

LOST IN TECH

Politiche Giovanili e Tecnologia

Indice

INTRO

A cura di Fabio Raffaelli (Ufficio Politiche Giovanili)

4

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Una convivenza inevitabile tra rischi ed opportunità

6

IL MONDO DEL GAMING

Nuova forma culturale per leggere il presente

8

MEDIA EDUCATION E SOCIAL MEDIA

Consapevolezza e responsabilità per una cittadinanza digitale moderna

12

STEAM (SCIENZA TECNOLOGIA INGEGNERIA ARTE MATEMATICA)

Come coinvolgere i giovani del territorio nelle scienze e tecnologie?

15

IL PUNTO DI VISTA DEI GIOVANI

Qual è lo slancio per il futuro?

18

Intro

A cura di Fabio Raffaelli (Ufficio Politiche Giovanili)

“Lost in Tech” è una serie di incontri dedicata all’esplorazione del digitale, della tecnologia e della scienza, pensata per coinvolgere e dialogare con la popolazione giovanile dell’Alto Adige. L’iniziativa si propone di fare il punto sulle attività già in corso nel territorio, stimolando al contempo una riflessione sugli ambiti di intervento prioritari per il futuro.

L’Ufficio Politiche Giovanili della Ripartizione Cultura Italiana è attivo dagli inizi degli anni ‘80 nella promozione di attività e potenzialità giovanili. Nel corso degli anni, interessi e bisogni sono cambiati e così, in concomitanza con la pandemia da Covid-19 del 2020 e la conseguente linea europea denominata “Nuovo Bauhaus Europeo”, è stata fatta una riflessione su tutti gli ambiti più scientifici e tecnologici che, come ufficio pubblico dedicato ai giovani, erano stati trattati in maniera ancillare rispetto a temi più tradizionalmente culturali. Il “Nuovo Bauhaus Europeo” prevede esplicitamente **l’avvicinamento degli ambiti più scientifici a quelli più culturali quale strategia per un futuro più sostenibile**.

Ne è conseguito quindi l’avvio di una sperimentazione della durata di tre anni per capire se le tematiche scientifiche e tecnologiche potessero essere un filone da percorrere nell’ambito di politiche giovanili. Nei tre anni di test sono emerse, con successo, due grandi piattaforme: **“Mille e Una Scienza”**, festival di

divulgazione scientifica per ragazze e ragazzi realizzato dall’associazione Arciragazzi, e **“GameGround”**, il festival dedicato al mondo dei videogiochi realizzato dall’associazione BeYoung (UPAD). Dopo tre anni di cambiamenti e crescita, entrambi i progetti per il 2024 iniziano a trasformarsi, da eventi satellite, a vere e proprie **piattaforme** che lavorano tutto l’anno sull’intero territorio provinciale per intercettare passioni, oltre a creare occasioni per rendere i giovani consapevoli delle **potenzialità e dei rischi delle nuove tecnologie** e per utilizzarle in maniera responsabile e costruttiva per lo sviluppo della società.

Parallelamente alla crescita di queste piattaforme, l’Ufficio ha coinvolto studenti universitari dell’Alto Adige, giovani ragazze e ragazzi desiderosi di attivarsi sul territorio per diffondere la conoscenza scientifica e facilitare la comprensione delle tecnologie quotidianamente utilizzate. È stato avviato un processo di connessione tra queste energie giovanili e le associazioni locali interessate a trattare e divulgare tali tematiche nella comunità. Nell’autunno del 2024, i centri giovanili Juvenes e Pierino Valer di Bolzano proporranno attività legate alle nuove tecnologie. Questi programmi offriranno **ai giovani di diverse età la possibilità di interagire con le tecnologie** in modo pratico e responsabile.

Nel medesimo contesto, ci si è interrogati sulla necessità, nel 2024, di includere in un luogo dedicato alla cultura giovanile un corner tech.

Questo spazio permetterebbe a qualsiasi ragazzo o ragazza di sperimentare strumenti innovativi come stampanti 3D, strumenti di intelligenza artificiale e taglio vinile. I centri giovani di tutta la provincia si sono attivati per allestire nei propri spazi questi **corner tecnologici** siano in grado di essere il primo step per avvicinare ragazzi e ragazze, così come anche bambine e bambini a queste tecnologie.

Dopo un’adeguata formazione, saranno in grado di offrire momenti educativi di alta qualità, contribuendo così a rendere le nuove generazioni più consapevoli e preparate ad affrontare le sfide tecnologiche del presente e del futuro.

