



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Sede Amministrativa: Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Filosofia, sociologia, pedagogia e psicologia applicata (FISPPA)

CORSO DI DOTTORATO DI RICERCA IN: *Scienze Pedagogiche*, dell'Educazione e della Formazione

CICLO XXIV

Fare spazio. Abitare l'innovazione per dare luogo al possibile.

Tesi redatta con il contributo finanziario de Il Raggio Verde cooperativa sociale

Coordinatore: Ch.mo Prof. Michele Biasutti

Supervisore: Ch.ma Prof. Marina De Rossi

Dottorando: Stefano De Stefani

Indice

Introduzione	5
<u>Parte 1 – Verso un’idea di spazio come dispositivo pedagogico</u>	5
1 – Lo spazio: tra realtà istituita e costruzione sociale	5
2 – L’intenzionalità d’uso degli spazi: una ricerca tra indagini scientifica e percorso autobiografico	13
3 – Dalla domanda di ricerca alla definizione degli elementi costitutivi l’uso intenzionale degli spazi nei termini di dispositivo pedagogico	17
<u>Parte 2 – Agire lo spazio in prospettiva animativa</u>	21
4 - Lo spazio e l’azione per uno spazio di interazione: il metodo dell’animazione negli spazi di innovazione sociale	21
5 - Animare negli spazi o animare con gli spazi?	25
6 - Tra spazio e relazione, tra comunità e paesaggi sociali. L’innovazione sociale come azione nel contesto	32
7 - Lo spazio come dimensione per lo sviluppo e la realizzazione di sé nell’universo tematico	36
<u>Parte 3 – Fare spazio alla ricerca</u>	41
8 – La ricerca	41
8.1 – Le domande della ricerca	41
8.2 – Il progetto di ricerca	41
8.2.1 – Lo studio di caso: WakeHub	43
8.2.2 – I gruppi focus con operatori di spazi analoghi	43
8.2.3 – L’Open Space Technology per l’indagine negli spazi	43
9 – Il caso studio: WakeHub	44
9.1 – La scelta di WakeHub	44
9.2 – WakeHub: le origini dello spazio	46
9.2.1 – I gruppi informali di adolescenti e la ricerca di spazi	46
9.2.2 – La prima rigenerazione: nasce GioLend	48
9.2.3 – La prima configurazione dello spazio	49
9.3 – WakeHub: un’idea che prende corpo	54
9.3.1 – WakeHub: il progetto	54
9.3.2 – La nuova destinazione d’uso	60
9.3.3 – WakeHub: le persone	61
9.3.4 – Abitare WakeHub: il patto con la Community	68
9.3.5 – WakeHub: le attività e la capacità generativa	70
9.3.6 – Lo spazio di confine e il valore aggiunto delle reti	75
9.4 – WakeHub: un possibile modello operativo	77
9.4.1 – WakeHub: lo spazio come dispositivo pedagogico	77
9.4.2 – L’identità propulsiva dello spazio: il ruolo ispirazionale di WakeHub	78
9.4.3 – WakeHub: fare spazio	85
10 – I gruppi focus sulla consapevolezza di funzione e possibilità d’uso degli spazi	90
10.1 – I contesti d’indagine	90
10.2 – La composizione dei 3 gruppi focus	91
10.3 - Il metodo di conduzione dei gruppi e gli strumenti di rilevazione	91
10.4 – La rilevazione	92
10.5 – L’analisi	92
10.5.1 – Tra ambiente desiderato e necessario, dall’immaginazione all’utilità	95
10.5.2 – La ricorsività delle funzioni	96
10.5.3 – L’identità degli spazi, tra funzioni prevalenti e secondarie	97
10.5.4 – Dall’uso all’intenzione	98
10.5.5 – Tra standard e possibilità	98
10.5.6 – Gli “spazi ex” e il potenziale latente nella rigenerazione	99

10.6 – Agire nello spazio: dall’esperienza all’intenzione	100
11 - Il meeting Spazi Ibridi: uno strumento animativo per la ricerca	101
11.1 – Le domande di ricerca al tempo della pandemia: da spazi di innovazione sociale a spazi ibridi	101
11.2.1 - Il Meeting di Ricerca Spazi Ibridi	102
11.2.2 – Dal meeting alla raccolta dati	106
11.2.3 – Il meeting di ricerca: l’indagine sugli spazi	106
11.2.4 – Il meeting di ricerca: la call per la scelta definitiva degli spazi	110
11.2.5 – Il meeting di ricerca: la definizione degli interventi e dei relatori	112
11.2.6 – Il meeting di ricerca: i partecipanti	114
11.3.1 - Il Meeting diffuso e la formula aperta d’indagine	115
11.3.2 – Il questionario di rilevazione dati	121
11.4 – La rilevazione	122
11.4.1 - Gli intervistati	122
11.4.2 - Le modalità di distribuzione	123
11.4.3 – Le risposte	123
11.5 – L’analisi dei dati	139
11.5.1 – Dimensione 1: consapevolezza d’uso intenzionale degli spazi	140
11.5.2– Dimensione 2: la possibilità d’azione	141
11.5.3 – Dimensione 3: la possibilità di incidere	142
11.5.4 – Dimensione 4: rispecchiamento nello spazio e riflessività della propria esperienza	143
11.5.5 – Dimensione 5: la generatività	143
11.5.6 - Tratti trasversali e oltre le dimensioni d’indagine	144
Parte 4 – Conclusioni	147
12 – Considerazioni sul percorso di ricerca ed elementi di trasferibilità	147
12.1. – Gli esiti della ricerca	147
12.1.1- Lo spazio come elemento imprescindibile nell’agire sociale	147
12.1.2- L’uso consapevole dello spazio come dispositivo pedagogico	148
12.1.3 – Gli elementi distintivi dello spazio di innovazione sociale	149
12.2 - Il trasferimento del know-how in ulteriori progettualità	151
Bibliografia	158
Sitografia	163
Appendice	164
1. “GioLend” - relazione illustrativa del progetto presentato al bando “Spazi Giovani” – 2004	164
2. “CESCo – Centri Europei per lo Sviluppo delle Competenze” – bozza di progetto per le fondazioni bancarie – 2012	172
3. “Centro di ricerca e produzione giovanile Wake-Hub!” – formulario di progetto per il bando “Fotogrammi Veneti” – 2015	183
4. Locandina avvio WakeHub – 2016	192
5. Locandina call co-founder WakeHub – 2016	193
6. Locandina visita studio a Officine On/Off – 2016	194
7. Locandina workshop progettazione spazi – 2016	195
8. Locandina inaugurazione ufficiale WakeHub – 2019	196
9. Programmazione attività WakeHub – 2019	197
10. Schedatura mappe elaborate nei gruppi focus – 2020	198
11. Invito spazi al meeting di ricerca Spazi Ibridi – 2021	213
12. Dettaglio schede spazi in risposta alla call del meeting di ricerca Spazi Ibridi – 2021	215
13. Verbale riunione Comitato Scientifico per valutazione spazi meeting di ricerca – 2021	234
14. Vademecum referenti spazi ospitanti meeting di ricerca Spazi Ibridi – 2021	235

Introduzione

Le pagine che seguono nascono da ipotesi via via definite nel corso di oltre vent'anni di esperienza operativa in seno alla cooperativa sociale Il Raggio Verde che, grazie all'Università di Padova, ha avuto l'opportunità di collocare nella dimensione di ricerca scientifica strutturata del dottorato di ricerca industriale.

All'aumento di una competenza di gestione e al replicarsi dei modelli operativi ritenuti più efficaci ed efficienti, si è avvertita l'esigenza di verificarne la validità e gli elementi di trasferibilità ponendoli in dialogo con la comunità scientifica.

In particolare, nel quotidiano confronto con enti e amministrazioni, operatori, utenti e stakeholder di diversa natura, si è rilevato esservi nello specifico ambito degli "spazi di innovazione sociale" uno *spazio* di riflessione e approfondimento per la ricerca.

Le diverse esperienze che negli ultimi dieci anni si sono via via avviate e consolidate in ambito nazionale hanno riposto al centro dell'interesse un ruolo attivo del contesto fisico in cui i percorsi educativi, animativi e di sviluppo sociale si maturano. Volendo andare oltre il gusto esotico per il nuovo e l'inconsueto, ci è parso opportuno entrare nel merito del pensiero pedagogico che ne precede l'istituzione e accompagna le attività, al fine di individuarne gli elementi costitutivi con una particolare attenzione al ruolo dell'operatore sociale.

Qui l'educatore/animatore sarà meno nominato degli spazi in cui opera, non per negligenza, bensì per la volontà di riconsegnargli strumenti di analisi e lettura di un dispositivo pedagogico di cui esso, in relazione con gli altri, dev'essere primo artefice nella prefigurazione di uno scenario di opportunità in cui possa avere luogo l'*agire sociale*.

L'*essere in situazione*, distintivo di una funzione di accompagnamento all'apprendimento aperta al possibile, ci interroga sulla capacità di analisi del contesto e la competenza delle figure deputate ad organizzare spazi e risorse utili a favorirne lo sviluppo.

Nella consapevolezza vi siano altri modelli e che quello proposto non sia necessariamente il più efficace, se ne sono verificati e posti in evidenza i caratteri distintivi sia per contribuire al dibattito, sia per adottarlo come riferimento e replicarlo con senso critico e orientato al miglioramento.

Parte 1 - Verso un'idea di spazio come dispositivo pedagogico

Vivere è passare da uno spazio all'altro cercando di non farsi troppo male

Georges Perec (1989, p. 12)

Capitolo 1 - Lo spazio: tra realtà istituita e costruzione sociale

“(…) Lo spazio come tale, in quanto pura forma, è impotente di per sé a produrre il benché minimo effetto. Nelle sue trasformazioni si manifestano energie reali, ma solo nel modo in cui, per esempio, il linguaggio manifesta l'andamento del pensiero, che si esprime *sotto forma* di parole ma non è un *prodotto* di quelle parole. Un'area geografica di x chilometri quadrati non basta di per sé a fare un grande impero: a fare l'impero sono le forze psichiche che tengono insieme gli abitanti di quello spazio a partire da un singolo punto centrale, dal quale emana il potere politico. (…) Ciascuna configurazione storica dello spazio sottintende funzioni mentali ad hoc, ma questo accade perché lo spazio non è per sua natura che una certa attività della mente umana: il modo in cui colleghiamo tra loro stimoli sensoriali privi di qualsivoglia nesso intrinseco per dare luogo a impressioni unitarie” (Simmel, 1894, in Carnevali & Pinotti, 2020, p. 33).

Ci piace iniziare con Georg Simmel (1894) che “non lascia spazio” al dubbio nella sua attribuzione di causalità alla componente psicosociale nel determinare il ruolo e la capacità dello spazio di influire sulla vita biologica degli individui, a discapito di una apparente oggettiva condizionalità dettata dalla materialità dell'ambiente (p.33). Per il sociologo tedesco lo spazio è *da subito* una costruzione sociale, determinata dalle rappresentazioni che gli individui hanno di esso, in funzione di bisogni, credenze e aspirazioni che non riguardano la fisicità in sé, ma il ruolo che ad essa viene assegnato nella vicenda umana. Lo spazio non è neutro ma nemmeno “dato”. In quanto ambito in cui gli eventi avvengono, ad esso vengono attribuiti *senso*, *ruolo* e *forma* in virtù di una complementarità tra attività umana e ancoraggio spaziale in cui essa si verifica. In questo scambio di forze, *si crea lo spazio*.

Poiché gli individui, nei loro rapporti, stabiliscono interazioni e movimenti che possono iscriversi in posizioni localizzabili, circoscrivibili e perimetrabili, anche l'atto di definizione di uno spazio confinato è frutto di una convenzione che non avrebbe senso, se non per il significato che vi viene conferito dai gruppi e le comunità che vi afferiscono. Simmel (1894) assegna ai confini stessi il ruolo di una *cornice di senso* capace di delimitare una quota di mondo dandovi regole proprie e che consente a chi lo abita di assumervi una funzione specifica:

“(…) Se una società può caratterizzarsi come un soggetto internamente coeso è solo grazie ai confini che precisano il suo ambito spaziale di esistenza, il cui perimetro è nettamente presente alla coscienza di ciascuno, e viceversa: quell'unità che si esplica nell'azione reciproca tra gli elementi, ovvero la connessione funzionale che allaccia

ciascuna componente parziale a tutte le altre, trova espressione sul piano dello spazio nei confini che fungono da cornice. (...) Il confine non è un fatto spaziale con ripercussioni sociologiche, ma un fatto sociologico che assume una forma spaziale” (Simmel, 1894, in Carnevali e Pinotti, pp. 39-41).

Ad un secolo di distanza troviamo in qualche modo confermata la stessa prospettiva antropologica da Philippe Descola (2005) quando ci illustra come l’organizzazione collettiva del mondo e dello spazio determini il modo in cui si percepisce il senso di sé. La cornice del pittore, portata ad esempio da Simmel per dare organicità a quanto avviene nel microcosmo del quadro, corrisponde alla perimetrazione del confine, alla collocazione di sé nel mondo che Descola traduce nel bisogno dell’uomo di sentirsi *dimensionato*.

Come vedremo, l’obiettivo della nostra indagine, non è definire i confini tra natura e cultura della spazialità, bensì occuparci di quanto essa possa considerarsi elemento significativo nella determinazione di un esito progettuale, anziché scenario fortuito. E viceversa.

Henry David Thoreau (2008), nei suoi studi tra etologia e antropologia ci porta a rileggere un rapporto di reciproco influenzamento tra l’ambiente e i suoi ospiti:

“ho visto uno scoiattolo rosso correre lungo l’argine sotto gli abeti, con una noce in bocca. Si è fermato ai piedi di un abete e, scavando frettolosamente un buco con la zampa anteriore, ha fatto cadere la noce, l’ha ricoperta e si è ritirato arrampicandosi su una parte del tronco, tutto in pochi attimi. Mi sono avvicinato alla riva per esaminare il deposito e lui, scendendo, ha tradito non poca ansia per il suo tesoro [...] Scavando, ho trovato due castagne di terra unite insieme, col guscio verde, sepolte nel terreno per un pollice e mezzo circa, sotto le foglie rosse dell’abete. È così, allora, che si seminano le foreste. Questa noce deve essere stata trasportata per almeno dodici pertiche, ed è stata sepolta esattamente alla giusta profondità. Se lo scoiattolo viene ucciso, o trascura il suo deposito, spunterà un albero di noce” (pp. 96-97).

Potremmo rileggere lo stesso stralcio attribuendo allo scoiattolo un’intenzionalità umana e ci accorgeremmo del carico di consapevolezza assunta da ciascuna azione, tale da inserirla in un pensiero progettuale che coniuga tempo, spazio e relazioni. Analogamente, nella progettazione sociale educativa (animazione) vorremmo contribuire a raggiungere un livello minimo di attitudine non solo a *muoversi* nello spazio, ma a *muoverlo*, modificarlo, possibilmente trasformarlo, assumendo un ruolo di *agency*. In tal senso è interessante la proposta culturale di Yona Friedman (2009) che nell’*architettura di sopravvivenza* rivendica la necessità di restituire agli abitanti delle comunità un ruolo di primo piano nella progettazione e talvolta costruzione degli spazi pubblici; non per spogliare semplicisticamente gli architetti della funzione di esperti, ma per costringere questi ultimi a semplificare le conoscenze in una *grammatica degli spazi* capace di restituire potere ai soggetti in gioco. I pianificatori non si estraneano in una analisi di bisogni e desideri presunti, ma si affiancano agli abitanti rendendo prendibili i concetti di pianificazione ad un

livello elementare, ma utile a *creare una connessione tra forma e funzione* nella progettazione dello spazio.

Nel design industriale questo rapporto è stabilito in maniera oltremodo puntuale da Vitta (2006), intuendo che alla mera funzione fosse associabile una rappresentazione culturale che supera e assorbe la forma stessa degli oggetti. Il bisogno a cui è chiamata a rispondere l'ideazione e costruzione di un utensile non è inteso come una necessità primaria da soddisfare, ma come un insieme più complesso di desideri che nella relazione con l'oggetto assumono una caratterizzazione simbolica che lo evolve in "bene culturale". "Limitandoci ad uno schema puramente induttivo sarà facile vedere come esso [l'oggetto] venga all'inizio evocato dal *bisogno*, e poi via via immaginato nel *desiderio*, definito nella *funzione*, disegnato nel *progetto*, realizzato nella *produzione*, distribuito come *merce*, classificato nel comportamento di *consumo*, vissuto nell'*uso*, (...) rappresentato nel *godimento estetico*" (p. 6). Ancora una volta l'utensile, l'oggetto, la dotazione, così come l'immobile nel caso dello spazio, non si risolvono nell'utilizzo della loro destinazione d'uso, ma si relazionano con il gesto, l'azione, l'accadimento a cui si prestano per parteciparne complementariamente alla significazione. Rimanendo sulla forma come elemento esteriore di un oggetto, indipendentemente dalla funzione, dobbiamo anche interrogarci sulla percezione che è possibile averne. Una percezione che deriva da un essere in situazione, dal collocarsi in rapporto con esso e dalla posizione che ci assegna una specifica prospettiva.

Lo spazio, nella sua conformazione, induce ad un posizionamento percettivo che non è solo determinato dalla lettura sensoriale della sua materialità, ma anche dai significati che esso assume nell'esperienza in cui si colloca. La forma, dunque, non è data, ma è mutevole poiché inserita in una esperienza più ampia, potremmo dire una *narrazione*, che si innesta in un vissuto. Merleau-Ponty (1965) indica come una necessità percettiva il "poter vivere le cose", determinabili nell'esperienza che ci pone in relazione con esse. La forma, dunque, esiste ed è significata in funzione della percezione e del posizionamento in cui si manifesta, assegnando una responsabilità nella creazione del mondo al soggetto che non assiste passivamente, ma è attore coinvolto in un processo creativo.

