



Marika Gon, Elena Grazzini, Martina Losito, Mattia Tomasino e  
Francesca Tominz

## 6. Hackathon e il coinvolgimento delle giovani generazioni

**Riassunto:** Il settore del turismo e il management del turismo si sono avvicinati solo recentemente agli hackathon e questo è confermato da una quantità limitata e recente di pubblicazioni in campo accademico. L'hackathon di Trieste si è inserito nei lavori del Forum del Turismo FVG ed è stato svolto durante la notte tra il primo ed il secondo giorno di evento. I paragrafi che seguiranno descrivono l'evento, dalla testimonianza dei partecipanti e degli studenti del Master dell'Università di Udine in 'Valorizzazione turistica dei beni culturali ed ambientali' che hanno moderato e gestito i tavoli di discussione, animando e sostenendo i partecipanti dell'hackathon per tutta la notte di lavoro, facilitando e motivando il contributo dei tutti gli studenti all'attività di progettazione condivisa.

**Parole chiave:** Hackathon, Turismo, Co-creazione, Destination management

**Abstract:** The tourism sector and tourism management have only recently approached the hackathon method, and this is confirmed by a limited and recent amount of publications in the academic field. The hackathon in Trieste was included in the work of the Tourism Forum in Friuli Venezia Giulia and was held during the night between the first and second day of the event. The following paragraphs describe the event, from the participants point of view, and more in detail, from the students of the Master 'Valorizzazione turistica dei beni culturali ed ambientali' (from the University of Udine) who moderated and managed the discussion tables, supporting the participants of the hackathon for the whole night of work, facilitating the emotional involvement of all students in the shared planning activity.

**Keywords:** Hackathon, Tourism, Co-creation, Destination management

**Contenuto in:** Processi partecipativi nella progettazione turistica

**Curatori:** Francesco Marangon, Marika Gon, Maurizio Massaro e Andrea Moretti

**Editore:** Forum

**Luogo di pubblicazione:** Udine

**Anno di pubblicazione:** 2018

**Collana:** Ambiente e territorio

**ISBN:** 978-88-3283-078-1

**ISBN:** 978-88-3283-079-8 (versione digitale/pdf)

**Pagine:** 73-81

**Per citare:** Marika Gon, Elena Grazzini, Martina Losito, Mattia Tomasino e Francesca Tominz, «6. Hackathon e il coinvolgimento delle giovani generazioni», in Francesco Marangon, Marika Gon, Maurizio Massaro e Andrea Moretti (a cura di), *Processi partecipativi nella progettazione turistica*, Udine, Forum, 2018, pp. 73-81

**Uri:** <http://forumeditrice.it/percorsi/scienza-e-tecnica/ambiente-territorio/processi-partecipativi-nella-progettazione-turistica/6-hackathon-e-il-coinvolgimento-delle-giovani>

## 6. HACKATHON E IL COINVOLGIMENTO DELLE GIOVANI GENERAZIONI

*Marika Gon, Elena Grazzini, Martina Losito, Mattia Tomasino e Francesca Tominz*

### 6.1. Introduzione

Negli accordi tra la PromoTurismoFVG ed il Dipartimento di Scienze Economiche dell'Università di Udine, c'era la progettazione e gestione di un hackathon che avrebbe coinvolto in qualità di partecipanti attivi studenti di turismo. A tale fine sono stati invitati a partecipare studenti delle classi V di Istituti tecnici commerciali-turistici e studenti universitari con l'obiettivo di elaborare nuove idee, prodotti e progetti nel settore turistico. L'idea era quella di riunire giovani menti in un esperimento di sviluppo collettivo di progetti innovativi e il modello di partecipazione e creazione che si è utilizzato è stato l'hackathon. Precedenti progetti di ricerca avevano coinvolto giovani studenti e apprendisti del settore del turismo nell'analisi delle strategie digitali e implementazioni social media da parte della PromoTurismoFVG (Gon, Pechlaner e Marangon, 2016). Tuttavia nessuna forma di coinvolgimento così estesa e strutturata era mai stata attuata, fino ad allora, per far partecipare attivamente i giovani nella progettazione del turismo nella regione Friuli Venezia Giulia.

