



UNIVERSITÀ DELLA CALABRIA

DIPARTIMENTO DI **SCIENZE
POLITICHE E SOCIALI**

RISORGIMENTI.LAB

SVILUPPO ESPERIMENTAZIONE
DI PIATTAFORME E PROGETTI
DI INNOVAZIONE SOCIALE

BOOKLET



Un ringraziamento speciale
ai Ricercatori del Gruppo di Lavoro di ANITI - Impresa Sociale
che ha ideato, progettato, realizzato e sperimentato
la Piattaforma RisorgiMenti.Lab:

MARIO COSCARELLO / TIZIANA CRISPINO / ANNA DE CARO
MANUELA DE FRANCO / GIULIO DE PETRA / MARIA DODARO / FRANCESCO GAGLIANESE
STEFANIA GARERI / GAETANO IERARDI / LETIZIA LACAVA / NICOLA MALARA
SALVATORE ORLANDO / CLAUDIA PRATICÒ / FRANCESCA SARACO / GIANCARLO SCIASCIA
SIMONA SITÀ / MAURIZIO TELI / ALESSIA TENUTA
per la progettazione e la sperimentazione dei servizi della Piattaforma

FRANCESCO CHIODO / GIULIO DE PETRA / FRANCESCO FILICETTI / MARCELLO MARTINO
GIUSEPPE NACCARATO / SALVATORE ORLANDO / ANDREA PIGNANELLI
SERGIO SCRIVANO / STEFANO VENA / PASQUALE VERTA / CARMEN ZUMBO
per la progettazione e lo sviluppo informatico della Piattaforma

FRANCESCA CRISPINO E SILVIA DESTITO
per la progettazione grafica della Piattaforma

SILVIA DESTITO / MARIA DODARO / SALVATORE ORLANDO / GIANCARLO SCIASCIA
per la realizzazione del Booklet.

La riedizione del Booklet è stata curata da
ALESSANDRA CORRADO.

© Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali - Università della Calabria 2020
© Associazione Aniti – Impresa Sociale 2014
Riproduzione autorizzata con citazione della fonte.

RISORGIMENTI.LAB È UN PROGETTO REALIZZATO GRAZIE AL SOSTEGNO DEL MIUR

Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) ha pubblicato nel mese di marzo 2012 l'Avviso Pubblico per la Presentazione di Idee Progettuali per "Smart Cities and Communities and Social Innovation". L'Avviso Pubblico prevedeva, tra l'altro, la presentazione di proposte di Progetti di Innovazione Sociale da parte di Giovani di età inferiore a 30 anni residenti nelle Regioni Calabria, Campania, Puglia e Sicilia ed organizzati in Associazioni/Società No Profit. A seguito della pubblicazione del Bando di Gara, l'Associazione ANITI - Impresa Sociale, costituita da 14 giovani laureati calabresi in discipline tecniche, economiche e sociali, ha elaborato il Progetto "Risorgi.Menti.Lab – Sviluppo e Sperimentazione di Piattaforme e Progetti di Innovazione Sociale" per la presentazione e il finanziamento nell'ambito dell'Avviso Pubblico del MIUR dei Progetti di Innovazione Sociale. Il Progetto RisorgiMenti.Lab è risultato tra i vincitori de Bando di Gara, ottenendo dal MIUR un finanziamento per la realizzazione delle attività progettuali pari all'80% dell'importo totale. Una volta concluso, il MIUR ha trasferito i risultati relativi al progetto "RisorgiMenti.Lab – Sviluppo e Sperimentazione di Piattaforme e Progetti di Innovazione Sociale" a favore dell'Università della Calabria – Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali.

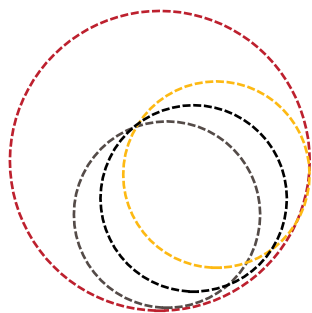


investiamo nel vostro futuro

SOMMARIO

- 5 CHI SIAMO
- 7 IL PROGETTO
- 12 LA PIATTAFORMA
- 23 I LABORATORI
- 36 COME COLLABORARE

CHI SIAMO



Il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali (DISPeS) è il punto di riferimento dell'Università della Calabria per la ricerca e l'attività didattica nell'ambito delle scienze politiche e sociali, degli studi sul cinema, i media e la comunicazione e per la formazione di chi opera nelle amministrazioni pubbliche, nei servizi sociali, nella cooperazione internazionale e rispetto ai temi dello sviluppo.

Il DISPeS mette in pratica la propria visione e missione nelle attività di ricerca e formazione con ricadute concrete nella società. Le varie anime presenti nel DISPeS lavorano congiuntamente per rispondere alle sfide di una società sempre più complessa. La ricchezza scientifica e formativa dei settori afferenti al DISPeS dà luogo infatti a collaborazioni interdisciplinari continue il cui scopo è quello di investigare le trasformazioni profonde della società contemporanea.

Tale visione si concretizza nei progetti di ricerca e di formazione.

L'obiettivo costantemente perseguito è quello di far dialogare i saperi sociali, politici, giuridici ed economici, i saperi storici e dei media tra di loro e con il territorio, al fine di mantenere feconda la ricaduta di tali saperi nella società, a partire dalle attività di impegno pubblico (Public Engagement) che il Dipartimento promuove.

Il DISPeS interagisce e dialoga con soggetti e gruppi sociali e con la scuola, organizza attività culturali e per la valorizzazione, il trasferimento e la condivisione della ricerca, partecipa alla formulazione di programmi di pubblico interesse, a progetti di sviluppo e valorizzazione del territorio, a iniziative di co-produzione di conoscenze. Attraverso l'elaborazione di progetti e interventi condivisi, il DISPeS si propone di influire su ambiti essenziali della vita, come quelli della scuola, del lavoro, della salute, della coesione sociale, del contrasto alle povertà e alle disuguaglianze sociali. Con queste finalità il DISPeS si occupa pure della sperimentazione di progetti e di piattaforme di innovazione sociale, orientate alla promozione o all'accompagnamento dei cambiamenti sociali, anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Si tratta di cambiamenti che riguardano la sfera del «sociale» e, quindi, i legami tra le persone, tra queste e i luoghi o l'ambiente che li circonda; il modo attraverso il quale, collettivamente, è possibile rispondere a bisogni che vanno oltre le necessità materiali e la quantità di beni accumulabili per abbracciare nuove esigenze legate alla qualità della vita o tempo libero, ad una cittadinanza fatta di partecipazione attiva e reale, all'identità territoriale, alla libera espressione delle proprie capacità. Questi cambiamenti, uniti al piacere di stare insieme, contribuiscono a produrre senso nella costruzione di nuove realtà quotidiane.

IL PROGETTO



UN'IDEA COMUNE DI INNOVAZIONE SOCIALE

L'Associazione Aniti ha ideato e realizzato il Progetto RisorgiMenti.Lab a partire da un'idea condivisa, tra le istituzioni e nell'ecosistema degli «innovatori», di cosa sia l'Innovazione Sociale. Idea racchiusa nella seguente definizione della Commissione Europea, tentativo ben riuscito di spiegare la moltitudine di pratiche che, nel mondo, si sta diffondendo:

“Definiamo innovazioni sociali le nuove idee (prodotti, servizi e modelli) che soddisfano dei bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni. In altre parole, innovazioni che sono buone per la società e che accrescono le possibilità di azione per la società stessa”

Bureau of European Policy Advisers, 2010:56

L'innovazione sociale è altro dall'innovazione *tout court*. Non nasce dalla competizione di mercato o dalla ricerca di un maggiore profitto, ma dalla pressione esercitata da bisogni insoddisfatti, dalla carenza di risorse e dalle emergenze sociali o ambientali. Bisogni la cui soddisfazione non è più garantita dallo Stato o dal Mercato. Un vuoto che ha determinato un'azione organizzata dal basso delle comunità di cittadini, del privato sociale, dell'imprenditoria sociale e sostenibile.

Le pratiche di innovazione sociale non solo rispondono in modo innovativo a parte di questi bisogni irrisolti, ma propongono anche nuove modalità di decisione e di azione.

In particolare, propongono di affrontare la complessità dei problemi sociali attraverso forme di azione collettive, collaborative e orizzontali: promuovono, in altre parole, sinergie tra singoli, associazioni, istituzioni, imprese ecc.

Tutto ciò produce nuovi ruoli e relazioni tra gli attori coinvolti, porta ad un attivismo diffuso in grado di moltiplicare energie e iniziative al servizio del miglioramento sociale.

L'innovazione sociale non è riservata ad un particolare settore o attore, anzi, le pratiche di innovazione sociale tendono ad interagire con più ambiti e un numero ampio di attori. Le azioni più riuscite sono quelle che nascono da forme di collaborazione e di cooperazione tra soggetti di diversa natura che trovano un allineamento di interessi per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Dunque l'innovazione sociale ha una spiccata dimensione collettiva, non appartiene solo all'immaginazione e alla creatività di un attore singolo, quanto alla capacità comune di partire da un'intuizione e di svilupparla sino a trasformarla in pratica diffusa (outcome/risultato).

L'esito non è frutto della competizione o della bravura di figure eroiche, ma dipende dall'efficacia di un agire collettivo e comunitario che porta alla produzione di beni comuni e/o servizi con un forte impatto sociale e ambientale che possono anche generare nuove opportunità di lavoro.

RisorgiMenti.Lab è il nostro contributo a questo processo di trasformazione.

È un insieme integrato di strumenti che mettiamo a disposizione dello sviluppo e della realizzazione di nuove idee (capacità di divenire Progetti di Innovazione Sociale) che rispondono ai bisogni sociali irrisolti e creano, anche attraverso la capacità connettiva propria del digitale, nuove collaborazioni e nuovi modi di relazionarsi con gli altri all'interno di ambienti, reali e virtuali, di partecipazione (Laboratori di Innovazione Sociale).

Come si può rendere la complessità di un cambiamento intuitiva e alla portata di tutti?

RisorgiMenti.Lab nasce dalla consapevolezza che le persone sono competenti e hanno la capacità di immaginare e la creatività per trasformare la realtà in cui vivono. Ciò che spesso manca è invece la consapevolezza e gli strumenti per partire o, più semplicemente, l'occasione per vedere le cose sotto un'altra angolazione.



**SOSTENIAMO
LE COMUNITÀ
LOCALI PER
REALIZZARE
PERCORSI
DI INNOVAZIONE
SOCIALE**

La Piattaforma RisorgiMentiLab.it è stata progettata col desiderio di aiutare le persone a sviluppare queste capacità, per mettere a fuoco e ripensare i propri bisogni come qualcosa dai quali partire anziché considerarli ostacoli impossibili da rimuovere.

Con la Piattaforma le Comunità hanno così una possibilità in più per mobilitare l'intelligenza collettiva, le risorse (materiali e immateriali) e «agire e trasformare» lo stato delle cose, con la volontà di persone comuni che insieme decidono di intervenire e trovare soluzioni condivise.

Come?

Le Comunità possono, prima di tutto, incontrarsi per riflettere sulle proprie necessità e sulle idee di cambiamento (Partecipazione Civica); mettere in moto la propria creatività (Concorsi di Idee); progettare insieme gli interventi necessari per migliorare la loro qualità di vita (Progettazione Partecipata); dare il proprio contributo alla realizzazione dei progetti per mezzo di pratiche economiche alternative (Crowdfunding); mobilitare e valorizzare quelle risorse che, troppo spesso, vengono sprecate o ignorate attraverso lo scambio reciproco di beni e/o competenze (Baratto e Banca del Tempo); destinare quei beni pubblici e privati dimenticati e lasciati all'incuria a processi di progettazione partecipata che ne rinnovino la struttura e la funzione sociale (Beni Inutilizzati).

Sosteniamo i cittadini e le comunità attive che hanno a cuore il loro futuro e la tutela dei beni comuni.

Chi può partecipare ai RisorgiMenti.Lab?

RisorgiMenti.Lab si configura come una comunità di ricercatori (e innovatori) sociali impegnati nel quotidiano in azioni concrete di cambiamento.

Raccoglie e sperimenta, infatti, le idee e le intuizioni di studiosi, giovani e meno giovani, che hanno voluto dare un contributo attivo alla costruzione di una nuova visione della società, meno legata ai valori economici e più attenta alla qualità della vita e del tempo libero, all'inclusione sociale, alla partecipazione e alla cittadinanza attiva.

Idee e pratiche che pongono al centro il valore delle persone e del lavoro con la loro peculiare storia e concretezza, e l'importanza della condivisione per costruire nuovi legami sociali e un clima di ascolto.

Valori non nuovi ma da rinnovare, importanti per tutti i contesti e, in particolar modo, per il nostro territorio: un Sud che ha bisogno di acquisire fiducia in se stesso e avviare da subito percorsi sostenibili per l'affermazione dei diritti di cittadinanza di tutti (istruzione, salute, lavoro, mobilità) attraverso la partecipazione, la legalità, la tutela dell'ambiente e l'inclusione delle fasce sociali che vivono condizioni di maggiore disagio.