L'atto percettivo, posto cronologicamente a monte nel posizionamento nei confronti di uno spazio, assume una rilevanza potente e trasformativa poiché dinamica, non limitata ad una destinazione d'uso ma ad una funzione mediatrice più ampia, che si fa carico di implicazioni simboliche, sociali e identitarie. Se, nella relazione con la forma, la percezione dello spazio determina una possibile riorganizzazione di sé in funzione della relazione con

l'oggetto stesso, ne deriva l'importanza assunta dalla cura estetica e dall'energia che ne possiamo trarre. La forma acquisisce un *valore* intessuto delle aspettative che l'oggetto racchiude in sé, in funzione di quanto consente di realizzarle in esso, in un'esperienza. Come l'individuo assume in sé un carattere espresso in situazione, facendolo proprio, allo stesso modo lo spazio si impregna degli elementi identitari che lo attraversano, trascendendoli, evolvendo un'identità propria.

Riprendendo i concetti di forma e percezione quali elementi in relazione, in un continuo processo di reciproca attribuzione di identità e riportandoli al pensiero di Bauman (2009), in cui la società liquida assegna agli individui l'obiettivo di definirsi per via "acquisitiva" anziché "ascrittiva", il compito potenzialmente attivo assolvibile dagli spazi e dai contesti di vita nel sostenerla è centrale. Se un tempo si poteva considerare che l'identità fosse definita e duratura per la vita, ora "si è trasformata in un attributo del momento" e in questo *processo di puntillizzazione*, appare particolarmente importante assumere consapevolezza sociale rispetto all'opportunità di sostenere la definizione di sé in modo permanente anche attraverso luoghi deputati a sostenerla. "Perché siano utili nel quadro della modernità liquida, educazione e apprendimento devono essere continui e anzi permanenti. Nessun altro tipo di educazione e/o di apprendimento è concepibile. La "formazione" del sé e della personalità non è pensabile in una forma diversa dalla formazione incessante, perpetuamente incompiuta e aperta" (p. 87).

Senza forzature, il pensiero di Bauman aiuta a fare un passo indietro e a riguardare le prospettive proposte dai contributi di diverse scienze umane, ricomponendole in un disegno unitario. L'esperienza umana si organizza e colloca in una spazialità che produce valore e significato *in situazione*, generando elementi identitari che si consolidano *negli* spazi e *negli* individui, e *tra* spazi e individui. Se la costruzione identitaria è avvertita come un processo di apprendimento, è in questo *fatto pedagogico* che ci vogliamo collocare, immaginando possano esserci elementi costitutivi e metodologici capaci di assegnare intenzionalmente ad un progetto educativo il compito di realizzare esperienze di crescita individuale, di gruppo e di comunità negli spazi e a partire dagli spazi, definiti innovativi per il carattere proprio di "tensione generativa verso il possibile".

Ma non basta. L'esperienza umana dell'abitare, dell'essere in contesto, della necessità ontologica di porsi in relazione con la materialità non si risolve in una intenzionalità razionale e investe l'umanità in tutte le sue stratificazioni: fisica, sensoriale, psichica e neuronale, ancor prima che sociale e filosofica.

Riprendendo Maurice Merleau-Ponty la consapevolezza della soggettività e della collocazione nel mondo, non ci astraie dall'esserne parte costitutiva e parziale con una corporeità che definisce prospettiva di visione e di percezione specifiche. La realtà, ciò che sembra dover essere *nelle cose*, è in realtà la visione da un punto ricomposta da un insieme di visioni. È l'esperienza di un corpo, con una sensorialità diversificata, immerso nell'ambiente. Il concetto di *embodied condition*, la "condizione incarnata", da un lato ridimensiona la pretesa di un controllo assoluto e cosciente della vicenda in cui siamo posti, dall'altro ci assegna la responsabilità di questa consapevolezza, che vedremo esserci necessaria nell'attivazione in contesti strutturati. Il corpo è non solo e non tanto una limitazione, bensì un ulteriore e straordinario strumento di conoscenza del mondo, capace di modificare gli stati interiori perché intrinseco ad essi. "Le nostre menti incarnate [embodied minds], per Merleau Ponty, nutrono e danno forma ai nostri punti di vista sul mondo attraverso gli atti fisici con cui lo abitiamo" (Mallgrave, 2015, p. 18).

Condividiamo la tesi di Harry Francis Mallgrave (2015) quando, attraverso una innovativa applicazione delle neuroscienze alla teoria architettonica, dichiara la necessità di assumere che "siamo organismi all'interno di ambienti che di continuo evolvono e si auto-organizzano, e che è questo campo dinamico di relazioni tra mente, corpo e materia che configura la nostra comprensione precognitiva e cognitiva del mondo, invece che qualche astrazione stativa della nostra presunta natura umana" (p. 13). Volendo integrare la nostra analisi con la prospettiva neuroscientifica, dobbiamo tenere conto della base neuropercettiva su cui si radicano e innestano le esperienze. Le più recenti scoperte riguardanti i "neuroni specchio" contribuiscono a mettere in luce anche il ruolo cognitivo delle emozioni e dei meccanismi senso-motori. La cosiddetta "affective neuroscience" ci costringe ad uscire da una formulazione lineare del pensiero, inserendola in un insieme di percezioni capaci di intervenire e condizionarne l'elaborazione per il desiderio di soddisfazione di bisogni edonico/affettivi, facendo di ogni attività un'esperienza soggettiva (Rizzolati & Sinigaglia, 2007).

"Grazie al corpo, interno ed esterno, soggetto e oggetto non sono altro che descrizioni verbali di aspetti correlativi di un costrutto di base: la relazione intenzionale, l'apertura verso l'altro da sé, il desiderio. (...) La relazione sensori-motoria è a sua volta connotata dai meccanismi di simulazione motoria e rispecchiamento. Quando osserviamo oggetti tridimensionali, simuliamo le azioni che tali oggetti ci invitano a compiere. Muovendoci costruiamo mappe nello spazio che ci circonda sulla base delle potenzialità motorie espresse nel nostro corpo. Guardare un edificio, una stanza oppure un oggetto di design significa anche simulare i movimenti e le azioni che questi spazi e oggetti evocano. La scoperta dei neuroni specchio, infine, ci consegna una nuova nozione di intersoggettività neurobiologicamente fondata, e principalmente connotata – da un punto di vista filogenetico sia ontogenetico – come intercorporeità" (Gallese, 2015, in Mallgrave, p. XIII).

Si introduce, dunque, la “cognizione motoria” quale elemento fondante l’intersoggettività umana e le implicazioni che apre da un punto di vista socio-psico-pedagogico, ci sembrano essere tanto innovative, quanto ancora non sufficientemente introdotte nella pratica educativa dei progetti e servizi che si propongono di promuovere gli apprendimenti e lo sviluppo personale in contesti strutturati. *Essere in situazione*, non è fatto antecedente o conseguente, bensì predisposizione che ci porta a rivalutare e porre al centro dell’agire educativo la *dimensione spaziale*, almeno tanto quanto la *dimensione temporale*, abitualmente associata alle dinamiche di sviluppo evolutivo e sociale. Come vedremo più avanti, sembra che tale attenzione si smarrisca progressivamente con l’età anagrafica delle popolazioni target, vedendo nei servizi per l’infanzia una capacità quasi sincronica di assorbire tutte le nuove suggestioni ed evidenze scientifiche in spazi orientati, mentre a partire dalla scuola primaria per poi arrivare ai servizi socio culturali in genere, questa sembra via via disperdersi. Non parliamo delle avanguardie, presenti in ogni ambito, bensì di un pensiero e un dibattito diffusi tra gli operatori, utili a rendere gli spazi effettivi strumenti di apprendimento e progettazione educativa, quanto lo sono le azioni che in essi si sviluppano e, vedremo, si correlano. Vittorio Gallese (2014) individua nella simulazione incarnata (*embodied simulation*) una chiave esplicativa utile a comprendere quanto avviene nelle regioni cerebrali coinvolte nell’esperienza soggettiva e che si attivano “anche quando tali emozioni e sensazioni sono riconosciute negli altri” (pp. 49-67).

È tale attitudine, alla base della nostra capacità di empatizzare con gli altri, che ci permette di vivere esperienze “intersoggettive” determinate non solo dallo stato di coscienza che ne condivide gli elementi formali, ma anche i significati che ne derivano dalle sfere sensoriali ed emotiva. Vi è una *corporeità degli spazi* che ne trascende l’aspetto estetico e funzionale, innestandosi nell’esperienza cognitiva, arrivando ai più recenti studi nei quali anche quanto avviene nella trasformazione della materia e degli ambienti attiva una reazione empatica di riconoscimento, quella che Harry Mallgrave nomina “empatia degli spazi” (2015).

Il corpo, dunque, interviene coscientemente ed emotivamente nella modellazione di un pensiero che entra in relazione con lo spazio e le forme, agendo su e proiettando su di sé quanto in esse accade, si modifica e realizza.

L’idea che ogni singolo *stato* e *movimento* del corpo possano essere, in potenza, una esperienza di apprendimento personale e costruzione sociale è al tempo stesso scontata,

quanto straordinaria e fonte di ispirazione per la definizione di percorsi progettuali innovativi.

Ancor prima di individuare, scegliere e sostare in uno spazio eleggendolo quale base dell'agire educativo, è opportuno riflettere sulla polarità concettuale tra *nomadismo* e *stanzialità*, quali condizioni alternative tra le quali si pongono le vicende della storia umana, delle comunità e delle persone. Nel primo sembra prevalere l'aspetto sensorialmente recettivo e aperto al possibile, mentre nel secondo un atteggiamento più incline al protagonismo e alla decisionalità razionale. Oltre l'apparente dicotomia, entrambi pongono l'uomo *in situazione*, nello spazio. Una linea di paesaggio è ininterrotta finché l'uomo, nel fluire della storia, con i primi segni e artefatti, ha stabilito relazioni fra sé e ciò che vi preesisteva, attribuendovi un significato simbolico che ne ha orientato l'azione e il movimento tra punti, con identità differenti e via via sempre più definite. In questa locomozione tra punti, poli e comunità aggregate, il muoversi e l'andare continuano a definirsi come uno strumento di conoscenza e trasformazione al tempo stesso, in una circolarità di significazione tra le parti. "I menhir appaiono per la prima volta in età neolitica e costituiscono gli oggetti più semplici e più densi di tutta l'età della pietra. Il loro innalzamento diventa la prima azione umana di trasformazione fisica del paesaggio: una grande pietra distesa orizzontalmente sul suolo è ancora soltanto una semplice pietra senza connotazioni simboliche, ma la sua rotazione di novanta gradi e il suo conficcamento nella terra trasformano la pietra in una nuova presenza che crea il tempo e lo spazio: istituisce un tempo zero che si prolunga nell'eternità e un nuovo sistema di relazioni con gli elementi del paesaggio circostante" (Careri, 2006, p.30). *Stare* e *andare* sono possibili strumenti di conoscenza e approfondimento, di posizionamento e collocamento di sé nel mondo "rispetto a" qualcosa che è altro da sé, ma in relazione all'esistenza, ponendo attivamente il corpo quale "dispositivo" di scelta e compartecipazione alla significazione dello spazio in virtù del ruolo in esso svolto. Ci aiuta ad uscire dalla banalità apparente di quanto stiamo insistentemente evidenziando l'episodio raccontato da André Breton (1952) a proposito della deambulazione surrealista nell'anti-walk dadaista:

"Tutti siamo d'accordo allora nel ritenere che c'è da correre una grande avventura. "Mollate tutto... Partite sulle strade": è il motivo delle mie esortazioni in quel periodo... ma su quali strade partire? Su strade materiali, era poco probabile; su strade spirituali, le vedevamo male. Rimane il fatto che ci è venuta l'idea di combinare questi due tipi di strade. Di qui un deambulare a quattro, Aragon, Morise, Vitrac e io, intrapreso verso quest'epoca, partendo da Blois, città tirata a sorte sulla carta. È convenuto che andremmo a caso, a piedi, continuando a conversare, non consentendoci deviazioni deliberate se non nella misura del necessario per mangiare e

dormire. Impresa la cui esecuzione si dimostra molto singolare e persino disseminata di pericoli. Il viaggio, previsto per una decina di giorni, e che sarà abbreviato, assume di colpo un tono da iniziati.

L'assenza di scopo ci distacca assai presto dalla realtà, fa levare sotto i nostri passi fantasmi sempre più numerosi, sempre più inquietanti. L'irritazione sta sempre più in agguato e capita persino che Aragon e Vitrac vengano alle mani.

Tutto considerato un'esplorazione per nulla deludente, nonostante l'esiguità del suo raggio, perché esplorazione ai confini tra la vita cosciente e la vita di sogno, quindi al massimo grado nello stile delle nostre preoccupazioni di allora" (p. 48).

In questa provocazione culturale ai limiti della performance artistica, ritroviamo molti degli elementi precedentemente incontrati, riuscendo a cogliere in modo più definito la confusione tra stati interiori ed esperienza dello spazio, tra intenzionalità ed emotività, tra aspettativa ed esito, fino a spingerci in un territorio empatico in cui non c'è abitante e abitato, ma un'esperienza destinata a radicarsi nella storia delle persone e dei luoghi, oltre il tempo in cui si consuma, generando un embrione di identità per entrambi.

Mentre il viaggio, nella sua processualità cronologica è istituzionalmente percepito quale occasione di conoscenza e formazione, dal Grand Tour a Keruac, al contrario tutto ciò che confina l'esperienza di apprendimento in uno spazio fisico perimetrato, sembra essere meno appetibile, quasi a voler associare ad un'idea di libertà il primo e di costrizione il secondo. Puntando su una capacità cosmogonica intrinseca dell'uomo, del suo stare in situazione, ci pare marginale o forse addirittura fuorviante attribuirvi una connotazione valoriale, privilegiando la dimensione progettuale che radica nell'identità di un luogo vicende che attivano e consolidano reciproco riconoscimento.

Nello spazio si esprime la natura umana e qui si realizza il processo di costruzione identitaria in cui le scienze pedagogiche illuminano i percorsi di crescita, scambio e costruzione sociale.

Capitolo 2 – L'intenzionalità d'uso degli spazi: una ricerca tra indagine scientifica e percorso autobiografico

L'illustrazione del tema di ricerca, proprio di un dottorato industriale, non può prescindere dalla vicenda biografica di chi l'ha condotto e dall'impresa in cui si è realizzato.

La cooperativa sociale Il Raggio Verde, con cui l'Università degli Studi di Padova ha accordato il contratto di collaborazione, nasce nel 1996 a Rovigo e da subito prende in gestione il locale Centro Ricreativo Adolescenti, ospitato prima nella casa del custode di una scuola elementare, poi presso un ex asilo nido. Negli anni successivi la cooperativa avrebbe aperto oltre 10 nuovi spazi di aggregazione, sotto la direzione e responsabilità tecnica del dottorando Stefano De Stefani, tra le province di Padova, Rovigo e Venezia, tenendo fede al proposito derivante dall'imprinting del primo spazio: *non è possibile gestire un progetto/servizio a prescindere dagli spazi in cui esso si realizza*. Affermazione apparentemente banale, ma fortemente condizionante in una cultura del lavoro sociale che tende a relegarne l'azione in contesti di secondo piano, forse rivelando l'idea che si ha di coloro a cui si rivolgono.

A nessuno verrebbe in mente di aprire una fabbrica di auto in un luogo che non sia adeguatamente attrezzato, sicuro, progettato, rifornito, logisticamente collocato e allestito per le finalità produttive a cui è destinato e in cui ogni persona, dall'operaio al dirigente, sia a conoscenza della funzionalità specifica dei diversi ambienti e delle dotazioni che li caratterizzano, in cui a ciascuno è richiesto di trovarsi in una posizione affinché possa interagire con altri sulla base di chi è e di quali competenze, risorse e dispositivi dispone per raggiungere il proprio obiettivo. L'idea che il lavoro sociale si svolga innanzitutto con le persone e che di questo sia necessario avere coscienza, conoscenza e competenza, talvolta lascia sullo sfondo il contesto fisico in cui si realizza, certo conquistando spazi, ma più spesso accontentandosi di quelli disponibili. Di qui, una necessità di assumere consapevolezza dell'influenza che essi possano ricoprire nell'approccio, nel processo e nell'esito di progettualità e interventi in cui lo spazio si colloca come un co-agente trasformativo in relazione con persone, gruppi e comunità.

Nell'ultimo decennio pare esservi non solo un'attenzione nuova, ma una corrispondenza tra intenzionalità educativa e cura del contesto, con luoghi che non sono solo sedi di un'azione, ma portano un nome, hanno una biografia propria, capace di raccontare il pensiero progettuale che sottostà alla funzione cui sono deputati, agendo sinergicamente nella direzione della crescita, del miglioramento, del cambiamento, della trasformazione attesa.

In questo percorso professionale nell'ambito del terzo settore, il tema degli spazi si è sempre ripresentato quale filo conduttore, prima per la caratteristica stessa dei servizi in gestione, i centri di aggregazione giovanile, poi per una crescente attenzione e consapevolezza di come e quanto la capacità di progettare luoghi generativi fosse un aspetto centrale e non accessorio dell'agire sociale.

Dalla loro nascita, negli anni '70 e '80, i centri giovani si sono quasi sempre configurati come luoghi della partecipazione, del riscatto e dell'attivazione delle nuove generazioni, conquistando siti ritenuti residuali, talvolta occupandoli, per poi trasformarsi in spazi di proposta. Il setting era posto in secondo piano, se non fieramente trascurato, tanto che la fatiscenza dei locali in cui erano ospitati tali servizi, diventò, negli anni, un tratto identitario. Successivamente si sono via evidenziati i nessi tra la collocazione geografica, la conformazione fisica e le dotazioni, tanto da arrivare a progettare luoghi sempre più accoglienti, da taluni ritenuti meno caldi, ma certamente più funzionali e attrezzati, in ogni caso *pensati* per promuovere l'incontro, lo scambio e l'attivazione.

Se per i centri giovani tale evoluzione è più evidente, anche gli asili nido, le biblioteche, le scuole e altri spazi pubblici hanno modificato la loro identità e funzione, non tanto e non solo per l'aspetto, bensì per la finalità, sempre più volta e rivolta ad includere soggetti multipli, rispetto ai soli bambini, studenti e lettori. L'asilo nido può diventare spazio di intersezione con il centro anziani nella festa di Natale che si apre alla comunità, la biblioteca si ibrida con altre esperienze e ospita eventi musicali, magari aprendo pure di notte, mentre la scuola è luogo di *pre* e di *post*, di saggio musicale e di festa nel parco, aperti al quartiere.