Hackathon è un neologismo composto dall'unione di due parole: *hacking* e *marathon*. La prima parola attiene al mondo dell'informatica ed è utilizzata per indicare l'attività di coding mentre la seconda si riferisce alla maratona intesa come attività intensa e prolungata nel tempo. Il termine hackathon è comparso agli inizi del Duemila in contesti di ingegneria informatica. Nello specifico, venivano chiamati hackathon gli incontri in cui diversi professionisti, sviluppatori di programmi software ed informatici si riunivano per creare soluzioni innovative o nuovi prodotti informatici, in uno spazio fisico e temporale ben definito. Strutturati in forma di gara (*contest*), gli hackathon vedevano gruppi di giovani informatici e professionisti di settore lavorare insieme sulla base di sfide comuni per le quali dovevano progettare e implementare idee innovative che rispondessero a richieste, esigenze o problemi specifici.

Originariamente affermatosi nel settore delle tecnologie informatiche e nel mondo digitale, il metodo di partecipazione e collaborazione creativa degli hackathon si è andato diffondendo in diversi settori, sia nel pubblico che nel privato, dall'industria al settore bancario-finanziario, dal medico scientifico fino alle scienze sociali. La finalità di innovazione tecnologica e digitale per la quale gli hackathon erano stati concepiti, si è estesa ad una più larga inno-

vazione di processi e dinamiche di co-creazione creativa generati da approcci di partecipazione condivisa e collaborazione sia interni alle aziende (tra i dipendenti) che esterni e con un crescente coinvolgimento degli *stakeholder*.

## 6.2. Hackathon: co-creazione e innovazione nel *tourism management*

Al giorno d'oggi hackathon è associato a concetti di creatività, innovazione, pensiero laterale, competitività e viene utilizzato per esplorare nuovi campi di azione, sviluppare prodotti innovativi o strategie aziendali (Frey e Luks, 2016). I partecipanti degli hackathon sono stimolati a lavorare in squadre sulla base di sfide comuni per produrre idee o soluzioni in un arco temporale ben delimitato. Queste condizioni permettono di sviluppare competenze trasversali, soft e hard, socializzare ed essere produttivi in contesti diversi e stimolanti, combinando la gestione del tempo, stress e risorse in modo efficace. Gli hackathon sono ottime palestre in cui studenti e giovani professionisti possono confrontare le proprie conoscenze e potenziare le competenze, imparando e lavorando in modi diversi dai canoni standard dei contesti scolastici o universitari (Decker, Eiselt e Voll, 2015).

Il settore del turismo e il management del turismo si sono avvicinati solo recentemente agli hackathon e questo è confermato da una quantità limitata e molto recente di pubblicazioni in campo accademico. Gli hackathon sono stati utilizzati per produrre innovazione in campo digitale e per potenziare il turismo creativo, riconcependo spazi urbani (Marques e Borba, 2017). Allo stesso tempo, forme partecipative sono state promosse nel pianificare e programmare eventi e festival (Filippova *et al.*, 2017) e in contesti museali, dove visitatori ed operatori dei musei sono stati coinvolti in dinamiche partecipative, di co-creazione creativa nello sviluppo di pezzi d'arte digitale e pratiche innovative nella gestione dell'esperienza museale (Rey, 2017).

In Italia, il principale hackathon organizzato nel settore del turismo è stato il TO.MA.TO. il Top Marathon Tourism che ha avuto luogo presso il Museo Nazionale Ferroviario di Pietrarsa il 7-8 aprile 2016. L'hackathon era stato concepito all'interno degli Stati Generali del Turismo, organizzati dal Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo (7-9 aprile 2016 a Napoli), con l'obiettivo di raccogliere idee e progetti innovativi da implementare nella filiera del turismo. Per l'occasione erano stati invitati a partecipare «giovani talenti con competenze e conoscenze nei settori dell'innovazione, tecnologia, innovazione sociale, sviluppo, programmazione e creatività»<sup>1</sup> in un evento collaborativo di co-design della durata di 24 ore.