Una Comunità di ricercatori (e innovatori) sociali che ha una struttura a rete in cui ciascun nodo può esser d'esempio e di aiuto per altri contesti territoriali e sociali, in un intreccio continuo di storie, competenze ed esperienze. Con semplicità e reciprocità ciascun partecipante è messo nella condizione di poter sostenere e accompagnare gli altri membri della comunità.

RisorgiMenti.Lab è un ambiente di collaborazione, online e non, che fa da infrastruttura abilitante, creando le condizioni per queste forme di aiuto reciproco, per lo scambio di conoscenza, la trasferibilità delle buone pratiche e la realizzazione di progetti comuni.

UNA COMUNITÀ DI RICERCATORI E INNOVATORI SOCIALI

Quali sono i progetti e le azioni di innovazione sociale che possono essere realizzati con RisorgiMenti.Lab?

La Partecipazione e la Cittadinanza Attiva per rispondere ai bisogni delle comunità

RisorgiMenti.Lab propone un modello di innovazione sociale e di sviluppo locale che non può prescindere da due concetti: partecipazione civica e cittadinanza attiva.



STRUMENTI

**INTEGRATI PER
REALIZZARE
PROGETTI E AZIONI
DI INNOVAZIONE
SOCIALE:
MODELLI E METODI**

Attivare orgoglio locale, favorire la proattività dei

cittadini, rafforzare le reti lunghe e corte, avviare collaborazioni tra soggetti diversi che convergono su obiettivi comuni: sono questi gli scopi principali che animano ogni intervento di ricerca-azione partecipata.

Le risposte ai bisogni sociali, infatti, sono più efficaci e durature se tenute insieme dalla forza delle relazioni sociali e dal cambiamento complessivo dei valori: maggiore solidarietà, più condivisione di responsabilità e sviluppo della capacità delle comunità locali di incidere sui propri contesti.

Per questa ragione, il percorso intrapreso con i Laboratori di Innovazione Sociale di RisorgiMenti.Lab si snoda tra diversi territori e a partire dall'osservazione partecipante della vita di comunità: all'interno di un paese, una città, un quartiere, un'università, una scuola, luoghi di socialità e di scambi relazionali, dimensioni ideali per praticare le forme ed i metodi dell'Innovazione Sociale, e migliorare il benessere di tutti.

Grazie alle funzionalità di Partecipazione Civica della Piattaforma RisorgiMenti.Lab si potranno costruire storie partecipate (storytelling), realizzare forum, proporre e discutere idee e proposte progettuali all'interno delle comunità.

I Concorsi di Idee per stimolare la creatività dei cittadini per le loro comunità

Non ci sono idee buone o cattive. Le idee sono la forza motrice di qualsiasi attività e si nutrono del confronto con altre visioni. È solo dalle idee, e dalla riflessione attiva che esse generano, che possono nascere soluzioni efficaci e innovative.

Stimolare la creatività, chiamare le persone a esprimere le loro idee è ormai una pratica diffusa nelle comunità di innovazione sociale e sulla rete attraverso lo strumento dei Concorsi di Idee (o Contest). Non si tratta di semplici concorsi o competizioni, dove a vincere sono solo in pochi, ma è la messa in circolo e la condivisione di una molteplicità di idee dove chi vince è la comunità tutta.

Attraverso le funzionalità dei Concorsi di Idee (Contest) della Piattaforma Risorgi.Menti.Lab, i cittadini, le associazioni, i professionisti, le imprese potranno contribuire direttamente, con le loro idee, a migliorare le condizioni di vita nelle loro Comunità: dal nome da attribuire ad una piazza alle proposte di utilizzo di beni e spazi pubblici inutilizzati, da idee per il miglioramento dei servizi collettivi ai concorsi tra gli studenti delle scuole per costruire nuove visioni del futuro.

La Progettazione Partecipata per facilitare i processi di Innovazione Sociale

Perché le politiche pubbliche non funzionano? Tutti abbiamo esperienza di opere pubbliche inutili, di servizi che non funzionano, di beni pubblici non utilizzati. La burocrazia tradizionale spesso non ha le capacità, le risorse, le conoscenze per dare risposte adeguate alle esigenze di una società in continuo cambiamento.

Oggi, al tempo della rete, serve una burocrazia più wiki, capace di mobilitare, capitalizzandola, l'intelligenza collettiva dei cittadini sempre più motivati a inventare, attuare e valutare gli effetti delle politiche pubbliche. Gli strumenti sono già disponibili e sono quelli della progettazione partecipata. La progettazione partecipata è il metodo di lavoro adottato da RisorgiMenti.Lab per la definizione dei Progetti di Innovazione Sociale. È fondata su un presupposto essenziale: sono le persone, direttamente coinvolte, ad essere i migliori interpreti dei propri bisogni.

Sin dalla definizione dei problemi, delle necessità e degli obiettivi, occorre partire da questo assunto. Un punto di partenza obbligato che si avvale di un approccio partecipativo costante, in grado di coinvolgere le persone attivamente in tutte le fasi del progetto: dalla ideazione alla sua realizzazione. È un metodo che ribalta la classica relazione progettista-istituzione-cittadino per lasciare il campo a relazioni fatte di scambi reciproci e di collaborazione. Non più interventi sulle persone ma con le persone, che impiegano diversi strumenti utili a far emergere la capacità delle comunità di esprimere bisogni e soluzioni.

Grazie alle funzionalità di Progettazione Partecipata della Piattaforma RisorgiMenti.Lab si potranno costruire innovativi processi di progettazione partecipata utilizzando metodi e strumenti semplici e intuitivi quali la ricerca-azione partecipativa, le mappe di comunità, la metodologia photovoice, i focus group o i workshop GOOP.

Il Crowdfunding, il Baratto e la Banca del Tempo per reperire le risorse necessarie per la realizzazione dei Progetti

Gli ostacoli al reperimento di risorse economiche per far fronte a diverse necessità possono frapporre un muro tra la volontà di realizzare un progetto condiviso dalla comunità e il suo effettivo compimento.

Ma questi muri possono essere valicati grazie all'impiego di pratiche economiche alternative che poggiano sullo scambio reciproco di beni (Baratto), di competenze (Banca del Tempo) e sul finanziamento diffuso dei progetti (Crowdfunding).

Prove di sopravvivenza? In realtà c'è una ragione in più che spinge verso l'utilizzo sempre più frequente di questi strumenti o pratiche di condivisione: si tratta di una "forma di moralità", insita nel concetto di «dono», che genera un legame di solidarietà tra le parti. È così che ci si sente "più comunità". Attraverso le funzionalità di Baratto, Banca del Tempo e Crowdfunding della Piattaforma RisorgiMenti.Lab, è possibile trasformare in realtà piccoli e grandi sogni di una persona, di un gruppo, di un'intera comunità o, più semplicemente, riaprire le porte alla solidarietà, allo scambio reciproco, per contribuire alla risoluzione di tanti problemi che ormai condizionano in negativo la nostra vita quotidiana.

L'utilizzo dei Beni Inutilizzati per realizzare nuovi servizi per le comunità e creare buona occupazione

Nei periodi di crisi si può essere indotti a credere che le risorse siano scarse, ma non è sempre così. È il caso della mole enorme di beni pubblici o privati (compresi i beni confiscati) che giacciono abbandonati nei nostri territori.

Tali beni sono come dei contenitori senza contenuto che, se utilizzati opportunamente, potrebbero consentire alle comunità di fruire di nuovi servizi collettivi e creare, nel contempo, nuova e qualificata occupazione per giovani e non.

Beni essenziali per i quali la Piattaforma RisorgiMenti.Lab, attraverso le funzionalità di gestione partecipata dei Beni Inutilizzati, facilita l'individuazione, la catalogazione, la definizione e la scelta condivisa dei progetti di riutilizzazione.

I LABORATORI



LABORATORI DI INNOVAZIONE SOCIALE?

I Laboratori di Innovazione Sociale di RisorgiMenti.Lab sono ambienti di partecipazione al cui interno possibile avviare progetti azioni di innovazione sociale.

I Laboratori, che adottano un approccio collaborativo e connettivo e una metodologia di lavoro partecipativa, rappresentano la prima articolazione operativa delle comunità che utilizzano la Piattaforma RisorgiMenti.Lab, e possono essere tematici o territoriali.

La Piattaforma RisorgiMenti.Lab consente, infatti, la creazione e la gestione, da parte degli utenti, di Laboratori Tematici e Territoriali costituiti da Progetti di Innovazione Sociale. I Laboratori sono ambienti per la creazione di reti sociali e la collaborazione tra cittadini, istituzioni, associazioni, imprese, per progettare, realizzare e valutare in maniera partecipata e condivisa Progetti di Innovazione Sociale in grado di dare risposte adeguate ai bisogni sociali.

I Progetti di Innovazione Sociale sono costituiti a loro volta da un insieme di Azioni di Innovazione Sociale:

- 
- **PARTECIPAZIONE CIVICA**
 - **CONCORSI DI IDEE**
 - **PROGETTAZIONE PARTECIPATA**
 - **CROWDFUNDING**
 - **BARATTO E BANCA DEL TEMPO**
 - **VALORIZZAZIONE DI BENI INUTILIZZATI**

Per spiegarne il senso e le finalità è utile andare alla radice etimologica del termine laboratorio, derivante dal latino labor, fatica, operosità, azione. Si tratta, infatti, di spazi collettivi e collaborativi all'interno dei quali una moltitudine di soggetti opera per ideare e realizzare progetti e azioni che contribuiscono a migliorare la qualità della vita.

Attraverso i Progetti e le Azioni di Innovazione Sociale dei Laboratori si raggiungono contemporaneamente due tipologie di risultati per le comunità:

- *risultati diretti, costituiti da processi innovativi partecipati che consentono di dare risposte concrete a bisogni e problemi reali delle comunità aumentandone il benessere;*
- *risultati indiretti, impliciti nel processo, costituiti dalle nuove relazioni costruite e dal maggiore capitale sociale che ne deriva in termini di fiducia reciproca, scambio di saperi, consapevolezza delle proprie potenzialità e capacità di attivarsi per la risoluzione di problemi (empowerment).*

I Laboratori e i Progetti si configurano quindi come vettori del cambiamento sociale, economico e relazionale delle comunità e dei territori.

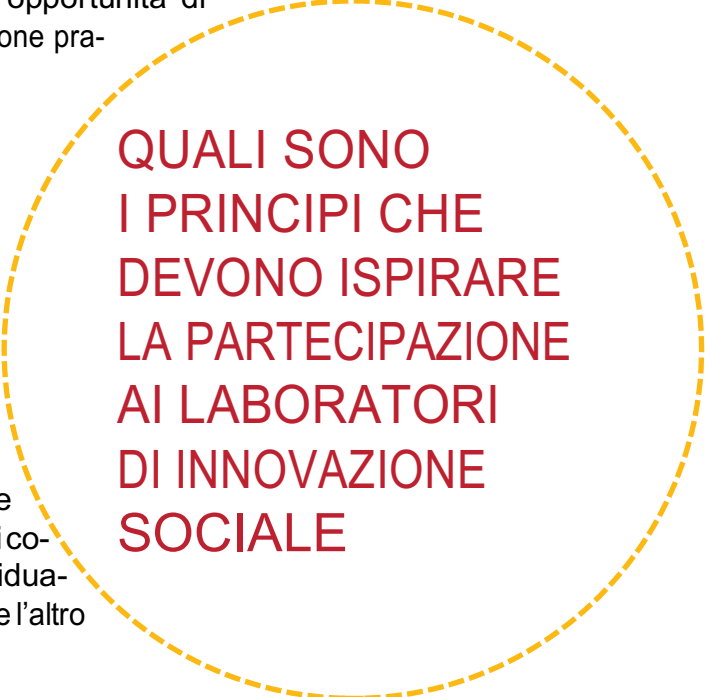
I Laboratori Tematici di Innovazione Sociale, attivati all'interno della Piattaforma RisorgiMenti.Lab, sono riferiti alle aree tematiche ritenute più idonee allo sviluppo di processi di innovazione sociale delle comunità: Cittadinanza Attiva, Inclusione Sociale, Ambiente e Sostenibilità, Scuola, Cultura e Creatività, Altra Economia.

I Laboratori Territoriali di Innovazione Sociale, attivabili all'interno della Piattaforma RisorgiMenti.Lab, possono riguardare i diversi livelli territoriali in cui sono organizzate le comunità: dal quartiere alla città.

Le Azioni di Innovazione Sociale dei Laboratori Territoriali sono inserite, per le specifiche Aree Tematiche, nei corrispondenti Laboratori Tematici. Questo permette di creare reti di comunità che operano su tematiche comuni con l'opportunità di scambiare competenze, esperienze e buone pratiche.