Anche gli spazi aperti vengono riletti e reinterpretati con festival, performance, installazioni e appropriazioni che connotano piazze, parchi e strade in luoghi che risignificano i rapporti tra persone e gruppi. Non solo. Accanto ad essi c'è una crescente apertura e contaminazione degli ambienti privati con open day degli studi di architettura, festival di giardini privati e concerti in casa.

Quello che alcuni chiamano "location" e altri nominano come "setting" è uno *spazio significato e significante* con cui porsi in relazione e che genera relazioni a seconda di come viene immaginato, letto, costruito, modificato.

Che le cose accadano in luoghi e che i luoghi condizionino il come queste cose accadano non è un'ipotesi, è un fatto. L'idea è che la consapevolezza di un nesso diretto tra il come si evolvono le situazioni in un contesto fisico, pensato e progettato, in relazione a quanto potrà ospitare, sia tuttavia scarsa, se non addirittura assente.

L'ipotesi che ha sotteso dal principio questo progetto di ricerca è che si possano attivare dispositivi capaci di riservare un ruolo attivo alla fisicità stessa degli spazi nella progettazione sociale, includendovi le operazioni di programmazione e progettazione più minuta di chi organizza quotidianamente servizi, eventi e attività rivolti al pubblico.

La filosofia ed il percorso ideativo che sottendono la costruzione di piazze, palestre, ludoteche e altri luoghi, talvolta si perdono e rischiano di non essere rintracciati nelle funzioni a cui le organizzazioni li destinano. Lo spazio può essere amico e alleato, tanto quanto limite o addirittura pericolo. Collocare un'azione in modo ragionato, magari anche simulato, in un luogo pensato per accoglierlo può rendere più potente il valore generativo di un'esperienza rendendo realmente protagonisti i partecipanti, "padroni" di un contesto, perché meditato.

All'idea di una scarsa consapevolezza del potenziale, dunque, corrisponde l'ipotesi che l'utilizzo innovativo e ragionato degli spazi possa attivare un modo nuovo di leggere la città e le persone che la abitano, tale da costruire colorazioni diverse a seconda della capacità di promuovere intersezioni che sovrappongano i filtri di lettura in modalità inedite.

In altre parole, l'asilo nido abitato dai genitori che coltivano l'orto, dagli anziani che organizzano la festa di fine anno, dal gruppo sportivo che contribuisce al progetto di psicomotricità, dalla pro loco che utilizza la cucina per la sagra del paese e dai giovani che promuovono il concerto rap nel parco... è ancora un asilo nido?

Il centro giovani che ospita i coworking day, che presta l'energia elettrica alla festa partigiana nella piazza antistante e in cui si tengono le riunioni del comitato di quartiere... è ancora un centro giovani?

Il portico del centro storico che si trasforma nel set di un gruppo di videomaker, in una galleria di giovani artisti o nel palcoscenico di un buskers festival... è ancora un anonimo ingresso ad una catena di negozi?

Al tempo stesso, ciascuna delle proposte qui collocate non si trasforma, forse, in funzione dello spazio in cui si realizza?

La risposta appare implicita, ma affatto scontata.

La costruzione e l'attribuzione di un significato nuovo agli spazi e della relazione dinamica assunta tra questi e le esperienze che vi si intersecano è uno degli elementi chiave delle opportunità aperte da una rinnovata consapevolezza nel poter disporre di tali dotazioni come elemento attivo, vivo, capace di dare valore e generare opportunità.

Quando Jerome Bruner (1992) racconta cose intendesse realmente, negli anni cinquanta, per rivoluzione cognitiva, illustra con chiarezza il presupposto di base sul quale si fonda la

presente ricerca, ovvero che essa “si proponeva di scoprire e di descrivere in modo formale i significati che gli esseri umani creano in base ai loro contatti con il mondo, e in seguito di formulare delle ipotesi sui processi di costruzione del significato coinvolti in queste operazioni. La rivoluzione cognitiva prendeva in considerazione le attività simboliche che gli esseri umani utilizzano per costruire e attribuire un senso non solo al mondo, ma anche a sé stessi” (p. 20).

L'idea che gli spazi siano una condizione data e strutturale, immutabile, è considerata non solo reversibile ma soggetta ad una rivitalizzazione del ruolo da essi assunto in dialogo con i posizionamenti di chi vi agisce e interagisce.

Ciò che Bruner (1992) nominava come “psicologia popolare” è quanto ci serve per tentare di definire l'influenza strutturale che credenze, rappresentazioni e, talvolta, pregiudizi, determinino la costruzione di significati condivisi al di là del fondamento oggettivo che li sostiene (p. 30). L'idea che gli *stati mentali* e quindi le condizioni di benessere di base degli individui possano essere così potentemente influenzati da una rappresentazione non direttamente riconducibile alla fondatezza degli avvenimenti, ma alla lettura, alla rappresentazione condivisa che le persone ne fanno, da un lato sembra inquietare, dall'altro lascia uno spazio aperto alla mediazione di questi significati. Qualora resi espliciti, aperti alla comprensione, si prestano ad una rinegoziazione attiva in virtù di una riflessività individuale e collettiva. Psicologia e cultura si legano e, contaminandosi con altre discipline, diventano gli strumenti di base che consentono agli stati mentali di leggere, reagire e agire sulla realtà, modificandola. Il pensiero condiviso e la consapevolezza di opzioni alternative restituiscono potere ai soggetti e orientano l'azione in modo intenzionale. Lo spazio fisico, non è più assegnato, dato, condizionante, bensì aperto ad una rilettura che ricolloca le azioni in un contesto capacitante, perché agito e non subito (p. 30). Di qui l'idea che la realtà che abitiamo non sia necessariamente esito di una causa che la rende imm modificabile, bensì possibile spazio in cui collocare aspirazioni, desideri e intenzioni. L'intenzionalità, dunque, è *agente* di cambiamento? Questo l'interrogativo che si intende verificare nella strutturazione di spazi idonei a favorire processi di sviluppo individuale, di gruppo e di comunità.

CAPITOLO 3 – Dalla domanda di ricerca alla definizione degli elementi costitutivi

l'uso intenzionale degli spazi nei termini di dispositivo pedagogico

Nelle pagine che seguono e durante il corso di tutta la ricerca, la dimensione della consapevolezza ha assunto una rilevanza ai limiti dell'ossessivo per cercare di eradicare l'idea che lo spazio, proprio della sua condizione fisica e nominale di "immobile", potesse essere considerato una realtà immutabile di cui dover prendere atto e a partire dalla quale agire, da lì in poi. Il tentativo proposto è di anticipare, nell'intenzionalità progettuale, l'azione emancipativa sull'individuo e sul gruppo, nel contesto che la agevola, la promuove, la consente. Lo spazio è immaginato, desiderato, progettato, disposto, atteso in modo antecedente, quale dispositivo necessario all'interazione, per agire dinamicamente con quanto vi avviene. La specificità degli spazi di nuova generazione, che qui si intende verificare, è il ruolo attivamente trasformativo che essi riescono ad imprimere all'azione, perché non disgiunti, ma parti di essa.

Negli incontri, gruppi focus e meeting di ricerca illustrati più avanti, l'attenzione posta all'influenza del contesto sull'esito ha consentito ai gruppi di operatori sociali coinvolti di adottare il criterio della desiderabilità in modo generativo, concentrandosi sulle funzioni che ciascun dispositivo immaginato avrebbe dovuto svolgere nell'interazione con gli abitanti dello spazio, senza percepire una frustrazione per una sua eventuale successiva assenza.

Assumere un pensiero progettuale sul disegno ideale di uno spazio di promozione sociale, sia esso di carattere educativo o culturale, consente di agire e trasformare la funzione di *spazi altri*, in virtù dell'intenzione che piega i vincoli strutturali a sfida di risignificazione condivisa. Ciò che vedremo più avanti e risulta evidente negli "spazi ex" è proprio la loro capacità di liberare energia a seguito dell'assunzione consapevole di responsabilità nell'utilizzare ogni elemento a favore della funzione che si intende assegnarvi. Se l'idea di spazio parte dalla funzione e dalla disposizione di arredi, di metrature, di attrezzi e dotazioni, anziché da un'idea degli stati mentali che alimenta, perde gran parte del suo potenziale.

Qual è la rappresentazione del mondo e della possibilità che le persone hanno di favorire un cambiamento, in una parola di migliorarsi, e che precede l'abitare lo spazio?

"...esiste una congruenza pubblicamente interpretabile tra il fare, il dire e le circostanze in cui il fare e il dire si collocano. [...] Una psicologia culturale, quasi per definizione, non si occuperà di *comportamento* ma di *azione*, la controparte intenzionale del comportamento, e più specificamente si occuperà di *azione nella situazione*, un'azione situata in uno scenario culturale, e che risponde agli stati intenzionali, reciprocamente interattivi, di coloro che vi prendono parte" (Bruner, 1992, p. 34).

A sostegno dell'ipotesi che l'intenzionalità dell'azione e la negoziazione dei significati che si rivelano nell'esperienza necessitano di una tessitura capace di ricongiungere l'intenzione dai suoi effetti, vi è il ricorso alla narrazione in tutte le esperienze di innovazione sociale (p. 65). L'avvenimento, la manifestazione di un esito, non è di per sé sufficiente a spiegarne la causalità. È nella narrazione che gli elementi si ricompongono, assumono una relazione e interpretano in modo condizionato ciò che apparirebbe essere oggettivo. Le esperienze, per definizione, sono narrazioni che correlano aspettative e avvenimenti in una significazione emotiva oltre che cognitiva, centrali nell'attivazione di proposte educative, animative, formative e creative. In uno spazio diventa di primaria importanza disporre i tasselli delle possibili storie che si potranno narrare, in modo da incardinarne la cornice di senso. Se lo spazio sostiene l'azione, perché percepito quale supporto concreto alla realizzazione dell'intenzione, esso assume una funzione attiva nel progetto pedagogico e di sviluppo in cui pensiero e azione *hanno luogo*, appunto, in uno spazio. Se lo spazio si riposiziona su un piano di fuoco diverso, fondendosi nell'azione perché innestato in essa anche nell'intenzionalità che lo coinvolge, gli effetti del pensiero individuale dell'interazione nel gruppo e la trasformazione *dello* e *nello* spazio, assumono una rilevanza nuova e potente. Ciò che avviene e si manifesta è espressione di sé, della capacità prodotta dal gruppo, del potenziale che si traduce in possibile, del desiderio che diventa produzione tangibile e significato rivelato. Per lo spazio, per il gruppo, per sé. Lo spazio assume un ruolo non solo rilevante, bensì fondante negli apprendimenti, poiché coinvolto nelle rappresentazioni che sostengono l'elaborazione della conoscenza poiché *situazionale*, per definizione, in un alternarsi tra cognizione *situata* e *distribuita* (Pea, 1993). Perkins, nella sua definizione di "person-plus" attribuisce all'esperienza un significato specifico perché collocata in un ecosistema che la produce e la sostiene (Bonaiuti, 2013). L'identità dello spazio si radica nelle esperienze che vi producono i suoi abitanti che, al tempo stesso, non possono prescindere da esso, in una relazione in cui, per quanto il primo possa apparire "dato", si fa mutevole. Con queste premesse, risulta evidente l'influenza di matrice interazionista simbolica della prospettiva proposta. George Herbert Blumer (1969) sottolineò, infatti, il carattere circolare della significazione della realtà in cui l'individuo si pone con aspettative e interpretazioni del contesto in cui agisce; in relazione al significato che vi attribuisce, al tempo stesso, ve ne conferisce in virtù delle interazioni che vi avvengono, nello scambio con altri soggetti e, diremo noi, con lo spazio in cui tale esperienza ermeneutica si compie. Se è vero che l'interazione è la sede dell'attribuzione di senso alla realtà, è altrettanto vero che essa si

definisce in una cornice che, in potenza, può modificarne l'esito. Nel lavoro sociale tale elemento non è certo ignorato e l'attenzione al setting ha sempre trovato riscontro nell'organizzazione di contesti adeguati, ma spesso in reazione ad un ambiente predefinito a cui è necessario adattarsi e non concepito per la funzione a cui si è scelto di destinare i locali in cui l'attività sarà ospitata. L'intenzione e l'attenzione posti nella definizione di uno spazio idoneo all'agire sociale, si sono storicamente trovati a rispondere con armi spuntate alla scarsa corrispondenza tra questa necessità e la residualità degli spazi assegnati, non sempre rassegnandovisi, ma talvolta considerandoli una condizione a cui assuefarsi, considerandola un dato di partenza.

Nella proposta di lavoro sociale che intende attivare, potenziare, restituire e connettere il valore intrinseco di ciascuno, espresso nelle competenze di cui è possibile portatore, si rende opportuno un cambio di prospettiva in cui lo spazio d'interazione tra soggetti sia di per sé propulsivo e attivo, non mera sede ospitante, ma contesto significante l'azione in relazione con chi vi abita. Tale cambio di prospettiva è uno stato mentale intenzionale, cosciente e riflessivo a cui l'operatore sociale, che qui diremo animatore, non può sottrarsi. Quasi a voler dar forma fisica a quanto Alfred Schutz (1962) definiva *province finite di significato*, gli spazi di innovazione sociale si pongono come opportunità di azione materialmente definite e coscientemente progettate, in cui le azioni significatrici possano svilupparsi liberamente, ma secondo la logica intenzionale che le attiva e le sottende. L'adozione della chiave schutziana permette di attribuire a diverse province/spazi, differenti funzioni in virtù dell'intenzionalità che ne precede la definizione e la coscienza con la quale il soggetto si posiziona in ciascuno di essi, permettendo di giocarvisi ruoli e identità multipli, nell'ambito di un unico e articolato profilo identitario.

Da un lato, l'animatore tesse una trama di significanti in una situazione proattiva, immaginata per sostenere determinati processi, dall'altro, il soggetto non subisce, ma agisce il contesto, interagendo con chi lo abita e definendolo in progress, secondo aspettative e intenzionalità proprie in relazione dinamica con gli avvenimenti che ne ridefiniranno, ancora una volta, senso e significato nell'esperienza di ciascuno, oltre che dello spazio stesso. Qui il soggetto può mettersi in gioco poiché consapevole delle motivazioni che lo hanno portato a vivere quell'esperienza e dell'apertura ai suoi possibili sviluppi, frutto delle *relazioni in azione* tra persone e luogo dell'interazione. Identità multiple e sé possibili creano il presupposto per nuovi apprendimenti in un ambiente generativo, quindi innovativo per la sua capacità di dare nuove risposte ai bisogni, a partire dall'esistente.

Il concetto di *ego working* proposto dallo stesso autore ci porta a collocare l'agire sociale in un piano multidimensionale composto da quattro dimensioni così rilette da Kassab (1991): temporalità, spazialità, attenzionalità e socialità. Qui merita un'attenzione particolare l'evidenza posta sulla connessione diretta tra tempo e spazio nello sviluppo di un'azione progettuale, intesa come il dispiegamento di intenzionalità in una sequenzialità di esperienze capaci di raggiungere uno scopo. Se l'azione educativa innesta il proprio potere trasformativo nella maturazione di un pensiero tra soggetto e contesto, la priorità che pare essere posta al fattore tempo, rispetto al fattore spazio, spiega l'enorme potenziale ancora disponibile e collocabile in progettualità in cui le due dimensioni si combinano. Se il tempo è una variabile modificabile alla luce della quantità di avvenimenti che si attende vi si avvicendino sequenzialmente, lo spazio è organizzabile e definibile in modalità simultanea ad attivazione, sostegno e radicamento dell'educazione in una esperienza trasformativa da un *mondo a portata attuale* e un *mondo a portata raggiungibile* (Husserl, 1966).

Il pensiero riguardante gli spazi quali possibili *incubatori di significati*, ancor prima che ospitali collocazioni dell'agire progettuale, si colloca in una logica interazionista, ponendoli quali luoghi in cui il gesto *si fa* e l'azione *si manifesta*, innescando una reattività di cui i soggetti possono assumere consapevolezza (coscienza) modificando l'idea di sé e della realtà, sulla base dell'esperienza condotta (Mead, 2010, p. 46-7)).

L'idea che i possibili significati che vi si producono possano derivare da una adeguata progettazione degli stessi vede contaminarsi tra loro diverse discipline e scienze sociali, dall'architettura alla pedagogia, dalla psicologia all'antropologia, dalla sociologia alla geografia.

Parte 2 – Agire lo spazio in prospettiva animativa

Capitolo 4 – Lo spazio e l'azione per uno spazio di interazione: il metodo dell'animazione negli spazi di innovazione sociale

L'idea che lo spazio in cui i soggetti si attivano sia parte e non sia sfondo nell'elaborazione dei significati che vi si producono, pone gli operatori sociali, in una posizione di condizionamento delle esperienze a seconda della propria capacità di allestire dispositivi funzionali agli obiettivi via via proposti. Se l'innovazione sociale si propone di rispondere in modo sempre più efficace, creativo ed efficiente all'evolversi dei bisogni di individui, gruppi e comunità, la progettazione di spazi in cui queste possibili risposte possano emergere dovrà essere aperto al possibile senza disorientare: da un lato radicandosi in continuità con l'esistente, dall'altro permettendo di rileggerli, riorganizzarli e modificarli. Lo *spazio d'azione*, dunque, è innanzitutto uno spazio di analisi della realtà a partire dall'osservazione di pratiche quotidiane o sperimentali, in cui i soggetti possano avvertirsi portatori di un valore inespresso in virtù degli apprendimenti prodotti nell'interazione tra competenze, desideri, aspettative, spazi e dotazioni.

