

## ESPERIENZE e VISSUTI

# Al via il progetto Next Gen: BE Your DIGITAL Revolution

Mario Vitolo

**D**a qualche anno il mondo della formazione si interroga su come agire un ruolo di rilievo rispetto alla grande sfida della transizione digitale.

Il nostro paese, come altri del bacino del mediterraneo sta scontando un approccio culturale che mostra delle resistenze alla forte transizione in corso. Dal 2005 l'Unione Europea, prima attraverso il JRC e poi, dal 2017 con il progetto Dig.Comp., spinge i singoli stati membri ad attuare politiche di sensibilizzazione al digitale e finanzia interventi di formazione e istruzione tesi all'acquisizione di competenze digitali.

Secondo il DESI<sup>1</sup> della Commissione europea, in Italia sono 26 milioni le persone senza competenze digitali di base. Inoltre, solo il 43,1% delle donne possiede competenze digitali di base, rispetto al dato Ue del 52,3%. Il nostro Paese, in aggiunta, presenta il più alto tasso di NEET<sup>2</sup> in Europa, secondo solo alla Romania. Al Sud Italia il dato più preoccupante con il 61% dei NE-

ET e con 1 giovane su 5 che abbonda la scuola.

La somma di questi due fattori, da una parte limita i diritti di cittadinanza di milioni di persone, dall'altra penalizza i processi di sviluppo del Paese per carenza di professionalità adeguate, riducendo fortemente l'occupabilità. La crisi globale dovuta al Covid-19 ha colpito significativamente i giovani poiché accelerando ancora di più l'innovazione tecnologica, ha ampliato il disallineamento delle competenze sul mercato del la-

voro, innalzando a luglio del 2022, il tasso di disoccupazione giovanile al 24%.

### Il Fondo per la Repubblica Digitale

Per accompagnare l'Italia verso la transizione digitale, ispirandosi all'innovativa e positiva esperienza di partnership tra pubblico e privato sociale del *Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile*, è nato il Fondo per la Repubblica Digitale<sup>3</sup>. Si tratta

di una partnership tra Governo e l'ACRI - Associazione di Fondazioni e Casse di risparmio, che si muove nell'ambito degli obiettivi di digitalizzazione previsti dal PNRR e dall'FNC.<sup>4</sup> Il Fondo – in via sperimentale per gli anni 2022-2026 – stanza un totale di circa 350 milioni di euro ed è alimentato da versamenti effettuati dalle Fondazioni di origine bancaria. L'obiettivo è sostenere progetti, selezionati attraverso bandi, rivolti alla formazione e all'inclusione digitale, per accrescere le compe-



1 *Digital Economy and Society Index*.

2 Acronimo inglese di *Not [engaged] in Education, Employment or Training*.

3 Istituito con il decreto legge n. 152 del 6 novembre 2021, convertito con modificazioni dalla legge n. 233 del 29 dicembre 2021.

4 Fondo Nazionale Complementare.

tenze digitali e sviluppare la transizione digitale del Paese. Ad oggi, il Fondo ha pubblicato 4 Bandi e due di questi sono già stati valutati ed avviati: *OnLife*, rivolto a giovani NEET, e *Futura*, rivolto alle donne.

Sono in corso di valutazione gli ulteriori due: *Prospettive*, rivolto a inoccupati e disoccupati tra i 34 ed i 50 anni, ed *In Progresso*, rivolto a lavoratori con mansioni a forte rischio sostituibilità. I primi due bandi hanno visto la candidatura di 318 progetti di cui 23 quelli selezionati - 12 progetti rivolti ai giovani ed 11 progetti rivolti alle donne - coprendo l'intero territorio nazionale.