Autenticità e mutuo rispetto

Indispensabile alla buona riuscita delle azioni e dei progetti è un ambiente caratterizzato dal mutuo rispetto tra i soggetti coinvolti. Ascoltare il pensiero altrui e confrontarsi, infatti, è il presupposto essenziale per lo sviluppo di idee efficaci e condivise. Altra condizione è che le persone instaurino relazioni autentiche, cioè che abbandonino i pregiudizi e si sforzino di conoscere l'altro nella sua individualità e unicità. È importante non inquadrare l'altro



**QUALI SONO
I PRINCIPI CHE
DEVONO ISPIRARE
LA PARTECIPAZIONE
AI LABORATORI
DI INNOVAZIONE
SOCIALE**

in schemi predefiniti, non cercare di farlo somigliare a un'ideale o a un modello.

Clima positivo e di fiducia

Un clima positivo e di fiducia reciproca tra i partecipanti al Laboratorio è un aspetto essenziale. Perché la costituzione di un rapporto di fiducia, non cieca ma da leggere come un critico affidamento nelle possibilità dell'altro, è imprescindibile per il successo della cooperazione e, di conseguenza, dei progetti.

Disponibilità a investire tempo nella cooperazione

È importante liberarsi della convinzione che insieme le cose saranno più facili. Di fatto, è proprio questo “insieme” a costituire la parte più difficile del lavoro. I partner di una cooperazione devono essere consapevoli che è necessario investire tempo nella collaborazione.

Confronto è creatività. Non aver paura di condividere le idee

Lavorare in solitudine è importante per sviluppare un'idea, crearla dal nulla. Ma non bisogna dimenticare che una discussione vera, profonda e autentica con qualcuno è fondamentale per sviluppare nuove idee e ampliare i propri orizzonti. Il confronto apre sempre a nuove e differenti prospettive.

Condivisione è opportunità

Quando si riesce a stabilire una connessione profonda con qualcuno, molto spesso come conseguenza emergono nuove possibilità e nuove opportunità. Le reti di relazioni permettono di superare gli ostacoli che, lavorando in solitudine, sembrano insormontabili. Si diventa più felici, meno isolati, più creativi ed emergono nuove opportunità.

Disponibilità alla sperimentazione

Chi aderisce al Laboratorio deve essere consapevole che si tratta di una sperimentazione continua: si procede per prove, verifiche e analisi dei risultati, anche attraverso azioni pilota. Non è un luogo per le teorie. Una buona idea deve essere facilmente applicabile e i suoi risultati facilmente misurabili.

Condivisione dei principi dell'altra economia

I Laboratori si sottraggono alla logica di una produzione di mercato finalizzata solo al profitto ma si basano sul tentativo di ricomporre la divaricazione tra comportamenti economici e dimensione sociale, in una prospettiva di sostenibilità. Non c'è bisogno di vincere e primeggiare, attraverso la condivisione si possono produrre beni comuni che consentono di creare anche opportunità di lavoro e dare reddito.

Regole condivise

Costruire un gruppo e favorire un clima positivo, presuppone la creazione di un contesto nel quale si abbia un obiettivo comune da perseguire. Obiettivi comuni implicano la necessità di definire e negoziare regole condivise.

LA PIATTAFORMA



FINALITÀ E SERVIZI

La Piattaforma Risorgimenti.Lab è un ambiente che mette a disposizione degli utenti una gamma di Servizi Integrati per lo Sviluppo di Progetti di Innovazione Sociale.

La Piattaforma, equiparabile a un CMS per i Progetti di Innovazione Sociale, è stata realizzata:

- secondo i principi, le metodologie e gli strumenti dell'Open Source, riutilizzando e integrando sistemi esistenti e componenti innovative già messi a punto da altri soggetti;
- per supportare tutte le fasi del ciclo di vita di un Progetto di Innovazione Sociale e adattarsi con facilità alle specificità di ogni singolo progetto e a differenti ambiti di applicazione;

– con un'interfaccia semplice e intuitiva in grado di guidare i cittadini attivi nelle diverse attività di cui si compone ogni fase di realizzazione del Progetto di Innovazione Sociale.

La Piattaforma RisorgiMenti.Lab consente la creazione e la gestione, da parte degli utenti, di Laboratori Tematici e Territoriali costituiti da Progetti di Innovazione Sociale, articolati a loro volta in un insieme di Azioni di Innovazione Sociale.

La Piattaforma RisorgiMenti.Lab ha, pertanto, un'architettura gerarchica basata su tre livelli:

Laboratori di Innovazione Sociale

Progetti di Innovazione Sociale

Azioni di Innovazione Sociale

Le Azioni di Innovazione Sociale che gli utenti possono attivare all'interno dei Laboratori e dei Progetti sono: **Partecipazione Civica, Concorsi di Idee, Progettazione Partecipata, Crowdfunding, Baratto e Banca del Tempo, Valorizzazione di Beni Inutilizzati.**

Per ciascuna di queste tipologie di Azioni di Innovazione Sociale è stato sviluppato un modulo software dedicato per la gestione delle relative funzionalità che sono presentate nel seguito. L'architettura della Piattaforma permette di inserire e integrare facilmente ulteriori moduli software che implementano nuove tipologie di Azioni di Innovazione Sociale.

Partecipazione
Civica

Concorsi di Idee

Progettazione
Partecipata

Oltre alle Azioni di Innovazione Sociale, RisorgiMenti.Lab mette a disposizione degli utenti registrati e abilitati un innovativo Ambiente di Coworking, utilizzabile attraverso la Scrivania Utente, che permette di operare in maniera collaborativa all'interno dei Laboratori e dei Progetti di Innovazione Sociale.

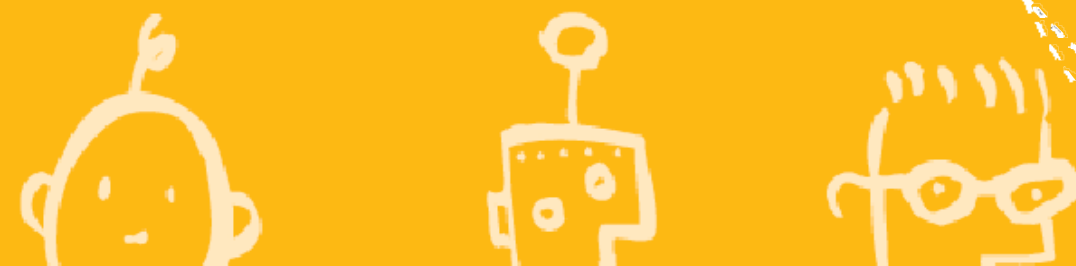




Crowdfunding

Baratto e Banca
del Tempo

Beni
non Utilizzati





Partecipazione Civica

Il Modulo per la Gestione dei Servizi di Partecipazione Civica permette la partecipazione diretta delle persone alla vita civica della propria comunità, favorendo al contempo l'innovazione sul versante dell'informazione, intesa nel senso di racconto di eventi e storie della comunità.

In particolare il Modulo:

Permette la costruzione del "grafo sociale" e del "grafo degli interessi" dei cittadini e della comunità con l'obiettivo di rappresentare, integrare e potenziare le relazioni interpersonali e sostenere la creazione di capitale sociale

Abilita la "ricerca sociale" all'interno del patrimonio di informazioni e di conoscenza della comunità facilitando i cittadini e le organizzazioni nella ricerca e selezione di contenuti, documenti e dati significativi

Incoraggia un metodo di lavoro accurato, partecipativo, orizzontale e imparziale

**Il Modulo
permette il racconto
partecipato di Storie di
Comunità (Storytelling), il**

**confronto costruttivo attraverso
i Forum e la discussione pubblica su idee
e proposte di Progetto.**

**Sostiene la possibilità per
i cittadini e le organizzazioni
di confrontarsi, attraverso
forum e discussioni su
progetti e temi di interesse
della comunità**

**Permette forme di
visualizzazione dei
contenuti accattivanti,
che possono facilitare
la fruizione e la diffusione**

**dei contenuti medesimi
(testi, immagini, video,
audio)**



Storie

Le Storie possono essere immaginate come una grande e organizzata “piazza virtuale”, all’interno della quale i cittadini e le organizzazioni presentano i loro contributi (testi, foto, video e audio) per la narrazione di fatti e accadimenti su tematiche di interesse comune.

I cittadini e le organizzazioni possono proporre una nuova Storia, utilizzando la specifica funzione della Piattaforma, compilando online l’apposito modulo. Le Storie proposte, per essere attivate, dovranno essere approvate e abilitate dal Responsabile del Laboratorio di Innovazione Sociale. Tutti i cittadini e le organizzazioni potranno partecipare e contribuire alla narrazione delle Storie inserendo i propri contributi nei formati “testo”, “audio”, “immagine”, “video” e “documento”.

Forum

I Forum sono uno spazio di discussione per realizzare un confronto civico strutturato tra i cittadini e le organizzazioni su temi e problemi di interesse della comunità, anche con l'obiettivo di individuare le soluzioni più appropriate e condivise.

I cittadini e le organizzazioni possono proporre un nuovo Forum, utilizzando la specifica funzione della Piattaforma, compilando online l'apposito modulo. I Forum proposti, per essere attivati, dovranno essere approvati e abilitati dal Responsabile del Laboratorio di Innovazione Sociale.

Tutti i cittadini e le organizzazioni potranno partecipare ai singoli Forum inviando i loro contributi.

Progetti

I cittadini e le loro organizzazioni possono proporre e discutere, attraverso una categoria speciale di Forum denominata Progetti, nuove idee e proposte progettuali. Inoltre possono formulare osservazioni, integrazioni, modifiche, valutazioni sui progetti in corso di definizione, avviati o realizzati.

I cittadini e le loro organizzazioni possono proporre un nuovo Forum relativo a un determinato Progetto, utilizzando la specifica funzione della Piattaforma, compilando online l'apposito modulo. I Forum sui Progetti proposti, per essere attivati, dovranno essere approvati e abilitati dal Responsabile del Laboratorio di Innovazione Sociale.

Tutti i cittadini e le loro organizzazioni potranno partecipare ai singoli Forum sui Progetti inviando i loro contributi.

Concorsi di Idee

Il Modulo per la Gestione di Concorsi di Idee consente ai cittadini di partecipare attivamente e collettivamente alla vita della loro comunità, mettendosi in gioco attraverso la condivisione di idee e proposte di vario tipo. **Si tratta di uno spazio di incontro e collaborazione che consente di:**

raccogliere e sostenere le idee innovative delle comunità locali

valorizzare la creatività dei cittadini e metterla a servizio del proprio territorio.



I Concorsi di Idee sono meglio conosciuti nel mondo del web con il nome di Contest, termine coniato per identificare un nuovo modello di progettazione partecipata, denominato **crowdsourcing**.

Si possono promuovere, all'interno di un Laboratorio o Progetto di Innovazione Sociale, Concorsi di Idee, o Contest, per idee, progetti, design, foto, video, brani musicali, etc. Chi propone il Concorso di Idee ne definisce gli obiettivi e i contenuti, le modalità di partecipazione, i criteri di valutazione e i premi. I partecipanti al Concorso di Idee presentano le proposte, attraverso documenti, immagini, disegni, video, etc.,

attivando e valorizzando competenze

e creatività. In cambio hanno visibilità e riconoscibilità all'interno delle Comunità e, oltre a ricevere i premi in caso di vittoria, potranno vedere realizzate le loro idee.

La valutazione delle proposte per i Concorsi di Idee potrà avvenire secondo le seguenti modalità:

Valutazione effettuata attraverso votazione online dei cittadini e/o valutazione effettuata da una giuria di esperti.

Il Modulo per la Gestione di Concorsi di Idee della Piattaforma RisorgiMenti.Lab può essere utilizzato per:

> la definizione e la pubblicazione dei Contest

> la promozione e la massima diffusione, anche attraverso i social network, dei Contest per garantire la partecipazione attiva di tutti i soggetti potenzialmente interessati

> la presentazione online e la pubblicazione delle proposte da parte dei soggetti interessati

> la valutazione online, con la partecipazione dei cittadini e delle organizzazioni, delle proposte pervenute

> la pubblicizzazione dei risultati della valutazione



Progettazione Partecipata

Il Modulo per la Gestione dei Servizi di Progettazione Partecipata consente ai cittadini di ideare ed elaborare progetti di innovazione sociale in maniera partecipata e condivisa.

In particolare il Modulo supporta, con adeguate metodologie e strumenti, le attività di seguito riportate:

a> Ricerca Sociale Partecipata

Le attività di ricerca sociale partecipata sono realizzate utilizzando e integrando le metodologie, le tecniche e gli strumenti più innovativi oggi utilizzati, col supporto di tecnologie web e in particolare:

- > la ricerca desk per la costruzione dei profili di comunità anche attraverso l'utilizzazione degli "open data";
- > la ricerca-azione attraverso l'ascolto (interviste, photovoice, etc.) della comunità e il confronto con gli stakeolder e i soggetti rappresentativi delle esperienze più interessanti della comunità;
- > la costruzione di mappe di comunità per gli ambiti tematici di interesse della ricerca sociale;
- > la realizzazione di focus group attuati con metodologie e strumenti innovativi online (storie, forum, etc.);
- > l'elaborazione e la discussione partecipata dei rapporti di ricerca sociale (strumenti di scrittura collaborativa, webinar, etc.).

b> Progettazione Partecipata

Le attività di progettazione partecipata sono realizzate utilizzando e integrando le metodologie e gli strumenti più innovativi oggi utilizzati, col supporto di tecnologie web e in particolare:

- > il Project Cycle Management (PCM), che utilizza la metodologia Goal Oriented Project Planning (GOOP);
- > le mappe di progetto per la costruzione e la rappresentazione interattiva delle idee progettuali.

c> Valutazione e Autovalutazione

Le attività di valutazione e autovalutazione sono realizzate utilizzando e integrando le metodologie e gli strumenti più innovativi oggi utilizzati, col supporto di tecnologie web e in particolare:

- > la definizione e il popolamento degli indicatori di Well-Being della comunità in relazione agli obiettivi e ai risultati del Progetto di Innovazione Sociale;
- > la valutazione ex-ante online di esperti sulle tematiche del Progetto di Innovazione Sociale;
- > l'autovalutazione ex-ante della comunità in merito alla sostenibilità (sociale, economica e ambientale) del Progetto di Innovazione Sociale.