Il manufatto, l'esito, la conoscenza, l'esperienza... sono il prodotto di una reciprocità in cui intenzione e vincolo si combinano incessantemente in una interazione tra individui, gruppo e contesto. I significati prodotti, se pur derivanti da bisogni personali differenti si fondono in una elaborazione collettiva che da un lato restituisce senso all'esperienza di ciascuno, dall'altro ne produce per il gruppo e lo spazio stesso, attribuendovi possibili elementi identitari. È nel contributo portato al pensiero sull'animazione culturale da Mario Pollo che si fonda l'idea che la dinamica tra vincolo e possibilità, propria dell'animazione, ben si coniughi con le specificità degli spazi di innovazione sociale, eleggendola a proprio metodo.

Quanto accennato in merito ai diversi contributi di Bruner, Blumer e Schutz in tema di attribuzione e ridefinizione dei significati in situazione e nell'ambito di una interazione tra soggetti, è chiaramente rintracciabile nel lavoro con i gruppi come spazi di elaborazione di proposta e produttori di significati di Pollo (2008). L'autore, tra i padri dell'animazione, sostiene che il gruppo sia il luogo in cui lo scambio non è solo relazionale, cioè legato alla dimensione emotiva, affettiva, ma è anche scambio di significati. Con l'idea che in passato si siano ridotti i gruppi a luoghi di giochi di interazione, luoghi di affettività e di emotività, sembra sia passato in secondo piano il problema dei contenuti, quando invece il gruppo è anche un luogo in cui circolano significati, in cui le persone costruiscono i loro

orientamenti nei confronti della realtà, in cui interiorizzano le premesse alla base del loro modo di dare valore al mondo. In questi termini, lo scambio nella sfera del significato è lo scambio che produce gli orientamenti delle persone nei confronti del mondo, quindi tessi cultura comune. All'inizio magari è una sottocultura di gruppo, che però poi il gruppo può far diventare cultura sociale con la propria azione sociale e politica (Pollo, 2008).

Per Pollo il gruppo, come per i precedenti autori la relazione, l'interazione o la situazione, vengono definiti il "luogo" o lo "spazio" in cui avviene la costruzione dei significati. L'idea che sia necessario collocare uno scambio di idee, una restituzione di feedback o riorganizzazione di aspettative all'interno di un contesto delimitato da confini, quali le stesse province di significato ci suggeriscono, impone una riflessione sull'ambiente in cui l'agire sociale si colloca e sui condizionamenti che esso vi determini (Schutz, 1962). Non solo. È urgente verificare se gli operatori sociali, gli animatori, adottino con sufficiente consapevolezza lo spazio quale agente attivo nella determinazione dell'esito. Qui l'animazione ci viene in soccorso per il proprio carattere aperto al possibile in un contesto puntualmente disposto ad attivare i soggetti che vi prendono parte.

Prima di Pollo, Paulo Freire (1970) indicava nei *temi generatori* l'infinita gamma di possibili questioni che possano essere da innesco per un confronto e l'apertura di un dialogo tra le persone, le quali innanzitutto grazie alla parola e ai contenuti personali che vi affidano, attribuiscono un senso condiviso al mondo. Ancor più nell'*esperienza*, nella situazione in cui la realtà non è meramente osservata, ma vissuta criticamente, assumendo coscienza della propria capacità trasformativa su di essa. Nella "Pedagogia degli Oppressi", Freire indicava nell'*incontro di uomini che danno un nome al mondo un atto di creazione*. Risulta pertanto evidente la potenza trasformativa dello scambio generativo tra persone su temi condivisi in un contesto capace di promuoverne la germinazione di idee (1970). Lo spazio, dunque, è preesistente quale dispositivo di avvio all'elaborazione di significati e successivamente ne è trasformato in virtù delle esperienze dei soggetti che lo abitano, rinominato da ciascuno e nel gruppo in una forma che assume nuova rilevanza per chi vi è dentro e chi è fuori.

Ciò che Schutz indicava *working* e che per Freire si articola in un riposizionamento cosciente nei confronti del mondo, può essere coraggiosamente sintetizzato nelle parole di Kassab (1991) quando afferma che "la realtà sociale è data e allo stesso tempo prodotta dallo *working* dei suoi membri che in essa interagiscono" (p. 161). La trasformazione della realtà non si risolve nella materialità del consumarsi degli eventi, ma

si riflette nella ridefinizione identitaria dell'individuo che ha assunto coscienza della possibilità di cambiamento nel mondo e di sé.

Come vedremo, l'organizzazione di spazi e contesti utilmente strutturati per promuovere lo sviluppo di progettualità individuali in contesti di gruppo e di elaborazione condivisa di significati, deve avvenire in maniera necessariamente libera, ma al tempo stesso e in apparenza contraddittoriamente, non spontanea. È qui che si gioca il ruolo determinante dell'educatore, a cui è richiesto di svolgere un'azione animativa volta a promuovere un potenziale latente in una situazione capace di esprimerlo e darvi spazio d'azione. L'animatore si pone come un mediatore tra i soggetti che si affacciano nello spazio e le possibilità che esso potrà costruire con ciascuno.

Nelle parole di Freire (1970) “per l'educatore/educando, che è dialogico, che problematizza la realtà, il contenuto programmatico dell'educazione non è l'elargizione o un'imposizione (un insieme di nozioni da depositare nell'educando), ma la restituzione organizzata, sistematica e arricchita agli individui di ciò che essi più desiderano sapere. L'educazione autentica, insistiamo, non si fa da A verso B o da A su B, ma da A *con* B, attraverso la mediazione del mondo. Mondo che impressiona e sfida gli uni e gli altri, dando origine a visioni o punti di vista su di sé. Visioni impregnate di ansie, di dubbi, di speranze o disperazioni che comportano temi significativi, sulla base dei quali si costruirà il contenuto programmatico dell'educazione” (p. 84).

L'idea di una sorta di missione “coscientizzatrice” dell'educatore nei confronti dell'universo tematico minimo (Freire, 1970) da cui ricavare i possibili temi generatori, riporta alla necessità di definire contesti aperti nei quali i soggetti siano sostenuti in percorsi radicabili in esperienze individuali, capaci di risignificarsi alla luce delle relazioni in cui si esprimono e dello spazio in cui si realizzano.

La natura materica dell'ambiente come contesto attivante in cui collocare “un atto di creazione” non nega, ma si discosta da una visione comportamentista di stimolo-risposta, costringendo ad immaginare luoghi non deputati a formare, bensì a *generare*. L'elemento distintivo, proprio degli spazi di innovazione sociale, si esprime nella parziale rinuncia ad una previsionalità degli interventi, a favore di una disposizione alla rielaborazione degli esiti delle esperienze con restituzione dei significati che ne emergono a livello individuale, di gruppo e di spazio.

Dallo spazio montessoriano, organizzato come un ambiente predisposto per stimolare gli apprendimenti e nel quale muoversi liberamente imparando dall'esperienza, allo spazio steineriano, più indefinito e volto a promuovere l'immaginazione, l'articolazione dello

spazio educativo presume una scelta pedagogica a monte, utile ad orientare l'azione mediatrice dell'educatore (Santoianni, 2017, p. 37-43). Pur mutuando l'idea di uno spazio progettato per la formazione degli individui, i contesti di innovazione sociale necessitano di una redistribuzione di quote di potere nell'attribuzione di significato all'esperienza, ai soggetti in gioco, offrendo una maggiore dinamicità modulare all'utilizzo degli ambienti e ridefinizione della situazione, unitamente ad un continuo feedback, mediato, ma non circoscritto, dal ruolo dell'animatore.

Riprendendo Freire (1970), il contesto si propone come uno spazio "prendibile" ma non esaustivamente definito, in modo tale che i temi generatori che lo riguardano possano essere posti più in modalità evocativa e radicabile nel vissuto antecedente di ciascuno, anziché perimetrati in un range di possibilità tra le quali collocarsi. Lo spazio apre ad un percorso di *coscientizzazione di sé* in relazione al tema generatore con il quale lo si approccia, ma non si esaurisce in esso, bensì si incontra con le sfide di ricerca e indagine di significato degli altri soggetti. Nella relazione con lo spazio stesso, oltre l'intenzionalità di ciascuno, animatore incluso, si producono le cosiddette "soluzioni praticabili non percepite" di Nicolai (1960) e nominate "possibilità ancora *inedite* di azione" dall'autore brasiliano (p. 108). Qui, chiave dell'innovazione negli spazi.

Capitolo 5 – Animare negli spazi o animare con gli spazi?

Nulla di quanto possa sembrare banalmente assunto nelle fasi di attuazione di un progetto sociale è, nei fatti, così ignorato o al massimo brillantemente destinato ad essere residuale quanto il contesto spaziale specifico. Nonostante l'ambito sociale sia stato lungamente associato a quello sanitario, sembra che in questo caso non sembri averne colto gli insegnamenti dalle intuizioni, prima, e dagli studi, poi, di Hamilton (2008) sull'Evidence Based Design. Se in campo medico è consolidata la consapevolezza che la costruzione di un certo tipo di ambiente influisca direttamente e in modo determinante sulla salute dell'individuo e, in senso più ampio, la progettazione di quartieri e città sulla salute pubblica, poiché basata su dati scientifici, va verificato se ciò sia altrettanto tenuto in considerazione in ambito sociale. Un paziente altamente contagioso dovrà avere una stanza singola dedicatagli, facilmente sanificabile e organizzata con tutti gli ausili necessari a garantirne isolamento verso l'esterno e adeguati trattamenti, nel rispetto del benessere psicofisico, ivi incluse l'illuminazione, la possibilità di comunicare con l'esterno ecc. Tali elementi non possono essere scissi dall'esito atteso. Le pareti di una sala polifunzionale dovrebbero essere bianche perché facilmente riverniciabili, perché neutre, perché scrivibili o non dovrebbero essere bianche affatto? Praticità, funzione e scopo si fondono, si con-fondono o prevalgono l'uno sull'altro senza un preciso ordine di priorità? Ancor prima di immaginare la realizzazione di un progetto deputato a promuovere la partecipazione, la creatività, il pensiero critico, l'inclusione o l'imprenditorialità, quali sono gli elementi che riteniamo condizionino la possibilità che esso possa avere luogo in un contesto idoneo?

Individuare in modo consapevole il grado di influenza di un fattore ambientale sull'esito, non è forse altrettanto prevedibile e quantificabile quanto in ambito medico, ma dai più minimi rudimenti comportamentisti ai contributi offerti dai più grandi architetti nell'edilizia pubblica del '900, è possibile trovare una propria collocazione di ciascuno spazio, secondo gli scopi che esso si propone di favorire.

In questo filone si inserisce pienamente uno tra i più importanti contributi in tema di progettazione dello spazio educativo con il lavoro di Hertzberger (2008) ed il *learning landscape*. Qui gli spazi comunitari ideati da Maria Montessori si declinano su un piano progettuale più articolato, affidando allo spazio una funzione maieutica di cui l'educatore è parte, senza saturarne la possibile gamma di esperienze che in esso possono avvenire.

Tra gli intenti di questa ricerca vi è l'obiettivo di verificare se nella progettazione degli spazi sociali e quelli innovativi, in particolare, vi sia una attenzione specificamente posta

nell'organizzazione di ambienti e dotazioni affinché queste contribuiscano attivamente a determinare l'esito atteso, quanto le azioni prodotte dai soggetti che lo abitano. Nel recente fiorire di spazi a cui si attribuisce una funzione innovativa incubatrice e moltiplicatrice di opportunità, sembra urgente avviare una discussione che individui gli elementi base che favoriscono e sostengano tali processi.

Tra gli interrogativi di questa ricerca vi è la necessità di verificare se, anche in presenza di una progettazione che tiene presente gli elementi di stimolo, suggestione e attivazione che dovrebbero essere propri di uno spazio, quanto questi siano poi compiutamente adottati e agiti quali dispositivi pedagogici dagli operatori sociali. Il dubbio nasce dallo scostamento tra le realtà ritenute desiderabili per l'attuazione di un progetto e quelle effettivamente utilizzate in fase di realizzazione, quasi ad essere frettolosamente spostate in un'area di priorità secondaria.

Volendo prendere ad esempio l'edilizia scolastica, quale campo di studi e sperimentazione in cui pedagogia e architettura hanno dialogato per secoli, fino alle più interessanti esperienze del novecento, sembra non risultare consequenziale l'intenzionalità del progetto e dei suoi creatori, rispetto all'esperienza educativa che in genere si sviluppa nel medesimo ambito, in capo ai singoli insegnanti e studenti. Se il modello ottocentesco di scuola-caserma è stato oggetto di revisione e riformulazione sulla base delle concezioni più apertamente democratiche del XX secolo, con l'apertura a spazi comunitari e ad edifici in cui la bellezza e la contestualizzazione nei quartieri e nelle comunità di riferimento ne ha sostanzialmente modificato struttura e aspetto, è altrettanto evidente che gli elementi originari di una scuola orientata al docente con una struttura banchi-cattedra-lavagna continuano condizionarne pesantemente la quotidianità (Pironi, 2017). La Casa del Bambino nel quartiere San Lorenzo, a Roma, di Maria Montessori, la scuola montessoriana di Hertzberger a Delft, in Olanda, il Centro Educativo Italo Svizzero di Schwartz e Zoebeli, a Rimini, e gli studi di De Carlo sul rapporto tra scuola e urbanistica costituiscono la base di partenza per le riflessioni sulla progettazione e sul ruolo degli spazi di innovazione sociale secondo una prospettiva socio-pedagogica, ma al tempo stesso una sorta di monito, affinché le riflessioni e i contributi della letteratura scientifica, nonché le buone pratiche che ne derivano non restino confinate a modelli che rischiano di esaurirsi in una ambizione modellizzante incompiuta, per il principio di irriplicabilità proprio di ciascuna esperienza.

Tra gli elementi che, in ipotesi, paiono essere propri degli spazi di innovazione sociale rispetto ai luoghi deputati alla formazione vi è una concezione dello spazio capace di

andare oltre l'intenzionalità educativa dei "mediatori di significati" di chi li gestisce, facendo dell'apertura al possibile una parte costitutiva della struttura stessa. Sono due, in tal senso, le teorie e scuole che ci portano ad incrociare il pensiero novecentesco sulla progettazione dello spazio educativo con una tensione ancor più propulsiva: l'Universal Design e l'Architettura Democratica.

A partire dalla necessità di inclusione a cui l'architetto americano Ronald Mace (1998) cercava di rispondere attraverso la costruzione di luoghi ed utensili accessibili per persone con disabilità, con la teorizzazione dell'Universal Design trova una modalità capace di trasformare un bisogno particolare, di una quota ridotta di popolazione, in un moltiplicatore di opportunità, a disposizione di tutti. L'idea che una domanda specifica potesse restringere il campo delle possibili risposte, riducendo pertanto il numero di persone che per analogia se ne sarebbero potute avvalere è stata contraddetta dalle strade a beneficio comune che ha aperto. L'Universal Design non si accontenta, infatti, di offrire soluzioni esaustive e specifiche, bensì universali, cambiando la prospettiva. Per utilizzare l'esempio più classico, una porta che si apre da sola non risolve un problema solo per una persona in sedia a ruote ma, eliminandone spazio e impegno di apertura, apre a nuove modalità di ingresso per tutti: consente di entrare con le mani occupate, rende più igieniche le superfici comuni, automatizza il ruolo di portineria... da un punto di vista identitario, rende lo spazio più aperto all'esterno e idealmente più accessibile in senso lato.

Non è azzardato pensare che anche nel caso dell'innovazione sociale la sfida possa risiedere in una simile attitudine, ovvero trovare risposte a bisogni specifici in una dimensione utile a non frammentare gli spazi in sezioni a sé stanti, ma moltiplicarne il potenziale in modo da accogliervi più possibilità di utilizzo, nel tentativo di salvaguardarne la saturazione. Tornando all'esempio della porta automatica, ci accorgiamo facilmente quanto questo tipo di soluzione sia stata in grado di risolvere diversi problemi, tra i quali anche quello della disponibilità di spazio fisico, non rendendo necessari accessi differenti a seconda delle abilità, ottenendo il duplice scopo di risparmiare spazio moltiplicandone il potenziale. Allo stesso modo, oltre gli obiettivi propri dell'Universal Design, un ambiente che dia risposte troppo specifiche ad un gruppo senza tenere conto di altre possibili necessità lo soffoca saturandolo di significato ("questo spazio serve a..."), anziché aprirlo a destini multipli ("in questo spazio si può e si potrebbe anche...").

Ronald Mace rovescia la prospettiva centrandola sull'ambiente anziché sulla persona, in una logica evolutiva, di continuo miglioramento della funzionalità di oggetti e ambienti. Non vi è, dunque, qualcuno che non sia in grado di utilizzare adeguatamente una

opportunità, ma vi è una opportunità non sufficientemente accessibile da poter essere usufruita (Mangiatordi, 2017, p. 37). Non solo. Migliorando la capacità performativa di ambienti e oggetti, non se ne rende esclusivamente più accessibile la platea degli utenti, ma se ne amplia la gamma delle ulteriori possibili opzioni di utilizzo (Maisel & Stainfeld, 2012). In questo modo ogni ostacolo a cui si trova di fronte un singolo può veder convergere sul proprio obiettivo di superamento del limite una comunità di soggetti che lo ritiene essere sfidante per il gruppo e una occasione potenzialmente depositaria di un miglioramento latente per la collettività (Danford & Maurer, 2005, pp. 123-128).

Fuori dall'impellenza di bisogni e necessità problematiche, è possibile adottare l'approccio dell'Universal Design anche alla consapevolezza con cui ci si rivolge a dotazioni e strutture di uno spazio, ritenendole in grado di rimodulare il proprio utilizzo a seconda dei soggetti in gioco. Una stampante 3d di un makers lab può essere adottata quale elemento distintivo di una comunità di makers oppure quale crocevia di interessi a seconda dell'ampiezza dell'ambiente in cui si colloca, degli orari di utilizzo, della platea di utenti, dei problemi che si rende necessario affrontare, diventando: un dispositivo per l'alfabetizzazione digitale, un attrezzo per creare pezzi di ricambio, un produttore di stampi per laboratori di saponette, un ausilio ad alta precisione per la creazione di protesi, una piattaforma per opere d'arte in 3 dimensioni o una fabbrica di gadget fatta in casa. Il congegno che approda nello spazio innovativo, non assolve la sua funzione nella soddisfazione del bisogno che lo ha richiesto, ma necessita di uno sforzo immaginativo capace di collocarlo nello spazio evolvendolo in più dimensioni, anziché ridurne il raggio d'azione. Come vedremo poi, con l'esempio di WakeHub, il carattere inclusivo degli spazi costringe ad affrontare contemporaneamente le questioni poste da diversi tipi di target, portando a migliorare e contaminare le strategie risolutive e le relative *performance*.

