



Social Network

Jacqueline Fuller, n.1 di Google.org, conquistata dal Papa: "Travolgente"



Jacqueline Fuller

Il dirigente dell'area del colosso californiano che si occupa di progetti a carattere sociale ha visitato i laboratori della Fondazione Mondo Digitale alla periferia sudest di Roma. L'impegno in Italia anche nel progetto "Crescere in digitale" sviluppato con il Ministero del Lavoro

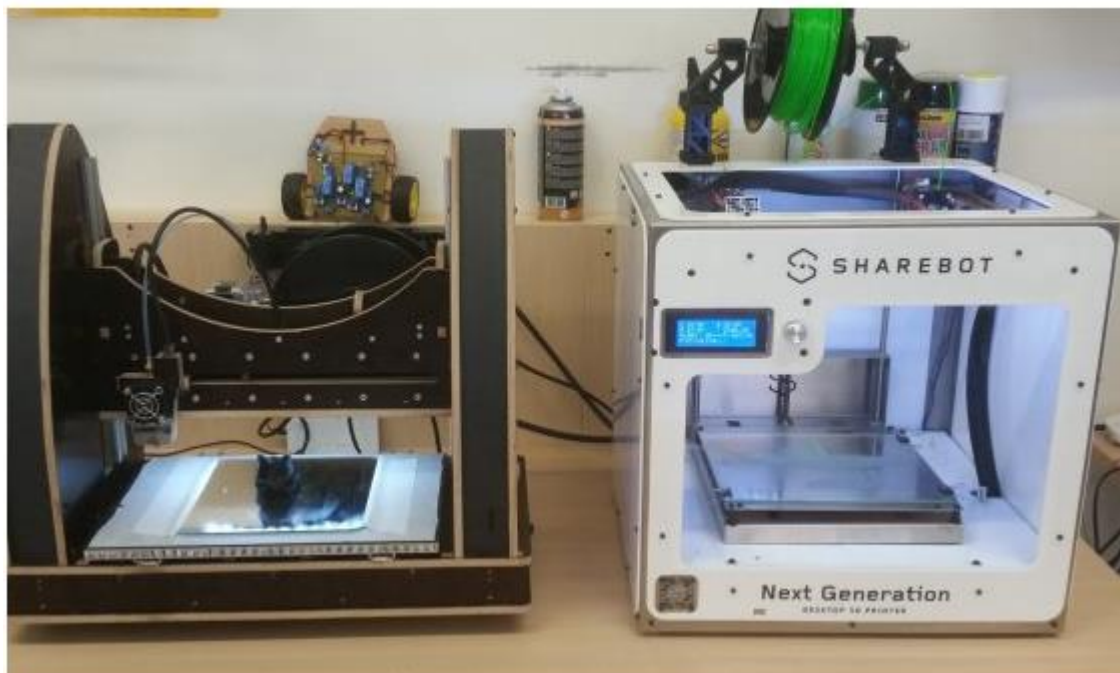
di GIOVANNI CEDRONE

ROMA - Via del Quadraro, periferia sudest della Capitale. Nel cortile di un edificio, non distante dalla sede stradale, campeggia un'insegna con una scritta a caratteri cubitali: 'Google'. Ma cosa ci fa un cartello simile nel cuore di una tranquilla borgata romana? Tutto merito dell'arrivo nella Capitale di uno dei vertici del colosso californiano, **Jacqueline Fuller**, direttore di [Google.org](#), il ramo dell'azienda che supporta organizzazioni no profit e investe in progetti a carattere sociale.



Il suo arrivo a Roma è merito del lavoro svolto dalla [Fondazione Mondo Digitale](#) che, grazie al finanziamento concesso da Google.org (500mila euro), ha realizzato il progetto formativo "Officina dei Nuovi Lavori", laboratori rivolti in primis ai giovani senza lavoro e pensati per fornire ai ragazzi quelle competenze tecnologiche oggi sempre più necessarie per entrare nel mondo del lavoro. Oggi più che mai lo stabile della Città educativa che ospita i laboratori sembrava una piccola succursale di Mountain View. La visita è stata l'occasione per la Fuller, accompagnata dal suo staff, di verificare in prima persona il lavoro svolto dalla Fondazione Mondo Digitale. Un segnale di attenzione che ha voluto premiare l'impegno del professor Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione, e dei tanti collaboratori che lavorano nella struttura.

