

Fondazione Cariplo partecipa a Milan Games Week con programma â??Zeroneetâ??

Descrizione

default watermark

(Adnkronos) â?? Videogiochi, manga, fumetti, eSport e creator possono essere anche un modo per parlare ai giovani di futuro, talento, scelte, difficoltÃ e lavoro.

Ã? con questo obiettivo che Fondazione Cariplo partecipa alla Milan Games Week & Cartoomics 2026, in corso da oggi al 29 novembre a Fiera Milano Rho, una delle principali manifestazioni italiane dedicate al gaming e alla cultura pop. Al centro della presenza della Fondazione câ??Ã¨ ZeroNeet, il programma promosso da Fondazione Cariplo in collaborazione con Regione Lombardia e Intesa Sanpaolo, nato per prevenire e contrastare il fenomeno dei giovani che non studiano, non lavorano e non seguono percorsi di formazione. Il programma mette oggi in campo 56 milioni di euro e punta ad accompagnare 20.000 giovani in condizione di Neet e 20.000 studenti, intervenendo sul fronte della prevenzione della dispersione scolastica, dellâ??inclusione sociale e lavorativa e della conoscenza del fenomeno.

Il fenomeno dei Neet â?? evidenzia Fondazione Cariplo in una nota â?? resta un allarme: nel 2025 in Italia 1,1 milioni di giovani tra i 15 e i 29 anni, pari al 13,3%, non studiavano, non lavoravano e non seguivano percorsi di formazione. In Lombardia erano circa 127.000, lâ??8,3% della popolazione giovanile. Numeri in calo rispetto al 2024, quando si contavano circa 1,3 milioni di Neet in Italia, pari al 15,2%, e 150.000 in Lombardia, il 10,1%, ma che non consentono di abbassare la guardia: oltre un milione di giovani resta fuori dai percorsi di studio, formazione e lavoro.

â??Se vogliamo contrastare davvero il fenomeno dei Neet dobbiamo riuscire prima di tutto a raggiungere i giovani, parlare con loro e offrire occasioni concrete per riconoscere capacitÃ e interessi e trasformarli in opportunitÃ â•, dice il presidente di Fondazione Cariplo, Giovanni Azzone. â??Essere alla Milan Games Week â?? aggiunge â?? significa anche questo: entrare in uno spazio frequentato da migliaia di ragazzi e ragazze e utilizzare linguaggi a loro vicini per parlare di futuro, formazione e lavoro. Con ZeroNeet abbiamo scelto di intervenire sia sulla prevenzione sia sullâ??accompagnamento di chi Ã¨ giÃ fuori dai percorsi di studio e occupazione, con un programma da 56 milioni di euro che punta a raggiungere 20.000 studenti e 20.000 giovani Neet. PerchÃ© dietro questi numeri ci sono ragazzi che hanno bisogno di trovare una strada possibile e, soprattutto, lâ??occasione per cominciare a

percorrerlaâ?•.

La partecipazione alla Games Week nasce proprio dalla volontÃ di intercettare i ragazzi nei luoghi che frequentano e attraverso linguaggi che sentono propri. La strategia di ZeroNeet prevede infatti, accanto alle attivitÃ sul territorio, campagne sui social, strumenti digitali, partecipazione a eventi e collaborazioni con creator capaci di entrare in relazione con i beneficiari del programma. Non solo incontri sui palchi: per tutte e tre le giornate della manifestazione, il corner ZeroNeet accoglierÃ ragazzi e ragazze interessati a conoscere il programma e le opportunitÃ che offre. Qui sarÃ anche possibile mettersi in gioco con unâ??esperienza interattiva per esplorare le proprie attitudini e i propri orientamenti, sbloccando uno speciale companion e un reward dedicato.

Da oggi e per tre giorni i palchi della Games Week ospitano sei incontri che, attraverso esperienze e linguaggi molto diversi, affrontano un filo conduttore comune: â??non esiste una sola strada per costruire il proprio futuro e passioni, competenze, errori e cambi di direzione possono diventare parte di un percorso personale e professionaleâ?•. La presenza alla Games Week â?? viene evidenziato da Fondazione Cariplo â?? â??rappresenta un tassello di una strategia piÃ¹ ampia. ZeroNeet non interviene soltanto quando un giovane Ã¨ giÃ fuori dai percorsi di studio e di lavoro, ma prova ad agire prima, durante e dopo i momenti di difficoltÃ , attraverso tre assi: prevenzione, contrasto e conoscenza. Lâ??obiettivo Ã¨ incontrare i ragazzi nei luoghi che frequentano, far conoscere le opportunitÃ del programma e raggiungere anche chi Ã¨ lontano dai tradizionali percorsi di orientamento.

default watermark

Tra le iniziative giÃ attive ci sono Top â?? Tutoring Online Program, che offre supporto allo studio personalizzato agli studenti delle scuole secondarie di primo grado che esprimono difficoltÃ ; Azionamenti â?? Laboratorio di possibilitÃ , che lavora nelle scuole secondarie di secondo grado anche attraverso linguaggi artistici ed espressivi per rafforzare competenze, consapevolezza e fiducia; e Giovani e Lavoro per ZeroNeet, che punta a formare e accompagnare al lavoro 10.000 giovani tra i 18 e i 29 anni nelle professioni maggiormente richieste dalle imprese. Sul fronte del contrasto, il programma comprende inoltre le 55 reti territoriali sostenute per intercettare anche i giovani piÃ¹ difficili da raggiungere e accompagnarli verso le opportunitÃ piÃ¹ coerenti con bisogni, interessi e territorio. Complessivamente sono coinvolti 459 soggetti del privato sociale, pubblici e privati. Ed Ã¨ proprio questa logica di avvicinamento ai giovani che porta ZeroNeet alla Games Week: â??non chiedere ai ragazzi di avvicinarsi alle opportunitÃ , ma portare le opportunitÃ nei luoghi, fisici e digitali, in cui i ragazzi giÃ si incontrano, si raccontano e costruiscono le proprie passioniâ?•.

â??

economia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione
Novembre 27, 2026

Autore
redazione

default watermark