



RoLAB

Roma, premiati gli studenti vincitori del progetto RoLAB



📅 09/07/2020 ❤️ Mondo Scuola

La sfida lanciata da Fondazione Mondo Digitale per la rigenerazione urbana



ROMA – Offrire una nuova vita agli edifici abbandonati di Roma a partire dalla creatività dei più giovani. È lo scopo del progetto RoLAB – Rome Live Art Lab, promosso da Fondazione Mondo Digitale con l'ambasciata degli Stati Uniti d'America a Roma, che ha coinvolto gli studenti e le studentesse delle scuole superiori di Roma e Lazio per lavorare con artisti, accademie internazionali e associazioni all'ideazione di progetti per la rigenerazione e animazione di spazi dismessi della città.

Con l'emergenza Covid-19 gli studenti hanno risposto a una nuova sfida: dotare i progetti di 'anticorpi sociali' contro l'isolamento. Il progetto ha quindi rappresentato la prima maratona di co-progettazione in tempo reale degli spazi urbani dismessi nella città in lockdown. Questa mattina si è tenuto l'evento finale in diretta streaming, moderato dagli architetti Marco Dell'Agli e Sara Ferraro, in cui sono stati proclamati i tre progetti vincitori.

"Oggi verranno designati i vincitori, ma ci tengo a dire che tutte le scuole che hanno partecipato sono vincitrici, perché si sono messe in gioco per progettare un modello di sviluppo sostenibile e più vicino ai territori- ha detto Anna Laura Orrico, sottosegretario di Stato del ministero per i beni e le attività culturali- Il progetto ha rappresentato un'opportunità importante per i ragazzi, quella di mettere in campo la creatività per reinventare luoghi in stato d'abbandono, la cui restituzione alla comunità diventa un atto fondamentale perché genera nuova partecipazione e condivisione, ma anche nuove opportunità per fare impresa con responsabilità sociale".

Dopo i saluti di Massimo Bugani, capo staff della sindaca Raggi, che si è complimentato per la qualità di tutti i progetti presentati, c'è stato l'intervento di Mirta Michilli, direttore Generale della Fondazione Mondo Digitale.

"Abbiamo lanciato questa sfida per far allenare i ragazzi al nostro modello di educazione e sviluppare delle competenze chiare e utili nel mondo complesso in cui viviamo: problem solving, lavoro di gruppo, creatività- ha detto Michilli- Il valore importante del progetto è quello di mettere i giovani al centro dello sviluppo della propria comunità, che succede troppo raramente. E il risultato è stato entusiasmante. Nonostante i tempi difficili, hanno partecipato oltre venti scuole, che hanno scelto spazi simbolici del loro municipio per reinventarli, mettendo al centro la loro visione del mondo, con un impegno incredibile durante la fase di lockdown".

Testata: diregiovani.it

Data: 9 luglio 2020

Oggi sono stati premiati i primi tre classificati fra i dieci progetti finalisti che erano stati raccolti in un museo virtuale visitabile a questo link: <https://poly.google.com/view/9Zr-0b7PfJ8>. Si è aggiudicato il primo premio il progetto 'TIB-Rolab' dell'IIS 'Majorana-Pisano' di Guidonia: gli studenti hanno creato un modello di cultural business in sei stadi, flessibile e progressivo (fondazione, prefigurazione, appropriazione, condivisione, trasformazione, definizione) applicato a un edificio incompiuto del settore est dell'area metropolitana romana, e alla sua trasposizione narrativa con una video performance.

Il secondo premio è stato vinto dagli studenti del liceo artistico 'Caravaggio' di Roma con un modello di intervento sul complesso scolastico di via Argoli: un polo tecnologico avanzato nei Municipi VIII e IX che funziona da 'anticorpo sociale' per non rimanere soli e condividere anche da remoto durante l'emergenza sanitaria. Il terzo premio è stato vinto dal liceo artistico 'Enzo Rossi' di Roma, che ha lavorato al recupero sociale e culturale del parcheggio multipiano di Morandi nel quartiere San Giovanni.

