

**COWORKING E FABLAB:
NUOVI MODELLI DI
APPRENDIMENTO**

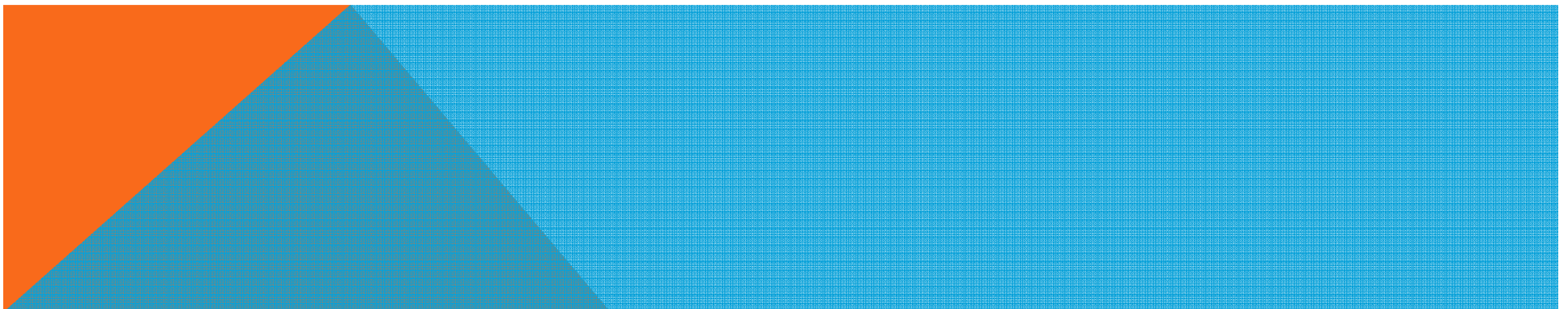
EMERITALIA - MODENA 9 SETTEMBRE 2016



di Maria Di Saverio e Chiara Loasses

QUALI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

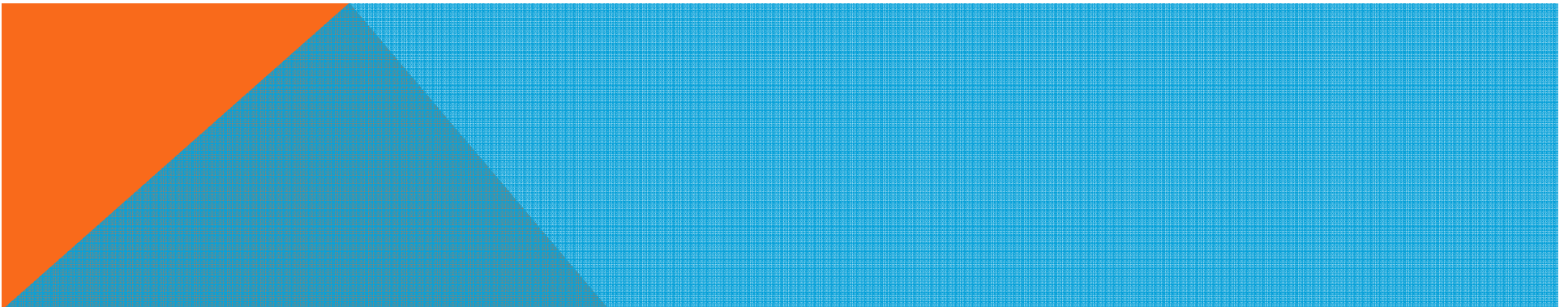
Esistono **ambienti di apprendimento** sul territorio che facilitano lo sviluppo professionale e intervengono in modo determinante all'interno di processi di costruzione della conoscenza e di potenziamento delle competenze?



LA RICERCA

Un'indagine **qualitativa** sui diversi contesti lavorativi, in particolare coworking e FabLab, che contribuiscono a reinventare i processi di apprendimento nella formazione e nel lavoro.

Nel dettaglio sono stati approfonditi i nuovi modelli di apprendimento non formale e informale in grado di dar vita a nuove forme di conoscenza e di generare inclusione sociale e lavorativa.