La retorica attuale sulle nuove tecnologie, dai social media all’intelligenza artificiale, non è univoca e, nei riguardi dei giovani è particolarmente concentrata sui rischi e la loro prevenzione. Benché il tema sia importante, crediamo che in quanto Politiche Giovanili sia anche necessario sostenere percorsi che si concentrano su un **uso positivo e consapevole di questi strumenti**. Si tratta d’altronde di strumenti che sono le persone a dover imparare a governare e la vera sfida è quella della consapevolezza. È attraverso percorsi di **approfondimento, confronto e libera sperimentazione** che i giovani hanno la possibilità di conoscere gli strumenti e saperli domare e non il contrario.

Gli incontri di “Lost in Tech” nascono proprio per andare a raccontare **quattro buone pratiche**

italiane che utilizzano questi strumenti in maniera positiva e responsabile. Nello specifico sono stati trattati i temi dell’intelligenza artificiale, del gaming, della realtà virtuale e dei social media. L’intento è stato quello di **incrociare gli sguardi degli esperti nazionali del settore con giovani ragazzi e ragazze che abitano sul territorio** per inquadrare i diversi temi e progettare il futuro.

Il risultato di questo lavoro è condensato nella pubblicazione che tenete fra le mani che diventa, a tutti gli effetti, un documento di lavoro che porta una visione di futuro da parte del territorio sul tema dell’innovazione e del digitale da parte dell’Ufficio Politiche giovanili (Ripartizione Cultura italiana) della Provincia Autonoma di Bolzano.

Trattandosi chiaramente di un ambito in cui le cose cambiano in maniera estremamente celere, questo lavoro è una fotografia dell’oggi che può essere sempre ricalibrata in base alle evoluzioni del tempo. Nel caso ci fossero temi e ragionamenti in cui ti ritrovi e in altri in cui non ti ritrovi, puoi sempre metterti in contatto con il nostro ufficio scrivendo a fabio.raffaelli@provincia.bz.it

Buona lettura



Intelligenza Artificiale

Una convivenza inevitabile tra rischi ed opportunità

22 febbraio 2024, Bolzano - con Datapizza

Nel primo appuntamento, in collaborazione con **Datapizza**, si è discusso dell'Intelligenza Artificiale (IA) e del suo impatto nelle organizzazioni. Giacomo Carlini (responsabile Content & Education) ha fornito una panoramica sulla nascita ed evoluzione dell'IA, evidenziando i principali strumenti utilizzati per la ricerca, la gestione dei testi e la scrittura di codici. È emerso che molti partecipanti usano già strumenti gratuiti per creare testi e ricercare informazioni, sebbene con competenze variabili.

Il relatore ha sottolineato l'importanza di considerare l'**IA come un collega** da cui ottenere supporto in attività ripetitive, ma i risultati devono sempre essere verificati. Inoltre, è stata evidenziata la differenza tra IA e Machine Learning, e i partecipanti hanno appreso come l'IA possa trasformare i dati in maniera utile, pur comprendendo i rischi legati al suo utilizzo, come l'impatto energetico, la gestione dei dati sensibili e la diffusione di disinformazione.

Nella seconda parte del workshop, i partecipanti hanno sperimentato personalmente gli strumenti di IA, creando **presentazioni su argomenti sconosciuti**. L'evento ha mostrato l'elevato interesse per l'IA, vista come un valido supporto per attività ripetitive e un'opportunità per esplorare nuove tecnologie.

In conclusione, i partecipanti a questo incontro hanno potuto **esplorare e sperimentare** le potenzialità di strumenti fino a quel momento anche sconosciuti, hanno portato le loro esperienze nell'esplorazione e sperimentazione di strumenti la cui diffusione è "esplosa" negli ultimi mesi, confrontandosi sui paradigmi e preconcetti diffusi anche tra i ragazzi della loro generazione. La numerosa partecipazione a questo evento ha confermato l'**elevato interesse** per questo argomento e per questi strumenti, facilmente accessibili, ma in parte sconosciuti, visti come colleghi, consulenti o revisori di contenuti.

Intanto in Alto Adige

Formazione di operatori ed educatori giovanili

Nel 2023, le nuove tecnologie hanno iniziato a integrarsi nei percorsi formativi per gli operatori giovanili attivi sul territorio, con un focus particolare su tematiche emergenti come il **Metaverso e le tecnologie VR e XR**, grazie a un incontro realizzato in collaborazione con **MEET Milano**. Nel 2024, l'attenzione si è spostata sul potenziale delle nuove applicazioni di intelligenza artificiale, in particolare **ChatGPT**, attraverso una serie di workshop pensati per sfruttare al meglio queste innovazioni. La formazione ha avuto come obiettivo principale l'apprendimento di strumenti utili per la **gestione di progetti e la comunicazione**, lasciando poi agli operatori la possibilità di personalizzare e adattare i tool in base alle proprie esigenze specifiche.

