

## Affrontando la rivoluzione digitale coscienziosamente con L'ideatorio

Riflettere sulla rivoluzione digitale: un impegno non più procrastinabile. Tre ambiziose attività de L'ideatorio affacceranno la popolazione della Svizzera italiana di ogni età a rischi, potenzialità e sfide della tecnologia.

Il 97% dei dodicenni svizzeri possiede uno smartphone. È una cifra che deve spaventare? Oppure va semplicemente accettata chiedendosi quali saranno le conseguenze sulla società del futuro di una generazione così digitalizzata? La sfida è stata raccolta dalla squadra de L'ideatorio, il servizio di promozione della cultura scientifica dell'Università della Svizzera Italiana, che ha cominciato a riflettere concretamente sulle urgenze della rivoluzione digitale in atto e ha sviluppato il progetto «Vivere nell'era digitale» finanziato dall'Accademia Svizzera delle scienze per il settore MINT-DT (Matematica Informatica scienze Naturali e Tecnica – Trasformazione Digitale), che mira a stimolare il dialogo sul rapporto tra uomo e tecnologia.

---

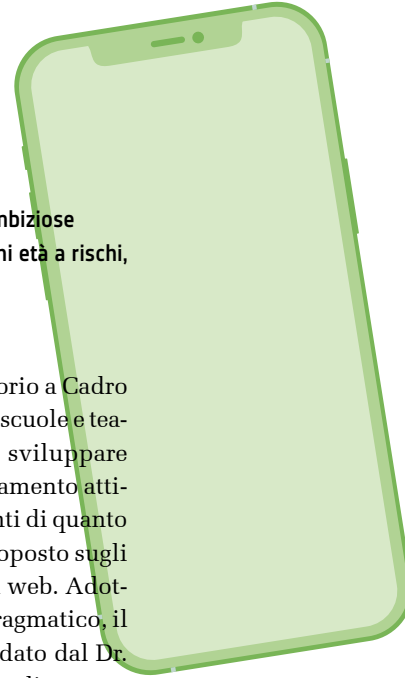
«Il progetto mira a stimolare il dialogo sul rapporto tra uomo e tecnologia.»

---

Il programma coinvolgerà nei prossimi mesi la popolazione della Svizzera italiana di ogni fascia di età attraverso dibattiti e laboratori didattici, tanto all'in-

terno della sede de L'ideatorio a Cadro quanto sul territorio presso scuole e teatri. Il progetto cercherà di sviluppare nei partecipanti un atteggiamento attivamente critico nei confronti di quanto ci viene continuamente proposto sugli scaffali di elettronica e nel web. Adottando un ampio sguardo pragmatico, il team interdisciplinare guidato dal Dr. Giovanni Pellegrini ha cercato di mettere a fuoco tanto le competenze necessarie per affrontare un mondo lavorativo iperconnesso quanto l'impatto della digitalizzazione capillare su alcuni temi fondamentali della società come le pari opportunità o la radicale trasformazione dei rapporti sociali. In questo senso è fondamentale seminare un'educazione digitale tra e con i giovani, più suscettibili alla tematica e vulnerabili in caso di evoluzione incontrollata. Tuttavia, non è affatto semplice capire quando e come sviluppare una formazione sui social media e le tecnologie digitali dentro e fuori le aule scolastiche.

Nel concreto il progetto si compone di tre diversi strumenti, ognuno con modalità, luoghi e obiettivi specifici. Il primo mira a coinvolgere soprattutto i giovanissimi alunni delle scuole elementari e



Il divulgatore de L'ideatorio Fabio Meliciani durante un'attività didattica

medie attraverso un potenziamento dei laboratori interattivi de L'ideatorio per far affacciare direttamente gli studenti sulle applicazioni dell'intelligenza artificiale. L'obiettivo non è insegnare loro i rudimenti della programmazione o dell'elettronica, ma intavolare una sfida tra l'intelligenza umana e quella robotica fornendo un'esperienza di prima mano sui limiti di questa e di quella. Il secondo strumento, chiamato DIGITA, è un dibattito dinamico tra gli studenti e le studentesse di diverse classi delle scuole medie, le cui opinioni raggiungeranno direttamente ai piani alti della società. Infatti i ragazzi, divisi in piccoli gruppi di circa 10 persone, avranno l'opportunità di discutere in modo

strutturato circa l'impatto delle nuove tecnologie alla presenza di esponenti del mondo politico e esperti di diversi settori legati alle tecnologie. Dalle abitudini quotidiane con lo smartphone alla futura carriera lavorativa, dalla tecnologia a casa ai cambiamenti delle relazioni sociali: un confronto tra presente e futuro del digitale da parte di chi è troppo giovane per ricordarsi un passato senza la connessione internet. Le illustri presenze rendono DIGITA un'iniziativa particolarmente ambiziosa: non sarà solo un momento di apprendimento critico e confronto per i ragazzi, ma anche per chi è nella posizione di cambiare le cose. Infatti i personaggi politici e accademici partecipanti avranno l'op-



I ragazzi possono esplorare autonomamente i laboratori de L'ideatorio

portunità di ascoltare la relazione finale degli studenti al termine del percorso e portare nei propri uffici quanto appreso per realizzare azioni concrete. Inizialmente il progetto coinvolgerà una scuola media del territorio luganese e una di una zona più periferica, ma il format è pensato per essere esportato su larga scala in tutto il territorio della Svizzera italiana. Infine, L'ideatorio ha messo a punto una serata-evento intitolata «Il cervello nel mondo digitale», rivolta ad un pubblico più ampio e di ogni fascia di età. Sul palco del cinema Lux di Massagno l'attrice innamorata di poesia Lucilla Gagnoni, l'informatico specialista di IA Luca Gambardella, il filosofo

Carmine Di Martino e la dottoressa di ricerca in neuroscienze Rosalba Morese stimoleranno un dibattito sul rapporto tra uomo, cervello e macchina. I media locali e la trasmissione in diretta via internet dell'evento fungeranno da cassa di risonanza per coinvolgere quante più persone possibili e convogliare l'attenzione della popolazione e delle istituzioni su questa tematica. Le attività, che richiedono una grande interazione tra il pubblico, erano in origine programmate per la fine del 2020, ma a causa della attuale emergenza sanitaria sono state posticipate alla prossima primavera.

---

«Questo progetto ambisce a ribadire con forza l'antropocentrismo della rivoluzione digitale.»

---

Il progetto de L'ideatorio segue i solchi tracciati dal Consiglio Federale, che ha sviluppato la Strategia Digitale Svizzera per coordinare l'innesto delle tecnologie nella Confederazione su ogni fronte sociale ed economico. Nel documento, datato 2018, il primo obiettivo dichiarato non lascia spazio ad equivoci: rimettere l'uomo al centro. Così anche questo progetto ambisce a ribadire con forza l'antropocentrismo della rivoluzione digitale, con la nostra creatività e immaginazione non soppressi ma ampliati dalle macchine. Perché se i computer sono più bravi degli uomini a risolvere alcuni problemi, è solo perché delle persone sono state molto abili a programmarli.