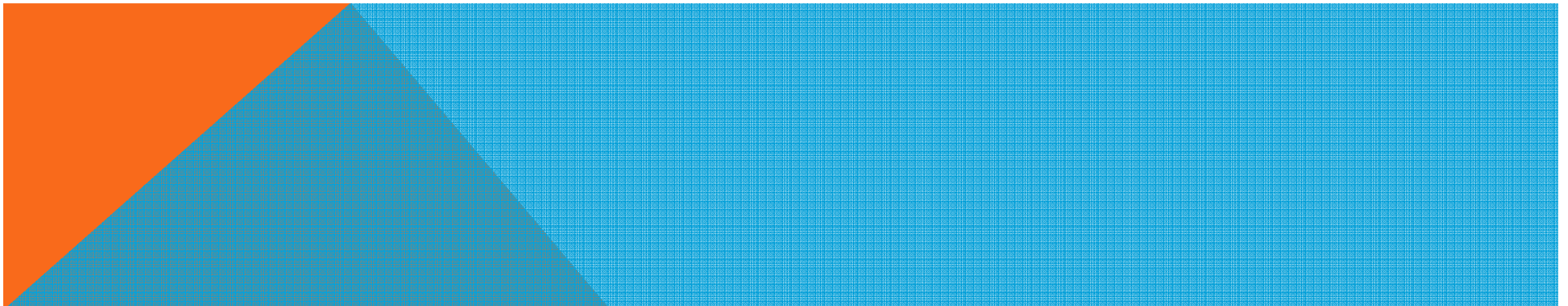


COSA SONO I COWORKING E I FABLAB (1/2)

Coworking: non è un semplice luogo di affitto di scrivanie ma è uno spazio di condivisione e di contaminazione tra competenze ed esperienze;

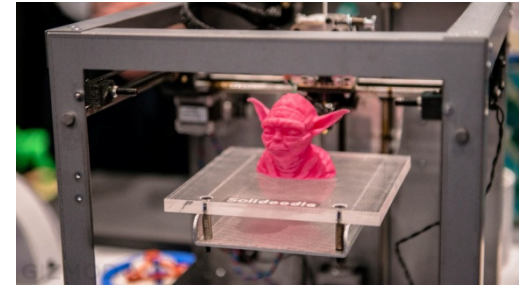
è **un'area d'innovazione**, dove la prossimità fisica tra persone con esperienze diverse genera nuove idee progettuali e la disponibilità di servizi facilita il passaggio dall'idea all'azione. Tali spazi offrono la possibilità di fare **networking** e di mettere in circolo pratiche significative per l'ottimizzazione delle risorse e la sostenibilità dell'innovazione.

Professionisti con competenze anche molto diverse si ritrovano in un luogo comune dove **sperimentare**, a volte in modo inconsapevole, **un modello di lavoro basato sullo scambio e sulla collaborazione**.



COSA SONO I COWORKING E I FABLAB (2/2)

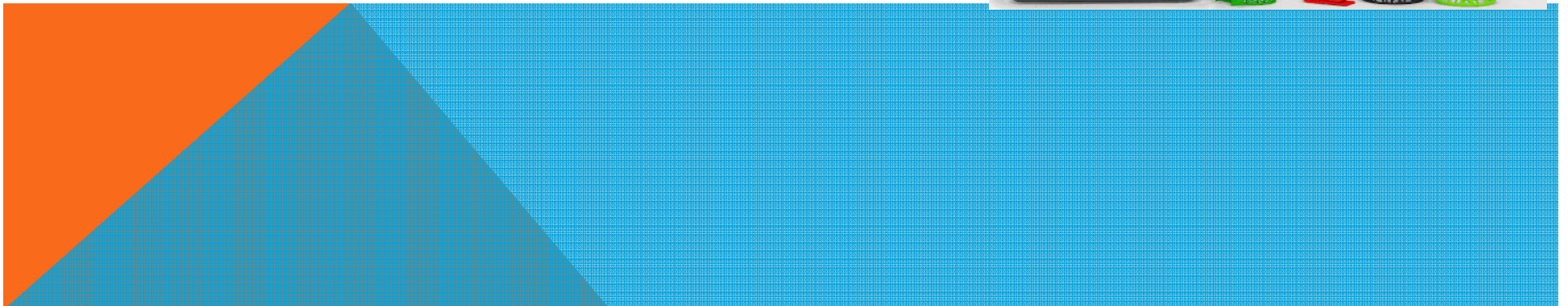
FabLab (Fabrication Laboratory): è un laboratorio per la fabbricazione di oggetti dal virtuale al reale; palestre per inventori, laboratori di creatività, piccole botteghe che producono oggetti grazie alle nuove tecnologie digitali, attraverso strumenti di ultima generazione quali stampanti 3D, taglierini laser, fresatrici a controllo numerico, aspiratori.