AI - Handbook

Un importante risultato di questo percorso formativo è stata la creazione di un handbook dedicato all'**utilizzo pratico dell'intelligenza artificiale**, reso disponibile a tutta la cittadinanza sul sito delle Politiche Giovanili. Questo manuale, frutto di un dialogo con le associazioni giovanili del territorio, offre linee guida su come integrare la tecnologia d'intelligenza artificiale nella gestione di progetti culturali, con un focus particolare sul mondo giovanile.

Vai a provincia.bz.it/giovanisti

Creazione di GPT per operatori culturali

Un ulteriore passo avanti nell'integrazione dell'AI è stato lo sviluppo di un **GPT pubblico** all'interno di ChatGPT, progettato per supportare **cittadini e operatori culturali** nella comprensione delle leggi e dei criteri di valutazione della Ripartizione Cultura italiana. Questo strumento, pur non essendo esaustivo, rappresenta un valido aiuto per chi si approccia per la prima volta al settore culturale nella Provincia di Bolzano, **offrendo un feedback rapido e orientativo su idee e progetti**.

Vai a chatgpt.com/g/g-q6gWEzQyL-criteri-ripartizione-cultura-italiana

Creazione di GPT per operatori giovanili

Analogamente, è stato creato un GPT specifico per gli **operatori giovanili**, che include contenuti relativi alle leggi, ai criteri di settore, nonché alle linee d'indirizzo e alla strategia dell'Ufficio Politiche giovanili. Anche in questo caso, lo strumento, pur non esaustivo, offre un primo orientamento utile **per la redazione di domande e per l'analisi preventiva di progetti** da sottoporre all'Ufficio.

Vai a chatgpt.com/g/g-SYuiLR7yx-youth-project-analyzer

AI nella Pubblica Amministrazione

All'interno della Ripartizione Cultura Italiana, sono stati avviati processi di auto-formazione sull'utilizzo della tecnologia AI, con l'obiettivo di rendere più efficienti i flussi di lavoro, sia interni che esterni. Questo sforzo si inserisce in un progetto più ampio volto a **modernizzare una serie di processi** che attualmente seguono logiche più tradizionali, con l'intento di rendere l'amministrazione più "smart" e reattiva alle esigenze contemporanee.



Il mondo del gaming

Nuova forma culturale per leggere il presente

25 marzo 2024, Bolzano - con Strelka Games e Progaming

L'incontro sul mondo del gaming, con la partecipazione di **Strelka Games** e **Progaming**, ha ispirato i giovani partecipanti grazie alla testimonianza di **Pietro De Grandi**, fondatore di Strelka Games. La sua storia, partita da Trento fino a creare un'azienda internazionale, ha mostrato come seguire le proprie passioni possa portare a opportunità professionali anche in un settore di nicchia come i videogiochi.

Durante la discussione, i ragazzi hanno esplorato il **futuro dei videogiochi**, i rischi associati come la dipendenza e la solitudine, e il ruolo sociale dei

videogiochi come strumenti di intrattenimento e socializzazione. Hanno sottolineato l'importanza di luoghi di aggregazione per bilanciare la socializzazione virtuale. I partecipanti hanno anche discusso del **potenziale dei videogiochi** in ambiti come l'educazione, vedendoli come strumenti per un apprendimento più coinvolgente.

Nel laboratorio con ProGaming, i ragazzi hanno sperimentato la creazione di una **community online**, streammando su **Twitch** e **Discord**, e acquisendo competenze concrete su queste piattaforme. L'incontro ha evidenziato come

il mondo dei videogiochi offra non solo **opportunità creative** nella produzione, ma anche **professionali** nella promozione, eventi, e comunicazione attraverso i social media e piattaforme come Discord e Twitch.

