



*Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna*

STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

NGL e mondo del lavoro

Fabio Bertarelli, Luca Farinelli

Definizione

Il New Generation Lab (NGL) è uno spazio finalizzato all'acquisizione di competenze digitali per le professioni del futuro riferibili ai diversi settori tecnologici e professionali. L'evoluzione tecnologica veloce e dirompente non permette con facilità di prevedere la mutazione delle professioni nei diversi ambiti. Agendo sulla capacità di imparare ad imparare, unitamente ad una solida competenza digitale, è possibile agevolare il cambiamento con cui i ragazzi dovranno confrontarsi. L'acquisizione delle competenze digitali attraverso l'uso delle attuali tecnologie e strumentazioni, specie le più innovative, ha lo scopo di appropriarsi della necessaria dimestichezza per affrontare il cambiamento. In questa scheda proponiamo due esempi che adeguatamente rimodulati potrebbero adattarsi alle diverse declinazioni dell'istruzione secondaria di II grado.

Next Generation Lab è di per sé un auspicio più che una definizione. Il concetto di NGL lo si può considerare in due parti fortemente compenetranti:

- Next Generation: un qualcosa "fatto" ora che darà i suoi frutti "da ora in poi";
- Lab: una ambiente, un pensiero, un luogo in cui sperimentare.

Questi concetti affiancati danno l'idea di una proposta educativa che affondi le radici nel sapere, saper essere e saper fare caratterizzante una comunità che apprenda e che si protragga in un futuro, non attraverso il tempo o le cose, i manufatti o gli artefatti, ma attraverso le persone: giovani donne e uomini che saranno portatori di un agire embrionale caratterizzante la società del futuro.

Descrizione

Quando si parla di Next Generation Lab i riferimenti non mancano. Alcuni tra quelli più significativi sono stati raccolti in progetti dell'EUN (European Schoolnet) nelle *Linee guida per il ripensamento e l'adattamento degli ambienti di apprendimento a scuola*¹. Il lavoro sembra quasi sempre porsi in antitesi con la scuola, come se fosse altro. In parte lo è sicuramente: il concetto di *lifelong learning* e le esperienze di percorsi per le Competenze Trasversali e Per l'Orientamento (PCTO) introdotti dalle linee guida dall'anno scolastico 2018/2019² non sono altro che due contrafforti che compensano le spinte delle forze che li governano e che si compensano grazie a una chiave di volta: il laboratorio. Il PCTO lo si può interpretare come un particolare episodio di apprendimento situato (il riferimento qui è al pensiero di Arduino Salatin) così come le competenze PECUP (Profilo Educativo, Culturale e Professionale) dovrebbero accompagnare l'individuo per tutto l'arco della vita.

Il "come fare laboratorio" va opportunamente contestualizzato. Ogni territorio, ogni comunità e ogni istituto possiede uno scrigno di saperi. Anche le scuole "in area di priorità" indicate dal PNRR e ben descritte da Previtali³ hanno il loro scrigno. Non esiste una ricetta comune per aprirlo, ancora una volta non esiste una chiave, ma un lucchetto a combinazione. Patti di comunità, terzo settore e territorio (inteso come area geografica più le persone che la vivono) devono confrontarsi e proporre alle donne e agli uomini di domani esperienze autentiche, valori fondanti di quella comunità senza perdere di vista la sperimentazione. È questa combinazione che crea i presupposti per aprire lo "scrigno" più intimo del saper essere, saper fare, saper crescere e saper essere autentici.

La prima azione del Next Generation Lab dovrebbe essere una azione di tipo valoriale: dare valore al fare, al saper fare e non soltanto al sapere. Gli aspetti professionalizzanti del laboratorio dovrebbero essere rivalutati in chiave moderna: chi lavora con le mani non è meno capace o ha meno dignità di chi lavora con la mente. Chi lavora con le mani spesso antepone il fare al saper fare e chi vede ciò pone lo sguardo sull'artefatto anziché sull'artefice. Spesso nell'osservare la maestria nella creazione di un oggetto si punta l'attenzione sui movimenti, sulle movenze e non sull'impegno che, anche un semplice e insignificante movimento, ha richiesto affinché appaia "insignificante", pur mantenendo un significato

¹ D. Bannister (2017), *Linee guida per il ripensamento e l'adattamento degli ambienti di apprendimento a scuola*, European Schoolnet, <https://cutt.ly/NNSx1b6>.

² *Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento. Linee Guida*, <https://cutt.ly/GNSx1ld>.

³ D. Previtali (2022), *La scuola mediterranea. Una diversa narrazione e una storia nuova*, Bologna, Il Mulino.

profondo e indispensabile per la buona riuscita di quello che un tempo negli istituti professionali veniva definito “capolavoro”.

Destinatari

I destinatari di questa azione sono gli istituti del secondo ciclo. Le attività di laboratorio devono prevedere una forte contaminazione di *character skills* senza perdere di vista gli obiettivi esperienziali del saper fare. Non è univoco ciò che si può proporre agli studenti nelle esperienze che si intendono svolgere in laboratorio; è univoca la necessità di non rendere avulse disciplina curricolare e laboratoriale dal saper essere. Non si può pensare di lavorare in modo esclusivo sulle *non cognitive skills* o su ciò che le indicazioni nazionali prevedono. Occorre raggiungere entrambi i traguardi sinergicamente. La meta finale è il saper essere resilienti e la si può raggiungere attraverso un insieme di traguardi esperienziali che rendono l'individuo (docente o discente) consapevole delle proprie capacità, attitudini e ambizioni attraverso successi e insuccessi.