L'evento era descritto come «un *full immersion* di talenti, un brainstorming collettivo, un'officina di progettazione per far nascere nuove idee e lanciare soluzioni innovative nel settore del turismo e della fruizione dei beni culturali».

<sup>1</sup> Le citazioni sono tratte dal sito internet <http://www.hackathonitalia.com/hackathon/tomato-hackathon>.

I progetti sono stati successivamente valutati e presentati durante gli Stati Generali del Turismo ed i migliori hanno ricevuto un premio in denaro. L'hackathon di Trieste si è inserito nei lavori del Forum del Turismo FVG ed è stato svolto durante la notte tra il primo ed il secondo giorno di evento. I paragrafi che seguiranno descriveranno l'evento, dalla voce diretta dei partecipanti e nello specifico degli studenti del Master dell'Università di Udine in 'Valorizzazione turistica dei beni culturali ed ambientali' (identificato nel testo che segue anche come Master) che hanno moderato e gestito i tavoli di discussione, animando e sostenendo i partecipanti dell'hackathon per tutta la notte di lavoro, facilitando e motivando il contributo dei tutti gli studenti all'attività di progettazione condivisa.

### **6.3. Hackathon del Forum Turismo in Friuli Venezia Giulia raccontato dai partecipanti**

#### *6.3.1. Come siete venuti a conoscenza dell'hackathon e qual'è stata la vostra reazione all'invito a coordinare i tavoli?*

«Il direttore del Master in 'Valorizzazione turistica dei beni ambientali e culturali' dell'Università di Udine, professor Maurizio Massaro, lo scorso giugno ha invitato gli studenti dell'Università di Udine a partecipare ad un hackathon all'interno del Forum Turismo in Friuli Venezia Giulia. L'evento, organizzato da PromoTurismoFVG e dall'università stessa, avrebbe coinvolto 250 stakeholder turistici per disegnare le linee guida del prossimo programma strategico regionale in tema di turismo.

La prima impressione è stata di stupore, perché non sapevo cosa fosse un hackathon: ci veniva chiesto di coordinare dei gruppi di studenti di alcuni istituti superiori della regione per una notte. L'obiettivo sarebbe stato elaborare idee per il turismo in Friuli Venezia Giulia e la mattina seguente i risultati sarebbero stati presentati agli operatori turistici, che avrebbero votato i progetti migliori.

Non era ben chiaro cosa avremmo dovuto fare, ma era un'ottima occasione per sfruttare e implementare gli insegnamenti del Master e per entrare in contatto con gli addetti del settore turistico.

Si prospettava l'occasione di vivere un'esperienza unica nel proprio genere, come pure di dare un piccolo contributo al Forum del Turismo» (F. T.).

«Sono stata contattata tramite mail dal coordinatore del Master e professore del Dipartimento di Scienze economiche e statistiche il 14 giugno 2017, per ricoprire la figura di coordinatore nei tavoli di lavoro degli studenti. Inizialmente non avevo ben capito di cosa si trattasse esattamente questa attività, anche perché non ne avevo mai sentito parlare, ma ho comunque deciso di partecipare vedendola come un'opportunità per mettere in gioco le mie conoscenze in ambito turistico e per venire in contatto con esperti del settore» (M. L.).

«La mia prima reazione è stata quella di domandarmi cosa fosse un hackaton, naturalmente Wikipedia ha rapidamente riempito la lacuna e l'idea di collabo-

rare ad un hack in ambito turistico, con un focus preciso sulle prospettive del turismo della regione nel 2020, mi è sembrato molto interessante. Il fatto poi che l'iniziativa fosse rivolta a ragazzi delle superiori e dell'università ha accresciuto la mia curiosità» (E. G.).