Intanto in Alto Adige

Piattaforma GameGround

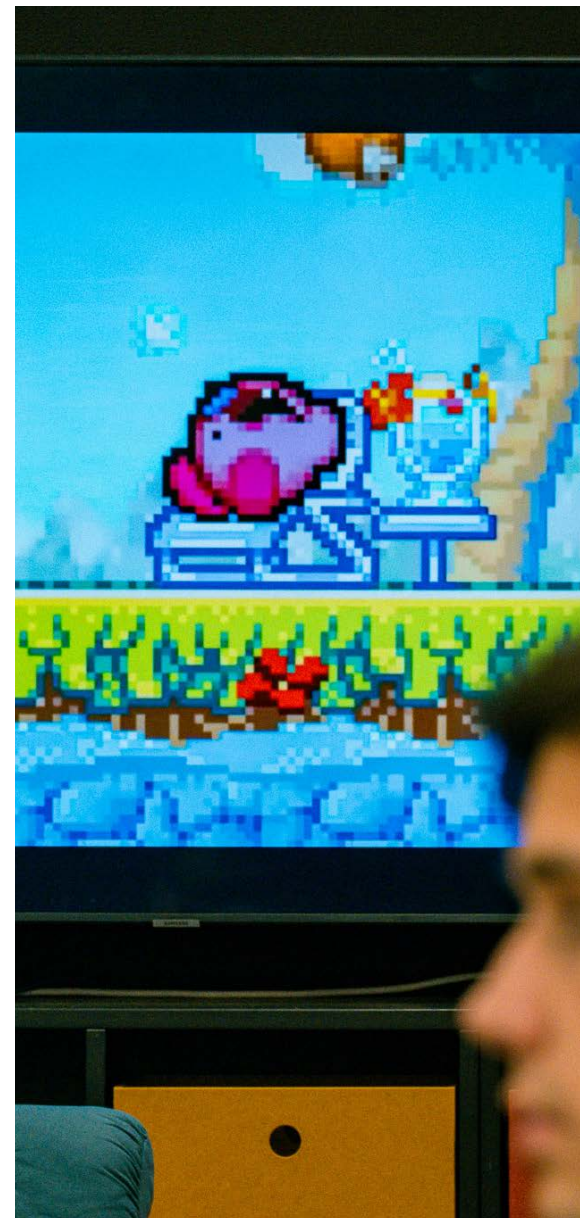
L'Ufficio Politiche giovanili sostiene il progetto **GameGround**, realizzato dall'associazione **BeYoung (UPAD)**, che si propone di promuovere il mondo del videogioco con la stessa serietà e attenzione riservata ad altri ambiti culturali più tradizionali. Sia a livello culturale che economico, è uno dei settori, soprattutto se legato alle politiche giovanili, più interessanti da esplorare:



si tratta di un tema che negli ultimi decenni si è evoluto esponenzialmente con diverse ramificazioni che escono dal gaming “puro” comprendendo diversi temi di attualità come la creatività, la tecnologia, la comunicazione, la violenza, l'etica.... Inoltre, GameGround si allinea con tutte le tre aree strategiche dell'Ufficio: **accessibilità, approfondimento e sperimentazione**. Vai a gameground.it/

Videogame e accessibilità

Il videogioco rappresenta un ponte fondamentale per l'accessibilità, soprattutto considerando il forte interesse che suscita tra le nuove generazioni. In un territorio come il nostro, dove è spesso difficile coinvolgere i giovani nelle forme di cultura più tradizionali, il medium videoludico offre un'opportunità unica per entrare in contatto con ragazze e ragazzi che, per vari motivi, si



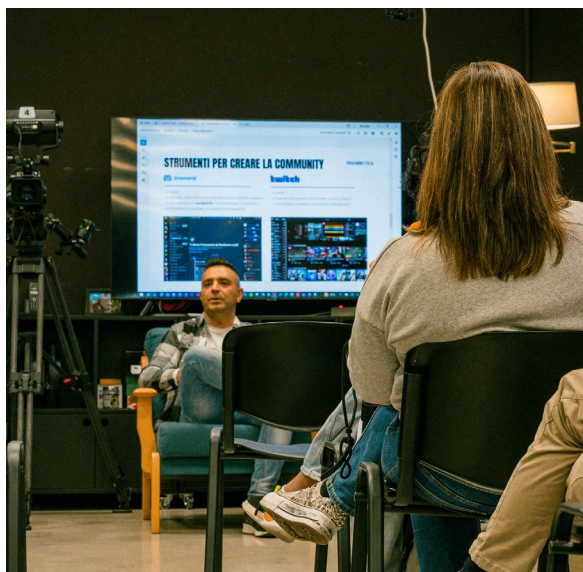
trovano distanti da questi ambiti. Il videogioco diventa così uno **strumento inclusivo**, capace di avvicinare **le nuove generazioni al mondo culturale**.

Videogame e approfondimento

GameGround offre numerose occasioni per gli appassionati di videogiochi di approfondire i propri interessi. La piattaforma propone **workshop tematici**, talk e incontri con autori, giornalisti e content creator specializzati, creando uno spazio di dialogo e conoscenza. Questi momenti formativi permettono ai giovani di **esplorare in maniera più consapevole** le dinamiche del videogioco, approfondendo le loro competenze e passioni in un **contesto educativo**.

Videogame e sperimentazione

Il terzo pilastro della strategia dell'Ufficio Politiche giovanili, la sperimentazione, trova espressione nella possibilità per le giovani generazioni di condividere risorse e spazi per sviluppare la **propria visione creativa** del videogioco. Un esempio concreto di questa filosofia è stata l'organizzazione di una GameJam, un evento sperimentale che ha permesso a ragazze e ragazzi di cimentarsi nella **creazione di un videogioco**. Successivamente, grazie al supporto di BeYoung, è stato aperto uno spazio dedicato dove i giovani possono continuare a sviluppare i propri progetti videoludici in autonomia, trasformando le loro idee in realtà.



