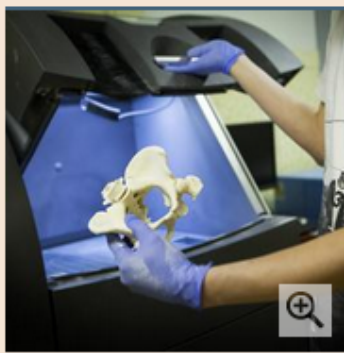


Il Sole **24 ORE**
IMPRESA & TERRITORI

Arriva l'Officina dei nuovi lavori per combattere la disoccupazione giovanile



Per formare i giovani sulle nuove competenze digitali e realizzare attività di orientamento professionale prende il via a Roma l'«Officina dei nuovi lavori», che attiverà quattro laboratori didattici e percorsi formativi «per più di 10 mila giovani» tra i 15 e i 29 anni, «con precedenza a chi non studia o lavora».

La presentazione

L'iniziativa, promossa da Fondazione mondo digitale e Google, è stata presentata questa mattina, a Roma: per i ragazzi saranno promossi corsi settimanali della durata di 22 ore per imparare a utilizzare laser cut e stampanti 3D, corsi di video making con animazione 3D, di game development e di tecnologia immersiva. «È una risposta a un problema grave e acuto come la disoccupazione giovanile - ha sottolineato il ministro del Lavoro, Giuliano Poletti -. Siamo convinti che non si impara in un luogo solo, nella scuola in primis, ma anche nei laboratori e nelle imprese». Un in bocca al lupo all'«Officina dei nuovi lavori» è arrivato via twitter anche dal ministro dell'Istruzione, Stefania Giannini; e il presidente della regione Lazio, Nicola Zingaretti, ha assicurato: «Costruiremo attorno a esperienze come quella di stamattina un habitat favorevole».

I dettagli del progetto

Obiettivo dell'iniziativa è formare nei prossimi due anni oltre 10mila under29 anni, e dare così una risposta per combattere la dispersione scolastica e realizzare attività mirate di formazione e orientamento professionale per giovani ai margini del sistema formativo e lavorativo italiano. Dal digital manufacturing all'innovazione d'impresa, dal gaming alla realtà immersiva, l'«Officina dei Nuovi Lavori» propone una vera e propria esperienza immersiva digitale per favorire sin da subito un confronto con aziende e professionisti. Gli studenti potranno prendere parte ad attività formative specifiche nei 4 diversi ambienti didattici realizzati negli spazi dell'Officina: a) fab lab: imparare ad utilizzare laser cut, stampante 3D e gli altri strumenti tipici di un fab lab; b) video lab: corsi di video making con animazione 3D ed effetti visuali; c) game lab: game development e interactive storytelling; e d) immersive lab: tecnologia immersiva e realtà aumentata. A ciascun percorso formativo vengono inoltre associate attività legate allo sviluppo di soft skills (leadership, team building, motivazione).

Il ruolo strategico delle competenze digitali

«Entro il 2020 - ha ricordato la portavoce di Google Italia, Simona Panseri - ci saranno 900mila posti di lavoro in Ue non occupati a causa della mancanza di competenze digitali». E per il 2018 il mercato delle app darà occupazione a 4,8 milioni di persone e contribuirà per 63 miliardi di euro al Pil dei paesi europei. Il mercato digitale europeo è più ampio di quanto si pensi e la speranza è che da questi laboratori possano nascere occupazione e idee». «Le conoscenze per quanto indispensabili non bastano - ha concluso il direttore scientifico della Fondazione mondo digitale, Alfonso Molina - ai giovani serve una maggior capacità imprenditoriale perché possano realizzare se stessi».