«Avevo già sentito parlare diverse di hackaton senza mai parteciparvi, poiché erano sempre su informatica, tecnologie o settori non di mia competenza. Ho scelto di aderire all'organizzazione di questo perché l'ho ritenuto un evento interessante dove poter conoscere professionisti (e futuri tali) del settore e poter sviluppare idee, dove poter incontrare nuovi metodi di pensare diversi da quelli degli operatori 'anziani'. E devo dire che le mie aspettative sono state soddisfatte» (M. T.).

*6.3.2. Come si è svolto l'hackathon del Forum Turismo in Friuli Venezia Giulia? Che ruolo avete avuto?*

«L'hackathon si è svolto di notte, ha avuto inizio, con l'arrivo dei ragazzi verso le 20-20.30 e si è concluso con le esposizioni davanti a tutta la platea degli ospiti verso le 9 del mattino seguente.

La serata aveva una timeline prestabilita e le persone responsabili dell'evento cercavano di far mantenere il ritmo del lavoro.

La mia funzione, come quella dei miei compagni di Master, era quella di mediatrice. Il nostro ruolo era agevolare i ragazzi nel dibattito e nel colloquio, cercando di condurli verso la progettazione di qualcosa di nuovo. Un compito complesso, ma decisamente entusiasmante e arricchente» (E. G.)

«In quanto coordinatore il primo passo è stato quello di spezzare la tensione iniziale, facendo le presentazioni e chiedendo al gruppo cosa ci si aspettava da questa esperienza. Nessuno sapeva bene in cosa sarebbe consistita.

Tra noi si è subito instaurato un clima di collaborazione e di dialogo: tutti partecipavano attentamente e con entusiasmo. Il mio ruolo è stato quello di garantire un equilibrio fra gli interventi, distribuendo equamente la parola a tutti e cercando di riportare la discussione sul focus quando capitava di divagare» (F. T.).

«Ho trascorso le quasi dieci ore di lavoro collaborando, supportando e monitorando costantemente il mio gruppo in quanto le ragazze con cui lavoravo più volte avevano bisogno di sostegno. Personalmente ho guidato il gruppo e stimolato sempre i ragazzi, richiedendo a tutti i componenti del gruppo una costante partecipazione. Le idee di tutti sono state inserite nel lavoro finale» (M. L.).

«Il gruppo da me coordinato ha apprezzato l'iniziativa (hackathon), visto che per tutta la notte ha lavorato in maniera attiva e partecipe, nel rispetto delle idee ed opinioni altrui, e contemporaneamente seguendo il dibattito, i video e la musica proposti come fonte di stimolo durante la notte» (M. T.).

*6.3.3. Partecipanti e dinamiche di gruppo*

«La sera del 5 settembre sono stati fatti i gruppi, cercando di distribuire in mo-

do differenziato gli studenti provenienti dai vari istituti e università. Un valore aggiunto è stato dato dalla presenza di alcuni ragazzi stranieri facenti parte del progetto 'Curiosi del territorio', che hanno dato il loro contributo fornendo un punto di vista diverso.

Il gruppo si presentava quindi molto eterogeneo: quattro ragazzi intorno ai 18 anni (due ragazze e due ragazzi provenienti da Udine, Pordenone e Monfalcone) e due ragazzi sulla trentina provenienti dalla Romania e dall'Azerbaijan. Il gruppo non è stato suddiviso per ruoli perché la discussione ha occupato gran parte del tempo, invece verso la fine è stato necessario dividersi: mentre qualcuno cercava di trovare un nome accattivante per il progetto, qualcun altro si occupava della presentazione che terminava con un 'boomerang', un video che presentava i componenti del nostro gruppo» (F. T.).

«Il gruppo che mi era stato affidato era formato da tre ragazze provenienti da istituti superiori turistici e da tre ragazze straniere, provenienti dalla Croazia, Polonia e Bielorussia. Le ragazze straniere non avevano competenze in ambito turistico, ma ci hanno supportato dicendoci che cosa vorrebbero trovare quando visitano una città o un luogo e il loro contributo è stato molto costruttivo. Complessivamente i gruppi erano molto equilibrati come provenienza e formazione, anche se c'era, come sempre, chi contribuiva di più e chi di meno.