La derivazione europea dell'Universal Design si ritrova nel "Design for all" riconoscendo nell'estensione "per tutti" il carattere democratico che ritroveremo, declinato in termini partecipativi, nell'architettura democratica. Il "tutti" assume un carattere che va oltre l'etica dell'inclusività assumendo caratteristiche di metodo nella progettazione degli ambienti, quasi azzardando ad un'auspicabile identità "pop" degli spazi di innovazione sociale, di contro all'idea di esclusiva modernità che li contorna. Ecco, dunque, che qui vorremmo reinterpretare i principi base dell'Universal Design non solo e non tanto quali requisiti per l'accesso, bensì come moltiplicatori di opportunità in chiave democratica e popolare: "pop", insomma. 1) Uso equo, 2) flessibilità, 3) uso semplice ed intuitivo, 4) percettibilità delle informazioni, 5) tolleranza per l'errore, 6) sforzo fisico contenuto e 7) dimensioni e

spazio adeguati all'approccio e all'uso, non potrebbero essere anche utilizzati quali caratteristiche desiderabili per la progettazione sociale? Ancor di più e meglio, dunque, per uno spazio di innovazione sociale? Qui l'elemento chiave dell'innovazione sta proprio nell'accostamento generativo tra bisogni, target e utilizzi diversi e nella loro manifestazione in uno spazio fisico che produce esperienze significative nell'attuazione di un'intenzione, resa possibile ed efficace in virtù della maggiore consapevolezza che la porta a beneficiare di tutte le risorse a disposizione per il raggiungimento degli obiettivi desiderati.

Il "per tutti" del Design for All è richiamato con altre intenzioni e in altro contesto nel pensiero dell'architettura democratica di Richard Rogers (2018). Quando racconta il processo immaginativo che ha portato all'ideazione del "Centre Pompidou", assieme a Renzo Piano avverte vi sia la necessità di concepire luoghi che non siano destinati a qualcuno di troppo specifico, proprio perché questi possano essere avvertiti *di* ciascuno in una diversa possibile declinazione. "Un posto per tutti", dunque, non significa "un posto per ciascuno" o "lo stesso posto per tutti", ma uno spazio dinamico e capace di essere riletto, abitato e interpretato da ciascuno in modo proprio. Rogers e Piano, nella presentazione del loro progetto lo avevano così definito:

"un posto per tutti, giovani e vecchi, poveri e ricchi, di ogni religione e nazionalità, un incrocio tra la vitalità di Times Square e la ricchezza culturale del British Museum", un luogo destinato a una partecipazione dinamica e non a un consumo passivo, un'infrastruttura urbana più che un semplice edificio, un progetto animato da una responsabilità sociale e politica" (p. 14).

Troviamo chiaramente in queste parole una intenzionalità pedagogica capace di coniugare destinazione d'uso, funzionalità e bellezza allo stile di utilizzo, alle dinamiche interpersonali che avrebbe dovuto favorire, al ruolo sociale che avrebbe potuto assumere e ai destinatari a cui si sarebbe potuto rivolgere. A conclusione del percorso che svilupperemo successivamente nel lavoro di ricerca sarà interessante tornare a leggere queste stesse parole ritrovandovi tutti gli elementi che riconosceremo essere costitutivi di quelli che oggi chiamiamo "hub di comunità". Architetti e pedagogisti, entrambi progettisti di spazio e azioni non sono necessariamente chiamati a collaborare, ma ad assumere una prospettiva empatica nell'immaginarsi quali possano essere le azioni che un ambiente può favorire, per realizzarli (gli architetti), e quali gli spazi di cui necessita una specifica azione, per individuarli o rimodularli (i pedagogisti). Se per la prima professione la dimensione creativa è data per scontata, per la seconda lo è meno. Qui vogliamo capire se sia possibile attivare processi educativi e di sviluppo degli apprendimenti individuali, di gruppo e delle comunità guardando gli spazi in cui possano realizzarsi come un elemento

flessibile, i cui contorni possano essere delineati con lo stesso scrupolo di un obiettivo educativo, di un tempo di realizzazione o di una competenza.

Volendo trovare elementi biografici comuni tra gli architetti citati, lo spazio montessoriano e il learning landscape, vi è proprio l'attenzione alla diversità e, di qui, l'approccio inclusivo. Ronald Mace, in sedia a ruote, traccia la rotta dell'Universal Design. Richard Rogers, dislessico, immagina luoghi capaci di mettere insieme persone allo scopo di integrarne ambizioni e competenze. Herman Hertzberger, dando luogo all'intuizione di Maria Montessori, toglie i confini, attribuisce pari valore e interesse a ogni possibile elemento a disposizione fondendoli, senza confonderli.

Il pensiero di Rogers, frutto delle diverse suggestioni tra Italia e Regno Unito matura nella sua esperienza americana, dove visita le architetture di Frank Lloyd Wright, facendo propria l'intuizione di un continuo movimento tra situazione, luogo e paesaggio, capaci di rendere interdipendente e necessariamente dialogante ciò che avviene in un contesto e come ciò che vi accade possa modificarlo. L'esigenza di produzione crea un'industria e un paesaggio industriale, facendosi vicenda umana in cui gli elementi reciprocamente si trasformano (p. 68).

Quanto sono consapevoli, gli animatori, che lo spazio non è statico, ma dinamico e può dialogare con chi vi abita e chiunque vi abbia a che fare? Lo spazio offre risposte o interroga? È limite o opportunità? È risorsa o condizione?

Non è curioso, ma è una conferma ritrovare in Rogers lo stesso accostamento tra architettura e musica jazz che Franco Floris (2013) propone con l'animazione e Marina Santi (2019) con l'educazione, più in generale. La conoscenza ed il fondamento scientifico non imprigionano la gamma delle possibilità, ma sono il requisito perché esse consentano ad ogni progetto di realizzarsi *in situazione*, poiché frutto di un dialogo continuo tra le parti. L'improvvisazione non è casualità, ma consapevolezza e capacità reattiva tenendo in considerazione tutte le risorse in gioco.

“Un edificio non dovrebbe determinare in modo rigido il modo in cui venire utilizzato, bensì permettere alle persone di adattare il suo spazio e di interagire con esso, di calarvi la propria personalità, di muoversi liberamente dentro e fuori, di infondervi vita completandone l'espressione” (Rogers, 2018, p. 65).

Ancora una volta, come nell'animazione e più avanti negli “spazi ex”, il vincolo non viene visto come un limite, bensì come un elemento che permette di definire e orientare il campo d'azione, contribuendo a dare una direzione al progetto.

L'esperienza di ideazione, progettazione e realizzazione del "Centre Pompidou" di Parigi è paradigmatica, perché anticipatoria delle questioni centrali che riguardino l'uso dello spazio come *dispositivo* di innovazione sociale, a partire dal discorso sul contesto (e paesaggio) e di come si sarebbe presentato al pubblico esternamente (percezione), ancor prima di entrarvi (abitarlo).

Riportiamo per esteso alcuni dei passaggi centrali nella costruzione del CP, nell'ipotesi possano essere verificati e trasferiti, per analogia, all'uso che degli spazi fanno gli operatori sociali nella nostra ricerca, associandoli ad alcuni possibili principi generali dell'animazione:

- VISIONE E PREFIGURAZIONE DI SCENARI > *Quel che serviva al Beaubourg non era un nobile palazzo dell'arte, ma un foro per la vita pubblica, per gli incontri quotidiani che rendono viva una città, per i convegni tra amici e amanti, per manifestazioni e performance spontanee, dove i genitori potessero portarvi i bambini a giocare e chiunque potesse sedersi a osservare il teatro della vita urbana.*
 - ATTENZIONE ALLA PERCEZIONE > *Il nostro progetto partì dall'esterno.*
 - APERTURA AL POSSIBILE > *...non potevamo prevedere il futuro, ma potevamo forse creare uno spazio in cui quel futuro avrebbe potuto dispiegarsi.*
 - CONTINUITA' TRA DENTRO E FUORI > *Gli edifici sono teatri per la vita pubblica e il Centre Pompidou avrebbe consentito alla gente di esprimersi liberamente, dentro e fuori, estendendo il palco lungo tutta la facciata, in modo che ogni performance potesse diventare parte integrante dell'edificio e della sua espressività.*
 - SOSTENERE CON L'ESSENZIALE > *Il verbale della giuria lodò la nostra proposta di uno spazio pubblico (è impressionante pensare che il nostro progetto fosse l'unico a prevedere la creazione di una piazza) e il dialogo tra istituzioni e cultura di strada che ne sarebbe derivato, oltre a mettere in evidenza la facilità di circolazione, i legami con il quartiere e la flessibilità degli spazi interni. "il progetto vincitore" scrissero "è stato concepito con grande semplicità ed estrema purezza lineare [...], ma tutto con l'obiettivo di far emergere la vita, di stimolarla e di mantenerla vibrante.*
 - SVILUPPARE IL POTENZIALE > *La costruzione era fissa (...) ma non deterministica: gli edifici dovrebbero rendere libero chi li usa, non imprigionarlo.*
- (Rogers, 218, pp. 132-135).

Capitolo 6 - Tra spazio e relazione, tra comunità e paesaggi sociali. L'innovazione sociale come azione nel contesto

Parlare di progetti educativi, attivazione sociale, promozione della partecipazione, in quanto attività che fa parte della vita e si rivolge alle persone, può prescindere da un'assunzione di consapevolezza del rapporto tra i corpi in situazione, in movimento e in azione in un ambiente, uno spazio, un contesto?

Se è evidente l'importanza che assegniamo e intendiamo verificare nella progettazione e dell'uso consapevole degli spazi, è anche necessario interrogarsi sul contesto sociale e geo-topografico in cui si colloca. In altre parole, la progettazione educativa può intendersi traducibile in una azione trasformativa del tessuto e del paesaggio sociale? Se il polo industriale si colloca e si costruisce in un determinato contesto geografico è per: peculiarità date del territorio, esigenze dei soggetti che lo individuano e caratteristiche della struttura secondo la sua funzione. Di qui, effetti che questo determinerà circolarmente sul paesaggio circostante e la vita delle persone che abiteranno situazione, spazio e paesaggio.

“Il territorio è un'opera d'arte: forse la più corale che l'umanità abbia espresso. A differenza delle molte opere artistiche (in pittura, in scultura, in architettura) o delle tecniche che sono prodotte dall'uomo plasmando materia inanimata, il territorio è prodotto attraverso un dialogo, una relazione tra entità viventi, l'uomo stesso e la natura, nel tempo lungo della storia. È un'opera corale, coevolutiva, che cresce nel tempo (...) Il territorio nasce dalla fecondazione della natura da parte della cultura. L'essere vivente che nasce da questa fecondazione (...) ha carattere, personalità, identità, percepibili nel segno del paesaggio” (Magnaghi, 2000, p. 9).

Ci rifacciamo agli studi di Elena Battaglini (2014) riguardo lo sviluppo territoriale per mutuarne la prospettiva sociologica, capace di rendere chiara nel termine “territorio” la sovrapposizione tra la componente fisica e quella relazionale, composta dalle persone e comunità che lo abitano e caratterizzano, oltre che politico-economica. Anche nella progettazione sociale è consuetudine ragionare di “lavoro con il territorio”, intendendo il lavoro con le reti, le persone che abitano un'area, le risorse che la caratterizzano, ma sempre in qualche modo finendo per afferirsi in via quasi esclusiva al capitale sociale, senza associarlo ad una collocazione nel mondo. Battaglini ci ricorda che nell'ambizione alla territorialità vi è un desiderio latente di prossimità e relazione determinato da uno stare vicini, da una condivisione di spazi di vita ed esperienze che in essi si sviluppano. Il termine *milieu* riesce ancor meglio a descrivere questa connessione diretta tra luogo come ambiente di vita e di relazioni, di condizioni date e possibili che cerchiamo di suggerire nel ruolo potenzialmente assunto dagli spazi di innovazione sociale. Anche *spazio*, infatti, se tradotto in inglese, si fa *place*, rendendosi meno prendibile nella sola significazione di

struttura fisica, passando a quella di ambiente e arrivando a quella più ampia di paesaggio, mantenendo una caratterizzazione che ricollega elementi naturali, antropici e sociali (pp. 17-19). Nel movimentismo americano che ha dato vita al place-making negli anni settanta e nell'indagine di Micheal Lyons che ha coniato il concetto di place-shaping vi sono interessantissime connessioni con il pensiero pedagogico di Freire (1970), vedendo gli individui come soggetti portatori di un potenziale capace di generare valore a seconda del contesto in cui sono posti, diventandone possibili trasformatori, poiché il mero potenziamento delle risorse di ciascuno appare essere insufficiente se decontestualizzato dall'ambiente, composto di spazi e relazioni (Lyons, 2007).

È grazie al geografo Angelo Turco (2016) che riusciamo a riprendere l'intero ragionamento fin qui proposto, riordinandolo nel processo di *territorializzazione*, che illustriamo. Definendola un "dispositivo sociale", Turco dichiara l'azione cosmogonica dell'uomo non sulla natura, ma con essa, in una relazione di reciprocità asimmetrica, in cui ciò che appare pre-esistere alle società civilizzate ne è in realtà il frutto: nel momento stesso in cui chi abita la superficie terrestre stabilisce di posizionarsi e di attribuire un senso, un valore, ad una porzione di spazio rispetto ad un altro, prima nominandolo, poi segnandolo ed infine strutturandolo.

Nel processo di territorializzazione, da cui vorremmo mutuare il carattere dinamico di correlazione tra materialità e significato negli spazi di innovazione sociale, risulta evidente l'intreccio inestricabile che si verifica tra condizionamenti originati dal contesto naturale e le implicazioni specifiche sulla vicenda umana, dalla soddisfazione dei bisogni primari alle costruzioni sociali più articolate, come rappresentato nella figura 1.

Trattandosi di un atto di "appropriazione intellettuale" della natura, la *territorializzazione* si distingue per le funzioni che consentono all'uomo di assumervi il controllo, qui riproposte.

1) Il controllo simbolico: la *denominazione*. Il primo atto fondativo è attribuito alla parola e alla sua capacità di determinare il riconoscimento stesso della realtà materiale in cui l'uomo è immerso. Nominare la *cosalità* attribuisce immediatamente un potere istitutivo a chi abita lo spazio ed è circondato da cose, facendone "un serbatoio di significanti alla ricerca di significati" (p. 55). Il linguaggio, tuttavia, non prevale sulla natura di ciò che nomina, ma vi si correla unitariamente, producendo specificità semantiche che non trascendono da quelle geomorfologiche che la determinano. Lo spazio, dunque, non è dato e infinito, ma conterminato in porzioni di significato che lo pongono in relazione con il gruppo che lo abita e vi attribuisce senso in virtù della narrazione che *in* e *con* esso costruisce. Vi è, dunque, un atto interpretativo della realtà che avviene al

contempo per convenzione tra gli individui che ne condividono il contenuto, che in quella stessa condivisione vede consolidarsi una specificità propria. Questa può essere messa a disposizione di altri. La realtà si fa storia. Con le parole di Ch. Morris (1954) “è ad opera di quanto la comunità ha già raggiunto che l’individuo, potendo attingere a quel patrimonio perché partecipa alla lingua comune, è in grado di formarsi un io e una mente e di utilizzare i risultati della comunità nella realizzazione dei suoi interessi personali. Nel tempo stesso, la comunità trae vantaggio dal fatto che i suoi membri sono ora capaci di controllare il proprio comportamento nella luce delle sue conseguenze sugli altri, e di mettere a disposizione dell’intera comunità esperienze e risultati propri” (p. 102). L’atto interpretativo, culturalmente costruito, avviene spontaneamente nel fluire della vita sociale, ma può assumere un carattere istitutivo potente nel momento in cui viene esercitato consapevolmente. L’“interpretazione consapevole” attribuisce un potere specifico a chi diventa in grado di istruire la lettura della realtà, in funzione e in conseguenza dell’*autorità denominativa* che ne deriva.

- 2) Il controllo materiale: la *reificazione*. Nel suo agire in uno spazio significato, l’uomo ambisce a trasformarne la natura che da “serbatoio di significati” si conforma in una infinita gamma di possibilità d’uso a seconda dei propri bisogni, desideri e aspirazioni. La superficie terrestre diventa una tela su cui l’atto cosmogonico della denominazione si evolve in modificazione che traccia, potremmo dire soggioga, il paesaggio e si fa storia. Credenze, creatività e ingegno si materializzano in riferimenti via via più definiti: dal simbolo che indica una posizione ad una strada, dalla dimora per il riparo alle città. L’ambiente di vita, in divenire, è a sua volta funzionale agli scopi simbolici da cui è generato e fonte di nuove significazioni, in una realtà “reificata”, appunto, in cui la produzione culturale si manifesta nell’abitare e nell’abitato.
- 3) Il controllo organizzativo: la *strutturazione*. Nel processo di territorializzazione lo spazio nominato e reificato necessita di una riorganizzazione capace di renderlo funzionale a principi regolatori propri, utili ad attribuirvi un senso condiviso e una durata. La linea del confine su una mappa, un codice legislativo, un’organizzazione politica fino al più semplice tratto che stabilisce un *di qua* e *di là*, un dentro o un fuori, sono convenzioni strutturali che si incarnano nella conformazione fisica della porzione di spazio e della forma che assumono. Ogni struttura si configura come “l’area di estensione di un insieme organizzato di relazioni. Si tratta, in fondo, dei contesti territoriali in cui la società realizza i suoi obiettivi. (...) Ogni finalità è associata ad un contesto” in funzione dell’esigenza sociale che è chiamata a soddisfare (Turco, 2016, p. 73).