Media education e Social Media

Consapevolezza e Responsabilità per una Cittadinanza Digitale moderna

22 aprile 2024, Bolzano - con Nefele

L'incontro sui social media e la media education, guidato da **Filippo Boschero**, fondatore di **Nefid**, ha introdotto i partecipanti al mondo degli influencer virtuali attraverso l'esperienza di **Nefèle**, la prima influencer virtuale italiana. Nefèle, progettata per trasmettere **valori positivi e sfidare gli stereotipi** di bellezza diffusi sui social media, ha stimolato discussioni su come utilizzare le piattaforme digitali per promuovere messaggi significativi e responsabili.

Nella seconda parte del workshop, i partecipanti hanno creato i propri influencer virtuali, imparando ad utilizzare strumenti digitali e riflettendo su come costruire narrazioni coerenti e trasmettere valori attraverso i social media. Questo esercizio ha aiutato i ragazzi a comprendere il potenziale e i rischi dei social, evidenziando l'importanza di una **media education che formi utenti consapevoli e critici**.

L'incontro ha così offerto una visione critica e creativa dell'uso dei social media, sottolineando il ruolo fondamentale della media education nel guidare i giovani verso un utilizzo più responsabile delle piattaforme digitali.

Intanto in Alto Adige

Rete dei Tech Corner

In tutta la Provincia di Bolzano sono stati istituiti **diversi tech corner**, spazi dedicati all'interno dei centri giovanili che offrono attrezzature all'avanguardia per permettere ai giovani di sperimentare con la tecnologia. Ogni tech corner è equipaggiato di una **stampante 3D**, un **taglio vinile** e un **computer**, mettendo a disposizione tutto il necessario per chi desidera esplorare e realizzare le proprie idee. Che si tratti di personalizzare una tazza o una maglietta, oppure di creare in 3D il prototipo di un progetto, questi spazi offrono un'opportunità unica per i ragazzi e le ragazze di cimentarsi in tecnologie innovative e dare forma alla propria creatività.

Catalogo di laboratori tech

Con l'obiettivo di offrire a chi è interessato alle tematiche da "maker" l'opportunità di approfondire questi argomenti, l'Ufficio Politiche



giovani **sostiene l'attivazione di laboratori e workshop specializzati**, organizzati dai centri giovani di riferimento della Ripartizione Cultura italiana. Questi momenti formativi, strutturati e focalizzati su temi specifici, coprono un'ampia gamma di argomenti: dalla programmazione alla stampa 3D, includendo anche applicazioni creative come la stampa di cioccolato, fino alla costruzione di piccoli robot. L'iniziativa mira a creare spazi dove i giovani possano **esplorare e sviluppare competenze tecniche in modo pratico e innovativo**.

Media Education Center

Il centro giovani **Pierino Valer** ha deciso di affermarsi come punto di riferimento nell'ambito dell'educazione extra-scolastica, con un focus particolare sulla Media Education. L'obiettivo è sensibilizzare la **cittadinanza, soprattutto i giovani, sull'utilizzo consapevole dei media**, che si tratti di giornali, podcast o social media. Attraverso una serie di incontri e workshop, il centro si propone di esplorare e far comprendere i rischi e le opportunità legati all'uso dei media,

fornendo ai partecipanti gli strumenti necessari per navigare in modo critico e informato nel complesso panorama mediatico contemporaneo.

Creator Academy

L'associazione **BeYoung (UPAD)** ha sempre mostrato un forte interesse per il mondo della comunicazione, integrando regolarmente la presenza di content creator nei vari progetti che organizza. Tra la fine del 2023 e l'inizio del 2024, BeYoung ha lanciato un progetto che ha approfondito in maniera specifica le dinamiche e i meccanismi dietro queste **"nuove" professioni**. Attraverso una serie di incontri con figure di spicco come Pietro Morello e workshop mirati con esperti del settore, l'associazione ha voluto offrire ai partecipanti una comprensione più approfondita del **ruolo e delle competenze richieste ai content creator**, svelando i retroscena di una professione in continua evoluzione.



STEAM (Scienza Tecnologia Ingegneria Arte Matematica)

Come coinvolgere i Giovani del Territorio nelle Scienze e Tecnologie?

23 maggio 2024, Bolzano - con Different

Per la puntata dedicata alla divulgazione scientifica è stato invitato **Dario Grieco**, fondatore di **different**, una piattaforma di divulgazione scientifica e culturale che si è posta l'**obiettivo di consentire a tutte le persone di ampliare il proprio bagaglio culturale** nell'ambito della scienza, della tecnologia, dell'ambiente e delle scienze umane, e ha fatto della lotta alle fake news la propria bandiera.