Crowdfunding



Il Modulo dei Servizi di Crowdfunding supporta la realizzazione di Azioni di Crowdfunding per sostenere la realizzazione di Progetti di Innovazione Sociale attraverso piccoli contributi economici forniti, singolarmente, da un largo numero di individui con somme stabilite in anticipo. In particolare il Modulo fornisce le seguenti funzionalità per la gestione dei Servizi di Crowdfunding:

a> Descrizione dell’Azione di Crowdfunding

La descrizione dell’Azione di Crowdfunding è inserita online sulla Piattaforma RisorgiMenti.Lab direttamente dagli Utenti (Soggetto Promotore) utilizzando uno schema predefinito (Titolo, Soggetto Promotore, Descrizione, Video, Immagini, Importo Necessario, Tempo Massimo per le Donazioni, Importi delle Donazioni, Descrizione delle Ricompense).

b> Pubblicazione dell’Azione di Crowdfunding

L’Azione di Crowdfunding è pubblicata sulla Piattaforma, a seguito dell’approvazione del Responsabile del Laboratorio di Innovazione Sociale, secondo le norme vigenti del diritto d’autore con apposizione della data certa e l’indicazione del Soggetto Promotore. Contestualmente l’Azione di Crowdfunding è promossa sui Social Network collegati alla Piattaforma RisorgiMenti.Lab.

**c> Raccolta delle
Donazioni per
l’Azione
di Crowdfunding**

I Soggetti Sostenitori, dopo essersi registrati sulla Piattaforma RisorgiMenti.Lab, effettuano le loro donazioni e scelgono le relative ricompense. In questa fase i Soggetti Sostenitori che intendono effettuare le donazioni potranno comunicare e interagire con il Soggetto Promotore formulando le loro proposte per la realizzazione dell’Azione di Crowdfunding e/o di collaborazione per la successiva realizzazione. Per fare le donazioni si potranno utilizzare i più comuni metodi di pagamento tra cui Carte di Credito e Paypal.

Le tipologie di Campagna di Raccolta delle Donazioni sono due:

h “Tutto o niente”. In questo caso la Campagna di Raccolta delle Donazioni prevede il raggiungimento di un importo prefissato dal Soggetto Promotore per la realizzazione dell’Azione di Crowdfunding. Nel caso in cui, alla scadenza della Campagna di Raccolta delle Donazioni, tale importo non sia raggiunto, tutte le donazioni effettuate dai Soggetti Sostenitori saranno rimborsate.

h “Prendi quello che raccogli”. In questo caso la Campagna di Raccolta delle Donazioni prevede il raggiungimento di un importo prefissato dal Soggetto Promotore per la realizzazione dell’Azione di Crowdfunding. Nel caso in cui, alla scadenza della Campagna di Raccolta delle Donazioni, tale importo non sia raggiunto, tutte le donazioni effettuate dai Soggetti Sostenitori saranno comunque utilizzate dal Soggetto Promotore per la realizzazione dell’Azione di Crowdfunding.





Baratto e Banca del Tempo

Il Modulo dei Servizi di Baratto e Banca del Tempo supporta lo scambio di beni e di prestazioni di servizi in uno spazio solidale di incontro, utilizzando

un sistema di crediti come moneta alternativa.

In particolare il Modulo fornisce le seguenti funzionalità per lo scambio di beni (baratto) e di servizi (banca del tempo):

a> Inserimento di un Annuncio

Gli Utenti inseriscono nella Piattaforma di Baratto e Banca del Tempo di RisorgiMenti.Lab, gli annunci relativi ai Beni e ai Servizi che vogliono scambiare con gli altri Utenti nell'ambito di un Progetto e/o di un Laboratorio di Innovazione Sociale.

L'annuncio è inserito sulla Piattaforma RisorgiMenti.Lab direttamente dagli Utenti utilizzando uno schema predefinito sia nel caso dell'inserimento di un Bene (categoria, titolo, descrizione breve, descrizione dettagliata, città in cui si trova l'oggetto, modalità di consegna, crediti richiesti, condizioni del bene, note, immagini, video, data di pubblicazione) che nel caso di inserimento di un Servizio (categoria, titolo, descrizione breve, descrizione dettagliata, luogo di fruizione, numero ore, crediti richiesti, note, immagini, video, data di pubblicazione)

**b> Pubblicazione
di un Annuncio**

L'Utente, dopo aver inserito le informazioni richieste relative al Bene o al Servizio offerto, pubblica l'annuncio. Per garantire la correttezza degli scambi, tutti gli annunci sono verificati e valutati prima della loro pubblicazione sulla base di quanto previsto dal Regolamento della Piattaforma. Il tempo necessario alla valutazione è in media di ventiquattrore. Se il Bene o il Servizio risulta conforme a quanto previsto dal Regolamento viene pubblicato l'annuncio; in caso di valutazione negativa ne viene data comunicazione all'Utente con le motivazioni e le informazioni necessarie per modificare l'annuncio e riproporne la pubblicazione.

**c> Scambio
di un Bene o
di un Servizio**

L'Utente interessato ad acquisire un determinato Bene o Servizio può effettuare la ricerca all'interno della Piattaforma utilizzando come criteri di ricerca la categoria e lo stato del bene/servizio e può visualizzare i risultati della ricerca per data di inserimento e per numero di crediti.

Una volta individuato il Bene o il Servizio di proprio interesse l'Utente acquirente ne può effettuare la prenotazione dandone così comunicazione all'Utente offerente che potrà accettare o meno la richiesta. In questa fase i due Utenti (offerente e acquirente) potranno comunicare e interagire tra di loro. A conclusione dello scambio la Piattaforma provvede ad aggiornare il numero dei crediti dei due Utenti..

**d> Valutazione
del Bene o
del Servizio
Scambiato**

L'Utente, che ha acquistato un Bene o un Servizio, può effettuare

una valutazione sulla qualità del bene o del servizio acquisito assegnando un punteggio da 1 a 5 (1 = poco soddisfatto, 5 = molto soddisfatto).

La valutazione sarà comunicata all'Utente che ha ceduto il Bene o erogato il Servizio e andrà a contribuire alla definizione di un indicatore di reputazione che sarà consultabile dagli altri Utenti interessati ad acquisire altri beni o servizi dallo stesso Utente. Alla costruzione dell'indicatore di reputazione del singolo Utente contribuisce anche il rapporto tra gli annunci andati a buon fine e gli annunci pubblicati.

e> **Gestione
dei Crediti degli
Utenti**

I crediti sono utilizzabili esclusivamente all'interno della Piattaforma RisorgiMenti.Lab. Per la definizione del valore in crediti dei beni e dei servizi si assume che 1 credito equivale a 1 €.

Gli Utenti ricevono, al momento dell'inserimento del primo annuncio di offerta di un bene o di un servizio una dotazione gratuita di 20 crediti. È possibile scambiare, a titolo di prestito, i crediti tra gli Utenti.

f> **Pagina
Personale degli
Utenti**

Ciascun Utente ha a disposizione una propria Pagina Personale all'interno della quale sono disponibili tutte le informazioni relative ai Beni e ai Servizi scambiati (ceduti, acquisiti) e la situazione del proprio estratto conto dei crediti.

Beni non Utilizzati

Il Modulo dei Servizi per la Gestione dei Beni Inutilizzati supporta la realizzazione dei Progetti di Innovazione Sociale consentendo agli Utenti di mappare e visualizzare i Beni Pubblici e Privati inutilizzati presenti sul territorio. Consente, inoltre, di avviare percorsi di recupero attraverso modalità di gestione partecipate e innovative. In particolare il Modulo permette agli Utenti di utilizzare le seguenti funzionalità:



L'Utente può inserire, per lo specifico Bene Inutilizzato le seguenti informazioni: i) informazioni generali (laboratorio di innovazione sociale, progetto di innovazione sociale); ii) nome del bene inutilizzato; iii) localizzazione del bene inutilizzato; iv) tipologia di proprietà del bene inutilizzato; v) soggetto proprietario del bene inutilizzato; vi) tipologia di bene inutilizzato; vii) stato del bene inutilizzato.

A tali informazioni di base, l'Utente può aggiungere ulteriori informazioni utili per meglio descrivere il Bene Inutilizzato (foto, video, documenti tecnici di progetto, etc.) e per fornire maggiori elementi di valutazione in merito alle possibili ipotesi di utilizzazione.



**a> Inserimento
e Catalogazione
dei Beni
Inutilizzati**

L'Utente può ricercare e visualizzare i Beni Inutilizzati inseriti e catalogati nella Piattaforma RisorgiMenti.Lab. La ricerca dei Beni Inutilizzati può essere effettuata sia




b> Ricerca

**e Visualizzazione
dei Beni
Inutilizzati
Catalogati**

attraverso la mappa geografica dell'area di interesse sulla quale sono georeferenziati i beni catalogati sia attraverso altre chiavi di ricerca (localizzazione, tipologia, stato, etc.).

Per i Beni Inutilizzati inseriti e catalogati sulla Piattaforma RisorgiMenti.Lab possono essere avviati percorsi di progettazione partecipata per il loro recupero e la loro riutilizzazione per attività di interesse delle Comunità Locali.

A tal fine le Comunità Locali possono utilizzare il Modulo di Partecipazione Civica, il Modulo per la Gestione dei Concorsi di Idee e il Modulo per la Progettazione Partecipata della Piattaforma RisorgiMenti.Lab.



**b> Promozione
e Realizzazione
di Progetti di
Recupero e
di Riutilizzo
dei Beni
Inutilizzati**

b> Ricerca delle Risorse Economiche e Professionali per la Realizzazione dei Progetti di Recupero e di Riutilizzo dei Beni Inutilizzati

Ricerca delle Risorse Economiche e Professionali per la Realizzazione dei Progetti di Recupero e di Riutilizzo dei Beni Inutilizzati

Per i Progetti di Recupero e di Riutilizzo dei Beni Inutilizzati elaborati e condivisi dalle Comunità Locali possono essere avviate campagne per reperire le risorse economiche, materiali e professionali necessarie per la realizzazione dei Progetti, utilizzando il Modulo di

Crowdfunding e il Modulo di Baratto

e Banca del Tempo della Piattaforma RisorgiMenti.Lab.

News

La Piattaforma, attraverso uno specifico modulo software, permette la gestione diretta (inserimento, modifica, pubblicazione, cancellazione) di News da parte degli utenti registrati e abilitati per i Laboratori/Progetti. Le tipologie di News previste sono le seguenti:

- > News sulle *Attività* del Laboratorio/Progetto.
- > News sulle *Buone Pratiche* realizzate nell'ambito tematico del Laboratorio/Progetto.
- > News su *Eventi e Opportunità* attinenti ai temi del Laboratorio/Progetto.





Coworking Scrivania di Lavoro

Le persone operano all'interno della Piattaforma e ne utilizzano i Servizi dopo essersi registrati. Il Modulo Utenti della Piattaforma gestisce le abilitazioni e le attività degli Utenti in funzione del loro ruolo all'interno dello specifico Laboratorio / Progetto.

RisorgiMenti.Lab, attraverso uno specifico e complesso modulo software, mette a disposizione degli utenti registrati una Scrivania di Lavoro.

Attraverso la Scrivania di Lavoro, che è sempre attiva per gli utenti registrati, si accede a:

a > Servizi di Coworking della Piattaforma RisorgiMenti.Lab

Gli utenti possono lavorare insieme, organizzati in Comunità di Laboratorio e in Comunità di Progetto, all'interno di uno spazio virtuale di Coworking. Questo spazio offre la possibilità di organizzare e realizzare le attività dei Laboratori e dei Progetti di Innovazione Sociale attraverso i seguenti servizi: Agenda, Bacheca, Block Notes, Documentazione, Forum di Discussione, Mail, Piano di Lavoro, Rubrica Utenti.

b> Strumenti di Gestione della Piattaforma RisorgiMenti.Lab

E' possibile, per gli utenti abilitati, creare e gestire nuovi Laboratori e Progetti di Innovazione Sociale e attivare e gestire, per ciascuno di essi, le Azioni di Innovazione Sociale di interesse.