Figura 1 – rappresentazione del processo di conversione da natura a territorio, definito “Territorializzazione” (Turco, 2016)



Il processo di territorializzazione, nella sua puntuale articolazione, ci permette di riconoscere il ruolo della consapevolezza degli individui nell’attribuzione di contenuto e valore alla realtà fisica su cui insistono, connettendola direttamente ai propri bisogni/aspirazioni, fino a creare una struttura di senso più ampia, capace di contenere le esperienze che vi si realizzano in una cornice di significato comune, in cui ciascuno possa realizzarvi la propria esistenza.

“La consapevolezza di sé è un elemento essenziale di speciazione. La produzione di senso, che la alimenta, è un’attività che modifica incessantemente la percezione delle cose e degli eventi, ricomponendo senza sosta gli spazi di rappresentazione, crea motivazioni per l’agire, istituisce connessioni attraverso procedimenti che sono insieme logici ed analogici” (Turco, 2016, p. 20).

Questa lunga analisi ci permette di ricongiungere, nel lavoro sociale, la componente spaziale a quella temporale, nella determinazione del contesto, sia esso sociale o educativo, qui di innovazione. La localizzazione dell’esperienza in uno spazio, ci permette di contestualizzarla, ovvero di descriverla attraverso un insieme di convenzioni non necessariamente date, ma frutto dei bisogni, delle interazioni e del diverso grado di consapevolezza che consente a ciascuno dei soggetti in gioco di attribuirvi rilevanza nella propria esistenza.

“Vorrei che esistessero luoghi stabili, immobili, intangibili, mai toccati e quasi intoccabili, immutabili, radicati; luoghi che sarebbero punti di riferimento e di partenza, delle fonti: il mio paese natale, la culla della mia famiglia, la casa dove sarei nato, l’albero che avrei visto crescere (che mio padre avrebbe piantato il giorno della mia nascita), la soffitta della mia infanzia gremita di ricordi intatti... Tali luoghi non esistono, ed è perché non esistono che lo spazio diventa problematico, cessa di essere evidenza, cessa di essere incorporato, cessa di essere appropriato. Lo spazio è un dubbio: devo continuamente individuarlo, designarlo” (Perec, 1989, p. 110).

È in questo spazio contestuale, che si realizza l’agire sociale.

Capitolo 7 - Lo spazio come dimensione per lo sviluppo e la realizzazione di sé nell'universo tematico

Candidarsi ad utilizzare lo spazio quale agente di sviluppo degli individui, dei gruppi e delle comunità, significa esporsi all'equivoco di circoscrivere gli interventi alle disponibilità condizionate dal sito in cui si localizza l'azione. Niente di meno vero, se si fa riferimento ai processi di significazione che affidano alle interazioni sociali un ruolo di primo piano nel definire la gamma di opportunità offerte in un ambiente eventualmente confinato, ma non per questo limitato nelle sue possibilità di azione. Se è il vincolo stesso, visto come elemento sfidante, a porsi quale occasione di confronto e misurazione di tutte le altre risorse disponibili per ricombinarle in modo nuovo e creativo, lo spazio nelle sue possibili conformazioni assume un carattere orientante le direzioni di sviluppo, quindi supportivo. Luce, orari, distanze, volumi, colori, vuoti, pieni... e un elenco che potrebbe essere interminabile, ci porta a pensare al concetto di "risorsa" costringendolo a declinarsi in modo ogni volta diverso e puntuale rispetto al *contesto* in cui ogni disponibilità possibile si trova a poter essere posta nelle condizioni di contribuire alla risoluzione di un problema, alla costruzione di un percorso, alla definizione di una situazione. In uno spazio finito, vincolato, confinato, il rapporto tra dentro e fuori, piccolo e grande, saturo e aperto è accelerato nella sperimentaltà di un ambiente "controllato", che costringe e consente, di dare misura di un esito a cui arrivare o da cui ripartire, che comunque si storicizza nel luogo in cui si esprime.

Ancor prima di stabilire quali possano essere i principi di desiderabilità di uno spazio di innovazione sociale, ci è chiaro che la sua efficacia può derivare dalla consapevolezza di chi dispone l'azione educativo/animativa nell'impiegarlo quale piattaforma delle opportunità. Lo spazio, dunque, quale microcosmo o, meglio, come possibile universo tematico freiriano in cui sviluppare conoscenze e apprendimenti fondati sulla riscoperta o il potenziamento di risorse interne ed esterne a sé, nel gruppo o nello spazio, talvolta ausilio, altre vera estensione del sé.

Da un punto di vista pedagogico e strumentale lo spazio, nella sua non neutralità, assegna una responsabilità primaria a chi lo gestisce, quanto a chi lo abita, affidando ad entrambi il compito di cogliervi elementi in connessione con lo sviluppo di sé in una dimensione circoscritta, capace di proiettarsi oltre la limitatezza del tempo e della fisicità in cui si compie l'esperienza, consentendo di astrarsi e di fissarsi nella vicenda identitaria di entrambi. Tale impresa prevede che chi ha una responsabilità attivante assuma un ruolo di agente nel prefigurare i tratti di accadimenti possibili, non per condizionarli, bensì per

accompagnare un dispiegamento rivelatore di caratteri nuovi (innovativi) del soggetto e dello spazio, fino a prima altrettanto “presenti”, ma celati perché non ancora resi necessari dal contesto.

Aldo Ellena (1989), padre dell’animazione italiana, direbbe che vi è un potenziale latente ancora inespresso che potrebbe rimanere dormiente o addirittura atrofizzarsi, quanto fiorire ed esplodere fino a riconfigurare una visione collettiva, facendosi portatrice di nuovi significati culturali. Tornando *nello* spazio, l’educatore, forte della sua consapevolezza di mediatore cosmogonico di una realtà esperienziale in cui ha autorità, si fa maggior carico di intravedere nell’inespresso una possibilità ancora nascosta (prefigurazione di scenari). L’azione si poggia su una realtà emergente nel momento stesso in cui si rende necessaria in virtù di proprietà che potremmo quasi definire immanenti dello spazio, definite *prese* (*affordances*) da Gibson (1979), rendendone possibile l’espressione.

Ci interessa approfondire questa interessante prospettiva, proposta dallo psicologo americano di approccio ecologico nelle sue teorizzazioni sulla percezione visiva. Gibson, reinterpretando in una nuova chiave i concetti di *valenza* della psicologia della Gestalt, riorganizza l’esperienza percettiva riformulando la relazione tra uomo e ambiente, attribuendo a quest’ultimo un carattere proprio, invariante, i cui requisiti qualitativi sono al tempo stesso “dati” e “relativi”.

Andando con ordine e riassumendo, senza semplificare, il pensiero di Gibson, possiamo ricondurre l’esperienza del sé e della percezione della propria presenza nel mondo, proprio in relazione alla simultanea percezione del mondo intorno a sé. A partire dalla definizione del campo visivo e dell’esperienza sensoriale propriocettiva, più in generale, l’universo spaziale materico si configura in forme, colori e materiali che definisce *strutture*, delle quali percepiamo una porzione nel campo prospettico da cui le visualizziamo, e un’altra dall’insieme delle “immagini” che si succedono, la riorganizzano e la riclassificano, sulla base dell’esperienza in situazione. Le configurazioni in cui si compone l’ambiente, i cosiddetti “layout”, costituiscono elementi oggettivi e invariati, con caratteristiche proprie e indipendenti dalle qualifiche ad essi attribuibili, sono, per così dire, “dati” (Gibson, 1979).

Un oggetto con una determinata conformazione, un posto, uno spigolo ecc, sono infiniti e indeterminati *layout* la cui consistenza e materialità non è individuata nel poter essere percepiti o meno, ma è tale per l’assetto stesso che assume. Tuttavia, a seconda delle situazioni in cui ciascuno di questi è percepito, il *layout* entra a far parte di un’esperienza dotata di un significato intrinseco per il comportamento degli individui, cosa che “non accade alle entità astratte e formali – prodotti intellettuali – dello spazio matematico”

(p. 84). In quest'ottica l'attività percettiva è vista come un succedersi di situazioni che si collocano nello spazio, lo sentono e vi attribuiscono una rilevanza che non è intrinseca alla natura dell'ambiente/oggetto, ma assegnatavi in virtù del significato che esso assume dalla prospettiva propriocettiva (e diremo noi, poi, sociale), da cui è vissuto. Riconducendo l'attribuzione di senso ed il riconoscimento di qualità agli oggetti su base soggettiva, ci troviamo di fronte ad una realtà che pur appearing e, di fatto, essendo, invariata, è correlata alla specificità della situazione che la definisce, potremmo dire, "relativa". Non solo. Ad ogni posizionamento anche in uno stesso contesto, corrisponde una diversa percezione che potrà comporsi e ricomporsi più o meno in discontinuità con quelle dello stesso individuo in movimento o con quelle di altri soggetti, a seconda di ciò che è direttamente esperibile o meno (*ottica dell'occlusione*) (p. 137).

Nella terminologia finora adottata abbiamo parlato di agire nel contesto, di essere in situazione o di sviluppo di un'azione per definire il compimento di un gesto e di un'intenzionalità nel tempo e nello spazio. Gibson ci suggerisce che in una realtà "data" in cui l'esperienza percettiva si compie nel qui ed ora, la significazione sensorialmente mediata non avviene in un istante fotografico, ma nel modificarsi delle percezioni che portano a verificarsi una alterazione tra uno stato antecedente ed uno successivo, nell'*evento*. Prima di procedere nell'illustrazione del concetto di "affordances", riteniamo sia importante evidenziare e riconoscerci nella puntualità con la quale si riesca a sintetizzare la rilevanza percettiva della modificazione dell'assetto nell'attribuzione di senso alle esperienze. L'evento, nel suo succedersi di *strutture* e posizionamenti produce una alterazione percettiva che costringe ad una ricomposizione che trova nel significato una sua consonanza. Usando l'immagine della dissolvenza incrociata di matrice cinematografica, il fotogramma, la scena che si *trasforma* e si ricompone nella successiva può trovarvi elementi di continuità o di rottura che in ogni caso rimangono relativi a quell'esperienza visiva, trasformando il rapporto tra soggetto e oggetto. Ogni immagine, non sarebbe la stessa se non in relazione a quella precedente e successiva, aiutandoci a cogliere le informazioni ottiche che derivano dagli eventi, quali elementi primari della significazione di sé in un contesto, in una sorta di *io visivo* che precede e accompagna ogni avvenimento (Gibson, 1979, in Santarcangelo, 2014, pp. 166 e 174).

"La mia tesi è che la visione abbia un fine, che è, quello di renderci consapevoli di ciò che ci circonda, dell'ambiente, non semplicemente del campo frontale rispetto agli occhi". (Gibson, 1979, in Santarcangelo, 2014, p. 175) È per questo che le informazioni acquisite non si dissolvono, ma si succedono e sedimentano nel tempo, in una sorta di

registrazione che ricolloca l'esperienza soggettiva in una sorta di *patchwork* in cui potersi riconoscere. Il sé, dunque, si riorganizza in funzione dell'altro da sé, un altro da sé che è significato e possibile, nel suo essere oggetto, grazie ad un soggetto. "Percezione di sé e percezione dell'ambiente procedono insieme" (p. 180). Tale ricomposizione non si limita, naturalmente, alla sensorialità visiva, ma si estende a tutta la corporeità scansionando l'ambiente con informazioni tra loro differenti, ma continuamente integrate in un quadro simultaneo in cui inclinazione del capo, rotazione della testa, movimenti degli arti e mobilità nello spazio costituiscono una mole di dati attraverso i quali rielaborare le strutture e la relativa significazione delle stesse in quella che si definisce *cinestesia visiva*, in cui l'informazione relativa al sé accompagna l'informazione relativa all'ambiente e i due tipi di informazione non possono essere separati" (Gibson, 1979, in Santarcangelo, 2014, pp. 190-191). È in questo orizzonte teorico, decisamente avversato da molti suoi contemporanei, che irrompe una prospettiva ora ripresa da più ambiti delle scienze umane, dalla sociologia alla geografia, dalla filosofia all'architettura: la teoria delle *affordances*.

Un universo spaziale tanto oggettivo, quanto invariato nel suo essere alternativo alla soggettività e all'esperienzialità dell'esistenza, si trova di fronte al paradosso di non poter essere quantificabile alla pari di quanto siamo abituati a fare nel mondo delle scienze dure. Qualità metriche e misurabili come il peso o la densità non sono di per sé rilevanti nel definirne l'esperibilità in relazione ad un soggetto. Esse "sono lì", finché non si correlano ad un evento che ne determini una funzione, specifica ed unica nel suo manifestarsi. Una stessa cavità terrestre può essere tana per un animale o luogo di culto per un uomo, un sasso può essere un simbolo, una seduta o un riferimento spaziale. Una parete può essere un ostacolo, un display sul quale lasciare traccia, una difesa o un confine. Ad ogni *layout*, insomma, può corrispondere una diversa postura funzionale al bisogno, desiderio o aspettativa che soddisfa, ma senza perderne qualità oggettivabili nella sua conformazione, poiché le *affordances* comprendono tutte le possibili implicazioni insite in una disposizione all'uso, ma manifestabili solo nella funzione e nel significato che viene loro assegnato nella relazione. Come vedremo meglio più avanti, le *affordances* corrispondono al potenziale che è *nelle* cose, ma *non delle* cose, ovvero "l'intero dominio delle azioni socialmente significative per gli esseri umani" (p. 195). Una *affordance* non è né oggettiva, né soggettiva, ma entrambe poiché è sia costitutiva che determinata dall'evento in cui si manifesta, da un lato sembra precederlo, in realtà si compie in esso mettendo in relazione l'ambiente e il suo osservatore.

È qui che ritroviamo gli elementi riconducibili alla tensione trasformativa dell'educazione e dell'animazione, capaci di realizzarsi nell'intenzionalità che vede disporsi su un asse cronologico disponibilità simultanee proprie dell'ambiente educativo, nel suo *agire*. Quella che per Gibson sarebbe stata una alterazione dello stato iniziale costringe i soggetti in gioco a percepire un mutamento di cui non possono non essere parte attiva. La realtà fisica, apparentemente oggettivabile, è un tessuto connettivo sul quale disporre interventi che consentono di reinterpretare la realtà stessa, promuovendo una dinamica di infiniti possibili apprendimenti. Lo spazio e ciò che offre assieme a quanto vi accade con le persone che lo esperiscono in modo soggettivo.

Ci sembra che qui appaia in modo esplosivo ed evidente l'opportunità offerta dagli strumenti che ci consentono di organizzare lo spazio in modo funzionale al raggiungimento di obiettivi specifici, ma non "dati" poiché frutto di un atto generativo che, riprendendo il concetto di *territorializzazione* (Turco, 2016), nomina, costruisce e modifica l'esistente in una realtà altra, che era nelle cose. La funzione che l'ambiente assume nella storia delle persone non assolve al mero soddisfacimento di un bisogno o di un desiderio, ma costruisce un universo di significati (Freire, 1970) condivisi da una comunità di persone e negoziabile con terzi, in quell'idea di gruppalità che Pollo (2008) ci restituisce come primo incubatore di trasformazione sociale.

Essere nel mondo e, vedremo nei capitoli successivi, in uno specifico spazio, non è avvenimento casuale e non necessariamente causale. L'elemento distintivo che affida un carattere propulsivo ad una condizione altrimenti statica è l'assunzione di consapevolezza rispetto a tale stato e alla coscientizzazione della possibile riconfigurazione dell'esistente quale opportunità di concreto mutamento dello stato delle cose che si riflette su una storicizzazione identitaria che fonda un luogo e di qui orienta, nuovamente, le azioni future.

Parte 3 - Fare spazio alla ricerca

Capitolo 8 – LA RICERCA

Le questioni poste nei capitoli precedenti, in cui più volte le domande di ricerca si rincorrevano nella definizione di un quadro di indagine sempre più puntuale, si pongono in relazione diretta con il contesto operativo da cui sono state originate e che dovrà essere necessariamente illustrato, per comprenderlo e, solo poi, distanziarvisi.

8.1 – Le domande della ricerca

Prima di illustrare la scelta del metodo e addentrarci nel pieno della ricerca, è opportuno fare sintesi delle domande che ci poniamo, in modo da potervi rispondere in modo il più possibile puntuale nelle conclusioni.

