



Dai Social di Luca La Mantia



DRAGHI SOFFIA FUOCO SUL WEB

Non ha nessun profilo social, ma a guardare la reazione scatenata dalla sua nomina a premier incaricato potrebbe addirittura prendersi gusto. Il low profile dell'uomo di stato non inganni, a Mario Draghi è bastato davvero poco per prendere il sopravvento nelle discussioni online della scorsa settimana, e chissà che non sia stato questo boom di popolarità a modificare l'orientamento di alcune forze politiche, poco propense in un primo momento a sostenere un governo guidato

dall'ex presidente della Bce. L'exploit è maturato pochi minuti dopo l'annuncio della convocazione al Quirinale da parte di Mattarella (anche lui inflazionatissimo) per il conferimento dell'incarico. "Draghi", #GovernoDraghi, #MarioDraghi sono entrati nella classifica degli hashtag più digitati su Twitter. Non è mancata l'ironia. Basti guardare #QuellavoltacheDraghi, con migliaia di tweet a immaginare il banchiere risolvere qualunque tipo di problema, o far valere la propria autorevolezza in qualsiasi, assurda, situazione.

La curiosità per il nuovo protagonista della scena politica ha poi generato, nel solo 2 febbraio, oltre un milione di ricerche su Google relative al topic "Draghi". Nome magico che sta togliendo, chissà per quanto, centralità al tema della pandemia, ricorrente sin dallo scorso marzo. Un ritorno in auge della politica di cui hanno beneficiato anche gli altri protagonisti di partiti e istituzioni. Da Conte a Di Battista, da Renzi a Salvini, sino a Toninelli e Meloni, in un virtuale governo di unità nazionale.

PROPOSTA DELLA PRESIDENTE NAZIONALE CNG

PNRR, L'ITALIA DIA UN MINISTERO AI GIOVANI, COME CHIEDE L'EUROPA

di FABRIZIA SERNIA

Sulle politiche giovanili è ora di cambiare passo. E visione. Soprattutto a fronte della pandemia, occorre usare al meglio il Recovery Plan. "Lo studio condotto dal Consiglio Nazionale Giovani insieme alla Fondazione Bruno Visentini (FBV) mostra che le risorse previste per gli interventi in favore dei giovani under 35, come obiettivo trasversale nella proposta del PNRR, presentata dal Governo uscente il 22 gennaio scorso, ammontano a 4,53 miliardi di euro per i prossimi sei anni: soltanto il 2% del totale su oltre 200 miliardi di euro complessivi. Questo Paese non guarda al futuro". Non fa sconti, Maria Cristina Pisani, 30 anni, laurea in Giurisprudenza alla LUIS, napoletana di nascita, ma cresciuta in Basilicata, presidente del Consiglio Nazionale Giovani (CNG). Grande conoscenza delle politiche giovanili, un cursus honoris di altissimo livello anche in ambito internazionale - dal 2016 è vicepresidente dell'Association Femmes Europe Meridionale (AFEM), che riunisce le associazioni dei paesi meridionali dell'Unione europea, già rappresentante del Governo italiano nelle riunioni dello United Nations Economic and Social Council Youth Forum (Ecosoc) e attiva nel North South Centre del Consiglio d'Europa per la cooperazione giovanile nell'area euromediterranea, Pisani ha come mantra l'obiettivo del CNG: "contribuire perché le politiche e le istanze del mondo giovanile siano centrali nella programmazione di rilancio dell'Italia". Magari, "affidandole ad un ministero ad hoc". E impegnandosi per una legge quadro. Durante l'audizione sul Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza che l'organo consultivo del Governo ha avuto il 2 febbraio scorso alle Commissioni riunite Bilancio e Affari Sociali della Camera dei Deputati, grazie alla collaborazione con il professor Luciano Monti della Luiss, Condirettore Scientifico della FBV, sono stati illustrati dati inequivocabili sull'urgenza di un nuovo approccio alle politiche giovanili. "La pandemia, come hanno mostrato i dati Istat - con il tasso di disoccupazione giovanile al 29,7% nel 2020 - ha avuto un impatto asimmetrico e molto più ingente su giovani e donne. E lo avrà sulle generazioni future" - afferma la Presidente CNG. "Al Sud le difficoltà sono triplicate, per l'atavica assenza di infrastrutture, di opportunità e di interventi di coesione sociale, che alimenta il divario". Pisani racconta del grande lavoro fatto con il ministro per il Sud, Giuseppe Provenzano, "perché i giovani del Mezzogiorno possano scegliere dove formarsi, acquisire com-