Sono luoghi in grado di favorire l'apprendimento e l'innovazione: un posto per **giocare, creare, imparare, insegnare e inventare.**

E' un **luogo di incontro** tra persone con **formazioni e conoscenze eterogenee** (artigiani tradizionali, esperti di elettronica, grafici, informatici) che risultano complementari per concepire progetti innovativi.

È anche e soprattutto un luogo di formazione tecnica che si fonda **sull'assunto se si fa, si apprende**, del tutto complementare alla formazione strutturata di derivazione universitaria.

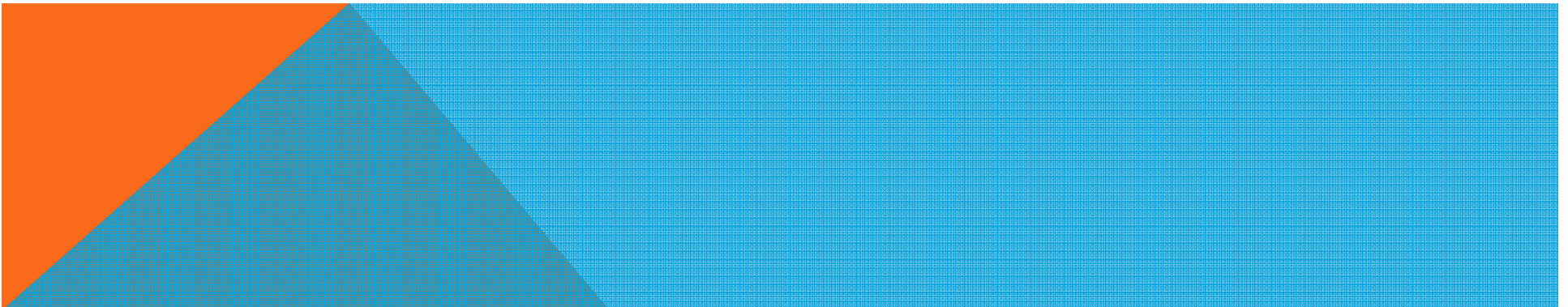


METODOLOGIA

Obiettivo della ricerca è stato quello di individuare e analizzare nel dettaglio, attraverso pratiche significative, le attività di apprendimento nei nuovi contesti organizzativi individuati, al fine di comprendere meglio i fenomeni che sono alla base dell'apprendimento e orientare quindi verso nuovi e innovativi modelli formativi. Tutto ciò attraverso un approccio di tipo qualitativo che si è articolato in due fasi distinte ma interconnesse:

1. un'indagine desk;
2. un'indagine sul campo.

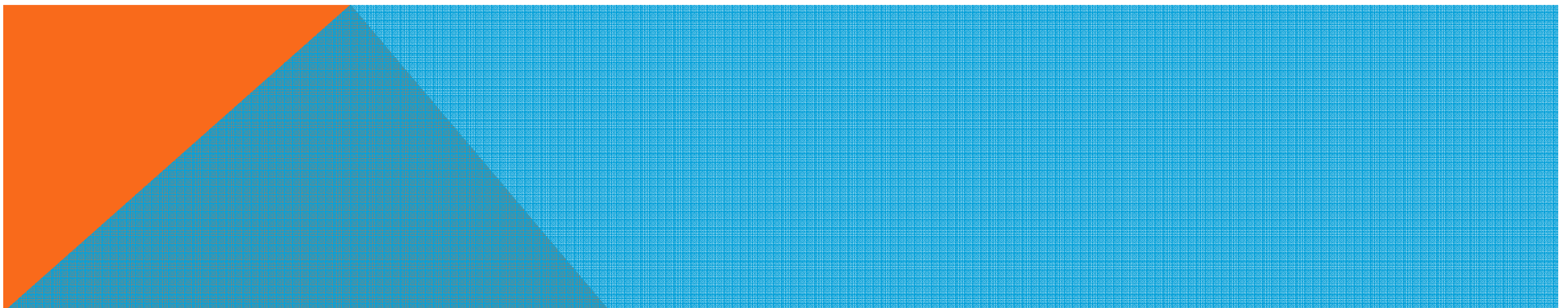
Sono stati selezionati i seguenti casi di studio: **Piano C di Milano, Coworking di Veglio, Officine On/Off di Parma, FabLab di Reggio Emilia, FabLab di Pisa, Millepiani e L'Alveare di Roma e FabLab di Catania.**