## Il bando *OnLife*

Il Fondo per la Repubblica Digitale ha avviato il primo bando *OnLife*, destinato ai Neet, con una duplice ambizione. Avviare al lavoro circa 1000 NEET e raccogliere idee e buone prassi per il futuro che potessero allargare il campo delle attività proposte al target di riferimento, andando ben oltre i corsi di formazione e le classiche attività di orientamento. A conferma di ciò ha indi-



viduato un comitato scientifico indipendente composto da docenti universitari italiani di fama internazionale come Raffaella Sudan e Luciano Floridi<sup>5</sup>, che hanno espresso elementi di forte innovazione nella stesura dei Bandi. In questo quadro di riferimento l'avviso *Onlife*<sup>6</sup> raccoglie gli spunti del neologismo che lo identifica, ideato dal prof. Floridi. Il neologismo, coniato dal filosofo italiano nel 2014, che giocando con i termini online e life vuole intendere che non siamo più noi ad essere online, ma sono i media ad essere onlife, offre una riflessione sul rapporto tra società dell'Infosfera e i giovani. Viviamo in un contesto ibrido, ben rappresentato dalla metafora delle Mangrovie. Esse crescono

in un clima dove il fiume (di acqua dolce) incontra il mare (di acqua salata). In questo contesto non possiamo riconoscere se l'acqua sia dolce o salata, perché si tratta di una terza tipologia, l'acqua salmastra. Allo stesso modo non possiamo distinguere nettamente quando siamo online o offline: siamo nell'ibridazione onlife. Questo trasforma la nostra vita, a tutti i livelli. Si pensi al tempo lavorativo: non ha oggi un confine definito e confinato nelle mura e negli orari di ufficio, siamo raggiungibili in ogni momento della giornata e della settimana: uno spazio pubblico come quello lavorativo, raggiunge uno spazio privato. Probabilmente, la generazione Z<sup>7</sup> sarà l'ultima a sperimentare una

chiara differenza tra offline e online.

## Il progetto Next Gen: BE Your DIGITAL Revolution

Il Progetto, selezionato nell'ambito del Bando *Onlife*, rappresenta una risposta concreta alla riduzione del numero di NEET in Campania e si propone di offrire nuove esperienze di apprendimento in contesti fisici e digitali, attraverso una multidimensionalità di contesti di apprendimento formali ed informali.

Ha scopo di attivare l'acquisizione di competenze digitali e di sostenere i cosiddetti "scoraggiati"<sup>8</sup> al fine di agevolare il loro ingresso nel mondo del lavoro e for-

5 Raffaella Sadun (Professoressa in *Business Administration in the Strategy Unit presso Harvard Business School*), Oriana Bandiera (Professoressa di Economia alla London School of Economics), Barbara Biasi (*Assistant Professor of Economics presso Yale School of Management*), Francesco Drago (Professore ordinario di Economia Politica presso l'Università di Catania), Luciano Floridi (Professore di Filosofia ed etica dell'informazione presso University of Oxford e l'Università di Bologna);

6 Inserito nella primavera del 2019 tra le voci della Treccani, insomma, è stato dato al termine «onlife» significato di «dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva».

7 Il tema dei NEET, unitamente alla transizione digitale ed alle nuove forme di umanesimo, aprono una riflessione profonda sui rapporti e sulle distanze intergenerazionali.

8 Rischiano maggiormente di diventare NEET: coloro che hanno un basso livello di istruzione; coloro che possono essere definiti "fragili": donne, immigrati, disabili; coloro che provengono da contesti di povertà familiari; coloro che vivono fuori dalle città. A questi fattori contribuiscono alcuni aspetti: la complessa fase di transizione tra la scuola, Università e lavoro; il senso di smarrimento, la mancanza di prospettiva e l'incertezza crescente, che generano i cosiddetti "scoraggiati".