RisorgiMenti.Lab, in quanto comunità aperta, è immediatamente replicabile in ogni contesto tematico e/o territoriale. In particolare è possibile:

h *Attivare i Laboratori e i Progetti di Innovazione Sociale all'interno della Piattaforma RisorgiMenti.Lab dell'Associazione Aniti (www.risorgimentilab.it). Questa modalità è preferita alle altre in quanto permette di creare una Comunità sempre più ampia, oltre che monitorare e testare al meglio la Piattaforma e i relativi Servizi.*

h *Fornire la Piattaforma RisorgiMenti.Lab, in modalità ASP, con le personalizzazioni richieste ad altre Organizzazioni che intendono sperimentarla e utilizzarla per le loro attività. Si fa riferimento ad esempio a Reti Tematiche e Sistemi Territoriali specifici.*

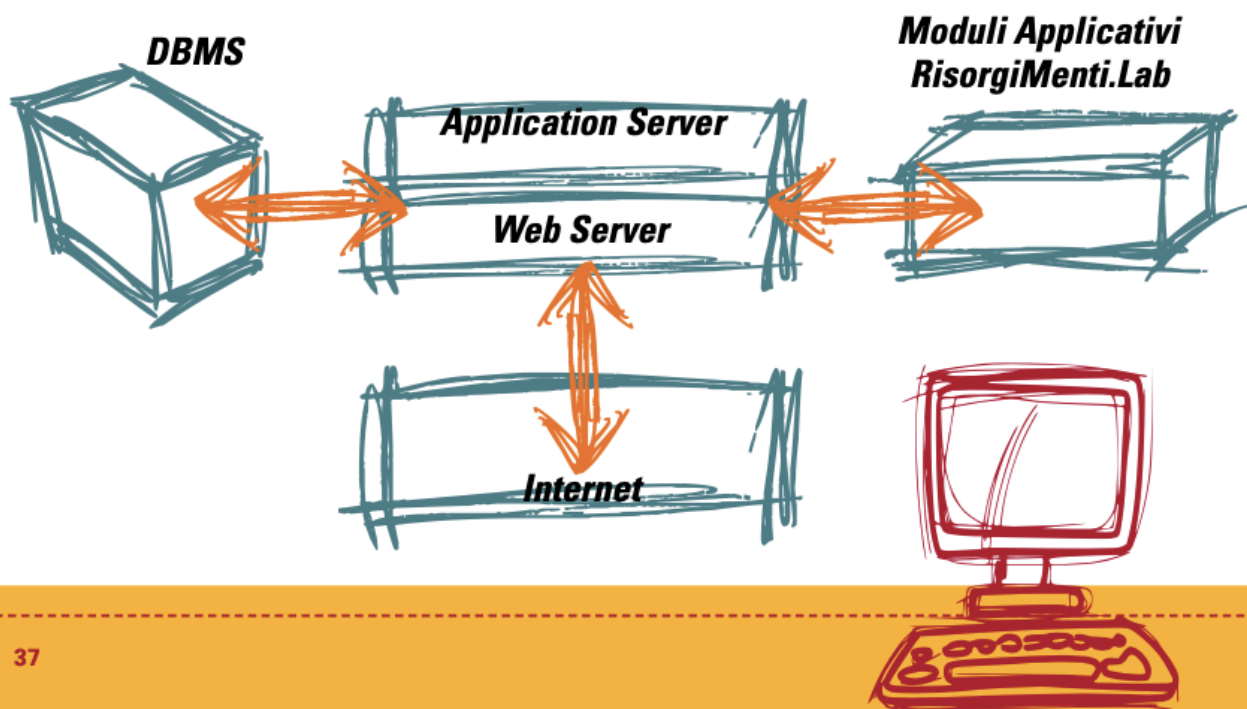
Achitettura software

L'Architettura della Piattaforma RisorgiMenti.Lab è un'architettura tipica Multi-Tier che fornisce un modello finalizzato a creare un'applicazione flessibile e riutilizzabile di facile estensione e manutenzione.

Essa utilizza il Modello MVC (Model-View-Control), uno dei pattern di programmazione e di design delle classi più utilizzate.

L'obiettivo principale di questa tipologia di architettura è strutturare un Sistema Software, o un suo Modulo, in maniera modulare dividendolo in tre tipi di Oggetti: Model, View e Controller. I tre Oggetti ricoprono ruoli diversi: Struttura Dati, Struttura Vista (o presentazione) e Struttura Applicativo-Controllo. L'utilizzazione del Modello MVC permette di suddividere in tre Aree / Livelli indipendenti l'Architettura del Sistema Software, semplificandone la progettazione, l'implementazione, il testing e la manutenzione. Le Aree / Livelli del Modello MVC sono descritte di seguito.

L'Architettura della Piattaforma RisorgiMenti.Lab è riportata nella Figura seguente. I componenti dell'Architettura della Piattaforma RisorgiMenti.Lab sono descritti sinteticamente di seguito.



Livello dei Dati (Model)

Il Livello dei Dati è costituito dalla Base di Dati e dal DBMS per la gestione della Piattaforma RisorgiMenti.Lab. La Base di Dati contiene il Modello dei Dati e i Dati, organizzati in Entità, necessari alle attività della Piattaforma RisorgiMenti.Lab.

Per ciascuna Entità è definita la struttura dei dati, le tipologie dei dati elementari. La Base di Dati è gestita da un DBMS Relazionale Open Source (Mysql). Le funzioni di gestione sono implementate con codice interpretabile dal WebServer.

Il Livello Applicativo costituisce il Controller della Piattaforma RisorgiMenti.Lab e opera come interfaccia operativa tra il Livello di Presentazione (View) e il Livello dei Dati (Model). A questo Livello opereranno i singoli Moduli Applicativi della Piattaforma RisorgiMenti.Lab, l'Application Server che gestirà le interazioni tra i Moduli Applicativi e il DBMS, il Web Server che gestirà le interazioni tra il Server e i Client degli Utenti.

Livello di Presentazione (View)

Il Livello di Presentazione (View) è costituito dall'Interfaccia Utente della Piattaforma RisorgiMenti.Lab. A questo livello operano il Browser e il Controller che permettono di visualizzare in forma grafica strutturata i Dati e gestire l'interazione con l'Utente.

Database

Il Database della Piattaforma RisorgiMenti.Lab è unico ma a livello concettuale può essere interpretato come costituito da Viste specifiche, una per ognuno dei Moduli Principali che costituiscono la Piattaforma: DB Gestione Utenti, DB Progettazione, DB Partecipazione Civica, DB Crowdfunding, DB Coworking, DB Directory Progetti, etc. Il Database è gestito dal DBMS Mysql.

Moduli Applicativi

I Moduli Applicativi della Piattaforma RisorgiMenti.Lab sono costituiti da Moduli php sviluppati ad hoc e adattati a partire da Moduli Open Source che implementano funzionalità analoghe a quelle richieste.

Web Server / Application Server

Il Web Server / Application Server è gestito dal Prodotto Open-Source Apache attraverso l'omonimo Webserver. Apache è un software che realizza le funzioni di trasporto delle informazioni, di inter-network e di collegamento attraverso il Protocollo HTTP.



RISORGIMENTI.LAB AL LAVORO

I LABORATORI TEMATICI DI INNOVAZIONE SOCIALE

*La nostra visione
e le nostre idee
per i Laboratori*



Laboratorio di “Cittadinanza Attiva”

La Cittadinanza Attiva è condizione imprescindibile dei processi democratici di tipo partecipativo, promuoverla per noi vuol dire entrare in dialogo e prenderci cura di ciò e di chi ci circonda. Con questo approccio vogliamo accompagnare e sostenere i processi di Cittadinanza Attiva attraverso i Progetti di Innovazione Sociale e gli strumenti che la nostra Piattaforma offre. RisorgiMenti.Lab è uno strumento a supporto delle iniziative civiche nelle Comunità Locali, può aiutare a migliorare la qualità delle decisioni e delle azioni delle Istituzioni, può servire a consolidare o ricostruire le relazioni di fiducia, fra Cittadini e con le Istituzioni.

Un luogo di ascolto, espressione e costruzione progressiva di senso per la tua città o nella tua comunità.



Laboratorio di “Inclusione Sociale”

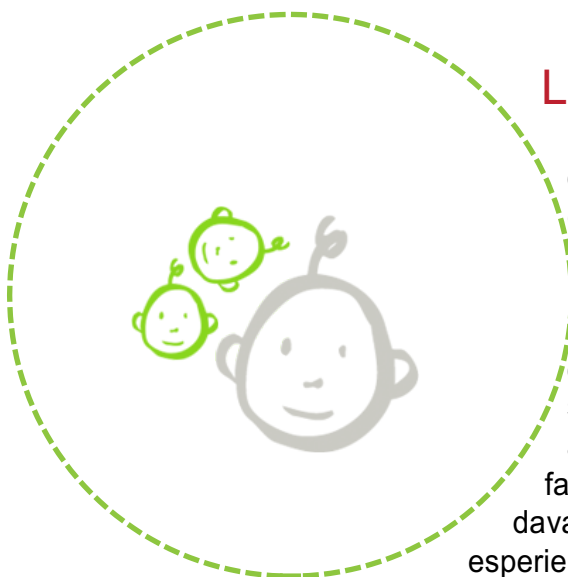
Il tema fortemente sentito dell’Inclusione Sociale non è una questione a sé ma trasversale a diversi ambiti: economia e finanza, società, politica, cultura, tecnologia. Qui fa riferimento a pratiche dal basso alla ricerca di soluzioni innovative in grado di contribuire a fronteggiare bisogni sociali di ogni tipo, dalle condizioni di lavoro, all’educazione, alla salute, allo sviluppo delle comunità. Aniti–Impresa Sociale è a fianco di chi propone la gestione partecipata delle Politiche e dei Servizi per l’Inclusione Sociale nelle comunità locali. Per questo mettiamo a disposizione delle organizzazioni del volontariato e dell’economia sociale ambienti e strumenti condivisi per promuovere, realizzare e finanziare Progetti o per sperimentare iniziative pilota per tutte le età.



Laboratorio di “Ambiente e Sostenibilità”

L’Italia è un Paese da bonificare. Di fronte al labirinto di istituzioni e burocrazia da riformare, c’è chi non si arrende: i cittadini, i comitati e le associazioni che affermano e costruiscono nuove possibilità per la tutela di ambiente, salute e legalità. Al centro di questa passione diffusa c’è il desiderio di costruire un futuro sostenibile per le nuove generazioni. Con questo scopo Aniti–Impresa Sociale collabora con esperienze pilota per diffondere nuovi stili di vita sostenibili nelle comunità locali; favorisce il recupero di beni pubblici o privati non utilizzati mettendo a disposizione strumenti per la loro catalogazione e per realizzare progetti partecipati di valorizzazione; promuove e sostiene forme di gestione partecipata di beni, spazi e servizi pubblici da parte di cittadini e associazioni.



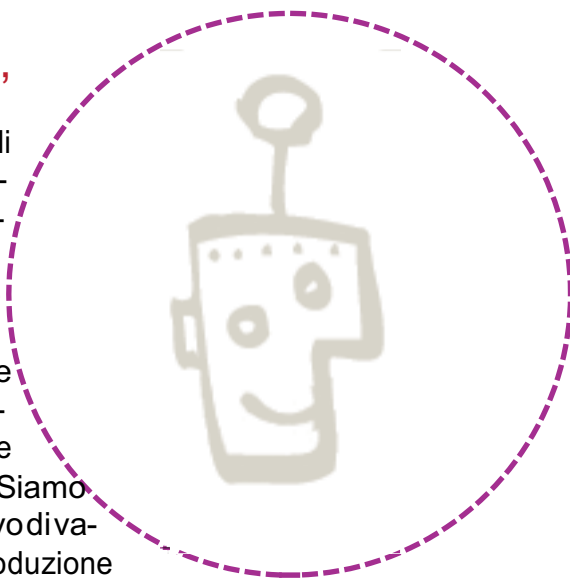


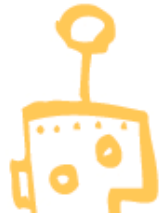
Laboratorio “Scuola”

La buona scuola è fatta di tanti insegnanti che condividono la propria passione per la conoscenza fino a contagiare i più giovani alla scoperta di se stessi e del mondo in cui vivono, nel posto dove si trovano o sulla rete Internet. Realizzare iniziative di didattica innovativa è fondamentale per migliorare l'apprendimento degli studenti e contrastare la dispersione scolastica. Migliorare la qualità dei servizi scolastici, attraverso la partecipazione diretta di docenti, studenti, famiglie e comunità locali è un'opportunità che abbiamo davanti: il Laboratorio si propone di raccontare le migliori esperienze e suggerire l'apertura delle scuole ai territori, grazie a progetti pilota che vedano i giovani protagonisti.