INDAGINE DESK

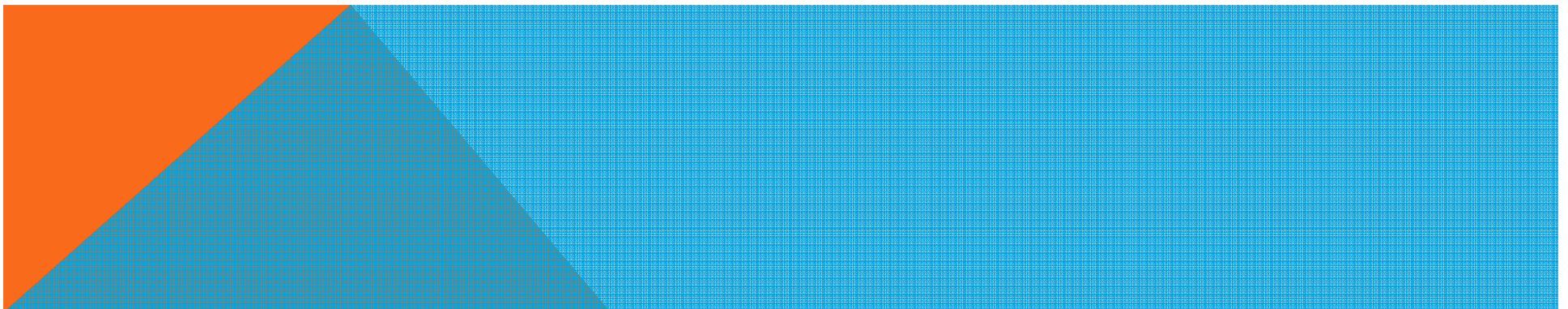
L'indagine desk, basata sulla raccolta e analisi della letteratura sul tema, utile a individuare le questioni principali per la ricostruzione del quadro informativo di riferimento, ha consentito di:

1. **elaborare prime ipotesi interpretative** in grado di mettere a fuoco i temi chiave da affrontare nell'indagine e indirizzare la fase successiva della ricerca;
2. **definire criteri di selezione** per l'individuazione dei casi di studio in riferimento alle esperienze di apprendimento nei nuovi contesti organizzativi realizzate a livello locale e nazionale;
3. **individuare i testimoni chiave** in relazione a ciascun caso di studio selezionato;
4. **definire strumenti di indagine** da utilizzare nel corso delle interviste sul campo;
5. **identificare indicatori quali-quantitativi** relativi ai criteri di analisi.



INDAGINE SUL CAMPO

L'indagine sul campo, basata sullo svolgimento di video-interviste in profondità a testimoni privilegiati, quali responsabili (per la ricostruzione dell'iniziativa, dei servizi offerti e dell'organizzazione) e utenti di coworking e FabLab (al fine di rilevare l'esperienza realizzata, le modalità di apprendimento e di condivisione delle conoscenze e le prospettive, aspettative e progetti personali), ha portato alla realizzazione di video-interviste ai testimoni privilegiati individuati al fine di garantire la copertura del territorio nazionale e individuare eventuali elementi comuni o differenze tra le aree territoriali metropolitane relative all'obiettivo della ricerca.



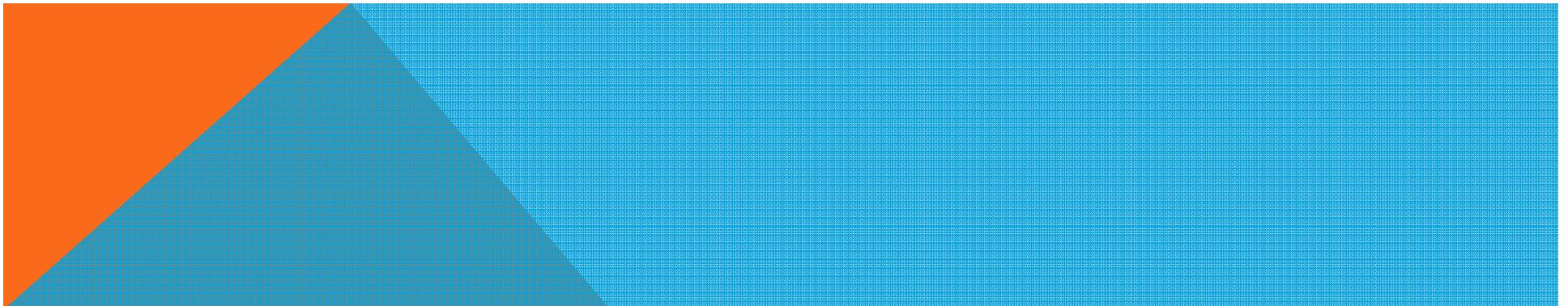
PRODOTTI REALIZZATI

L'analisi qualitativa dei casi di studio e la sistematizzazione delle informazioni raccolte sono confluiti nella realizzazione di un primo report di ricerca e di due documenti audiovisivi in cui vengono illustrati ambienti innovativi in grado di contribuire a reinventare i processi di apprendimento

(Promuovere lo spirito d'iniziativa dei giovani; Coworking, FabLab e università.