## ESPERIENZE e VISSUTI

### I corsi del Learning Block 4

1. Artificial Intelligence for Smart People
2. Data Science Journey
3. Digital Acceleration for Business
4. Digital Photography: Lightroom
5. Graphic Design 3D & Visual Communication
6. Il web 3.0: Blockchain, AR, VR e Metaverso
7. STEM World - Coding, Robotica e Automazione Industriale
8. Strumenti per il Videomaking: creazione, editing e montaggio
9. Sviluppare applicazioni e software con Java
10. Train for the Digital Platform Revolution

nirgli nuove prospettive di realizzazione professionale. Il modello riprende le tre “macro fasi” del piano Garanzia Giovani; dall’emersione all’ingaggio fino all’attivazione e le integra con un approccio phygital.

Finalità dell’intervento è il coinvolgimento di oltre 150 giovani, di cui 100 da avviare al lavoro entro 24 mesi. Il progetto prevede una struttura modulare, articolata in attività formative e non formative (coinvolgimento, comunicazione, informazione, supporto, matching tra domanda e offerta di lavoro) fortemente integrate tra loro.

La sua realizzazione è affidata ad un partenariato di soggetti profit e non profit. Il soggetto capofila è la Fondazione Saccone che, insieme all’Università degli studi di Salerno e all’Associazione AI.BI., realizzerà entro luglio settembre 2024 circa 2000 ore di formazione, 48 ore di eventi sportivi, 360 ore di coaching e 420 ore di orientamento. Il pro-

getto è realizzato con il supporto di importanti realtà nazionali operanti nel settore delle competenze digitali come *012 Factory*, *Humangest*; *Ninja Marketing*; *Palazzo Innovazione*; *Protom Group*, Gruppo Strategico e Virvelle. A supportarlo territorialmente aziende del settore IT (IT Svil, Healthcare Group, Pagine Mediche, Savino Solution, Hubitat e Viralbeat) e istituzioni (Comune di Salerno, Confindustria Salerno, CSV Salerno). Tramite un approccio ibrido, capace di valorizzare il duplice aspetto fisico e digitale dell’interazione, i destinatari saranno coinvolti in un ecosistema nel quale una piattaforma LCMS<sup>9</sup>, abbinata a framework di AR, giocherà un ruolo chiave per assicurare un’esperienza formativa ingaggiante e di qualità. Il progetto si servirà di metodologie e strumenti didattici innovativi (Gamification, micro-learning, tools interattivi) e strategie di apprendimento integra-

te (didattica in presenza ed e-Learning, esperienze outdoor metaforiche e sportive) per agevolare nei destinatari una crescita reale in termini di competenze digitali e soft/life skills.

Il percorso di apprendimento e di inserimento sarà strutturato in 4 Fasi di apprendimento, denominate Learning Blocks, in una fase di coaching e in una fase di inserimento al lavoro. Il primo Learning Block (60 ore) coinvolgerà i destinatari in sessioni formative di gruppo e perseguirà la finalità di “accompagnare Onlife” i beneficiari, di guidarli verso la comprensione delle dinamiche che regolano l’apprendimento e la vita all’interno dell’Infosfera. Questo primo momento formativo consentirà di fornire capacità digitali di base, soft skills, e di far acquisire un nuovo approccio di Learning Agility. Una volta acquisiti mindset e competenze di base del mondo digitale, i partecipanti saranno coinvolti nel secondo

learning Block, interamente dedicato all’e-Learning.

Ai destinatari verrà fornito accesso ad un’offerta formativa di 800 ore di contenuti fruibili in modalità asincrona da qualsiasi dispositivo fisso e mobile. Per garantire la Learner Autonomy, ogni partecipante potrà costruire il proprio personale percorso di apprendimento in coerenza con le proprie inclinazioni. I percorsi di apprendimento individuale saranno autonomamente costruiti all’interno di contenuti relativi al Digital Marketing, Content Design, Automazione, Robotica e Realtà Aumentata. Il terzo Learning Block consisterà in laboratori esperienziali basati sulla metafora sportiva, stimolando i partecipanti ad “allenare” le proprie competenze.