Fuller, accolta da tantissimi ragazzi e anche da una delegazione istituzionale composta da Mario Benotti, consigliere del sottosegretario alle politiche europee Sandro Gozi, e dalla deputata Anna Ascani, ha visitato il fab lab, il video lab, il game lab e l'immersive lab (una tecnologia che permette di vivere esperienze a realtà aumentata). Fuller è una big di Google: a Mountain View dal 2007, era stata vice direttore Global Health alla Fondazione Bill&Melinda Gates per conto del quale aveva seguito un importante progetto in India in ambito sanitario per la prevenzione dall'HIV. Ma nel suo passato ha all'attivo anche un'esperienza da speechwriter di **Louis Sullivan**, segretario alla Salute sotto la presidenza di **George Bush** senior.



Anche oggi ha voluto sottolineare, con una nota personale, la filosofia di Google.org: "La visita del Papa negli Usa è stata travolgente, tra le altre cose il Pontefice ci ha ricordato il valore dell'inclusività. Le sue parole ci hanno spinto a chiederci: chi vogliamo diventare?". Chiara la risposta che si è data la Fuller: "Non vogliamo società sempre più inique, il nostro compito è quello di applicare la creatività per sviluppare soluzioni che risolveranno i problemi della prossima generazione".

La Fuller è a capo di un'azienda che spende ogni anno 100 milioni di dollari a sostegno di progetti innovativi in tutto il mondo, soldi che in parte arrivano dai profitti di Mountain View (l'1% dei ricavi per statuto viene devoluto a iniziative filantropiche) e in parte dalla Google Foundation. In Italia, oltre alla Fondazione Mondo Digitale, Google.org partecipa anche all'iniziativa del Ministero del Lavoro "Crescere in Digitale" per potenziare le competenze digitali dei ragazzi e inserire i giovani, attraverso dei tirocini, nelle aziende. Del resto, i temi del divario digitale e della formazione dei giovani sono due delle priorità indicate dalla Fuller: "In Europa entro il 2020 ben 900mila posti di lavoro rischiano di restare vacanti a causa della carenza di competenze digitali", ha ricordato la Fuller che ha sottolineato come sia fondamentale sfruttare la potenzialità della tecnologia che 'abbiamo in tasca', come gli smartphone, piccoli strumenti "più potenti dei computer che hanno permesso la missione dell'Apollo 11" e che, secondo una statistica, "per il 70% delle persone sono il primo oggetto che toccano al mattino e l'ultimo la sera".

Ecco perché il progetto della Fondazione Mondo Digitale è un progetto vincente, un'iniziativa "da cui tutto il mondo può trarre insegnamenti". Tre le caratteristiche vincenti del progetto per la dirigente Google: in primis si avvale di 'coach' provenienti dal mondo delle aziende, che "sanno cosa sta accadendo nel mondo del lavoro", gli studenti non sono solo allievi ma diventano maker in prima persona e infine il coinvolgimento di persone di una ampia gamma di età, dal bambino all'adulto. Tutte caratteristiche necessarie per avere il finanziamento di Google.org. Che, per inciso, ha anche dato avvio ad un bando mondiale da 20 milioni di dollari per creare innovazione che aiuti le persone affette da disabilità. Per la Fuller bagno di folla in mezzo agli studenti della Fondazione, strette di mano e tanti selfie con i giovani ragazzi. Infine anche una foto dietro la grande scritta Google.

Per la Fondazione Mondo Digitale un indubbio successo: in 6 mesi ben 11796 giovani hanno partecipato ai laboratori dell'Officina dei Nuovi lavori, tra cui 2841 giovani disoccupati. Soddisfatto il direttore scientifico di Mondo Digitale **Alfonso Molina**: "Il 65% dei posti di lavoro che andranno a ricoprire i nostri ragazzi non sono ancora stati inventati" - ricorda il professore - "la nostra 'palestra dell'innovazione' allena i giovani alla pratica dell'innovazione tecnologica, sociale e civica. Ventidue ore di laboratorio non rappresentano una formazione approfondita ma un'esperienza che può cambiare la vita".

Ne sa qualcosa **Alberto Flamini**, giovane romano di 22 anni che ha svolto il corso di fablab e ora è in grado di utilizzare macchinari, come la Laser Cut per tagliare il legno e le stampanti 3D, e sogna di aprire la sua azienda di modellismo. E come lui tanti altri giovani hanno trovato la propria strada grazie a questi corsi. Diverse le attività che si svolgono nella struttura: "Stiamo cercando di portare le attrezzature nelle scuole - spiega **Mauro Del Santo**, designer responsabile del fablab - Dalle elementari alle superiori, ci rivolgiamo a tutte le fasce di età: grazie a queste attività si possono stimolare le capacità degli studenti. Dall'altro lato stiamo cercando di portare professionisti con progetti di ricerca all'interno del laboratorio".