati in discipline scientifiche (14 su mille contro i 19 Ue, con il ventitreesimo posto nel *ranking*).

Relativamente a connettività, *skills* digitali, utilizzo di internet, digitalizzazione delle imprese e della Pubblica Amministrazione, l'Italia resta al quarantunesimo posto nell'Unione Europea.

E i primi in classifica – Danimarca, Finlandia o Svezia – sono avanti di quasi 30 punti percentuali con la media Ue che ne dista dieci. Secondo Andrus Ansip, – vicepresidente della Commissione Ue e responsabile per il Mercato Unico Digitale – "l'Unione Europea sta diventando sempre più digitale, ma molti Paesi devono impegnarsi di più".

L'Università gioca un ruolo chiave in questi processi poiché può innalzare il livello di *placement* attraverso la promozione di attività formative innovative.

Le esigenze di apprendimento delle nuove figure professionali emergenti nell'attuale mercato del lavoro non possono che nascere dalla loro domanda, coerente con le loro necessità e i tempi richiesti dal progetto che stanno sviluppando.

La formazione professionale oggi si qualifica attraverso la qualità e la varietà delle metodologie didattiche utilizzate; fortunatamente, anche grazie allo sviluppo tecnologico degli strumenti digitali, l'offerta formativa dispone di un ventaglio di soluzioni metodologiche molto ampio.

Nell'ambito dell'agire didattico all'interno di nuovi spazi di apprendimento ciò che appare centrale è l'idea che si focalizza sull'esperienza attiva che lo studente può fare in una situazione in cui la conoscenza non è semplicemente trasmessa in modo lineare e unilaterale, bensì rappresenta il risultato di attività o interazioni sociali (Dipace, 2016).

I nuovi modelli didattici basati sull'utilizzo della tecnologia si focalizzano in particolare sulla capacità di aiutare gli studenti a padroneggiare nuove conoscenze e abilità apprese durante il quotidiano utilizzo dei *tools* digitali negli ambienti formali e informali.

Nel rapporto BigData@MIUR, per il quale fino al 2020 l'offerta di lavoro nei Big Data salirà almeno del 23% all'anno, contro il 19% di tutto il settore dell'Information Technology (IT) e il 6% globale, si legge: "Il nostro sistema universitario presenta elementi di attenzione derivanti dalle rigidità disciplinari. L'urgenza di integrare le competenze delle diverse figure professionali oggi esistenti nell'attesa che i digital native si affaccino al mondo del lavoro, porta a suggerire la previsione di percorsi formativi mirati come passaggio obbligato: si sottolinea in questo contesto l'utilità di master di primo e secondo livello, preferibilmente soggetti ad accreditamento".

5. Conclusioni**

L'Università di Foggia, attraverso l'adesione al progetto Innovation Camp promosso da Samsung dimostra di voler aprire le porte al futuro. Con la missione di formare i nuovi guru del digitale, si realizza un connubio efficace ed efficiente, un dialogo costante e fecondo con l'impresa al fine di formare professionisti in possesso di credenziali da poter spendere nel nuovo mercato del lavoro. Come sostiene Manuele De Mattia, Corporate PR Manager della Samsung Electronics Italy: "Innovation Camp ha lo scopo di accompagnare le giovani generazioni in un viaggio attraverso l'innovazione, per trasformare il futuro in presente e aprire nuovi scenari professionali. Con Innovation Camp, Samsung mette a disposizione degli studenti una serie di lezioni e contenuti di approfondimento multimediali da fruire online, unita a quindici ore di sessioni creative e interattive in aula organizzate in partnership con alcune Università italiane. Gli argomenti del corso toccano i temi più interessanti dello scenario digital contemporaneo, dalle nuove prospettive di marketing digitale agli elementi di business analytics e project management. Innovation Camp forma una nuova figura professionale, l'Innovation Designer, che sarà il trait d'union tra marketing, comunicazione e tecnologia, aiutando le aziende a orientarsi nello scenario digital e a trovare nuove opportunità di business. E, ci auguriamo, a rendere più attrattivo il sistema paese Italia".

Questo progetto rappresenta in concreto l'attuale bisogno di attivare un percorso integrato tra le imprese e il mondo dell'alta formazione. Un percorso che preveda più momenti di interazione tra studenti ed aziende all'interno del percorso curricolare.

Se le tecnologie stanno modificando i paradigmi delle industrie, allora anche le Università devono modificare i paradigmi della formazione.

In linea con quanto affermato da Stefano Scarpetta, direttore per l'Occupazione e gli Affari sociali dell'Ocse, il sistema formativo della scuola e dell'Università va ripensato radicalmente legandolo maggiormente al mondo dell'impresa con l'obiettivo non solo di formare persone con competenze tecniche, "ma anche altre che abbiano quantomeno skill minimi di base e soft skill sempre più necessari e su cui Italia è ancora indietro".