Il quarto ed ultimo Learning Block offrirà 10 Learning Path specialistici (1000 ore di corsi), in linea con le professioni digitali maggiormente richieste dal mercato del lavoro.

I contenuti riguarderanno la formazione sulle piattaforme digitali, la creazione e l’editing di contenuti (video, 3D, animazioni etc) la Blockchain, la Realtà Aumentata e Virtuale, L’Intelligenza Artificiale, la Data Science, le Discipline STEM, La digitalizzazione per il business e lo sviluppo software.



## Conclusioni

Con il progetto Next Generation si punta alla diffusione pervasiva e consapevole delle tecnologie ICT, focalizzando l'attenzione sull'osservazione dei comportamenti e delle abitudini che questi abilitano, agevolando esistenze degne di essere vissute onlife.

Il progetto, che nutre le sue radici nel "The Onlife Manifesto", affronta i contenuti proposti per binomi e non per dicotomie. In quest'ottica i corsi organizzati dall'Università degli Studi di Salerno come ad esempio "Il web 3.0: Blockchain, AR, VR e Metaverso" oltre a offrire contenuti tecnici, aprono

una riflessione sul binomio pubblico e privato dell'onlife. I giovani impareranno a comprendere il fondersi della sfera privata a quella pubblica con tutte le relative criticità; basti pensare, in questo senso, alla necessità avvertita di uno strumento di tutela come il diritto all'oblio e, all'estremo opposto, a forme di controllo come quelle legate alle pratiche di social recruiting. Sarà data la possibilità ai giovani di confrontarsi in una moltitudine di ambienti fisici e virtuali sul binomio uomo-macchina, che reso più complesso proprio dallo sviluppo di tecnologie come l'AI o il machine learning,

pone diverse questioni etiche e filosofiche.

Le competenze tecniche incontreranno quelle giuridiche e filosofiche su numerosi temi delicati come ad esempio *la cittadinanza digitale, l'information overload e l'iperstoria*: la grande mole di informazioni a disposizione degli individui in rete risulta spesso difficile da gestire, richiede sforzi cognitivi non indifferenti e forme di controllo che, di fatto, si traducono in una riduzione delle possibilità. L'auspicio di chi ha immaginato il progetto è quello di spostare l'attenzione dal Digital Divide al cosiddetto *knowledge divide*: ogni

società dovrebbe dotarsi di una strategia di sviluppo della propria cultura digitale in grado di fornire ai propri membri capacità e strumenti per vivere al meglio e approfittare delle opportunità offerte dalla propria vita onlife. Abbiamo bisogno di anticipare e guidare l'impatto che le tecnologie avranno su di noi e sull'ambiente che ci circonda. Abbiamo bisogno di un framework intellettuale che ci aiuti a dare significato e a comprendere questa nuova complessa situazione.

## Bibliografia

*Dossier del Ministero delle Politiche Giovanili e del Ministero del Lavoro NEET Working*;

*Dati e studio Eurostat 2021 sulle percentuali generali dei Paesi UE – pubblicati il 26 aprile 2023*;

*Dati e studio Eurostat 2022 sulle percentuali generali dei Paesi UE – pubblicati a maggio 2023*,

*Report ISTAT disoccupati e occupati maggio 2023*

<https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/digicomp-parla-italiano/>

<https://www.fondorepubblicadigitale.it/>

<https://www.fondorepubblicadigitale.it/bandi/bando-onlife/>

Kolb D. A. *Experience as the source of learning and development*, Upper Sadle River: Prentice Hall, 1984.

Morgan J. *Il futuro del lavoro. Le persone, i manager, le imprese*, FrancoAngeli, 2016.

## Mario Vitolo

Managing Director di Virvelle e coordinatore del progetto.

## Copyright © FrancoAngeli

This work is released under Creative Commons Attribution - Non-Commercial – No Derivatives License. For terms and conditions of usage please see:

<http://creativecommons.org>