Nel progettare il lavoro abbiamo costantemente discusso nel tavolo e considerato le varie opinioni e soprattutto considerato settori poco sviluppati (turismo per disabili). Complessivamente tutte le ragazze hanno contribuito allo sviluppo del progetto, ma la stanchezza è stata spesso la motivazione principale dell'improduttività di alcune ragazze ad un certo momento dei lavori» (M. L.).

«Il gruppo affidatomi era costituito da quattro ragazze che non si conoscevano in precedenza, tutte provenienti da scuole diverse e con indirizzi di studio diversificati: Dalila, Sara, Sarah e Evelyn. Verso le 22-22.30 al nostro gruppo, come anche a tutti gli altri, si sono aggiunte due ragazze straniere Yaryna e Polina, in Friuli Venezia Giulia grazie al progetto 'Curiosi del territorio', che hanno contribuito alla discussione con le loro idee ed esperienze.

Siamo partite dall'analisi di ciò che la Regione rappresenta per ciascuna di loro, arrivando ben presto alla consapevolezza che nel nostro caso il Friuli Venezia Giulia fosse una 'regione per vecchi' almeno per quanto riguarda gli eventi di interesse locale. Le ragazze delle superiori erano ben consapevoli delle potenzialità del proprio territorio, alcune avevano girato in lungo e largo la regione e ne decantavano le bellezze naturalistiche e culturali, ma a fare da contraltare a tutto ciò c'era la netta sensazione che nessuno di coloro che lavorano in ambito turistico avesse mai avuto intenzione alcuna di rivolgersi ai ragazzi della loro età. Mai un post di Facebook o una foto di Instagram erano comparsi sui loro profili (dei partecipanti al hackathon), né avevano alcun sentore delle attività e dei servizi messi a disposizione da PromoTurismo, anzi spesso si meravigliavano delle attività che erano già presenti sul territorio. È da questa discussione che siamo partite con l'idea di sviluppare qualcosa di nuovo. Il lavoro di gruppo è stato partecipato e stimolante; superata la mezza-

notte si è risentito della privazione di sonno; anche il biliardino a disposizione e la musica di sottofondo non hanno, se non in minima parte alleviato la sonnolenza diffusa (E. G.)».

«Non c'è stata una divisione netta di ruoli all'interno del gruppo, tutti hanno partecipato alla discussione sulle idee, alla scelta del progetto, alla definizione dello stesso e alla preparazione del PowerPoint. Tutti i ragazzi hanno esposto le loro idee, per poi scegliere quella più condivisa e fattibile da strutturare ed esporre nelle poche ore a disposizione. I ragazzi del mio gruppo son stati bravissimi, sempre attenti e partecipativi. Forse avere più ore per lavorare, la presenza di un numero maggiore di esperti e magari aver partecipato alle presentazioni dei relatori esperti delle cinque tematiche principali del Forum FVG avrebbe dato modo di avere più spunti e idee. Tuttavia approvo la scelta dell'evento notturno: meglio farlo durante la notte che relegarlo in altre strutture per non andare a sovrapporsi col Forum. Inoltre ha dato un'atmosfera particolare e moderna al tutto» (M. T.).

#### **6.4. Breve presentazione dei progetti nati dai tavoli durante l'hackathon**

«Il mio gruppo ha sviluppato un progetto di turismo per persone con disabilità. Nello specifico abbiamo elaborato delle proposte di offerta turistica per persone non vedenti, contestualizzate in due piccole città in provincia di Pordenone (residenza di due ragazze del gruppo). Tutti i servizi turistici e i musei avrebbero implementato opzioni che li rendessero accessibili e completamente fruibili dalle persone non vedenti. Personalmente sono stata soddisfatta del lavoro, ma ho dovuto aiutare molto il mio gruppo che, secondo le direttive iniziali, avrebbe dovuto lavorare con più indipendenza. Nonostante ciò comunque sono stata contenta di poter partecipare attivamente ai lavori, mettendo soprattutto alla prova, per una volta, anche le mie conoscenze in questo ambito. Anche i lavori degli altri gruppi erano molto interessanti, innovativi e variegati. Personalmente il mio preferito degli altri progetti è stato quello che parlava di valorizzare il territorio associandolo a personaggi nati e cresciuti in questa regione» (M. L.).