È stato dedicato ampio spazio al fenomeno della diffusione delle **fake news** attraverso i social media, soprattutto in ambito scientifico, e sono state fornite alcune indicazioni per verificare l'attendibilità di una notizia.

Attraverso l'esperienza di different sono state presentate le migliori piattaforme social per le attività di divulgazione e assieme ai partecipanti si è discusso delle migliori modalità di comunicazione.

La creazione di una **"Community"** si è poi rivelata la modalità migliore per diffondere contenuti più impegnativi e specifici, raggiungendo e coinvolgendo una platea di persone interessate.

Intanto in Alto Adige

Mille e una Scienza

"Mille e una Scienza" è un festival di divulgazione scientifica promosso da **Arciragazzi**, che si avvale della collaborazione di numerosi partner fondamentali, tra cui l'Ufficio Ricerca e Innovazione della Provincia di Bolzano, la Libera Università di Bolzano e l'Intendenza Scolastica in lingua italiana. Queste istituzioni costituiscono la spina dorsale dell'iniziativa, contribuendo a darle forma e sostanza. Nel 2024, il festival ha subito un'evoluzione significativa, trasformandosi in una piattaforma attiva durante tutto l'anno, con l'obiettivo di **rendere il mondo delle scienze e della tecnologia più accessibile alle nuove generazioni**. Attraverso questa iniziativa, si intende offrire ai giovani l'opportunità di approfondire le **tematiche scientifiche**, favorendo lo sviluppo di cittadini più consapevoli e informati, capaci di comprendere e interagire criticamente con il mondo che li circonda.

Vai a milleunascienza.com

Premio Eureka

Il premio "Eureka", istituito nell'ambito del festival "Le Mille e una Scienza", è concepito per offrire visibilità e riconoscimento a bambini e ragazzi del territorio altoatesino che dimostrano un interesse e una passione particolare per le scienze. Questo premio, assegnato annualmente, è destinato a **giovani dagli 8 anni** in su che si sono distinti per le loro **invenzioni** o per il loro impegno nella **divulgazione scientifica**, sia attraverso l'arte che mediante la creazione di video. L'obiettivo è quello di valorizzare il **talento e la creatività dei ragazzi**, offrendo loro una piattaforma dove condividere le proprie idee e ispirare la comunità con il loro entusiasmo per la scienza.

Teslab

Il centro Teslab, gestito da Arciragazzi, si pone l'obiettivo di promuovere le scienze tra bambini e ragazzi, integrando queste discipline all'interno di un percorso educativo che va oltre la tradizionale didattica scolastica. Nei suoi spazi, così come attraverso attività itineranti che portano la scienza direttamente sul territorio, vengono organizzate regolarmente **iniziative focalizzate sulle discipline STEAM**. Queste attività, che si svolgono sia in maniera continuativa sia attraverso eventi e momenti specificamente dedicati, mirano a diffondere la conoscenza scientifica in modo informale e accessibile. L'approccio del centro Teslab è quello di creare **un ambiente stimolante e inclusivo**, dove i giovani possano avvicinarsi al mondo della scienza attraverso esperienze pratiche e interattive, favorendo così una comprensione più profonda e appassionata delle materie STEAM.

Science Camp estivi

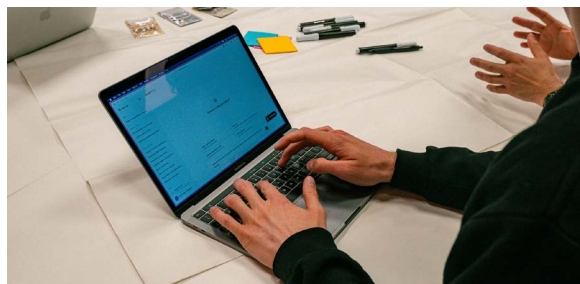
Ogni estate, in preparazione dell'evento "Mille e una Scienza", Arciragazzi promuove una settimana dedicata ai bambini e alle bambine, con l'obiettivo di introdurli/e in maniera concreta e stimolante alle discipline STEAM. Durante questa settimana, i giovani partecipanti sono coinvolti in **una serie di esperimenti** che, attraverso l'**approccio ludico, incentivano lo sviluppo della loro curiosità scientifica**. Parallelamente, vengono organizzate visite guidate presso i principali siti scientifici del territorio, offrendo loro un'esperienza formativa che combina apprendimento teorico e pratico. Questo percorso mira a coltivare un interesse profondo e duraturo per le materie STEAM, fornendo ai partecipanti l'opportunità di esplorare e comprendere le dinamiche della scienza in un contesto reale e interattivo.