Spazi per reinventare l'apprendimento e il lavoro).

I video realizzati sono stati pensati come supporti divulgativi da impiegare in dibattiti, sessioni di lavoro a carattere educativo-formativo o come veicoli di sensibilizzazione sull'importanza della settima competenza chiave nelle scuole e in percorsi di orientamento.

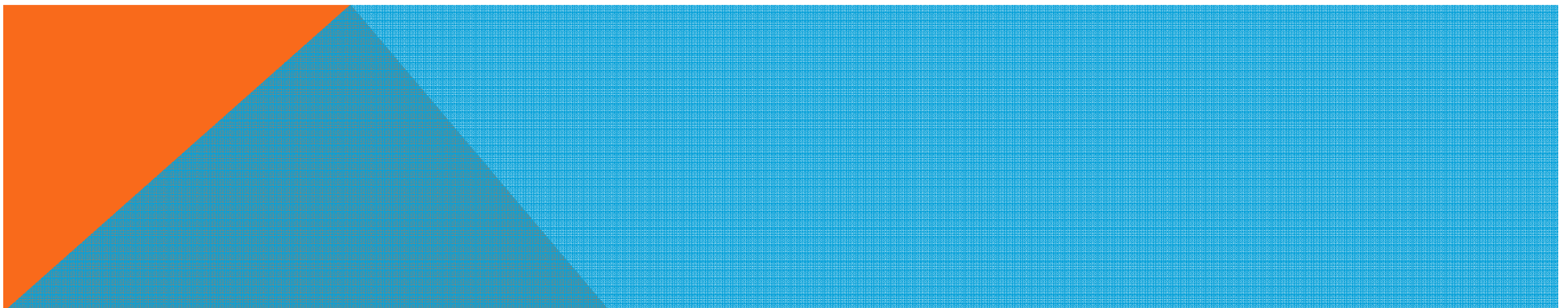


RISULTATI EMERSI

L'osservazione dei contesti analizzati di coworking e FabLab ha confermato come tutte le attività svolte al loro interno generano un elevato grado di apprendimento di tipo informale e non formale.

Una lettura trasversale delle diverse azioni che danno luogo ad apprendimenti di tipo formale, non formale e informale, ha permesso di ricondurre le diverse modalità di apprendimento all'interno di tre possibili categorie o dimensioni:

1. l'apprendimento *disciplinare-cognitivo*;
2. l'apprendimento *emotivo-relazionale*;
3. l'apprendimento *operativo-sensoriale*.

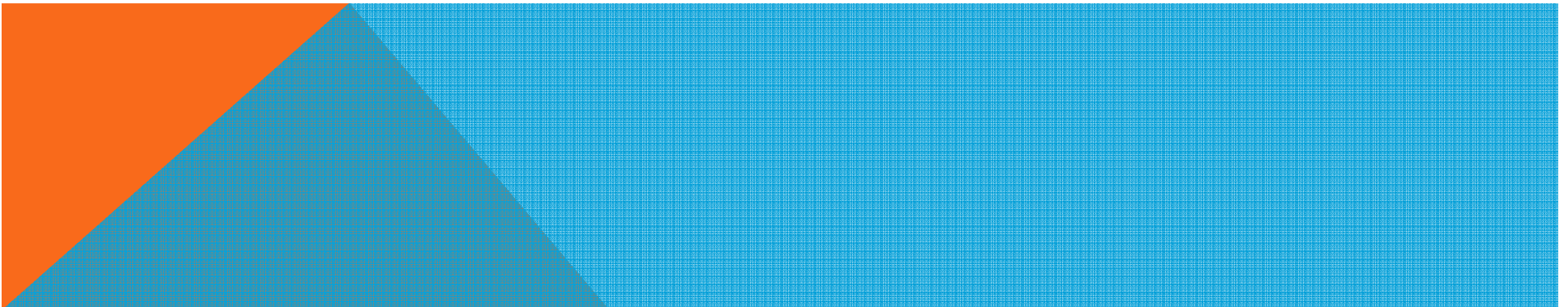


APPRENDIMENTO DISCIPLINARE-COGNITIVO

L'apprendimento **disciplinare-cognitivo** è riconducibile ad apprendimenti sia di tipo concettuale sia legati all'acquisizione di capacità e competenze.

