

Il ruolo dell'innovazione in iconomix

Innovazione è una parola grossa. Che cosa è davvero innovativo? Il primo iPhone ha cambiato radicalmente la telefonia, il primo container destinato al trasporto merci ha rivoluzionato il commercio mondiale, il primo centro commerciale ha segnato l'inizio di una nuova era dei consumi privati, e così via.

Nel campo dell'istruzione, l'innovazione è percepita come tale quando permea l'insegnamento e l'apprendimento nel contesto dei tradizionali contenuti didattici con nuove idee e metodologie. In altre parole: quando cambia il comportamento di insegnanti e studenti. Il presupposto per un tale cambiamento è che l'innovazione sia pratica e facile – proprio come un iPhone.

Servono ingenti investimenti affinché un nuovo modulo d'insegnamento raggiunga la maturità necessaria.

Per iconomix l'innovazione non consiste soltanto nella sperimentazione di qualcosa di nuovo – ossia in un'esplorazione vera e propria – ma anche nell'ottimizzazione di ciò che già esiste. Gran parte delle nostre risorse è destinata al continuo miglioramento dei moduli d'insegnamento esistenti, del sito Internet, dei programmi di formazione continua e dei processi sottostanti. Allo stesso tempo, tuttavia, abbiamo sempre in cantiere una serie di nuove idee.



Manuel Wälti è responsabile di iconomix dal 2007 e dal 2010 vicerisponsabile dell'unità Coordinamento della ricerca e formazione economica della BNS.

A tal proposito non si deve sottovalutare il costo di un nuovo progetto: gli investimenti necessari affinché un nuovo modulo d'insegnamento, una nuova funzionalità web, un nuovo formato di corso di formazione raggiungano il livello di maturità richiesto sono elevati. Di norma, dopo un primo lancio, sono necessari diversi aggiornamenti e sperimentazioni, prima che un nuovo prodotto sia pronto per l'uso. Al fine di garantirne la qualità, è indispensabile un gran numero di test e feedback. E questo senza contare i casi in cui abbandoniamo un'idea in seguito a riscontri negativi...

E poi a volte ci vuole tempo, perché il successo dei nuovi progetti non è immediato. Inoltre, non sappiamo mai con certezza, quali idee di oggi saranno i grandi successi di domani. Nonostante gli anni di esperienza, non siamo mai in grado di capire esattamente quali siano i bisogni e le aspettative – meno che mai nell'era della trasformazione digitale – e quindi siamo costretti a sperimentare di continuo.

Facciamo molti test per capire meglio i bisogni e soddisfare le aspettative.

Fortunatamente iconomix può permetterselo: non dobbiamo offrire un programma di lezioni completo, ma possiamo invece concentrarci su un'offerta complementare. E sfruttiamo al meglio questo margine di manovra. Tanto più che iconomix dispone ora di una solida base di moduli d'insegnamento di provata efficacia, di una piattaforma web stabile e di programmi di formazione collaudati. Ci possiamo quindi concedere il piacere di sperimentare cose nuove.

Grazie alla collaborazione con insegnanti curiosi ed aperti riceviamo preziosi feedback e spunti dalla pratica. Si è inoltre consolidata la cooperazione con le università, le scuole universitarie professionali e le alte scuole pedagogiche. Altrettanto importanti sono i partner che si occupano della produzione: editori esperti, sviluppatori di applicazioni e giochi nonché designer.

Così, con il passare del tempo, è nato un ambiente professionale contraddistinto da una cultura che cerca e accetta i cambiamenti abbracciando anche gli insuccessi. Non solo tolleriamo gli errori, ma speriamo di commetterne, perché solo così possiamo fare sempre meglio.

Abbiamo una visione positiva degli errori, perché ci aiutano a fare progressi.

Per questo quando parliamo di innovazione usiamo termini quali «prototipi», «versioni beta» o «pilota» – e lo segnaliamo sempre: «Attenzione, non sono ancora un prodotto esente da errori, ma sono ancora in fase di sviluppo. Per favore, provatemi e date un feedback ad iconomix sulla vostra esperienza. In questo modo contribuirete al futuro di iconomix e allo stesso tempo all'innovazione nel campo dell'istruzione.»

Ora ci possono essere insegnanti che pensano che la scuola non debba diventare un laboratorio per progetti incompiuti. È opinione diffusa che non sia opportuno utilizzare gli studenti come «collaudatori». Ciononostante, di tanto in tanto offriamo versioni beta. In questi casi ci rivolgiamo agli insegnanti che vogliono provare qualcosa di nuovo. Se si vuole restare sul sicuro, è meglio aspettare che un nuovo modulo d'insegnamento o una nuova funzionalità web siano stati perfezionati e vengano ampiamente utilizzati prima di integrarli nelle proprie lezioni. Apprezziamo indifferentemente entrambi gli approcci.