

IL PROGETTO FONDAZIONE MONDO DIGITALE E GOOGLE.ORG

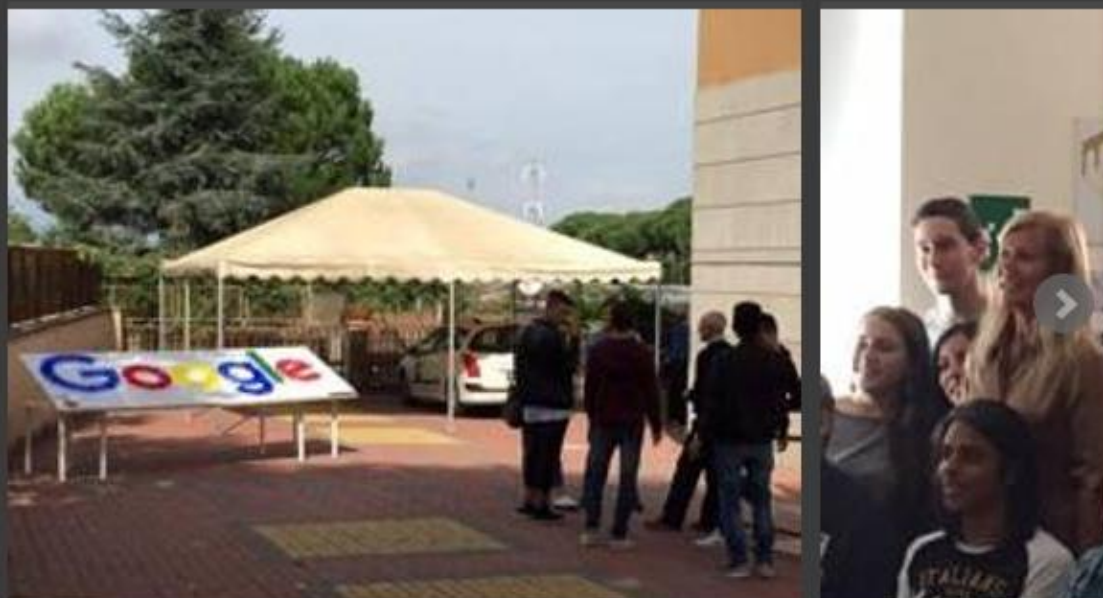
Video e robot: 11 mila ragazzi a scuola di futuro alla periferia di Roma

Laboratori, realtà virtuali e stampanti 3D nell'Officina dei nuovi lavori. «Così diamo una seconda possibilità ai giovani Neet», che non lavorano e non studiano



L'ingresso dell'Officina a Roma (CV)

ROMA In via del Quadraro, semiperiferia sud di Roma, affacciati sui ruderi dell'acquedotto romano e sulla campagna del Parco di Tor Fiscale, in sei mesi oltre 11 mila ragazzi hanno maneggiato stampanti professionali 3D, costruito mondi virtuali, inventato videogiochi. E scoperto che le nuove tecnologie oltre a divertire sono una grande opportunità. Per tutti. Ma in particolare per i «Neet» (not in education, employment or training): i famosi «né-né», quei ragazzi tra i 14 e i 25 anni che non studiano né lavorano. Non fanno nulla. «E perdono opportunità».



L'officina

Per loro, prima di tutto, è stata ideata l'Officina dei nuovi lavori, spazio ricavato all'interno di una scuola del quartiere Quadraro, dove sembra che il futuro sia già ora. Ci hanno pensato la Fondazione Mondo Digitale e Google.org che insieme hanno creato questo progetto formativo gratuito e rivolto soprattutto a quella fascia di giovani di cui l'Italia purtroppo è piena: 2 milioni e mezzo di ragazzi che non studiano né cercano lavoro. Ma tutti, o quasi, navigano e conoscono la Rete. Da sei mesi però in via del Quadraro possono frequentare laboratori settimanali di 22 ore con coach che insegnano loro quanto la tecnologia possa diventare un'opportunità.

«Tecnologia come opportunità»

Lo spiega bene Jacqueline Fuller, direttore di Google.org arrivata dalla Silicon Valley apposta per vedere lo stato del progetto cui Google.org ha dato 500mila dollari per due anni: «Questi giovani hanno nelle loro tasche più tecnologia di quanta ne avessero gli uomini sbarcati sulla luna, solo che molti di loro, non solo in Italia ma anche in Europa e negli Stati Uniti, non pensano di avere un'opportunità grazie a tutto questo potere tecnologico». Anche perché entro il 2020 «ci saranno 900mila nuovi tipi di occupazioni legate alla tecnologia e rischiamo di non avere le persone preparate per farle», continua la Fuller.

Laboratori e abilità

E allora i «fab lab», «video lab», «game lab» e gli «immersive lab» servono per aprire la testa dei «né-né» e far loro scoprire che anche dietro un videogioco c'è un mondo e magari proprio lì si può trovare la propria strada. «Ci sono 25 milioni di strumenti connessi - sottolinea Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale -, è uno tsunami di dati che deve trasformarsi in una possibilità: il 65 per cento dei lavori dei prossimi anni deve ancora essere inventato e nuove professioni stanno nascendo ogni momento», ma, continua Molina «c'è bisogno di un cambiamento radicale nel modo di pensare, aprire il pensiero chiuso».

«Imparare da tutto»

Perciò nell'Officina non si impara solo tecnologia, ma anche a fare squadra, a guidare un progetto, a realizzare un'idea. «Perché è questo che si chiede ai lavoratori del futuro - sostiene Molina : di essere protagonisti e imparare in ogni luogo, in famiglia, a scuola, sul posto di lavoro, inventare e costruire se stessi per costruire la propria vita». Fin da piccoli. L'Officina ospita anche le scuole. In questi primi sei mesi di progetto la mattina 8.235 studenti hanno imparato a costruire minirobot e immaginato situazioni e mondi partendo dai mattoncini della Lego. «È un progetto da cui il resto del mondo può solo imparare», sorride Jacqueline Fuller. E con lei Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale, che in questi sei mesi ha curato tutta la realizzazione dell'Officina, dalla cablatura al rifacimento del sistema elettrico alla selezione dei coach: «Abbiamo potuto fare tutto ciò solo grazie ai fondi di Google.org, speriamo continuino a credere in noi, e noi riusciremo a dare ancora tante opportunità».