Questo risulta piuttosto diffuso nei coworking e FabLab, rispondendo ai fabbisogni di formazione espressa da uno dei target principali di tali contesti, ossia gli esponenti del terziario avanzato. Tale apprendimento avviene soprattutto attraverso la **formazione in presenza oppure on line**, o anche attraverso **consulenze con esperti** che risultano essere maggiormente personalizzate rispetto alla formazione tout court.

Caratteristica di questi ambienti di apprendimento è che gli **iscritti e gli utenti dei coworking e FabLab** sono coinvolti nella formazione sia come discenti che in qualità di docenti.



APPRENDIMENTO EMOTIVO - RELAZIONALE

L'apprendimento emotivo-relazionale è quello che sfrutta le dinamiche di gruppo o, comunque, relazionali.

E' principalmente presente nei coworking, in quanto al suo interno vi sono elementi di condivisione della conoscenza tra soggetti con esperienze o provenienze diverse che generano nuovo apprendimento. Tali processi si

delineano come apprendimenti di **tipo informale**, dove il confronto e la condivisione delle esperienze sono spesso

favorite e animate dalla semplice esistenza di spazi di incontro e, nei casi più formalizzati, dalla presenza di

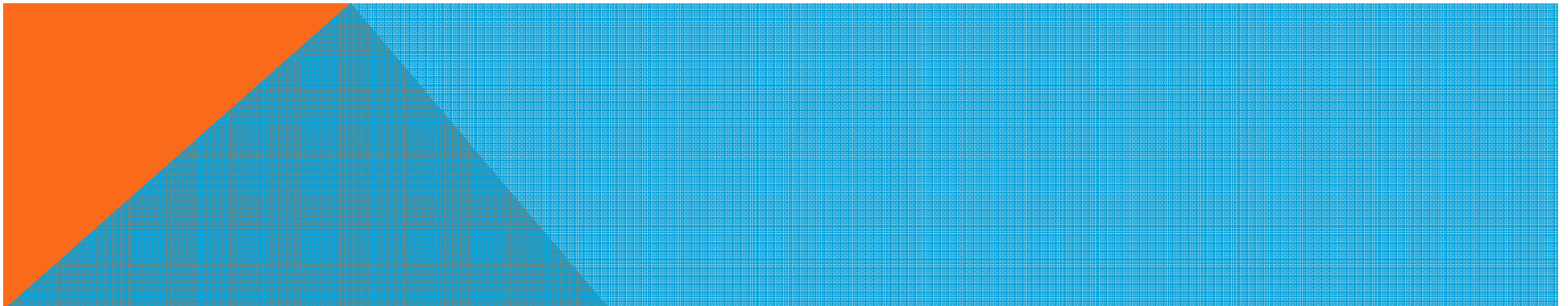
facilitatori o

dall'utilizzo di supporti che aiutino a rendere pubbliche e a condividere

le competenze (per esempio banche dati delle competenze e piattaforme

di *crowd thinking*). Nei coworking e nei FabLab si apprendono non solo nuove

skills e competenze, ma anche nuovi modi di tessere relazioni, utilizzare saperi e conoscenze.



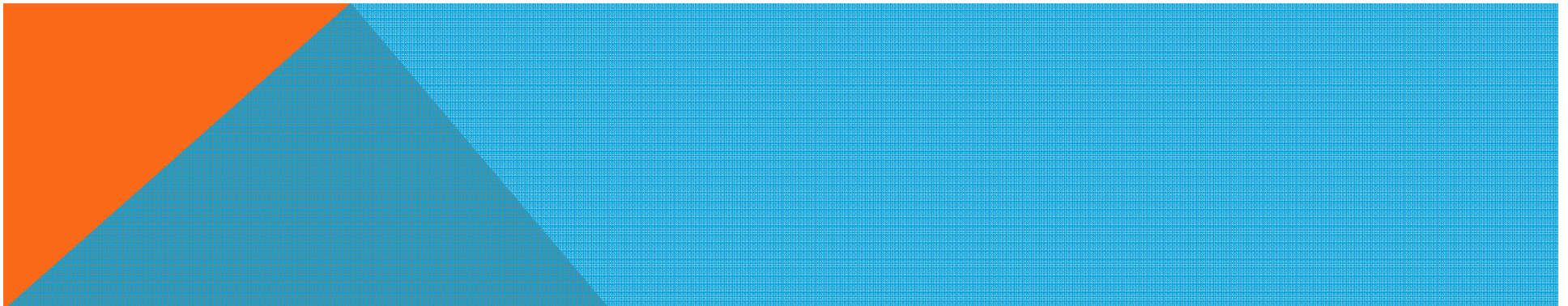
APPRENDIMENTO OPERATIVO-SENSORIALE (1/2)

L'**apprendimento operativo-sensoriale** è caratterizzato da apprendimenti di tipo *learning by doing* ed è presente principalmente all'interno dei FabLab.