«Il nostro progetto si è concentrato sulla creazione di un sito e un app snelli, multilingue e in grado di fornire al turista le informazioni principali per poi reindirizzarlo sui siti di approfondimento, senza trovare però qualcosa che lo rendesse veramente innovativo. Il progetto è nato dalla netta asserzione delle studentesse che nessuno in Regione si fosse posto il problema di comunicare con i giovani.

Ho chiesto loro come avrebbero comunicato con i propri coetanei. La risposta è stata quella di collegare il marketing turistico alle attività sportive, le uniche che tra i giovani hanno un bacino di utenza elevato.

La comunicazione è diventata quindi il focus del gruppo: come comunicare con i giovani e con i potenziali giovani turisti è stata al centro di un acceso dibattito» (E. G.).

«Si è partiti dalla questione della valorizzazione del territorio, dal fatto che ci sono molti posti splendidi e poco conosciuti. Si è ipotizzato che sarebbe stato bello poter coinvolgere chi conosce questi luoghi per poter farli scoprire a turisti ed escursionisti.

Il dibattito ha preso piede e una ragazza ha proposto un'idea che è piaciuta a tutti. Si è discusso tutta la notte, sino ad arrivare al progetto finale: una app in stile 'blablacar' chiamata Young to Young. Una piattaforma dove gli studenti del Friuli Venezia Giulia si sarebbero potuti mettere a disposizione di studenti provenienti da fuori regione (sia italiani che stranieri) per mostrare loro i luoghi che meglio conoscono. Così facendo chi si offre di fare da accompagnatore, può mettere in pratica e sviluppare le proprie abilità e conoscenze, come una lingua straniera, l'accoglienza e la conoscenza del territorio. Dall'altro chi arriva ha la possibilità di scoprire la regione in modo inedito e low cost» (F. T.).

«Tutti i lavori dei vari gruppi sono stati interessanti, in particolare quelli che si sono distolti dalle solite 'app', tra tutti mi ha colpito il progetto dedicato ai non vedenti. E penso che anche gli operatori li abbiano apprezzati, a vedere le reazioni e il coinvolgimento della mattina seguente» (M. T.).

### **6.5. Punti di forza e criticità dell'evento hackathon del Forum Turismo in Friuli Venezia Giulia**

«Tra i vari aspetti riscontrati nell'evento, sicuramente sono stati importanti:

- il coordinamento e/o la collaborazione con persone nuove, team working, sviluppo di soft skills;
- un nuovo modo di imparare, legato a questioni pratiche e reali, al mondo del lavoro e all'industria del turismo;
- la parte sociale: conoscere nuove persone, divertimento, fare qualcosa diverso dall'ordinario, lavorare di notte in un contesto dinamico e stimolante;
- la sfida di idee, trasformare le nostre idee in progetti concreti e avere la possibilità di esporle agli operatori del settore.

Una dei principali aspetti negativi è stata sicuramente la scarsa partecipazione di studenti universitari, visto anche il ruolo importante dell'Università in tutto il progetto, sia hackaton che forum.

Una promozione mirata avrebbe aiutato così come, a mio avviso, una chiara selezione dei premi in palio per i migliori progetti, orientata alla formazione e possibilità di stage per i vincitori. Ma per essere una prima edizione direi bilancio più che positivo» (M. T.).

«Ho apprezzato molto la possibilità di gestire un piccolo gruppo, riuscendo a confrontarmi con i ragazzi e sfruttando le mie capacità e gli insegnamenti ricevuti durante il Master.

È probabile che in alcuni casi l'illustrazione dei progetti abbia perso di sostanza a causa dell'emozione, la mancanza di chiarezza degli espositori e la stan-

chezza. Ciò può essersi riflesso sulla votazione finale, che ha visto un grande distacco tra il progetto più votato e gli altri» (F. T.).