EduTech

Nel 2023, l'Ufficio Politiche giovanili ha sostenuto il progetto sperimentale "EduTech", realizzato da **Irecoop** in collaborazione con la **Fondazione Golinelli**. Per una settimana, oltre venti studenti delle scuole superiori hanno partecipato a un'esperienza formativa con un obiettivo chiaro: trovare soluzioni innovative per trasformare la scuola. Questo approccio ha **permesso di stimolare le loro competenze imprenditoriali**, offrendo al contempo l'opportunità di acquisire **nuove skills** nel campo della realtà virtuale e della programmazione.

STEAM Projects

Considerata l'importanza strategica dell'asse STEAM nell'ambito delle Politiche Giovanili, il nostro impegno si concentra sull'**incoraggiare le associazioni locali a sviluppare percorsi che rendano le materie STEAM accessibili e coinvolgenti**. L'obiettivo è quello di creare spazi condivisi e mettere a disposizione risorse, affinché i giovani del nostro territorio possano esplorare e sperimentare in questo campo. In risposta a questa sfida, due associazioni di Bolzano, **Juvenes e Pierino Valer**, hanno già avviato l'organizzazione di workshop dedicati ai bambini e ragazzi interessati ad approfondire **la robotica e la programmazione**.



Il punto di vista dei giovani

03 giugno 2024, Bolzano

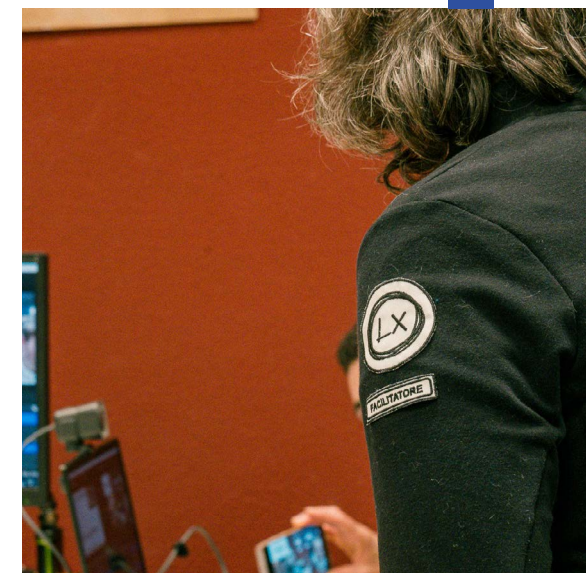
L'ultimo incontro di "Lost in Tech" è stato pensato e progettato come un momento di riflessione rivolto al futuro, aperto a tutti i ragazzi interessati. Il senso era quello di ragionare a seguito degli sguardi e delle posizioni narrate dagli ospiti nazionali sui diversi temi, e incrociare il tutto con la prospettiva portata avanti dai giovani che abitano il nostro territorio.

Oltre ad una call aperta alla cittadinanza, sono state invitate a partecipare tutte quelle associazioni, fra cui anche quelle citate in questo lavoro, che collaborano abitualmente con l'Ufficio Politiche giovanili sui temi di cui sopra.

Si è stato scelto di lavorare con un'attività di "Futurespective", una modalità di facilitazione visuale partecipata, in cui i partecipanti vengono invitati a proiettarsi idealmente nel futuro, immaginando di avere raggiunto determinati risultati e riflettendo poi su cosa ha consentito di raggiungere l'obiettivo dato.

I 23 partecipanti, provenienti da tutto il territorio altoatesino, sono stati quindi coinvolti attivamente contribuendo con le loro riflessioni individuali sul tema "Giovani e Tecnologie" rispondendo alla domanda "Alto Adige 2030: top del top, cosa è stato fatto? Cosa è successo?"

I contributi di tutti sono stati successivamente sottoposti a una selezione, che ha portato ad individuare delle aree d'interesse per il futuro sul binomio "giovani e tecnologia"





Per ogni area si è poi riflettuto sulle priorità e necessità d'intervento:

È emerso che, per l'area **COMUNICAZIONE**, sia fondamentale portare le politiche giovanili direttamente nei **luoghi** di aggregazione dei giovani, utilizzando **un linguaggio e uno stile visivo** in linea con le loro preferenze. La traduzione delle iniziative principali in **inglese** è stata considerata essenziale per raggiungere una platea più ampia e inclusiva.