Laboratorio di “Cultura e Creatività”

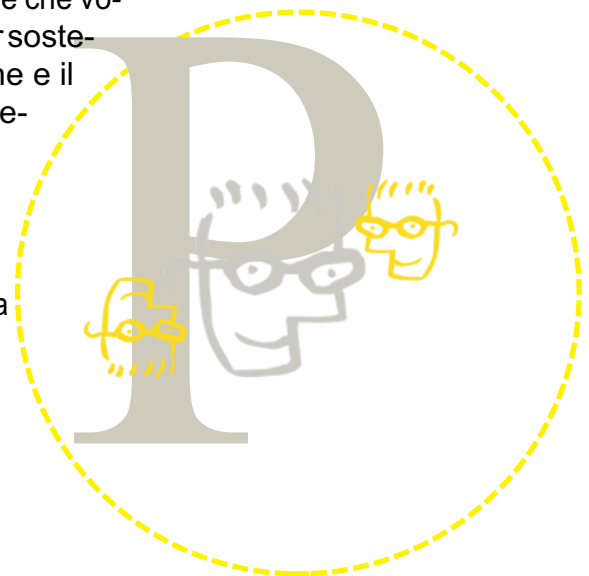
Siamo fortemente convinti che solo nuove pratiche culturali e creative possano liberare energie vitali in contrapposizione alle forti disuguaglianze create da un modello economico di società centrato sulla competitività e sulla finanza. Il cambiamento di rotta ci chiede di superare i modelli precedenti attivando nuove azioni costruite sulla conoscenza, sulla creatività e sull'esperienza diretta. Le tecnologie disponibili ci permettono di raccogliere, produrre, integrare e fruire contenuti paesaggistici, culturali e multimediali in Digital Library territoriali e tematiche. Siamo aperti a chiunque proponga attività culturali con l'obiettivo di valorizzare il patrimonio artistico e creativo e gli spazi di produzione culturale indipendente nelle comunità locali, promuovendo e distribuendo i risultati in circuiti regionali, nazionali e internazionali.





Laboratorio di “Altra Economia”

Ci riconosciamo nel motto *Sharing is Caring*, parole che vogliamo incarnare nel nostro lavoro quotidiano per sostenere l'ideazione, la progettazione, la valutazione e il finanziamento diffuso di Progetti Innovativi di *W*economy basati sulla valorizzazione di risorse culturali, ambientali, produttive e identitarie delle comunità locali. Un terreno ideale? L'Agricoltura partecipata e sostenibile basata sui modelli del Cofarming, dei Gruppi di Acquisto Solidale e della valorizzazione dei terreni incolti. Oppure le forme di ospitalità che partono dal recupero dei borghi e dei centri storici in via di spopolamento. Siamo pronti a fare Rete, condividere le proposte più convincenti e coinvolgere le comunità locali. Il Laboratorio è la nostra officina dell'Altra Economia.





***I nostri cantieri
di innovazione
sociale***

Il laboratori territoriali sono ambienti di partecipazione, luoghi del fare, officine i cui attrezzi principali sono le idee, le azioni e i progetti.

Le persone rappresentano il cuore di ogni laboratorio territoriale, sono mosse dalla passione e dalla volontà di collaborare e cooperare per realizzare iniziative che contribuiscono al miglioramento economico, sociale ed ambientale del proprio territorio e orientate al ben-essere di tutta la comunità.

Oggi la Piattaforma RisorgiMenti.Lab ospita già alcuni Laboratori Territoriali di Innovazione Sociale, in stati diversi di avanzamento. I territori dove sono stati avviati i progetti sono:

- AREA GRECANICA
- AREA URBANA COSENZA-RENDE
- CAMPUS UNIVERSITARIO DI ARCAVACATA
- CITTÀ DI CATANZARO
- CITTÀ DI CROTONE
- CITTÀ DI LAMEZIA TERME
- CITTÀ DI REGGIO CALABRIA
- CITTÀ DI ROSARNO

L'esempio del Laboratorio della Comunità Universitaria di Arcavacata

Il campus universitario è un **crocevia** di esperienze, di capacità talvolta inesprese, di saperi, culture e di tanti giovani. Anche per questo Aniti ha deciso di avviare nel campus il primo Laboratorio Territoriale. Ma questa non è l'unica ragione. L'altra è che la comunità universitaria è una comunità *solo in parte*. L'essere una comunità, infatti, non deriva solo dalla condivisione di "un'area territo-



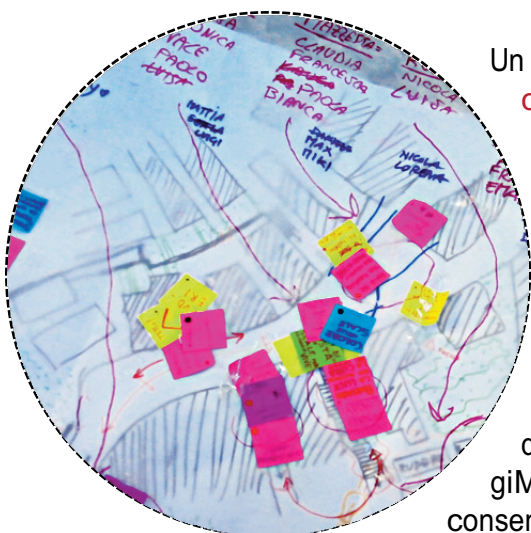
riale come base di operazioni per le attività giornaliere”, per dirla con il sociologo Parsons, ma dipende soprattutto dalla **qualità delle relazioni sociali**.

Senza addentrarci troppo nella sociologia, diciamo che il Laboratorio nasce in parte con l’obiettivo generale di **“fare comunità”**: obiettivo importante e sicuramente di lungo periodo, come tutti i processi di innovazione sociale. Ma che sia di lungo periodo non ci esime dal cominciare, e di farlo a partire dalla risposta ad alcuni bisogni, più piccoli, ma che vanno esattamente in questa direzione. Ma come ha preso avvio il Laboratorio?

Intraprendere un percorso di innovazione sociale **insieme** a chi vive un territorio, sia questo un campus universitario, un antico borgo o una città, esige prima di tutto la conoscenza del contesto e dei bisogni della comunità locale. E da qui si è partiti.

Da una fase di ricerca che si fa esperienza di apprendimento collettivo finalizzato a produrre cambiamenti sociali (**ricerca-azione partecipativa**) e che rintraccia il punto di partenza più importante proprio nella **comunità** di riferimento. È essa stessa, infatti, che è chiamata a “conoscersi”, a “riscoprirsi” attraverso la narrazione e il confronto collettivo.

È ciò che è accaduto durante i Focus Group e l’esperienza di **storytelling**: “L’Unical è ... Storie!” (in corso sulla **Partecipazione Civica di RisorgiMenti.Lab**).



Un percorso di riflessione continuo che si nutre di **relazioni e collaborazioni** nuove, che diventano il sostegno ideale di processi collettivi guidati da obiettivi e valori comuni. È l’aumento della consapevolezza circa i propri bisogni e la forza data dall’essere più di se stessi (**rete sociale**) che conduce alla **progettazione partecipata** e poi all’avvio delle azioni e dei progetti, in questo caso di innovazione sociale.

Azioni e Progetti capaci di rispondere a parte dei bisogni della comunità universitaria, e resi possibili grazie a RisorgiMenti.Lab. Dove lo spazio di **Community&Coworking** può consentire con più facilità e immediatezza di lavorare in gruppo in modo orizzontale e partecipativo. Mentre l’Azione di **Baratto e Banca del Tempo** se da un lato può aiutare lo sviluppo dei progetti consentendo di muovere le risorse materiali e immateriali utili dall’altro facilita gli scambi e l’incontro tra gli studenti favorendone anche di nuovi e diversi.

Frutto del lavoro di tutta la rete e dei brainstorming che abbiamo svolto, anche sul forum online del Laboratorio, è **Art Makes Community**: un progetto che prevede l’organizzazione di un programma di

micro-interventi, o **shock culturali e partecipativi**, di social and community art (arte pubblica, rigenerazione urbana, flash mob teatrali o musicali o di qualsivoglia genere). Nell'ambito di questo progetto nasce poi l'idea di allestire una **galleria d'arte partecipativa** lungo il ponte P. Bucci dell'Università della Calabria.



Il Progetto **Art Makes Community** può contare sui **Concorsi di Idee** per l'allestimento della galleria d'arte e per stimolare la creatività tra gli studenti e le studentesse del-

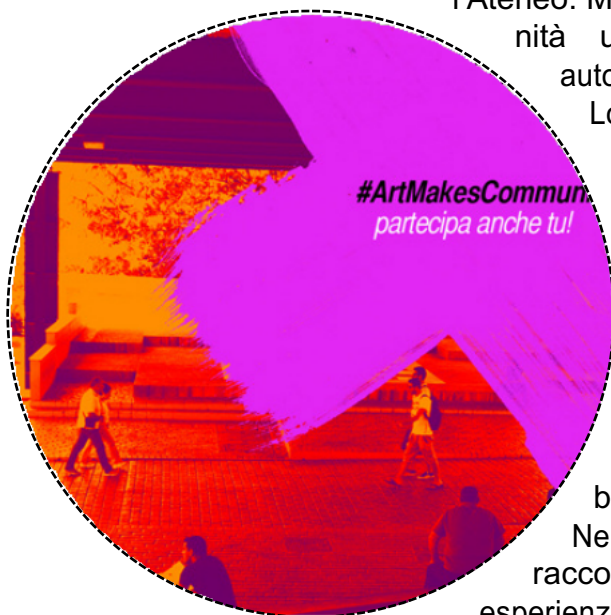
l'Ateneo. Mentre la comunità universitaria potrà

autofinanziarlo attraverso un'azione di **Crowdfunding**.

Lo spazio dedicato ai **Beni Inutilizzati**, invece, consentirà di mappare tutti i beni non utilizzati o sottoutilizzati del campus.

Pensiamo, ad esempio, agli anfiteatri già segnalati dagli studenti. Luoghi molto belli ma vissuti solo in poche occasioni e sui quali potremo avviare delle iniziative partecipative di **Rigenerazione**, sempre all'interno della **Rete Sociale** che coinvolge anche altre associazioni del territorio impegnate proprio sul tema della Rigenerazione Urbana come AdiCittà di Rosarno.

Nel contempo, la **Partecipazione Civica** accoglierà il racconto partecipato di questo movimento di idee ed esperienze che animano il campus, che mettono in luce modi differenti di vivere e pensare l'Università.



Testimonianza

“E' un'iniziativa importante perché apre una finestra, non solo di comunicazione, ma di sperimentazione socio-culturale all'interno dell'Ateneo. Diventa ancora più rilevante per il fatto di nascere da un gruppo di giovanissimi che portano la loro specifica visione sulla vita universitaria e sul territorio. Una visione intrisa di sogni, bisogni, desideri: vie realizzabili. Si spera che siano presto contagiose poiché l'Ateneo necessita di un “vivarium”, vitale, aperto al cambiamento, lanciato sul futuro. Per me, esprime un necessario vento d'aria giovane, in cui la volontà di condivisione sociale ben si sposa con la ricerca di espressione artistiche”. Gilda

I PROGETTI DI INNOVAZIONE SOCIALE

L'esempio del Progetto Trame 2.0

Trame, il primo Festival dei Libri sulle Mafie, è organizzato dalla omonima Fondazione Trame, promossa dal Comune di Lamezia Terme e costituita dall'ALA - Associazione Antirackett di Lamezia Terme.

Il **Progetto Trame 2.0** nasce dalla collaborazione della Fondazione Trame con Aniti Impresa – Sociale, all'interno del **Laboratorio Cultura & Creatività** di RisorgiMenti.Lab e va ben oltre la singola azione di crowdfunding raccontata nel seguito.

È un Progetto che RisorgiMenti.Lab ha supportato con gioia perché bello e con una grande ambizione: quella di contribuire alla costruzione di una vera e propria **Comunità Culturale** tra tutti i protagonisti del Festival, vivace e interattiva, che utilizza le nuove tecnologie dell'informazione e del web 2.0. Nell'Edizione 2014 del Festival Trame, infatti, è stata avviata un'azione di **Partecipazione Civica** per favorire e supportare il dialogo e l'interazione all'interno della **Comunità di Progetto**.

Un confronto che è stato esteso anche al mondo della scuola grazie alla collaborazione tra la Fondazione Trame e il Liceo Classico "T. Campanella" di Lamezia Terme che, nell'ambito del Progetto PON Scuolinforma, hanno avviato una riflessione comune sul **perché di Trame**, con l'obiettivo di dare la possibilità a tutti i cittadini, ed in particolare agli studenti lametini, di confrontarsi sull'utilità civica e sociale del Festival rispondendo alle seguenti domande: Perché Trame, Festival dei Libri sulle Mafie, è importante? Trame può rappresentare per la Città di Lamezia Terme e per la Calabria intera un'azione concreta di riscatto civile e morale?.

La realizzazione del Festival Trame è stata possibile anche grazie ad una campagna di **Crowdfunding** realizzata utilizzando la Piattaforma RisorgiMenti.Lab. Un'azione che ha permesso la raccolta di circa 11.000 euro e che è stata possibile proprio grazie alla capacità del Festival di *costruire comunità civile e sociale*.

