

Il Sole **24 ORE**

# JOB 24



19 marzo 2015

**Mestieri digitali - Apre a Roma l' «Officina dei Nuovi Lavori» : per imparare il digital manufacturing, il gaming, la realtà aumentata, con precedenza ai Neet**

R.San.

Dal digital manufacturing all'innovazione d'impresa, dal gaming alla realtà immersiva. Obiettivo: nei prossimi due anni formare ai mestieri del digitale 10mila giovani in età 15- 29. La precedenza l'avranno i Neet: i ragazzi e i giovani adulti che non studiano e non hanno un'occupazione. Ma potranno trovarla impadronendosi delle competenze digitali *up-to-date* che sono già o saranno presto richieste dalle aziende e seguendo percorsi di orientamento professionale.



Succederà all' Officina dei Nuovi Lavori di Roma, un nuovo spazio per la didattica e la formazione che si trova alla Città educativa di Roma in Via del Quadraro 102. Promosso da Google e [Fondazione Mondo Digitale](#) è stato inaugurato ieri, presenti il ministro del Lavoro Giuliano Poletti e il presidente della Regione Lazio, Nicola Zingaretti. L'iniziativa è promossa in collaborazione con Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Regione Lazio e Roma Capitale e ha il patrocinio del Ministero del Lavoro e delle

Politiche sociali.

Quattro sono gli ambienti didattici realizzati negli spazi dell'Officina, nei quali gli studenti potranno prendere parte ad attività formative specifiche : « Fab lab », dove imparare ad utilizzare laser cut, stampante 3D e gli altri strumenti tipici di questo ambiente di "nuova manifattura"; « video lab », per i corsi di video making con animazione 3D ed effetti visuali; « game lab » dove imparare il game development (creare videogiochi) e l'interactive storytelling; « immersive lab » sulla tecnologia immersiva e la "realtà aumentata", l'Officina dei Nuovi Lavori propone una vera e propria esperienza immersiva digitale con l'obiettivo di formare i giovani su nuove competenze e favorire sin da subito un confronto con aziende e professionisti.

« Abbiamo, schermi stereoscopici per il GameLab - spiega Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale \_ e, nel caso dell'Immersive Lab, ci siamo spinti fino alla creazione di un CAVE Automatic Virtual Environment, di costo ridotto se paragonato a quelli esistenti sul mercato, ma efficace. Questo ci porta a essere una delle prime realtà italiane a offrire un'esperienza educativa di realtà immersiva e un laboratorio di fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del Massachusetts Institute of Technology (MIT). Siamo contentissimi che siano i ragazzi ad averci stimolato a far questo, e che siano loro i primi ad usarla ».



Ciascun percorso formativo verrà accompagnato da attività mirate a sviluppare le cosiddette "soft skills", quelle di cui le aziende lamentano la carenza anche nei giovani più preparati tecnicamente : si lavorerà quindi sulla leadership, il team building, la motivazione.

«Sappiamo che il 65% dei nostri studenti faranno un lavoro che ancora non è stato inventato - nota Paolo Masini, assessore a Scuola, Sport, Politiche Giovanili e Partecipazione di Roma Capitale - un dato che spinge chi ha responsabilità amministrative a non farsi trovare impreparato. Noi lo stiamo facendo, attraverso una proposta formativa per le scuole che tiene dentro laboratori sulle nuove tecnologie, fablab e progetti sul mondo digitale. Formazione, innovazione e passione sono i cardini su cui lavorare per l'offerta educativa e scolastica già a partire dal prossimo anno».



E come ricorda Google - che ha contribuito con una donazione alla nascita dell'Officina -il mercato digitale europeo è ampio e promettente dal punto di vista dell'occupazione di qualità. Entro il 2020, sono sepre dati della società di Larry Page, nell'Ue ci saranno 900 mila posti di lavoro che resteranno vacanti per la mancanza di competenze digitali. Per il 2018, poi, il mercato delle app darà occupazione a 4,8 milioni di persone e contribuirà per 63 miliardi di euro al Pil dei Paesi europei. « Recentemente - ha ricordato ieri il Country Director di Google in Italia Fabio

Vaccarone, abbiamo anche annunciato che formeremo 1 milione di cittadini europei alle competenze digitali - Con Fondazione Mondo Digitale rinnoviamo questo nostro impegno attraverso un percorso sperimentale che utilizzerà la tecnologia per promuovere l'inclusione sociale e diffondere concretamente le competenze web nella scuola e fra i giovani alla ricerca di occupazione o riqualificazione professionale».

"Abbiamo abbracciato questa sfida con passione e abbiamo attrezzato i nuovi spazi con tecnologie e contenuti per creare un'esperienza significativa per i ragazzi che hanno scelto di venire da noi, al Quadraro.

È possibile iscriversi ai corsi - settimanali e con durata di 22 ore - compilando il modulo online al link [www.mondodigitale.org/call4youth](http://www.mondodigitale.org/call4youth).