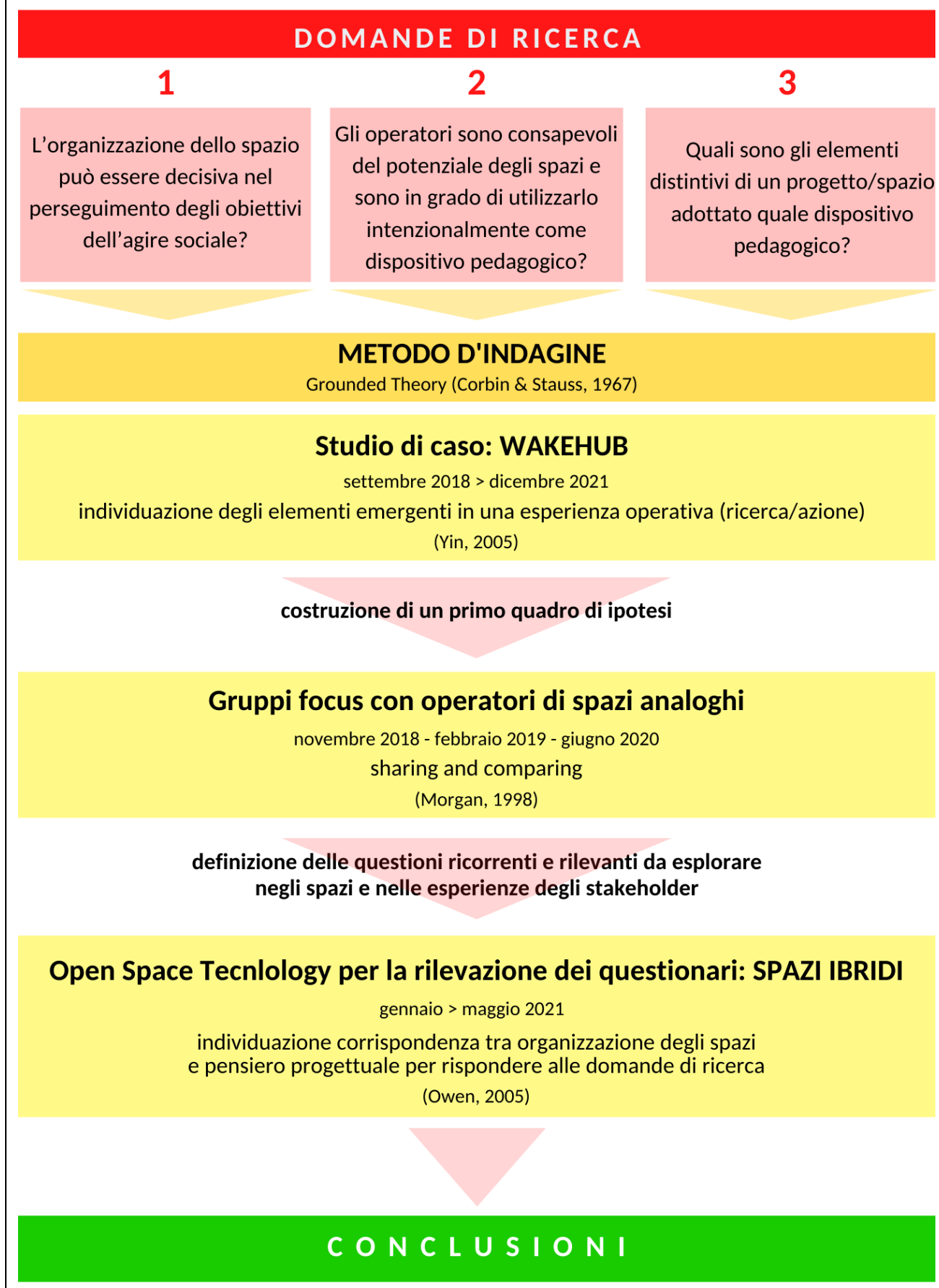
- 1) L'organizzazione dello spazio può essere decisiva nel perseguimento degli obiettivi dell'agire sociale?
- 2) Gli operatori sono consapevoli del potenziale degli spazi e sono in grado di utilizzarlo intenzionalmente come dispositivo pedagogico?
- 3) Quali sono gli elementi distintivi di un progetto/spazio adottato quale dispositivo pedagogico?

Nella definizione del progetto di ricerca si è identificato negli spazi di innovazione sociale l'ambito di indagine privilegiato, nell'ipotesi che in essi vi fossero per necessità di definizione della propria mission delle attenzioni specifiche alle domande poste. Una volta focalizzati gli elementi distintivi, si ritiene che questi, per estensione, possano considerarsi desiderabili in contesti con obiettivi analoghi, ma nei quali la decisività dello spazio è posta sullo sfondo, o addirittura assente, nell'idea che ogni azione in situazione debba essere proposta con una idonea capacità di lettura e costruzione del contesto in cui si compie.

8.2 – Il progetto di ricerca

Consapevoli che le domande di ricerca fossero originate da un complesso di esperienze operative focalizzabili in un progetto paradigmatico, si è deciso di realizzare una ricerca qualitativa che, progressivamente, ne facesse emergere le ipotesi chiave da verificarsi in successivi contesti di indagine. Adottando il modello della Grounded Theory (Corbin & Strauss, 1990), a partire dalle questioni chiave che si sarebbero evidenziate nello studio di un caso, queste sarebbero state proposte e discusse in gruppi focus di operatori, per poi sottoporle a verifica in un campione di spazi, con i relativi stakeholder. La tipicità del singolo caso, si raffina via via in categorie generali poste a successivi step di analisi e confronto secondo lo schema proposto nella figura 2.

Figura 2 – sintesi del metodo di raccolta e analisi dei dati



8.2.1 – Lo studio di caso: WakeHub

Lo studio di caso ha previsto che per il periodo compreso tra il settembre 2018 e il dicembre 2021 l'intera attività dello spazio di innovazione sociale WakeHub, gestito da Il Raggio Verde a Lendinara (Ro), fosse il centro di una ricerca azione. Qui il ricercatore, in quanto parte attiva nel progetto, avrebbe condotto la progettualità con l'intento di sottoporre a verifica alcune ipotesi metodologiche, illustrandone gli obiettivi, dichiarandone le aspettative, documentandone i processi e descrivendone gli esiti (Yin, 2005). La forma narrativa utilizzata consente di comprenderne specificità e contesto e, attraverso la definizione di categorie interpretative supportate da dati quantitativi, di evidenziare le corrispondenze tra aspettative ed esiti. Nel capitolo 9 si indicano le evidenze emerse e che saranno poi adottate quale base per il confronto all'interno dei gruppi focus.

8.2.2 – I gruppi focus con operatori di spazi analoghi

Le ipotesi emergenti dallo studio di caso, sono state scomposte in fattori per riscontrarne la ricorsività o meno nelle esperienze e nel pensiero progettuale di operatori sociali che agiscono in contesti analoghi. Le questioni centrali relative all'esperienza di WakeHub sono state proposte quale suggestione iniziale in relazione con almeno altre due esperienze, per poi avviare un dibattito che ha consentito di individuare elementi di specificità e consonanza secondo il metodo *sharing and comparing* (Morgan, 1998), anche grazie all'utilizzo di una attivazione utile a collocare il pensiero su un'ipotesi operativa. L'ulteriore categorizzazione, ha consentito di raffinare il quadro delle ipotesi per porlo in relazione con un successivo campione di contesti operativi nel meeting di ricerca.

8.2.3 – L'Open Space Technology per l'indagine negli spazi

Grazie ai materiali prodotti con lo studio di caso e i gruppi focus, si sarebbero potute definire le linee generali che sottendono l'intenzionalità progettuale che si ipotizza essere alla base dell'organizzazione degli spazi di innovazione sociale. L'idea che questi dovessero essere esplorati in correlazione alle esperienze degli stakeholder ha reso necessario individuare nello strumento dell'Open Space Technology un contesto unitario che consentisse a tutti di condividere le suggestioni in ingresso per la compilazione di tre batterie di questionari semistrutturati (Owen, 2005). Il meeting di ricerca "Spazi Ibridi", illustrato nel capitolo 11, ha permesso di ricomporre le riflessioni in stimoli a gruppi di lavoro a conclusione dei quali i partecipanti hanno potuto analizzare le pratiche di cui gli spazi sono espressione. I questionari, redatti a verifica del quadro teorico in corso di definizione, hanno consentito di individuare gli elementi su cui sarebbe stato possibile fondare le conclusioni della ricerca.

Capitolo 9 – Il caso studio WakeHub

Il caso studio proposto non si propone esclusivamente di analizzare una esperienza operativa, bensì di esploderne il progetto al fine di valutarne, a conclusione dell'intero progetto di ricerca, il modello operativo in termini di trasferibilità.

9.1 – La scelta di WakeHub

L'idea di un dottorato di ricerca industriale tra la cooperativa Il Raggio Verde e l'Università di Padova trae origine dalla citata esperienza dell'organizzazione no-profit nella gestione di spazi, principalmente per i giovani, oltre che servizi per l'infanzia. È dall'osservazione dell'evoluzione di un certo profilo di centri di aggregazione giovanile, in contesti sempre più articolati e multitarget, che nasce l'intuizione di individuarvi la possibile radice degli spazi di innovazione sociale.

Pur ponendo letteralmente al "centro" della propria mission la funzione di accoglienza e di promozione della partecipazione dei giovani cittadini, i centri giovani fino ai primi anni 2000 avevano quasi sempre abitato spazi residuali: ex case del custode della scuola elementare, ex magazzini, ex negozi al pian terreno di edilizia popolare ecc. L'urgenza di "contenere" i giovani e le loro istanze, di "concedere" loro spazi in cui collocare la propria azione sembrava essere tale da non potersi immediatamente occupare di uno spazio immaginato secondo la funzione che avrebbe dovuto assumere, accontentandosi in via prioritaria di ottenerlo. Dopo questa prima fase, si è assistito ad una trasformazione degli spazi stessi in qualcosa di più simile a quanto vi accadesse dentro, che non alla loro destinazione d'uso originaria, indicando, nella loro varietà, le possibili alternative (o vocazioni) alle quali lo spazio si sarebbe potuto orientare. Vecchi uffici diventano sale prova insonorizzate con le confezioni delle uova, i vecchi refettori di scuole materne in disuso si trasformano in laboratori teatrali, le tettoie del mercato ortofrutticolo in disuso si modificano in arena per concerti. Con l'esperienza diventa via via più chiaro quali siano gli elementi strutturali che definiscono la desiderabilità di uno spazio anziché un altro, portando anche gli enti pubblici, spesso committenti dei servizi di animazione giovanile, ad aumentare la propria consapevolezza rispetto all'opportunità di disporre di luoghi concepiti e ideati per l'aggregazione. Il passaggio dalla dimensione del bisogno a quella del desiderio, ovvero di un luogo che non si limiti a dare risposte immediate, ma ad offrire opportunità multiple in cui collocare più possibili azioni, nasce nei primi anni 2000 con alcuni significativi progetti a cui Il Raggio Verde partecipa, anche in qualità di membro di AssociAnimAzione, organizzazione nella quale il dibattito nazionale si consolida nel 2005 con il primo Meeting Nazionale degli Animatori dei Centri di Aggregazione Giovanile, a

Rovigo (Marmo, 2011). In seno a questo movimento il tema dello spazio quale dispositivo decisivo nella capacitazione dei gruppi si è reciprocamente alimentato, portando a rivendicare una maggiore attenzione alla sicurezza, alla cura e alla bellezza dei luoghi dedicati ai giovani anche in virtù di un cambio di paradigma che non si limitava più a politiche sociali di carattere assistenziale o preventivo, bensì di attivazione e integrazione dell'azione dei gruppi giovanili nelle comunità. Aprire gli spazi alle comunità avrebbe significato anche dover offrire strutture adeguate al loro scopo, così come lo erano le biblioteche, gli informagiovani o i consultori. Nascono così, sulla scia dei "progetti giovani" e dei primi progetti di politiche giovanili alcune esperienze guida, tra i quali la rete dei Centri Giovani del Comune di Parma e i Centri di Aggregazione del Trentino, progettati da grandi architetti e con investimenti economici significativi. È sulla scia di queste esperienze che Il Raggio Verde, a cui era stata affidata la gestione di un piccolo centro di aggregazione nel Comune di Lendinara nel 2003, nasce l'idea e si presenta l'occasione di costruire il primo spazio interamente pensato e destinato ai giovani nel territorio provinciale, sul finire del 2004.

Ancor prima delle esperienze di innovazione sociale, dove gli elementi di proposta culturale e trasformativa sono aperti alle comunità, i centri giovani hanno rappresentato la base di metodo e l'innesto da cui si sarebbero evolute esperienze più articolate e complesse negli anni '10. Proprio in reazione alla crisi dei centri di aggregazione "classici", dovuta al mutamento delle dinamiche aggregative, dall'avvento degli smartphone e soprattutto dalla riduzione delle risorse economiche sull'onda della crisi del 2008, si è reso necessario sublimare gli elementi essenziali di tali proposte in una dimensione di comunità, anche per estendere la rete sociale a sostegno degli stessi, da individuarsi ora come promotore di sviluppo per i territori. Elementi propri della proposta animativa del centro giovani diventavano chiavi di possibile trasformazione e intervento nei quartieri e nelle città, proprio a partire da un diverso utilizzo dello spazio, visto come luogo mediatore di significati e di intersezione tra mondi fino a poco tempo prima tenuti distinti. Impresa, scuola, associazionismo, cultura, arte, futuro e tecnologia iniziano ad essere declinazioni pratiche delle dimensioni partecipative che fino a poco tempo prima tendevano a rimanere relegate in un esercizio di stile che si concludeva nello spazio e con le persone che lo avevano generato, senza apportare un valore aggiunto oltre le esperienze personali di chi le aveva vissute. L'idea di spazi capaci di accogliere talenti e specificità dei giovani potessero essere estesi al punto da poterne liberare il potenziale "oltre la recita scolastica", ma connettendolo direttamente con i destini di una comunità e con le sfide

che la riguardano, ne ha sostanzialmente modificato la mission. Nata per necessità, consolidatasi, per desiderabilità.

Ecco che se il centro giovani, da spazio residuale destinato a quote di popolazione che ne beneficiano in termini riparativi, si converte in laboratorio in cui convergono saperi capaci di generare valore sociale, economico e culturale in cui la collettività possa riconoscersi, comprendiamo come la storia del piccolo centro giovani di provincia, a Lendinara, possa rivelarsi paradigmatica nel suo sviluppo dal CAG "OKappa" a WakeHub, curato da Il Raggio Verde in quasi 20 anni di storia.

9.2 - WakeHub: le origini dello spazio

L'idea dell'Equipe Progetti Giovani de "Il Raggio Verde" è quella di dar vita ad uno spazio innovativo, nuovo centro della vita sociale e culturale di Lendinara e del Medio Polesine, capace di generare interessi ed un inedito fermento che, a partire da progettualità specificamente rivolte ad adolescenti e giovani si irradia e raggiunga l'intera comunità locale.

Nel corso di contatti e sopralluoghi preliminari, si è individuato uno spazio idoneo nell'edificio di proprietà comunale sito in via Caduti del Lavoro n. 33. L'ipotesi progettuale, qui di seguito illustrata, prevede la ristrutturazione e l'adeguamento dei locali dei piani superiore ed inferiore, per la realizzazione di un servizio misto in grado di accogliere nell'ambito della stessa struttura diverse fasce d'utenza e popolazione giovanile, favorendone l'integrazione e la nascita di contaminazioni tra opportunità differenti, ma tra loro strettamente connesse: un Centro di Aggregazione Giovanile, un Centro Educativo Diurno per l'integrazione di minori appartenenti a nuclei familiari svantaggiati, una Sala Pubblica Polifunzionale per incontri, dibattiti, seminari e piccoli eventi autoorganizzati da gruppi giovanili informali e associazioni locali (De Stefani, 2004).

Iniziava con queste parole, datate 5 dicembre 2004, la relazione illustrativa del progetto "GioLend" (Giovani a Lendinara), presentato alla Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo per co-finanziare la ristrutturazione della locale ex sede Italgas, di proprietà del Comune di Lendinara, con un importante intervento di ristrutturazione e dotazione dell'immobile, ammontante, a chiusura lavori, a 180mila euro.

Troviamo già nella visione del servizio una correlazione immediata tra mission e organizzazione degli spazi, pensati come un complesso organico volto a far dialogare servizi specifici con identità tra loro molto differenti, almeno per i primi anni duemila: un centro giovani, una comunità educativa diurna e una sala civica. Facendo un passo indietro di altri 3 anni, è opportuno raccontare la genesi dell'intero progetto, fin dal momento in cui l'immobile di via Caduti del Lavoro n. 33 non era nemmeno in ipotesi potesse diventare la realtà oggetto di studio.

9.2.1 - I gruppi informali di adolescenti e la ricerca di spazi

Tra gli anni 2000 e 2002 il Comune di Lendinara aderisce al progetto di prevenzione delle tossicodipendenze finanziato dalla Legge 309/90 "Zainetto" in rete con una ventina di altri

comuni del Polesine, attivando interventi di animazione di strada con una équipe che settimanalmente avvicinava gruppi di adolescenti tra bar, piazze e muretti. Dal “che fate qui, vi piacerebbe realizzare qualcosa?”, tipico delle unità di strada, nascono interventi utili a promuoverne la partecipazione nella vita pubblica della Città, tra cui una particolare partita di calcio a squadre miste, per metà composte dalle compagnie e per l'altra metà dalle locali forze dell'ordine (Carabinieri, Polizia Municipale, Polizia e Guardia di Finanza), allo scopo di diminuire la distanza e l'oppositività sociale all'origine di alcuni episodi di vandalismo. L'iniziativa riscuote un successo inatteso, con una tribuna affollatissima alla presenza di istituzioni locali che riconoscono la capacità del gruppo ad impegnarsi in un progetto di aggregazione per la Città e rendendosi disponibili ad un dialogo su altri progetti. Nasce da lì l'idea di chiedere e di *dare una casa* a quel gruppo di adolescenti con un percorso di dialogo con l'amministrazione comunale che sfocia, nell'estate del 2003, nella sperimentazione di un centro di aggregazione estivo per adolescenti nell'area appena liberata dal trasferimento dell'Italgas ad altra sede. A Il Raggio Verde, i cui operatori erano attivi nell'équipe dell'unità di strada, il compito di organizzare il progetto temporaneo con avvio a luglio e conclusione prevista per il 4 ottobre 2003. In soli tre mesi, in locali semi-fatiscenti, corrispondenti a due uffici e un ripostiglio, in un immobile in cui un'ala ed un piano erano inagibili, polarizzano l'interesse dei giovani e si organizza il primo concerto nel piazzale, in occasione dell'ultimo giorno di apertura. L'evento vede partecipare a sorpresa il Sindaco che, in un clima surreale a suon di musica metal, durante il suo saluto trasforma quel giorno nell'inaugurazione dello spazio assegnando i locali ad un progetto permanente.

Uno spazio residuale, casuale, decisamente inadeguato ma rispondente ad un bisogno urgente. Un desiderio di partecipazione e di presenza sulla scena della città talmente manifesto nel suo modo di organizzarsi in attività, dichiara dunque il proprio diritto di abitarla innanzitutto occupando, prendendo posto. Essere in quel piazzale, in quegli uffici, travolge e stravolge l'idea che quello potesse essere uno spazio temporaneo, trasformando ciò che era sempre stata la sede dell'Italgas in Centro Giovani “OKappa”, il nome scelto dal primo comitato di gestione, composto da gruppi di diverse provenienze e ora insediatosi in uno spazio comune. Partire da lontano, ovvero quasi vent'anni fa, permette di riprendere i fondamenti illustrati nel primo capitolo ed il percorso cosmogonico che dà origine al luogo (Turco, 2016) e ora quasi sembra confondersi con una sorta di mito: i gruppi marginali, potenzialmente devianti, da sempre sulla strada e nomadi per definizione, sfidano il potere per poi trovarvisi a fianco, dialogarvi e arrivare in un luogo

che viene loro affidato e nel nominarsi è istituito in una nuova forma, finalmente stanziale, necessitante di regole e codici propri per funzionare e presentarsi alla comunità.

