

CAPITALE UMANO

L'estate dei giovani: il digital camp meglio della spiaggia

di Max Bergami

L'estate di alcuni giovanissimi e delle loro famiglie sta cambiando. Dopo le colonie degli anni Cinquanta e Sessanta, l'Interrail degli anni Settanta e Ottanta, le destinazioni da beach party degli anni Novanta e Duemila, oggi i più smart scelgono i Summer Camp digitali che vanno dalla robotica al video editing, dal 3D printing agli smart objects.

Le esperienze di questo tipo in Italia sono ancora poche, ma l'attenzione verso la formazione digitale di ragazze e ragazzi sta crescendo. L'iniziativa dimensionalmente più rilevante è quella di H-Farm che offre laboratori e corsi estivi a pagamento a Treviso e Milano, coinvolgendo oltre 1.200 giovani dalle elementari alle superiori. Altri progetti di questo tipo, per quanto su scala ridotta, stanno nascendo un po' ovunque in Italia. Tra questi, a Modena c'è Ragazze Digitali, organizzato da Michele Colajanni dell'Università di Modena e Reggio Emilia, in collaborazione con l'European Women's Management Development e destinato alla formazione digitale delle giovani donne; a Palermo si svolge l'High Tech Law Summer Camp, il primo campo estivo tecnologico di educazione alla legalità promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, della durata di due settimane per ragazzi delle superiori; in Salento si tiene il Digital Camp, destinato ai giovanissimi tra 5 e 13 anni, organizzato da Tribù Digitale con focus su robotica, coding, video-

game e storytelling digitale; a Bologna, la Fondazione Mast organizza 3D-printing and smart objects, una summer school della durata di una settimana full-time, rivolta a giovani di terza e quarta superiore che si sfidano nella progettazione e realizzazione di oggetti intelligenti utilizzando stampanti 3D, schede Arduino e sensori. Questa summer school (che prevede borse di studio per la partecipazione e la residenzialità) è realizzata in collaborazione con il gruppo industriale Coesia, Dallara Automobili, Zerynth, Università di Bologna, Università di Pisa e con l'Ufficio Scolastico per la Regione Emilia-Romagna.

L'incontro con questi giovanissimi che hanno deciso di dedicare un pezzo delle vacanze estive a un'esperienza così intensa è confortante. Una ragazza del liceo artistico che ha la passione per l'arte e ha già studiato all'estero, è molto interessata alle tecnologie. Un ragazzo originario della Russia parla quattro lingue, vive in Italia da poco più di un anno, studia al Liceo Scientifico e dedica il proprio tempo libero alla stampa 3D e al lancio di un nuovo videogioco alcuni amici. Un altro di origini cubane, vive in Italia da moltissimi anni, parla 3 lingue, ha fatto uno stage in Polonia e sta lavorando per creare una startup. Un altro, il più giovane, sembra un più riservato degli altri, ma nella sua casa della provincia di Modena si è fatto un laboratorio da inventore dove ha creato uno smartwatch, una nuova stampante 3D e un piccolo escavatore automatiz-

zato. Sorprendentemente, ma forse non troppo, una parte significativa dei partecipanti suona uno strumento musicale.

Viviamo il paradosso di un paese in cui la disoccupazione giovanile supera il 35% e dove contemporaneamente le imprese denunciano la scarsità di personale in possesso delle competenze richieste dalla rivoluzione digitale. La situazione sembra più grave nei settori manifatturieri dove i nuovi tecnici specializzati corrispondono a profili che la scuola ancora non sembra in grado di produrre, almeno su larga scala. Infatti, il matrimonio tra manifattura e tecnologie digitali sta portando rapidamente al superamento delle professioni tradizionali e alla crescita della domanda di persone in grado di operare in processi innovativi e tecnologie emergenti. In Italia il tema della diffusione delle competenze digitali è critico perché i curricula scolastici e universitari resistono al cambiamento. Il Piano Nazionale per la Scuola Digitale è ben impostato perché correttamente interpreta il digitale non solo come uno strumento, ma come un grande cambiamento nella società. Tuttavia il sistema scolastico si muove a una velocità insufficiente a offrire ai giovanissimi l'apprendimento necessario a diventare protagonisti del futuro, a causa di motivi sia amministrativi, sia finanziari, sia di competenze. Le esperienze virtuose dipendono essenzialmente dalla motivazione intrinseca dei dirigenti scola-

stici e dei docenti. Anche la situazione delle università è migliorabile, in quanto la nuova conoscenza è ancora prevalentemente concentrata nei gruppi specialistici, con un impatto moderato sul resto della comunità scientifica e sui curricula di altre aree, come invece l'innovazione sta facendo nella società. Infine c'è il problema dell'attrattività delle scuole e dei corsi di laurea tecnici, raramente visti come "cool" dalla maggior parte dei giovani, più interessati ad altri modelli di ruolo. Probabilmente è necessario pensare anche alla reinterpretazione dello status sociale di alcune professioni e di alcuni percorsi formativi. I ragazzi delle Summer School hanno compreso che occuparsi di digital making può essere molto "cool", anzi in molti casi può anche essere un'occasione per conoscere persone diverse con cui restare in contatto e stringere nuove amicizie.

Servirebbe un grande alleanza tra le imprese innovative, le scuole, le fondazioni, le università e i media per offrire percorsi formativi nuovi su scala molto più ampia, basandosi sulle migliori esperienze disponibili, e per accendere la passione di alcune migliaia di giovani.

Forse le imprese avrebbero meno problemi di skill shortage per sostenere i propri percorsi di sviluppo e verosimilmente si potrebbe incidere sull'occupazione giovanile. In tutti i modi avremmo offerto ai giovanissimi l'idea di poter essere protagonisti di un futuro nuovo.

IN ITALIA

Da Treviso a Salerno,
da Modena a Palermo,
si moltiplicano
i corsi estivi
sulla cultura digitale

L'ALLEANZA

La Fondazione Mast
di Bologna, con
imprese e università,
spinge i giovani
verso l'innovazione