L'esperienza del primo Festival Trame 2.0 è stata raccontata dai protagonisti in un **diario collettivo**, utilizzando le funzionalità di **storytelling** della Piattaforma RisorgiMenti.Lab. Un racconto scritto a *più mani*. Quelle stesse mani che vogliono lasciare un segno, vogliono combattere insieme le mafie

con gli strumenti della conoscenza e della cultura. Sono le mani degli autori che partecipano al Festival, dei volontari che ne permettono la realizzazione, di tutti coloro che partecipano attivamente ai confronti e che, più semplicemente, condividono l'idea che le mafie si abbattono così: parlando, studiando, investigando, condividendo il sapere e la conoscenza. **Insieme.**

Nel mese di dicembre 2014, proprio per dare maggiore forza a queste idee e avviandosi il Festival verso la sua 5° Edizione, la Fondazione Trame ha organizzato una giornata di ascolto e confronto, **#IdeeperTrame**, per raccogliere i contributi di tutti e co-progettare insieme il prossimo Festival affinché sia sempre più bello, incisivo e partecipa e anche sempre più Trame 2.0 .
Come? Anche grazie alla Piattaforma RisorgiMenti.Lab che permetterà alla *Comunità Trame* di:

Allargare e sostenere la partecipazione attiva dei cittadini alla *Comunità Trame*, attraverso gli strumenti di **Partecipazione Civica** e di **Storytelling**, per condividere i valori e i contenuti del Festival e per raccontarne *a più mani* la storia.

Promuovere e realizzare **Concorsi di idee** per valorizzare la creatività della *Comunità Trame* e raccogliere ed utilizzare le idee e le proposte più interessanti per la realizzazione della 5° Edizione del Festival.

Finanziare nuovamente la realizzazione del Festival attraverso la campagna di **Crowdfunding**. Utilizzare gli strumenti di **Baratto e Banca del Tempo** per le attività dei volontari e per sostenere molte attività del Festival attraverso lo scambio solidale di beni e servizi, senza l'uso del denaro.

Testimonianza

“Risorgimenti.Lab è stata una risorsa indispensabile per la realizzazione della 4° Edizione del Festival Trame. Una risorsa innovativa in quanto fondata sulla cooperazione: l'esperimento di crowdfunding ha permesso ad ogni singolo donatore di sentirsi, anche nel piccolo, protagonista di un progetto comune e partecipa del suo successo. Il diario di bordo e lo storytelling ci hanno dato modo invece di creare un diario scritto a più mani che non andrà mai perduto ma che potrà essere “rivissuto” ogni qualvolta lo vogliamo. Per la realizzazione di Trame 5 non solo sarà indispensabile nuovamente la piattaforma di crowdfunding, ma anche un vero e proprio concorso di idee e un laboratorio creativo tra i giovani , oltre che magari anche la possibilità di avere una sezione interna per gestire il reclutamento dei ragazzi che andranno a formare la nuova redazione”. **Alessandra**

LE AZIONI DI INNOVAZIONE SOCIALE

Partecipazione Civica

Il Progetto Gutenberg e lo Storytelling

Cos'è Gutenberg? Beh, se amate le scuole, ne avrete sentito parlare: è un percorso di lettura e di crescita per tante/i ragazze/i, è la fiera del libro che esalta il panorama calabrese, non solo scolastico ma anche culturale, ormai da più di un decennio.

Un progetto fondato sulla solerzia di docenti e studenti che, ogni anno, condividono un percorso di programmazione e organizzazione dell'evento. Attraverso il coinvolgimento prima della città e poi di tutta la regione, il Gutenberg ha attivato un processo che è stato definito "scuola di comunità". Il progetto, infatti, coinvolge diverse scuole dislocate su tutto il territorio regionale e, ogni anno, mobilita migliaia di studenti. I ragazzi sono il motore del progetto e, insieme ai docenti, approfondiscono i testi scelti e organizzano dibattiti pubblici nei quali discutono insieme alle famiglie, agli intellettuali e altri studenti. I ragazzi, così, partecipano attivamente, entrano in contatto diretto con gli autori dei libri che hanno letto, progettano insieme agli insegnanti le discussioni pubbliche, rielaborano e interpretano i temi toccati attraverso attività interdisciplinari e performative. Un percorso che ha consentito di creare nel tempo una piccola e attiva comunità culturale legata al Gutenberg.

L'edizione del 2014 "Natura, Artifici, Storie" ha potuto contare sull'azione 2.0 di Partecipazione Civica, attraverso la quale i protagonisti della Fiera hanno narrato la loro esperienza condividendo immagini, video, testi: frammenti di un'esperienza che per loro vuol dire crescere attraverso un approccio allo studio attivo e giocoso.

Ma perché è stato importante lo *storytelling* per un progetto già così bello come il Gutenberg? I motivi sono due. Il primo è che si è venuto a creare uno spazio di dialogo e di incontro, anche con gli autori, successivo al dibattito: un confronto costruttivo sui libri che dura tutto l'anno. Un ulteriore tassello per rafforzare la rete o comunità del libro nelle scuole. Il secondo motivo è che la Partecipazione Civica ha permesso di rileggere lo stesso Gutenberg come un libro.

Un libro particolare perché scritto a più mani, un diario collettivo che racconta una storia attraverso l'autenticità delle immagini, dei video con i volti e le parole dei partecipanti, dei pensieri di ognuno. Un modo non per informare del Progetto Gutenberg all'esterno come può fare un bell'articolo di giornale, ma un modo per condividere un'esperienza, per essere fonte di ispirazione pro-

vando a coinvolgere chi legge immergendolo totalmente nel progetto, tra le voci e i colori dei partecipanti o “cittadini attivi”.

Testimonianza

“Lo storytelling ha permesso a Mr. Gutenberg di entrare nella rete per raccontare e raccontarsi, per essere memoria attiva, fatta di parole e immagini, di una straordinaria esperienza di promozione della lettura nella scuola e tra i giovani”. Margherita

Risultati

Cinquantanove contributi raccolti, sedici cittadini attivi (di cui 3 autori) che hanno condiviso video, immagini e pensieri, cinquantadue scuole coinvolte. Un diario partecipato che ha fatto dello stesso Gutenberg un racconto, mettendo al centro la dodicesima edizione e i suoi protagonisti: giovani e meno giovani, studenti, autori, insegnanti e tanti libri.



La.Bo.Ro.Bis, sì agli antichi mestieri

Nell'epoca del lavoro cognitivo, ha senso scommettere sulle più tradizionali attività artigianali? Il progetto La.Bo.Ro.Bis dimostra di sì, mettendo in evidenza il legame tra l'**artigianato locale** e l'**identità** storica e culturale dei luoghi, in questo caso di Rogliano e Bisignano (CS), facendo degli antichi mestieri un'occasione di socialità e di incontro tra generazioni diverse ma, anche, un'opportunità per il futuro lavorativo dei giovani. L'artigianato, infatti, non è un rottame del passato e può fare molto per l'economia non solo italiana, specie quando le tradizioni si intrecciano con le nuove tecnologie, si pensi al c.d. movimento dei *makers* o artigiani digitali.

La.Bo.Ro.Bis, promosso nell'ambito del Programma *Azione Province Giovani*, ha coinvolto giovani creativi dai 18 ai 35 anni in attività, raccontate attraverso un'azione di **Partecipazione Civica**, che li ha visti impegnati nel lavoro minuzioso di ceramisti, scalpellini e liutai con l'aiuto prezioso dei “Maestri Artigiani”.

Quattro laboratori in tutto che hanno visto nascere tanti bei manufatti e che hanno contribuito a **ri-vitalizzare i centri storici** e nel contempo a valorizzare due edifici di significativo valore storico e culturale. Ma come allestire uno spazio espositivo per queste opere? La domanda è stata posta direttamente alle comunità locali e, in particolare, ai giovani delle scuole superiori, attraverso un **Concorso di idee** su RisorgiMenti.Lab con il Contest “**Impara l'arte e mettila in mostra**”. Obiettivo? Non solo far venire fuori idee per un allestimento innovativo ma, soprattutto, stimolare la **creatività** e la proattività nelle nuove generazioni, spingere a riflettere sulle proprie tradizioni e a riappro-

priarsi dell'identità culturale dei propri luoghi, a partire dalle tradizioni artigianali. Le **botteghe** e le **gallerie allestite** all'interno degli storici edifici non sono servite esclusivamente alla commercializzazione dei prodotti artigianali di scalpellini, ceramisti e liutai, ma hanno rappresentato un'opportunità di valorizzazione della produzione dei nuovi artigiani locali.

Testimonianza

“Nel mese di maggio, la scuola ha aderito al concorso di Idee «LA.Bo.RO.BIS, IMPARA L'ARTE E METTILA IN MOSTRA. ALLESTIAMO UNO SPAZIO ESPOSITIVO». Si cercava un'idea innovativa su come allestire uno spazio espositivo per valorizzare le produzioni artigianali realizzate da giovani scalpellini, ceramisti e liutai. Mi sono registrata sulla Piattaforma RisorgimentiLab.it e ho inviato la mia proposta in formato grafico. E' stata una grande gioia ricevere la telefonata che mi ha annunciato la vittoria del concorso ed è stata una grande emozione vedere realizzata la mia idea”. Anna

Risultati

Un racconto partecipato e un'idea per l'allestimento dello spazio espositivo per i manufatti prodotti durante le attività laboratoriali selezionata tra le otto proposte condivise attraverso il Concorso di Idee lanciato su RisorgiMenti.Lab. L'idea vincitrice del premio è quella di una giovane ragazza che ora contagerà con la sua inventiva anche il Museo delle Arti e dei Mestieri di Cosenza!



Dal Laboratorio del Reventino agli Strumenti 2.0 di Progettazione Partecipata

Progettare in modo partecipato è uno degli imperativi dell'Innovazione Sociale che Aniti ha messo in pratica attraverso l'impiego di diversi metodi. Quali? Ad esempio quello della costruzione condivisa di una mappa di comunità, insieme all'approccio del PCM (Project Cycle Management mediante l'impiego della metodologia Goop).

Le **Mappe di Comunità** sono delle rappresentazioni cartografiche, create mediante tecniche in genere a debole formalizzazione, che non contengono solo elementi strutturali del territorio, ma esprimono anche in maniera comunicativa le esperienze di chi vi abita, i valori ambientali e paesaggistici, quelli legati alle produzioni artigianali locali, e i valori sociali riconosciuti dalla comunità locale.

Per meglio comprendere il metodo della Mappa di Comunità presente sul modulo di **Progettazione Partecipata** della piattaforma RisorgiMenti.Lab ci serviremo dell'esperienza del progetto "Partecipazione, Rigenerazione Urbana della Comunità del Reventino".

Nella comunità del Reventino, ed in particolare nei tre piccoli centri urbani di circa tremila abitanti ciascuno (Carlopoli, Decollatura e Soveria Mannelli) nella Presila Catanzarese è stato creato un vero e proprio **Laboratorio di Progettazione Partecipata** e sono state realizzate tre mappe di comunità.

Nel percorso sono state coinvolte circa 40 Organizzazioni sociali, 3 Amministrazioni comunali, 2 Istituti di Istruzione Secondaria, circa 50 giovani tra partecipanti e volontari.

L'intero processo è stato costruito per favorire l'emersione dei bisogni della comunità, per comprenderne le cause ed intervenire con soluzioni innovative. Dopo un anno di ricerca sociale è emersa la necessità di concentrarsi sull'attivazione di **partecipazione civica** dei cittadini di età compresa tra i 15 e i 25 anni, per migliorarne i livelli di coinvolgimento nei processi di **cittadinanza attiva** accanto alle organizzazioni del Terzo Settore ed alle Istituzioni.

Testimonianza

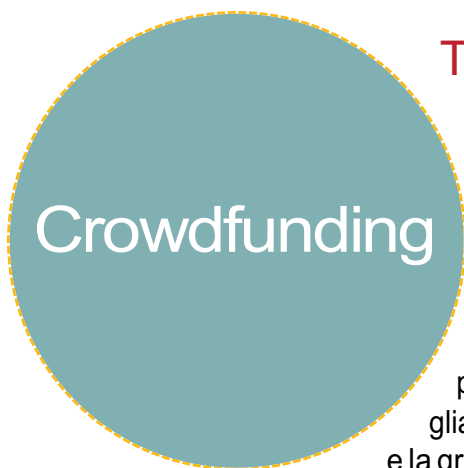
"Nei nostri paesi c'è bisogno di spazi e momenti per potersi confrontare sia tra noi giovani che con le organizzazioni sociali del territorio e con i nostri amministratori. Abbiamo difficoltà a immaginare un futuro per il nostro territorio perché non sappiamo come intervenire per cambiare le cose. I nostri paesi si stanno svuotando e l'incuria e l'abbandono di luoghi che in passato erano i centri della socialità peggiorano la situazione. Io vorrei essere orgoglioso del posto in cui vivo". Giovanni

Questa visione è tra le più diffuse tra i ragazzi intervistati e proprio in ragione dei risultati della ricerca si è deciso di lavorare sui **luoghi della comunità**, concetto fisico, ma anche ideale: materia prima per la riflessione e la progettazione partecipata di iniziative di cittadinanza attiva per il recupero degli stessi.