Infatti i FabLab, offrendo spazi, tecnologie e networking, riescono ad inserire, nella loro offerta formativa e non, la possibilità concreta di costruire prototipi, consentendo di acquisire una serie di competenze pratiche altrimenti difficili da sviluppare in altri contesti.

L'apprendimento è basato sulla pratica laboratoriale e sulla collaborazione con gli altri, attraverso un vero e proprio processo di *peer-to-peer learning*.

È il cosiddetto apprendimento **hands-on o learning by doing e tinkering (armeggiare, costruire)** che sfrutta al massimo, per costruire e sviluppare elementi di conoscenza, fattori di percezione quali l'intensità, la novità e il movimento – a differenza della tradizionale didattica frontale. Viene data centralità all'esperienza pratica, alla curiosità e alla collaborazione.

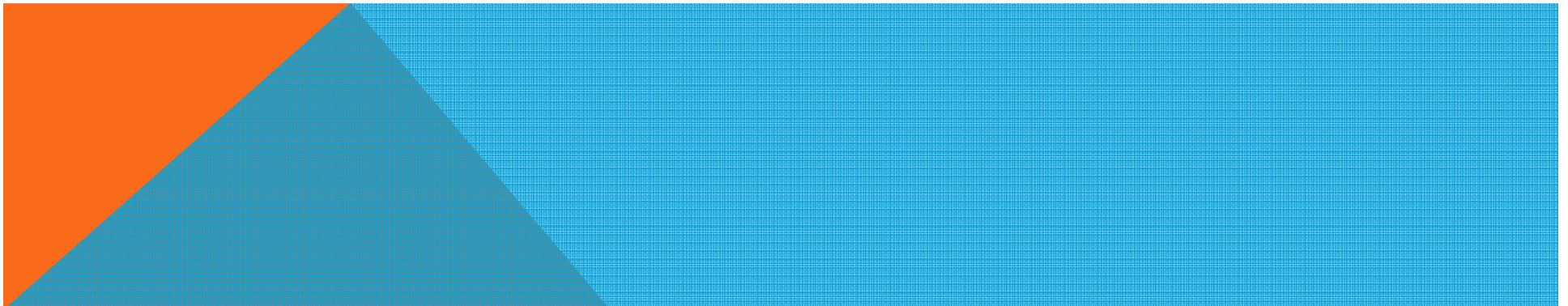


APPRENDIMENTO OPERATIVO-SENSORIALE (2/2)

La forza di questo metodo sta nel fatto che **l'esperienza laboratoriale costringe l'utente a mettere in gioco le proprie capacità analitiche e di problem-solving** fondamentali per raggiungere l'obiettivo.

L'individuo impara a “cavarsela”, a “sperimentare”, a “sbagliare”, a “ritentare” sforzandosi e rafforzandosi, sia da un punto di vista tecnico che cognitivo-comportamentale (Landini, 2015).

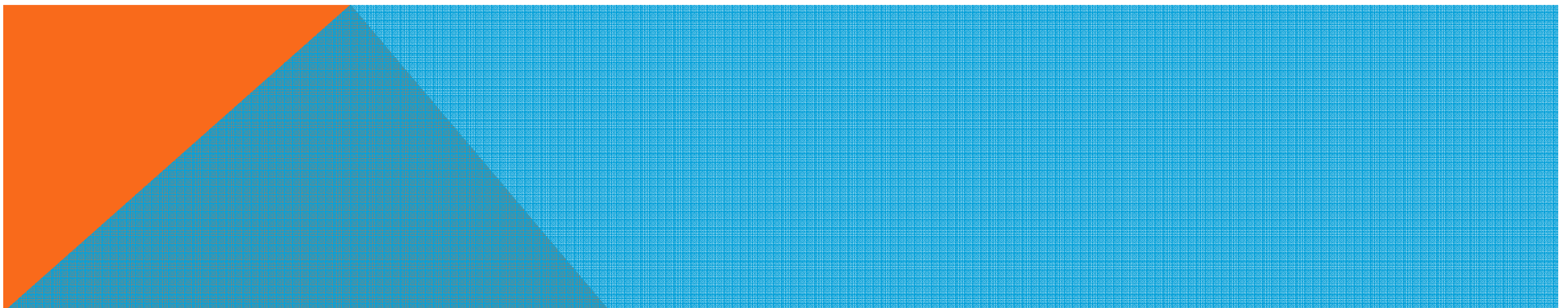
In questi contesti si dà maggior risalto a ciò che si sa fare indipendentemente da certificazioni e titoli. È questo un modo per valorizzare e mettere a sistema competenze informali o non-formali, normalmente sommerse e purtroppo ancora non sufficientemente valutate dai sistemi tradizionali.