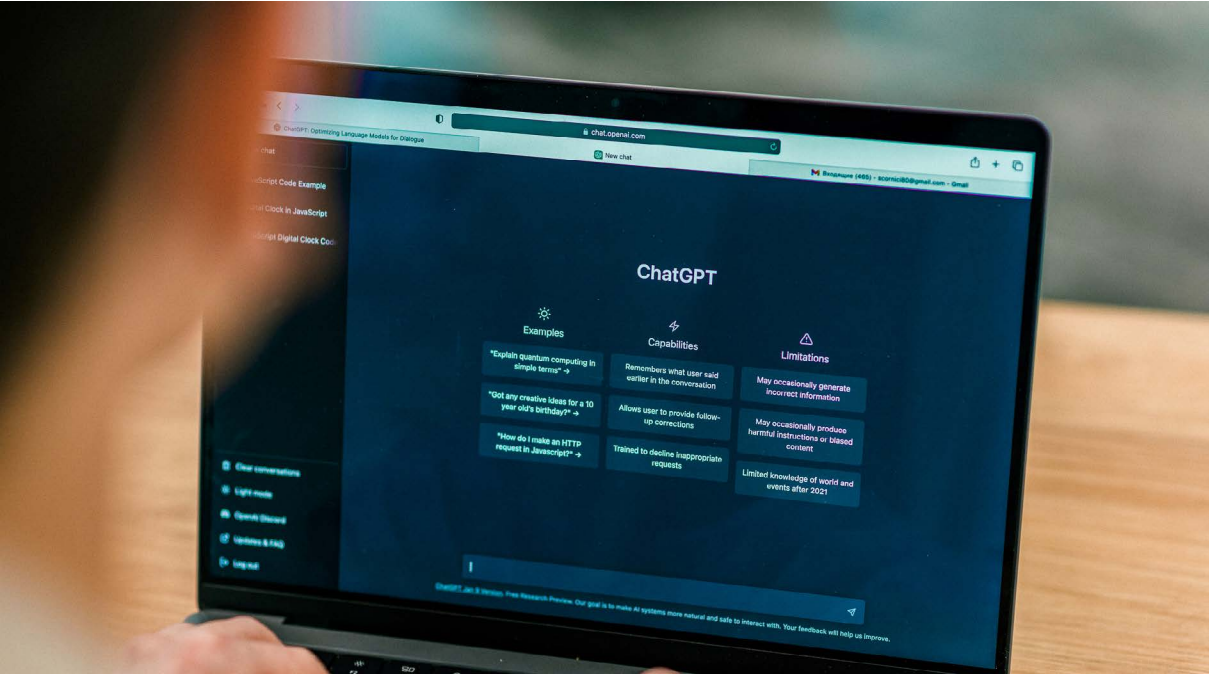
È emerso che, per l'area **SENSIBILIZZAZIONE E SOSTEGNO**, sia necessario **migliorare la collaborazione tra le politiche giovanili e le scuole**. Sono state suggerite campagne intergenerazionali per sensibilizzare anche gli adulti, incentivando un approccio positivo all'uso delle nuove tecnologie come strumenti utili.

È emerso che, per l'area **EVENTI**, vi sia un forte interesse per festival dedicati ai temi digitali e tecnologici, come videogame e intelligenza artificiale, con eventi accessibili e stimolanti per i giovani. Si è discusso della possibilità di ospitare **manifestazioni di rilievo internazionale** per fare della nostra provincia un centro attrattivo su queste tematiche.

È emerso che, per l'area **GIOVANI ATTIVI — SCAMBIO DI COMPETENZE**, lo **scambio intergenerazionale** è molto apprezzato, poiché permette ai giovani di apprendere da chi ha esperienza e viceversa. Sono richiesti workshop pratici su temi tecnologici specifici, che **permettano ai giovani di contribuire con idee innovative**.

È emerso che, per l'area **FATTI AI-UTARE — INTELLIGENZA ARTIFICIALE**, sia prioritario **integrare l'IA nella vita quotidiana** per automatizzare compiti ripetitivi e ridurre i bias, favorendo così **un'accettazione positiva delle nuove tecnologie**. Tuttavia, rimane essenziale mantenere attivo il contributo umano e creativo.

È emerso che, per l'area **INVESTIMENTI**, vi sia un forte desiderio di fondi **per formazione continua e prevenzione**, con spazi multifunzionali dedicati a progetti tecnologici e digitali. È importante anche promuovere un **approccio aperto e inclusivo** che coinvolga l'intera provincia e valorizzi le nuove tecnologie come parte integrante della cultura locale.



Infine sono state individuate delle tematiche specifiche da approfondire legate al binomio “giovani e tecnologia” in Alto Adige, qui elencate in ordine di priorità.

Immaginario — coinvolgimento nella visione del futuro	Benessere collettivo	Cultura Pop	Robotica
Energia	Universo (spazio)	Stampanti 3D	Costruzione di Circuiti Elettronici
Sviluppo Software — accessibilità al pubblico	Sicurezza della navigazione	Giochi di Ruolo	Trasporti
Svago	Salute	Cosplay	

Un progetto dell'Ufficio Politiche Giovanili