Durante gli incontri, con il **metodo Photovoice** è stato possibile fotografare i luoghi che ciascun partecipante, secondo la propria opinione, ha ritenuto importante selezionare. Si è discusso, ci si è confrontati, e sono state proposte soluzioni che migliorano la fruibilità da parte dei cittadini dei luoghi individuati. Le tre Mappe di Comunità, una per ciascun Comune, sono state presentate durante una tre giorni dedicata all'Innovazione Sociale all'insegna della **creatività** delle opere di **street art**, della condivisione durante i **pranzi di quartiere**, della sostenibilità ambientale con gli **orti urbani** e dell'approfondimento durante i workshop. All'interno dell'ambiente di progettazione partecipata della Piattaforma RisorgiMenti.Lab è possibile esprimere il proprio punto di vista, avanzare proposte, interagire con amministratori pubblici per il **co-design delle politiche pubbliche**, collaborare

con altri cittadini o organizzazioni sociali su tematiche comuni.

Vorresti conoscere di più questa esperienza? Cerca la Storia “Nel Reventino partecipazione e innovazione sociale” e segui il suo racconto partecipato su RisorgiMenti.Lab! Grazie all’**Azione di Partecipazione Civica** sono stati raccolti i contributi di coloro che hanno vissuto direttamente questa esperienza e che hanno avvertito la necessità di raccontarla all’esterno.



Trame. Il Festival dei Libri sulle Mafie

“Trame” è il primo e, per ora, unico Festival dei libri sulle mafie! Dal 2011 ha luogo, ogni anno, a Lamezia Terme.

Un festival che porta nella città calabrese protagonisti, storie, chi le racconta, chi le studia e, ancora: i disegni, le fotografie, i simboli, le musiche, i film e, soprattutto una montagna di libri che si contrappone a quell’altra “montagna”, di cui ci parlò Peppino Impastato. Tutto questo per far conoscere alle migliaia di persone che in quei giorni affollano le piazze, l’importanza e la grandezza di ciò che le mafie tolgono alle nostre vite e quindi la necessità per ognuno di combatterle.

Nel 2014, le difficoltà economiche che ormai stringono gran parte degli enti locali hanno impedito al Festival di accedere ai finanziamenti comunali. La crisi, però, non è riuscita a fermare la Fondazione Trame che ha deciso, così, di chiedere aiuto alla sua forte **comunità** e non rinunciare a rivivere quelle calde serate di fine giugno, così piene di riflessioni e di emozioni!

Attraverso l’**Azione di Crowdfunding** di RisorgiMenti.Lab, Trame ha lanciato il suo appello, reso con maestria dal celebre attore italiano Leo Gullotta.

È attraverso il finanziamento diffuso (circa **undici mila euro raccolti**) e la costruzione di una rete sociale forte che Trame ha dimostrato che insieme si può rompere l’immobilismo spesso causato dalla scarsità di risorse economiche disponibili.

Ma come c’è riuscita? Trame ce l’ha fatta perché non si è limitata a *chiedere* alla comunità un “dono” ma ha **coinvolto** e **costruito** una **rete sociale** forte. I suoi sostenitori sono una **comunità** che si stringe ogni anno attorno a Trame, in un percorso che non si esaurisce nelle giornate del Festival ma continua sempre. È per questo che, quasi alla fine dell’anno 2014, ragioniamo ancora insieme in vista di *Trame 5!*

Testimonianza

“Una risorsa innovativa in quanto fondata sulla cooperazione: l’esperimento di crowdfunding ha permesso ad ogni singolo donatore di sentirsi, anche nel piccolo, protagonista di un progetto comune e partecipe del suo successo”. Alessandra

Risultati

Grazie all’Azione di Crowdfunding di RisorgiMenti.Lab e il contributo di 182 sostenitori Trame ha raccolto circa 11 mila euro e rafforzato la sua comunità!



Baratto e
banca del
Tempo

Comunità universitaria di Arcavacata e nuove forme di scambio e di socialità

“Finalmente sono riuscita a trovare i testi che mi servivano per la tesi, ma sono in russo, non c’è una traduzione in italiano. Dovrei trovare un modo per entrare in contatto con gli studenti russi che studiano qui”;

“Servirebbe una maggiore integrazione tra studenti internazionali e locali. Creare delle connessioni potrebbe avvenire grazie ad internet e ad un portale in grado di creare delle cose da fare insieme, come gruppi di studio, o scambi di competenze. Ad esempio io potrei aiutare uno studente straniero a comprendere dei testi, visto che hanno difficoltà con i testi in italiano, e lui potrebbe aiutarmi con l’inglese”;

“Io sono una studentessa del Paraguay, tra un mesetto vado via ma per stare qui ho dovuto comprare delle cose che non posso riportare a casa, se ci fosse un modo per scambiare cose più facilmente con tutti gli altri studenti ...”.

Durante la fase di “ascolto” (ricerca-azione) che ha preceduto l’avvio del **Laboratorio territoriale della comunità universitaria di Arcavacata** uno dei bisogni emersi è stato quello di aumentare la capacità di chi vive l’università di incontrarsi, di superare alcune barriere che separano gli studenti di diverse discipline e quelli di diverse nazionalità. Non solo perché è piacevole stare insieme e conoscersi ma, anche, per favorire la **circolazione dei saperi e delle capacità** di ognuno indipendentemente dalla didattica ufficiale, fatta in aula. Cose che si traducono in: apprendimento non formale e costruzione di **“risorse relazionali”**. Cosa vuol dire? Significa aumentare le proprie capacità attraverso il confronto con gli altri e stando insieme agli altri; vuol dire arricchire la propria rubrica ed essere più forti perché **“insieme è meglio!”**.

Ma come contribuire a dare una parziale risposta a questo bisogno?

Tutte/i i partecipanti al Laboratorio territoriale dell'Unical ci proveranno attraverso l'avvio e la promozione dell'**Azione di Baratto e Banca del Tempo** di RisorgiMenti.Lab. Una sperimentazione che parte dalla consapevolezza dell'esistenza di una grande **vivacità** sociale e culturale che popola il campus, e fatta di studenti e studentesse provenienti da tutta la regione alla quale si aggiungono le centinaia di studenti internazionali con le loro differenti lingue e le loro diverse culture. Un'azione che può contribuire a dare slancio a **nuove forme di socialità** fondate su scambi di beni e servizi non mediati dal denaro e facilitare la vita degli studenti aumentando, nel contempo le relazioni e lo scambio (materiale e immateriale) all'interno della comunità accademica.

Come funziona? Gli studenti possono "donare" beni e/o servizi e ottenere dei crediti impiegabili, a loro volta, per "ricevere" beni e/o servizi, mettendo in moto così un **circuito di scambi senza l'utilizzo del denaro**. Gli studenti, ad esempio, possono offrire il loro tempo per delle ripetizioni in varie materie, per l'aiuto nella comprensione dei testi in italiano agli studenti internazionali, ma anche per attività che esulano dai bisogni legati alla didattica per andare a soddisfare altri bisogni. Pensiamo a scambi fondati su altre **capacità degli studenti**: sono anche un parrucchiere, un'estetista, un artista, un fotografo, un grafico, ma sono anche un appassionato di fumetti e decido di barattare le doppie copie che possiedo. Gli scambi possibili sono tanti, coinvolgono la comunità tutta includendo anche i docenti o altro personale dell'Unical, e gli effetti sulla qualità della vita della comunità universitaria potrebbero rivelarsi altrettanto numerosi.

Testimonianza

"Penso che l'azione del baratto proposta da Risorgimenti.lab sia un'innovazione qui all'Unical. Molti sono gli studenti che hanno pochi soldi ma tanta roba inutilizzata che potrebbe interessare a qualcun'altro. L'azione della banca del tempo è importante nel campus non solo perché ripropone i valori della condivisione ma anche perché, secondo me, il peer to peer è il miglior metodo di apprendimento". Fortunato

Il Progetto Gedeone

L'abbazia di Santa Maria di Corazzo è un'abbazia fondata dai benedettini nel XI secolo e le sue rovine sono visibili in località Castagna, una frazione di Carlupoli (CZ). La storia di Santa Maria di Corazzo si incrocia con quella di Gioacchino da Fiore, che qui divenne prima monaco, poi abate e proprio qui scrisse le sue opere principali. Un luogo quindi dalla storia imponente, ma lasciato all'incuria tra le sue storiche pietre le memorie. Un luogo che, però, non poteva perdersi ma doveva riprendere il corso degli eventi. Come? Turismo? Di più. Dai ruderi dell'abbazia nasce un **progetto**



Beni non Utilizzati

di **solidarietà**, di inclusione sociale che avvicina i beni culturali alla comunità locale e la comunità locale ai beni culturali.

È così che cresce, anche grazie al supporto di Aniti e della Piattaforma RisorgiMenti.Lab, un percorso condiviso di valorizzazione dell'abbazia e degli spazi limitrofi. Il Progetto Gedeone si traduce in un percorso di recupero di questo prezioso **bene pubblico** attraverso l'agricoltura terapeutica, il turismo sociale, l'inclusione sociale e la valorizzazione dei beni ambientali. Un progetto sostenuto anche dall'Amministrazione Comunale di Carlopoli, l'Associazione SantiPietro e Paolo ed il Centro di Salute Mentale di Decollatura.

La gestione del progetto sarà affidata ad una costituenda **impresa sociale** nella quale saranno coinvolti volontari e persone con disabilità psichiche. RisorgiMenti.Lab, attraverso l'**Azione di Beni inutilizzati**, ha dato il suo contributo nell'individuazione del bene e nel suo percorso di valorizzazione. Un recupero fondato sulla comunità locale, elemento essenziale a farne un paesaggio reale. Il paesaggio, infatti, esiste e di esso si può parlare in quanto c'è un soggetto - l'uomo - che lo percepisce, lo vive, lo rappresenta, lo racconta, lo descrive e lo studia.

Senza l'uomo che lo percepisce e lo rappresenta non esiste paesaggio. La percezione e la rappresentazione è stata importante per avviare il secondo step: la condivisione delle iniziative da avviare. Attraverso l'**Azione di Partecipazione Civica** sono stati raccolti i contributi di coloro che hanno vissuto direttamente questa esperienza e che hanno avvertito la necessità di raccontarla all'esterno. Sono stati coinvolti singoli cittadini, associazioni ed enti no profit, volontari, comitati, movimenti ed istituzioni pubbliche.

Testimonianza

“Aniti ci ha permesso due cose: da una parte di accelerare la condivisione del progetto Gedeone sul territorio, e d'altra è uno specchio d'acqua sorgiva, nel quale rispecchiarsi per attingere e rinfrescare le azioni e le motivazioni che portiamo avanti”. Antonio

Risultati

Un bene mappato, un progetto di valorizzazione e di inclusione sociale avviato, una storia raccontata attraverso cinquantasette contributi raccolti grazie alla partecipazione dei “cittadini attivi” nell'arco di otto mesi che parlano di un disegno collettivo e un progetto bello e solidale. Ma anche un percorso di senso intorno ad un luogo le cui iniziative necessitano di un finanziamento che RisorgiMenti.Lab proverà a supportare attraverso l'Azione di Crowdfunding.

PROPRIETÀ DELLA PIATTAFORMA RISORGIMENTI.LAB

La Piattaforma RisorgiMenti.Lab, nell'attuale Versione Beta e successivamente nella Versione Prototipo, è di proprietà del **MIUR – Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca** in quanto ideata, progettata e realizzata da **ANITI – Impresa Sociale** nell'ambito del **Progetto PON04a3_00345**- "RisorgiMenti.Lab - Sviluppo e Sperimentazione di Piattaforme e Progetti di Innovazione Sociale" finanziato dal Programma Operativo Nazionale "Ricerca e Competitività" (PON "R&C") 2007/2013 - Avviso D.D. 84/Ric del 2 marzo 2012.

MODALITÀ DI UTILIZZAZIONE DELLA PIATTAFORMA RISORGIMENTI.LAB

RisorgiMenti.Lab, in quanto comunità aperta, è immediatamente replicabile in ogni contesto tematico e/o territoriale. In particolare è possibile attivare i Laboratori e i Progetti di Innovazione Sociale all'interno della Piattaforma RisorgiMenti.Lab (<https://risorgimentilab.dispes.unical.it>). Questa modalità permette di creare una Comunità sempre più ampia.

Per utilizzare la Piattaforma RisorgiMenti.Lab per attivare e realizzare nuovi Laboratori e Progetti di Innovazione Sociale è necessario:

- registrarsi alla Piattaforma è accettare tutte le Condizioni di Servizio previste nel Modulo di Registrazione degli Utenti;
- richiedere, utilizzando gli strumenti della Scrivania di Lavoro della Piattaforma, l'attivazione del Laboratorio di Innovazione Sociale che si intende avviare. Per l'attivazione dei Progetti l'Utente può procedere autonomamente.

L'utilizzazione del Prototipo della Piattaforma RisorgiMenti.Lab è gratuita.

dispes.unical.it

email: risorgimentilab@unical.it

Ampliamento Polifunzionale - Edificio Uffici / Via P. Bucci Cubo 0B

87036 Arcavacata di Rende (CS)

dipartimento.spes@pec.unical.it

+39 0984 493196



risorgimentilab.dispes.unical.it