Discipline e competenze disciplinari

Le competenze disciplinari su cui lavorare sono tutte quelle previste dall'orientamento professionalizzante specifiche dell'articolazione e/o del piano di studi deliberato nel rispetto dell'autonomia delle singole scuole.

Competenze trasversali

Le competenze trasversali su cui si deve far leva, sono tutte quelle previste dal Profilo Educativo, Culturale e Professionale in uscita degli studenti della secondaria superiore (PECUP) previste per la fine del primo biennio, rapportate ai livelli esperienziali dell'ultimo anno di corso.

Oltre a questi, è ad oggi indispensabile avere una visione globale dell'ambiente di lavoro e non soltanto “specifico” del settore in cui si opera o “esperto” e legata a macchinari o a tecniche fortemente specializzate al campo in cui ci si trova ad operare. Il concetto di *interoperabilità* è ad oggi diffuso e necessario. In pochi anni le attrezzature non hanno subito solo uno sviluppo in termini di efficientamento, ma anche (e in modo preponderante) in termini di connettività tra sistemi sempre più complessi, articolati e in grado di dialogare. Come ben descrive Bianchi in *4.0 La nuova rivoluzione industriale*⁴, siamo di fronte a un mondo sempre più interconnesso, con profondi rivolgimenti sociali e territoriali.

⁴ P. Bianchi (2018), *4.0 La nuova rivoluzione industriale*, Bologna, Il Mulino.

In estrema sintesi, le competenze trasversali che emergono dalle azioni ed esperienze che si possono attuare a partire dai Next Generation Labs creando i presupposti per avvicinare l'individuo alla *resilienza*:

- competenza logica;
- competenza digitale;
- capacità di imparare ad imparare;
- competenza comunicativa.

Esempi

Esperienza 1.

L'imprevisto pandemico ha richiesto un cambio di passo nella commercializzazione del servizio erogato anche dai ristoranti di piccole dimensioni, pena la sopravvivenza dell'attività aziendale: l'asporto, fino a quel momento appannaggio di altri modelli ristorativi. Il cliente poteva essere raggiunto solo attraverso i mezzi di comunicazione digitali e le descrizioni delle preparazioni trasmesse non più attraverso racconti o suggestioni orali, ma attraverso immagini. La maggior parte delle aziende si è quindi affidata a professionisti della fotografia e dei *social media*, oltre che alle piattaforme di consegna a domicilio che offrono servizi completi. Da qui ha preso le mosse un'esperienza didattica volta a permettere l'acquisizione delle competenze di base necessarie a valutare o a creare contenuti digitali in proprio, non solo per quel segmento di mercato come l'asporto che mantiene un ruolo significativo nell'integrazione della redditività aziendale ristorativa e che probabilmente non sarà abbandonato, ma più genericamente per la propria promozione *on line*.

Esperienza 2.

Nella moderna ristorazione la concezione della vivanda/bevanda si arricchisce dell'elemento *design*. Non si tratta semplicemente di disposizione razionale del cibo all'interno di uno spazio atto al consumo (ceramica, vasellame, ecc.) e neppure di decorazioni o guarnizioni dalle gamme cromatiche adeguate. Si tratta di considerare il cibo come un oggetto di *design*, dove gli ingredienti sono i materiali che non forniscono solo sapori e consistenza (magari innovativi), ma anche forma artistica o comunque con un valore artistico riconoscibile. Oggi, non solo nelle gamme dei prodotti ristorativi industriali o nel mondo della pasticceria, anche la ristorazione tradizionale ad elevata artigianalità propone alcune delle proprie preparazioni gastronomiche in linea con i gusti estetici ed artistici della società.

Strumenti necessari

Per quanto detto sopra, gli strumenti necessari possono essere molteplici e vari. Il solo strumento che non può mancare e che deve essere adeguato ai tempi (anche quando i tempi cambiano) è il tappeto digitale. L'infrastruttura di rete, l'accesso ai dati e gli strumenti di condivisione devono poter sostenere il principio di interconnessione alla base delle competenze trasversali e dell'interoperabilità tra le macchine e delle interfacce uomo-macchina.

Setting di base in riferimento agli esempi sopra descritti

- Esperienza 1: smartphone, luce ad anello con supporto, app per fotoritocco;
- Esperienza 2: laboratorio dei servizi enogastronomici, stampante 3D.

Setting avanzato in riferimento agli esempi sopra descritti

- Esperienza 1: smartphone o camera digitale, *light box* fotografico completo di lampade, app per fotoritocco, account social;
- Esperienza 2: laboratorio dei servizi enogastronomici, stampante 3D, stampante alimentare 3D.

Valutazione

La valutazione rimane il punto caldo della questione in quanto non deve sottrarsi al fattore "tempo". Zecchi, pioniere del PBL (*Project Based Learning*), in un suo articolo si pone un poco in antitesi al rispetto dei tempi ed in particolare dei Gantt scolastici⁵, ma, nonostante ciò, le tecniche di valutazione che stanno alla base dell'uso delle *rubrics* sono forse l'elemento più affine al processo valutativo intermedio e finale delle attività dei Next Generation Labs.

⁵ E. Zecchi (2020), *I diagrammi di Gantt: "belli e impossibili"*: <https://cutt.ly/nNSRWff>.