RIFLESSIONI CONCLUSIVE

La ricerca ha dato rilevanza all'interpretazione del cambiamento e alla nuova visione dell'apprendimento, ponendo attenzione al soggetto come **agente attivo** che, intenzionalmente, **costruisce il proprio percorso di conoscenza**.

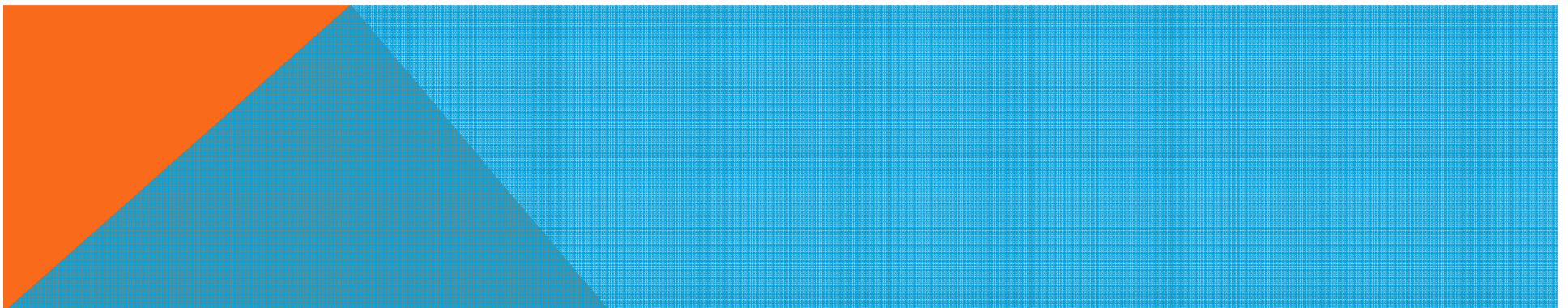
I coworking e i FabLab si presentano quali organizzazioni fluide e senza confini, dove il lavoro è sempre più flessibile e gli individui si trovano spesso in difficoltà nell'interpretare i cambiamenti e pianificare il proprio futuro. Tali mutamenti sollecitano lo **sviluppo di nuove conoscenze** adatte a fronteggiare dinamiche complesse. I risultati dell'analisi dimostrano come, in questi contesti si stia sviluppando una **diversa modalità di apprendimento**, che può essere ricondotta a quella che Bateson definisce **deutero-apprendimento**, ossia legato alla capacità di affrontare e risolvere problemi sempre più complessi: una nuova capacità di apprendere ad apprendere, autonoma, responsabile, consapevole.



RIFLESSIONI CONCLUSIVE

La ricerca, *ancora in progress*, evidenzia inoltre come **l'appartenenza ad una comunità**, come quella dei coworker o dei *maker*, supportata dall'esistenza di una piattaforma organizzativa (incontri, workshop, attività di facilitazione, social media dedicato) sia il punto di partenza per **creare** sinergie fra i lavoratori e quindi **flussi di conoscenza e apprendimento informale** collocati nel contesto di relazioni collaborative. In questi nuovi spazi "emergenti", sia i *coworker* sia i *maker* hanno aumentato le loro manifestazioni di socialità di base nonché le occasioni di collaborazione e lavoro con soggetti esterni e **hanno migliorato le proprie conoscenze e i propri saperi grazie ad un continuo scambio di apprendimento informale e non formale.**

Ad oggi i risultati della ricerca dimostrano inoltre che tali esperienze contribuiscono ad ampliare i network di collaborazioni e di prestazioni lavorative e le opportunità professionali.



INFORMAZIONI E RINGRAZIAMENTI

Grazie per la vostra attenzione

Informazioni:

Di Saverio Maria, tel. 0685447218, email: m.disaverio@isfol.it

Sito web

http://www.isfol.it/temi/Formazione_apprendimento/educazione-allimprenditorialita-1



corso d'Italia 33, 00198 Roma, tel. 06854471, sito: www.isfol.it