Note

*Il contributo è nato dal confronto e dalla collaborazione fra i tre autori. In particolare, Anna Dipace si è occupata della stesura dei paragrafi 1 e 5; Pierpaolo Limone ha curato l'elaborazione del paragrafo 2; Claudia Bellini ha curato l'elaborazione dei paragrafi 3 e 3.1; Felicia Stefania Campanaro il paragrafo 4.

**Per il contributo scientifico, di informazione e di collaborazione, si ringrazia Samsung Electronics Italia e in particolare, Anastasia Buda - Corporate Citizenship Manager; Manuele De Mattia, Corporate PR Manager; Jisun Yu - Corporate Social Responsibility Specialist.

[1] Per approfondimento consultare link:

(<https://www.almalaurea.it/informa/news/2015/12/04/educatore-professionale-un-laureato-che-lavora>).

[2] EduOpen è la prima piattaforma MOOC federata di Atenei italiani, finanziato dal MIUR, che attualmente coinvolge 17 istituzioni universitarie di tutto il territorio nazionale e che vede l'Università di Foggia capofila di progetto. Responsabile scientifico: Prof. Pierpaolo Limone. La piattaforma offre corsi a livello universitario tenuti da esperti del mondo accademico nazionale e internazionale con l'obiettivo di orientare gli studenti in ingresso ai corsi di studio, offrendo loro dei percorsi online che affrontano gli argomenti caratterizzanti delle discipline base di ogni Corso di Studio scelto per la produzione di un MOOC.

[3] Progetto UniTutor, realizzato attraverso avviso pubblico n. 9 /2016 – Piano di azione e coesione – approvato con decisione c(2016)1417 del 03/03/2016 – Azioni di potenziamento dei servizi di orientamento erogati dalle Università pugliesi. Responsabile scientifico: Anna Dipace. Il progetto mira a realizzare almeno un corso di studio in modalità *blended* per almeno un CdS di ogni singolo Dipartimento dell'Università di Foggia. Si prevede, inoltre, la disponibilità di contenuti e risorse digitali per sostenere gli studenti di tutti i CdS relativamente agli esami scoglio, offrendo loro un ambiente in cui le attività in presenza e quelle online sono perfettamente integrate.

Bibliografia

Dato, D. (2012). Saggezza formativa e competenze emergenti: la funzione orientativa del docente. *MeTis. Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*, 2(1).

De Mattia, M., & Merigo, C. (2014). Il progetto Smart Future. Numeri, sviluppo, comunicazione. In P. Rivoltella (Ed.), *Smart Future. Didattica, media digitali e inclusione*. Milano: Franco Angeli.

Dipace, A. (2016). *Simulazioni e giochi digitali per l'apprendimento*. Bari: Progedit.

European Scoreboard (2016). Disponibile in:

<http://ec.europa.eu/growth/industry/innovation/facts-figures/scoreboards/>.

Gubitta, P. (2017, 10 gennaio). È il tempo dei lavori ibridi. *Corriere della sera*. Disponibile in:

<http://nuvola.corriere.it/2017/01/10/e-il-tempo-dei-lavori-ibridi/>.

ISFOL (2015). XVI Rapporto sulla Formazione Continua. Disponibile in:

<http://www.isfol.it/attivita/indagini-e-ricerche/indagini-campionarie/indagine-sull2019offerta-di-formazione-professionale-regionale>.

Limone, P. (2012). *Ambienti di apprendimento e progettazione didattica: proposte per un sistema educativo transmediale*. Roma: Carocci.

Limone, P., Bellini, C., & Pace, R. (in press). Percorsi di formazione e ambienti e-learning: l'evoluzione dell'offerta UniFg. *EMEMItalia2016*. Modena.

Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente, varato dalla Commissione delle Comunità Europee il 30/10/2000 a seguito del Consiglio Europeo di Lisbona del marzo 2000.

OECD, (2012). *Fostering Quality Teaching in Higher Education: Policies and Practices*. Disponibile in:

<https://www.oecd.org/edu/imhe/QT%20policies%20and%20practices.pdf>.

Smith, R. (Ed.). (1990). *Learning to learn across the life span*. San Francisco: Jossey-Bass.

Von Hippel, E. (2005). *Democratizing Innovation*. Cambridge MA: MIT Press.

WORLD ECONOMIC FORUM(2016). *The Future of the Jobs. Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*. Disponibile in:

http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf.

Zorloni, L. (2017). Le professioni del digitale che mancano in Italia. *WIRED*. Disponibile in:

<https://www.wired.it/economia/lavoro/2016/10/03/lavoro-digitale-italia/>

Mi piace 0

Condividi

Tweet

G+

Share

Tot. visite contenuti : 1172384

Rivista semestrale edita dalla Progedit - Progetti editoriali s.r.l.
via De Cesare 15 - 70122 Bari - t. 0805230627 f. 0805237648 - www.progedit.com
Reg. Tribunale di Bari n°43 del 14 dicembre 2011 - ISSN 2240-9580