«Dell'hackathon mi è piaciuto l'occasione che ho avuto di coordinare un gruppo di persone che non si erano mai viste prima, anche se le competenze in ambito turistico dei componenti del gruppo non erano molto approfondite e specifiche.

I gruppi hanno spesso socializzato e si sono confrontati e supportati tra di loro. Sono state anche organizzate sfide di calcio balilla, alcuni giocavano a basket altri semplicemente parlavano del più e del meno. Quindi tutti i ragazzi si sono trovati molto bene e l'hackathon ha rappresentato un'occasione interessante in cui poter confrontare idee con ragazzi di provenienza, età e percorsi formativi molto diversi.

Per quanto riguarda l'organizzazione degli spazi, della tecnologia a disposizione e della gestione delle pause esporrò alcuni punti. Dal punto di vista 'tecnologico' eravamo molto ben forniti: pc, televisione collegato a un pc e ottima connessione wi-fi. Anche i gadget sono stati ben apprezzati (era molto bello vederci tutti con la stessa maglietta). Dal punto di vista gastronomico ho evidenziato margini di miglioramento sugli orari (la cena è stata servita molto tardi, 22.30 e la maggior parte di noi aveva fame alle 20) e sulla quantità di cibo e bevande servite durante la notte ed alla colazione. Una giusta quantità aiuta a rimanere svegli e produttivi soprattutto quando si lavora di notte. Tuttavia l'elemento a mio parere da migliorare assolutamente è il confronto tra 'esperti' del settore (partecipanti al Forum Turismo FVG) e studenti partecipanti all'hack: mi sarei aspettata un maggiore confronto ed interazione. Un'altra carenza che ho evidenziato è stata lo scarso coinvolgimento degli studenti della regione: sarebbe stato molto utile per testare le competenze sviluppate e le conoscenze apprese» (M. L.).

«L'hackaton è uno strumento utile e divertente, in base alla tipologia di risultato che si vuole ottenere andrebbe tarato ad hoc sia dal punto di vista delle tempistiche, che degli spazi e delle persone coinvolte. Aver scelto i ragazzi delle scuole superiori in occasione del Forum Turismo FVG è stata un'iniziativa lodevole; meglio sarebbe stato dare loro maggiore spazio durante il Forum e non dieci minuti di presentazione tipo pressure test e selezione da talent show. La gara anche se entusiasmante e divertente non deve essere la fine del processo ma uno step di partenza per poter continuare a lavorare sui progetti e poterli usare, migliorati e integrati con le competenze tecniche da coloro che ne hanno le capacità e che in quel frangente si trovavano in sala.

Sarebbe stato bello confrontarsi con gli altri gruppi e scambiarsi idee ed impressioni, purtroppo però dopo la cena, ci siamo ritrovati tutti insieme solo al momento dell'esposizione finale. La possibilità di ascoltare gli altri progetti è andata in fumo quando i ragazzi hanno saputo di dover presentare il proprio davanti a circa 200 persone. L'ansia da palcoscenico ha inibito i più facendo perdere gran parte dei contenuti e dei passaggi logici che avevano conquistato con fatica durante la notte.

Sarebbe stato bello invece di giudicare i progetti dopo aver ascoltato una rapida presentazione, usare i tavoli di lavoro già organizzati per la giornata, invitando i ragazzi a esprimersi e a condividere ciò che avevano appreso la sera precedente.

Gestire un gruppo di ragazzi adolescenti alle soglie della maturità, mi ha dato molto. Ascoltarli e dargli la possibilità di esprimersi spero abbia lasciato qualcosa anche a loro e ritengo avrebbe arricchito anche la folta platea degli ospiti. L'hack è stata un'occasione diversa, una formula nuova e partecipativa, nel senso più profondo del termine che ha permesso a giovani menti di impegnarsi e interrogarsi su quello che loro avrebbero fatto per il turismo della propria Regione» (E. G.).