petenze e lavorare, con l'attenzione al ruolo del Terzo Settore che ha dato risultati incoraggianti, come accade in Francia da oltre vent'anni". Occuparsi in modo strutturato della nostra Next Generation, ridurre il numero elevatissimo dei Neet, gli scoraggiati che non studiano e non lavorano, introdurre criteri di valutazione per l'impatto delle misure adottate ex ante, ed ex post, è necessario - prosegue Pisani. Una richiesta, la valutazione dell'impatto, che risale al suo intervento agli Stati generali. Le fa eco Luciano Monti: "La stessa Commissione chiede oggi un allineamento del PNRR, dopo aver vagliato, lo scorso 22 gennaio, le nuove linee guida, che prevedono, fra le sei missioni del Next Generation EU (NGEU), un pilastro ad hoc denominato "Politiche per la prossima generazione - bambini e giovani" - compresa l'istruzione e le competenze. Sul sito della FBV tutti possono leggere le nuove Linee guida che abbiamo tradotto". Impatto della pandemia e allargamento del divario generazionale, "non soltanto fra Nord e Sud, ma anche fra centri periferici", sono le sfide che l'Italia è chiamata a vincere per i suoi giovani e per il futuro sostenibile del Paese - aggiungono Pisani e Monti. Sfide che non potranno essere affrontate con provvedimenti isolati, disseminati trasversalmente nelle Missioni 4 - Istruzione e Ricerca - e 5 - Inclusione e Coesione - del PNRR, difficili da valutare nell'impatto. Occorre inoltre allinearsi all'Agenda 2030. "La Francia ha già previsto un pilastro per i giovani e le politiche intergenerazionali da oltre 6 miliardi di euro con 20 progetti, anche se ha meno fondi" - dicono. Per la solidarietà intergenerazionale, i fondi a debito del NGEU graveranno sui giovani. E anche l'impatto devastante della pandemia sul profilo formativo si misurerà nel mismatch nel mondo del lavoro. "Abbiamo valutato che ogni anno di formazione in più dei giovani, vale un punto di Pil. Dobbiamo tuttavia sapere di chi parliamo quando diciamo "giovanini". Sono gli under 35 o gli under 40?" - si chiede la presidente Pisani, mentre una ricerca del CNG punta a capire chi è la generazione post - pandemia. Rimbocarsi le maniche è la parola d'ordine. Il professor Monti ha già un'idea, per il nuovo pilastro "Giovani" del PNRR, con l'occhio al Mezzogiorno. "Con una parte dei fondi per la defiscalizzazione per i nuovi assunti, pari a 4,5 miliardi e mezzo, potremmo immaginare sgravi maggiori per i ragazzi del Sud, rispetto a quelli del Centro - Nord, riducendo così lo spread generazionale. Avremmo in tal modo convogliato anche risorse aggiuntive a quelle previste in partenza".



Maria Cristina Pisani, presidente Cng

A scuola è un videogioco: ecco la rivoluzione della gamification

di LUCA LA MANTIA

«Oggi un hobby, domani una professione» è una frase che la vecchia zia usava per giustificarsi con mamma e papà mentre trascorrevamo ore davanti a console e computer trascurando lo studio. E, in effetti, da tempo quello dei videogiochi è un settore nel quale il professionismo si è fatto largo, non solo nella programmazione anche nella pratica vera e propria, specie con la nascita e la diffusione degli sport riguardanti le etichette più note: da Fifa a Pes sino a League of legends.

La scoperta del potenziale didattico dei videogame è, invece, molto più recente. Come può il passatempo che sino a quale tempo fa sembrava la nemesi di libri e quaderni diventare uno dei più funzionali alleati? Attraverso il fenomeno della gamification, vale a dire l'applicazione delle meccaniche e delle dinamiche di gioco a situazioni che ne sono estranee, al fine di favorire l'interesse attivo degli utenti e il loro coinvolgimento di incoraggiare lo svolgimento di un'attività o l'acquisizione di un comportamento. Insomma, porre l'insegnamento come una sorta di avventura nella quale sono previsti livelli, sfide, punti e ricompense sta diventando l'ultima frontiera della scuola.

Basti pensare che - secondo un recente studio commissionato dall'Interactive software federa-

tion of Europe (Isfe) a Ipsos Mori - il 90% degli alunni intervistati ha detto di essere più motivato dalla possibilità di utilizzare questi strumenti nell'attività scolastica. Il gaming, del resto, favorisce il problem solving e il lavoro di gruppo, migliora la creatività e agevola la condivisione della conoscenza. Non è un caso, allora, che il Piano nazionale scuola digitale del Miur sostenga l'utilizzo in classe di tecnologie digitali. L'applicazione in ambito didattico, fra l'altro, ha ampliato l'offerta delle case di produzione, oggi impegnate anche nella realizzazione di "serious game" ("giochi seri"), che veicolano messaggi positivi ed educativi arrivando a toccare temi sensibili: bullismo, migrazioni, vittime della guerra. O che costituiscono un valido aiuto nell'apprendimento delle materie più canoniche: matematica, lingue, storia e così via.

Tali tecnologie immersive consentono agli alunni di apprendere divertendosi, stimolando memoria, concentrazione, collaborazione, esplorazione e interazione critica attraverso i media e il linguaggio. La stessa ricerca di Ipsos, d'altronde, ha evidenziato gli effetti positivi derivanti dall'uso dei videogame durante il lockdown. Un hobby utile non solo per riempire, in modo spensierato, le difficili giornate della prima ondata ma anche per ridurre, virtualmente, le distanze con amici e parenti.

L'EDITORIALE

di Roberto Napolitano

COSA PUÒ FARE IL SUD PER DRAGHI?

Segue dalla prima

Pensiamoci bene e non sprechiamo l'ultima grande occasione. Se le cose non andranno per il verso giusto saremo i primi ad alzare la voce, ma l'emergenza di oggi è un'altra. Bisogna uscire in fretta dall'egoismo miope e dalla vanagloria delle chat, dei micro interessi, e dei mille inutili manifesti. Bisogna agire con i comportamenti e dimostrare di sapere fare le cose bene insieme. Bisogna dimostrare di essere capaci e di essere uniti per fare capire agli altri che la stagione delle mance sottobanco è finita per sempre. Che la ricostruzione nazionale noi la stiamo già facendo. Che conosciamo finalmente i nostri diritti, ma non abbiamo dimenticato i nostri doveri.

Altro che hobby: la didattica dei videogame sbarca negli istituti