

Talenti d'Italia

Sessantaquattro idee brillanti per migliorare la vita: sono quelle premiate, grazie a un bando di concorso, dal ministero delle Politiche giovanili. Ora saranno messe in pratica.

di Karen Rubin

I giovani italiani? Talenti pieni di inventiva, altro che bamboccioni. Lo dimostrano i risultati del bando di concorso Giovani idee cambiano l'Italia, indetto nel gennaio 2007 dal ministero delle Politiche giovanili e appena concluso. Si trattava di presentare un progetto in quattro aree tematiche: innovazione tecnologica, utilità sociale e impegno civile, sviluppo sostenibile, gestione di servizi urbani per la qualità della vita dei giovani. I partecipanti, divisi per gruppi, sono stati 15.738 fra 18 e 35 anni. «Volevamo che i giovani avessero l'occasione di tirar fuori la creatività, trasformando la loro idea in un progetto lavorativo ed economico reale» riassume il ministro dimissionario Giovanna Melandri.

Le 64 idee vincitrici, selezionate da una commissione, avranno a disposizione 35 mila euro ciascuna per essere messe in pratica. «Abbiamo stanziato 2 milioni di euro sui nostri ragazzi perché crediamo che non abbiano bisogno di politiche assistenziali bensì di fiducia e occasioni» aggiunge Melandri.

Ecco alcuni dei progetti premiati.

Nel campo dell'innovazione tecnologica arriva il *Genome tracking experts group*, ossia il libro genealogico dei prodotti italiani. Il gruppo di lavoro è composto da quattro ragazzi che si sono conosciuti sui banchi della facoltà di chimica e biotecnologie all'Università di Pisa. L'idea è compilare un database che contenga il dna specifico dei prodotti doc italiani. «Una raccolta dei geni delle specie animali e vegetali, dei nostri prodotti agroalimentari eccellenti, come la carne di razza chianina» dice Arianna Ciutti, 34enne che fa parte della squadra di Pisa.

Il *Genome tracking* sarà un portale cui potrà accedere chiunque voglia conoscere i profili genetici dei prodotti, per verificarne l'appartenenza a una data specie e ottenerne la certificazione. «Un allevatore di chianina potrà, dopo aver analizzato il profilo genetico dei suoi animali, confrontarlo con quello presente nel nostro database ed essere sicuro del suo prodotto» esemplifica Ciutti.

Sempre nell'ambito della innovazione tecnologica ecco il sistema *Dhomotica* di Udine «per facilitare la vita e la sicurezza nelle case, soprattutto per persone disabili o anziane, grazie ad apparecchiature wireless» spiega Celine De Pellegrini, 26 anni, che collabora in uno studio di consulenza del lavoro ed è laureanda in economia aziendale. De Pellegrini ha lavorato al progetto con altri quattro. Massimo Sandri, la mente informatica del gruppo, ha 35 anni, è ufficiale medico del corpo sanitario aeronautico ed esperto di dispositivi per la sicurezza in ambito militare e civile.

Il loro progetto è un passo avanti rispetto alla domotica tradizionale. «Il software non si limita all'automazione dell'edificio, ma registra i movimenti del soggetto e i suoi parametri vitali; e può variare le condizioni ambientali in base alle informazioni biologiche che riceve da un sensore *bluetooth* attaccato al corpo» informa Sandri.

Al sensore vengono collegati tanti elettrodi quanti sono i parametri da monitorare: nel caso della temperatura corporea, per esempio, si può intervenire sull'impianto di condizionamento e trasmettere i dati a un call center 24 ore al giorno. «Uniamo la domotica alla telemedicina. Saremo in grado di seguire, attraverso un sistema a infrarossi, i movimenti di una persona. Se un anziano si ferma in bagno per un tempo eccessivo, potremo lanciare l'allarme» dice Sandri. I costi per la realizzazione

sono contenuti: circa 500 euro per un sensore con cinque elettrodi e 15 euro al mese per l'abbonamento al call center.

Pensate ora a un arredo urbano a forma di albero, fatto con materiali riciclati, in grado di produrre energia pulita. È l'invenzione *Alba-Res*, nell'area dello sviluppo sostenibile. «Un oggetto attivo e dal disegno accattivante» afferma Andrea Bertello, 30 anni, un master a Boston sull'energia rinnovabile e un lavoro nel settore dell'efficienza energetica.

I cinque pannelli solari destinati a catturare l'energia avranno la forma delle foglie di un albero; alla loro base una serie di lampadine potranno illuminare le vie della città utilizzando l'energia autoprodotta. Ogni albero fornirà 2 megawatt di energia pulita. «Una famiglia di quattro persone ne consuma più o meno la metà nel corso di un anno. Un solo albero soddisferà il fabbisogno di due famiglie per un costo complessivo di 13 euro circa» calcola Bertello.

Teclart è invece il nome del progetto, nel settore dell'utilità sociale, ideato a Brescia per far sì che i ciechi possano apprezzare una visita al museo. «Chi non vede ha bisogno di toccare l'opera d'arte, per poterne immaginare le forme. Nei musei, ovviamente, non è possibile. E ciò equivale a impedire l'accesso agli ipovedenti» ricorda Paolo Girardi, 28 anni, giovane archeologo e coautore del progetto.

Il sistema *Teclart* prevede la produzione di copie di opere d'arte da collocare lungo percorsi museali speciali. Le opere saranno riprodotte con una tecnica nuova, la prototipazione rapida: un laser-scanner produrrà copie identiche alle originali, anche se molto grandi. «Con questo metodo si salvaguarda l'opera d'arte, perché le misure si rilevano a distanza. E non si dovrà più usare la tecnica del calco che rischiava di produrre danni» puntualizza Girardi.

Lo stesso principio, tecnologia e utilità sociale, è alla base di *Not equal*. Il gruppo di lavoro, di cui il referente è Giuseppe Cacace, 34enne, ha pensato alla creazione di un videogioco per sviluppare l'empatia. «Il personaggio di questa avventura grafica è un bambino disabile. I ragazzi delle scuole potranno capire cosa significhi vivere in una città piena di barriere architettoniche; e identificarsi con lui porterà a una comprensione più profonda della disabilità» si augura Cacace.

L'ideazione del protagonista del videogioco si ispirerà a persone reali. In una prima fase il gruppo intervisterà persone disabili per capire quali sono le maggiori difficoltà che devono affrontare in un ambiente ostile.

Nell'area gestione dei servizi urbani il primo posto se lo è aggiudicato il progetto *Walls* di Roma. L'idea è di assegnare alcuni muri di spazio pubblico per i graffiti. Prevede un turnover: ogni tre mesi i muri vengono fotografati, reimpbiancati e resi di nuovo disponibili. «L'obiettivo è valorizzare l'espressione giovanile limitando gli atti vandalici» si augura Andrea Messori, 34 anni.

Altra novità del *Walls*: sarà costituita un'associazione di giovani graffitari che, in collaborazione con l'ufficio del decoro urbano, gestirà i 10 mila metri quadrati di muri assegnati dalle istituzioni. Un modo per promuovere, nella comunità dei graffitari (reclutati nelle scuole), un atteggiamento all'insegna della legalità.

«I giovani spesso sono malgiudicati» commenta Melandri «ma se stimolati possono dare molto».

«Il mondo giovanile ha grandi potenzialità» ricorda il sociologo Francesco Alberoni. «E il nostro sistema scolastico ha dimenticato quanto sia importante sollecitare gli studenti all'azione. Si fa chiacchierologia, il lavoro intellettuale è separato da quello manuale. Eppure, la teoria senza la pratica è un errore madornale».