9.2.2 – La prima rigenerazione: nasce GioLend

Ad un anno dall'inaugurazione e apertura di "OKappa" si presenta l'occasione di partecipare al bando "spazi giovani" della Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo e la cooperativa Il Raggio Verde si attiva proponendo al Comune di Lendinara un importante intervento di ristrutturazione dell'immobile, in cui si prevedesse una riorganizzazione degli spazi già assegnati (gli uffici), il ripristino dell'ala dismessa e del primo piano, con il rifacimento del tetto, dell'impianto elettrico e di riscaldamento con la messa a norma dell'intera struttura, ad eccezione di una porzione sul retro, adibita a bagni e spogliatoi per l'area ancora assegnata all'Italgas per la manutenzione degli impianti. Grazie ad una cordata composta dal comune e dalla cooperativa, a cui poi si sarebbe aggiunta la Regione del Veneto con un importante contributo, il bando della Fondazione vede il progetto "GioLend" aggiudicarsi un finanziamento di 50.000 euro sul qual poi si aggrediranno tutti gli altri fondi, vedendo Il Raggio Verde capofila di un investimento rigenerativo dell'area in cambio di un comodato di 15 anni.

Senza soffermarci sugli aspetti tecnici del progetto, disponibili in appendice, qui ci interessa sottolineare l'ipotesi che sottendeva la trasformazione della struttura, topograficamente collocata in un punto strategico, lungo la statale che collega Rovigo e Badia Polesine e a 300 metri dalla piazza municipale di Lendinara. Un immobile su due piani di cui 90 agibili prima dell'avvio dei lavori e 230 a conclusione degli stessi, con un piazzale antistante e un parco adiacente, con due grandi basi delle vecchie cisterne Italgas in muratura (archeologia industriale). Un immobile molto riconoscibile, in un punto strategico, vicino al centro, ma immediatamente prossimo alle principali infrastrutture stradali che collegano Lendinara con il capoluogo Rovigo e le province di Padova e Verona in pochi minuti d'auto, come si evince dalla figura 2. Da qui l'idea di realizzare uno spazio che potesse avere identità multiple, tra loro complementari e orientare a target diversi, che potesse insistere su un'area vasta:

- adolescenti e giovani del territorio, nel centro giovani da realizzarsi nell'unità centrale al piano terra;
- preadolescenti e adolescenti in condizione di svantaggio sociale dell'ambito ULSS 18 nell'unità al piano primo;
- associazioni e gruppi del territorio e spazio per eventi di natura sovralocale nella sala civica dell'unità laterale al piano terra.

Ogni unità, con accesso indipendente, si collega alle altre e può rendersi disponibile quale estensione di una di esse. Il centro giovani è accessibile anche negli orari di chiusura ai minori della comunità e negli orari di apertura consente loro di integrarsi nei gruppi e nelle attività a km 0 con la continuità educativa della stessa équipe. La sala civica diventa lo spazio in cui il centro giovani realizza laboratori con le scuole o promuove i tornei di Yu Gi Oh. Il centro giovani diventa luogo di accoglienza per gli eventi realizzati in sala civica (detta "Sala Rosa") per i buffet, i gruppi di lavoro e la segreteria, come dallo schema riproposto in figura 3.

Ogni porzione è autonoma, ma dialogante, resa accessibile per aumentare il potenziale di ciascuno spazio e consentire attività contemporanee con gruppi diversi, allo scopo di aumentarne la prossimità con la priorità di ridurre il rischio di isolamento, segregazione e separatismo tipici delle comunità educative e dei centri giovani che, in quel periodo, avevano un'alta affluenza di minori stranieri non solo di seconda, ma spesso di prima generazione.

9.2.3 – La prima configurazione dello spazio

La configurazione originaria dello spazio, pensato per uffici, magazzini, un'officina meccanica e una casa del custode, si è vista riorganizzare secondo le nuove esigenze dettate dalla necessità di saloni più ampi da destinare a centro giovani, abbattendo una parete tra uffici, abbassando il soffitto dell'officina con un controsoffitto in cartongesso per renderla riscaldabile e riorganizzando porte, bagni e corridoi in modo che i diversi ambienti del pian terreno potessero al tempo stesso comunicare e rimanere indipendenti, ognuno disponendo di servizi propri. Il piano primo, oggetto di un intervento strutturale importante, soprattutto per il rifacimento di tetto e solai, ha invece mantenuto la configurazione dell'appartamento del custode, funzionale agli ambienti domestici propri della comunità minori. Nella figura 4 è possibile vedere quali siano gli accorgimenti minimi, ma decisivi, adottati nella progettazione del piano terra con 4 accessi.

Identità definite, chiaramente individuate, ciascuna con spazi funzionali agli obiettivi educativi e animativi propri del servizio a cui erano chiamate a svolgere, ma al tempo stesso uno spazio integrato, poroso e aperto al possibile, in cui ogni provincia di significato (Schutz, 1962) ha un lato, una porta aperta sull'altro, pronto a generare qualcosa di nuovo.

Un'intuizione che appariva retorica nella sua visione, ma che pare potersi fondare su un impianto teorico sufficientemente esaustivo, così come illustrato nei primi 7 capitoli.

Figura 2 – collocazione dell'immobile di Via Caduti del Lavoro 33, sede di WakeHub



Figura 3 - rappresentazione del Centro Giovani Polivalente “GioLend” inserita nella relazione di progetto in risposta al bando “Spazi Giovani 2004” della Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo

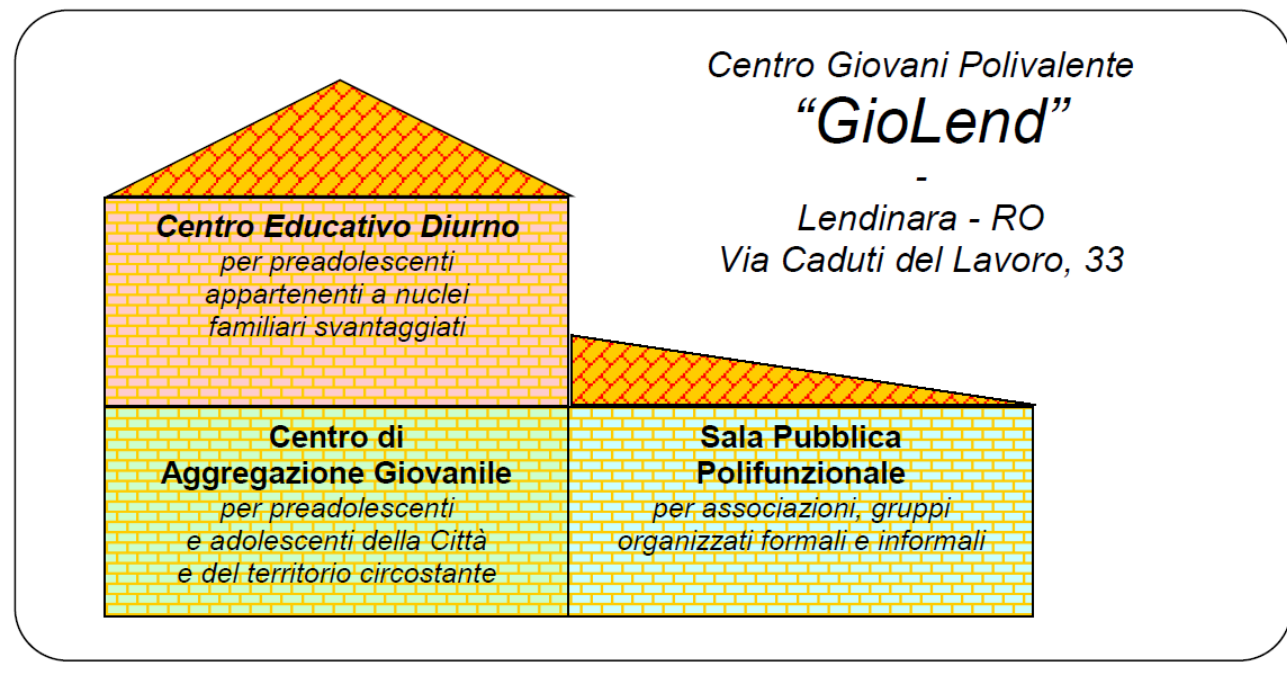
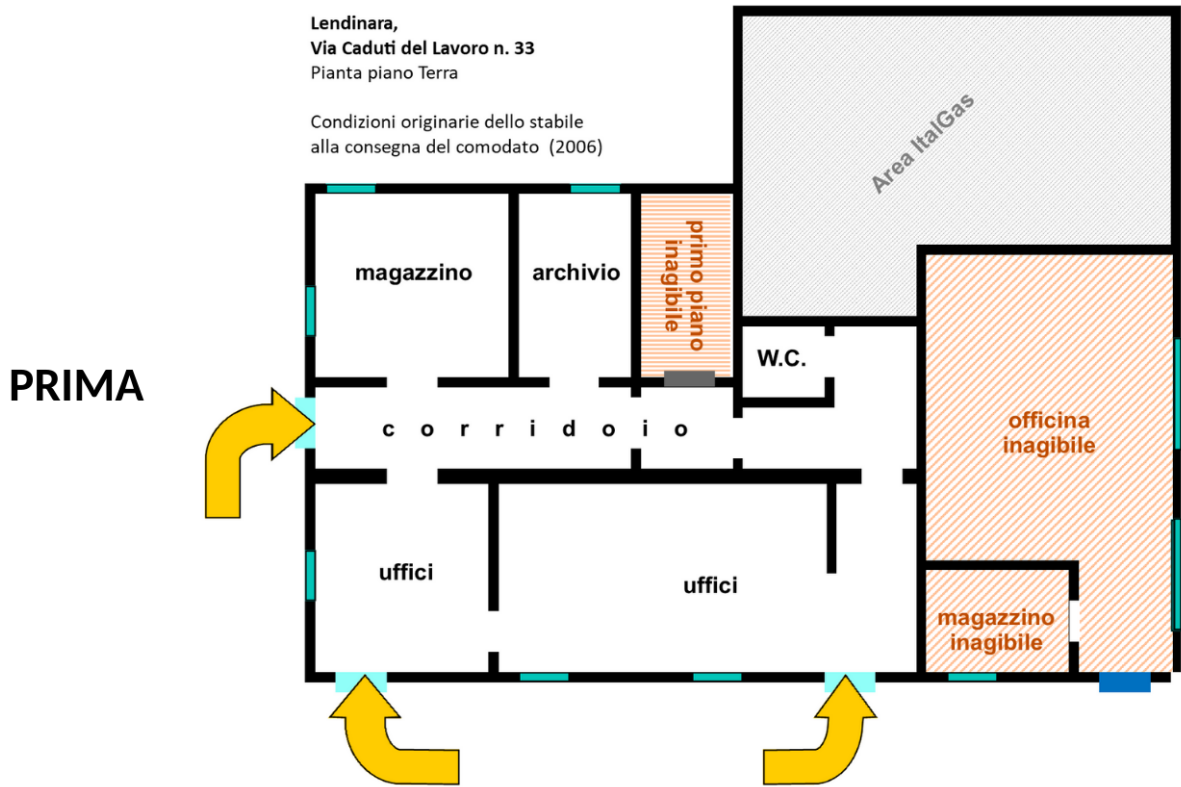


Figura 4 - le frecce rosse indicano le differenze strutturali prima e dopo i lavori realizzati tra il 2006 e il 2007



Dal sostegno scolastico a favore di minori appartenenti a nuclei familiari in difficoltà alla realizzazione di dibattiti e conferenze pubbliche, passando per il concerto musicale ed il laboratorio di fotografia digitale, "GioLend" propone un contesto aperto con attenzioni specifiche alle realtà che, come un mosaico, la costituiscono fino a darne un'immagine unica e riconoscibile (De Stefani, 2004, p 3).

Con consapevolezza parziale, all'epoca non verificata, si osservano le sovrapposizioni con il pensiero di Rogers (2018) sullo "spazio per tutti", ma ancora con una strutturazione e saturazione della mission che identificano lo spazio come innovativo perché nuovo, ma non tale in quanto potenzialmente trasformativo.

Arredi e dotazioni sentono ancora la necessità di marcare l'identità dello spazio anticipandone le possibilità di utilizzo. Al di là della disponibilità e dell'apertura degli operatori e la flessibilità del progetto, la struttura affianca per non confondere, rimanendo ingombrante e non riuscendo a fondere il tutto in una unitarietà. "GioLend" è unico ma scomposto, non per necessità di separazione, ma per la saturazione di significato a cui ogni ambiente è sottoposto, in opposizione alla suggestione del "serbatoio di significati" proposta da Turco (2016). Gli arredi sono pesanti, voluminosi e caratterizzanti. Sono "mobili", ma ogni spostamento richiede un piccolo trasloco. Il calcio balilla, il divano o il tavolo per le riunioni sono funzionali ad un utilizzo, ma connotano e immobilizzano ogni ambiente in una specifica destinazione d'uso. La disponibilità a fare e creare, propria del progetto, sembra ancora prigioniera di un'intuizione che non si realizza pienamente.

Nel corso degli anni successivi, tra il 2008 e il 2013, GioLend conosce il periodo di suo massimo sviluppo attivandosi lungo le tre le dimensioni indicate in figura 3, via via integrando le proposte con ulteriori progetti di durata variabile come "Giovani, comunità e famiglie", finanziato dai bandi "C'entro anch'io" di Coop Adriatica, grazie ai quali si avviano un'esperienza di Centro per le Famiglie ed il primo circolo di Associanimazione, che avrebbe consentito al gruppo di adolescenti ora maggiorenni, coi quali lo spazio aveva visto la luce, di co-gestirlo con iniziative di aggregazione e autofinanziamento organizzate in proprio, la sera, con concerti e proiezioni (2011/12). Tutto, o quasi, in quegli anni sembrava succedere a GioLend: festival musicali, feste per le famiglie, rassegne, tornei, doposcuola, laboratori per bambini, conferenze, gruppi di ascolto, progetti con le scuole, forum giovanili, come testimoniato dalle immagini di figura 5. L'idea che GioLend iniziasse a diventare qualcosa che non coincidesse pienamente a quanto progettato, da un lato poteva considerarsi un esito serendipico, dall'altro un limite, poiché tutto ciò che si discostava dalla previsione si scontrava con limiti strutturali, burocratici o economici. Il contenitore sembrava "soffrire" della *saturazione* degli spazi, poiché ogni idea, ogni iniziativa, ogni orario e proposta si dovevano "incastrare", senza mai fondersi realmente.

Figura 5 - alcune immagini delle attività realizzate a GioLend tra il 2007 e il 2013



Alla metà degli anni '10, sull'onda lunga della crisi del 2008, i diversi progetti regionali, provinciali, i fondi dei piani di zona e comunali via via si erodono, fino a non consentire il proseguimento delle attività: prima il centro giovani (2013), poi la comunità educativa diurna (2014). Nella primavera del 2014 sembra essersi chiuso un ciclo con tapparelle abbassate ed un solo piccolo progetto di politiche giovanili ad abitare lo spazio.

Più un costo che una necessità, ma l'intenzione della cooperativa rimane quella di continuare a presidiare GioLend anche con eventi e iniziative episodiche che permettessero di segnalare una volontà di resistere ad una situazione transitoria.

9.3 - WakeHub: un'idea che prende corpo

Per oltre un anno, ad eccezione dell'annuale festa per le famiglie FàFest e l'utilizzo dell'immobile quale sede di progetto per uno o due giorni la settimana, lo spazio rimane in stallo, pronto per essere rimesso in campo su nuovi progetti, con l'idea che una fase non si fosse esaurita solo per questioni di risorse economiche, ma per una mutazione dei modelli di aggregazione, "confortata" dalla crisi di molte altre realtà che, nel frattempo, avevano avuto modo di trasformarsi. Melt'n Pot ad Arona, Officine On/Off a Parma e SmartLab a Rovereto sono le esperienze in avvio alle quali nel frattempo Il Raggio Verde collabora nel laboratorio nazionale di AssociAnimAzione e dalle quali inizia a trarre ispirazione per una possibile evoluzione del modello e della mission dello spazio. È in questo clima di fervore e dibattito culturale favorito dai meeting nazionali degli spazi giovani, che si creano le condizioni di fermentazione di una nuova proposta: WakeHub.

9.3.1 – WakeHub: il progetto

È nell'estate del 2015, grazie al bando della Regione Veneto per la promozione della partecipazione giovanile "fotogrammi veneti", che si crea l'opportunità concreta di ripensamento del progetto GioLend, nato oltre 10 anni prima, in uno scenario molto diverso da quello in cui ci si trovava ad operare con i giovani negli anni dieci. Oltre alla citata crisi economica, molti spazi di aggregazione avevano visto ridursi visibilmente le frequenze per diversi motivi: la progressiva restrizione della coorte demografica, l'aumento dell'allarmismo sociale in temi di sicurezza delle città, l'impatto delle nuove tecnologie sugli stili di consumo del tempo libero, più organizzato e meno affidato all'abitudine di frequentazione dei luoghi (non ci si ritrova più in un posto per decidere dove andare, ma ci si organizza in chat abbandonando progressivamente la panchina, il bar e il centro giovani). In questo scenario, la crisi del 2008 rimette al centro della scena temi diversi dalla prevenzione e dell'integrazione, dando priorità alle politiche di sviluppo delle competenze trasversali per aumentare l'occupabilità dei giovani, dando piena attuazione

agli indirizzi europei originati dalla “Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio” del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, e tutte le successive integrazioni, fino a quella approvata dal Parlamento Europeo il 22 maggio del 2018. In seno ad AssociAnimAzione nasce nel 2012 il gruppo di lavoro che si fa carico di questa esigenza trasformativa e attiva una riflessione nazionale, oltre che un circuito promotore di un master sullo sviluppo delle competenze per gli operatori dei centri giovani. L'esperienza di Cesco, Centri Europei per lo Sviluppo delle Competenze, crea le basi per il ripensamento delle esperienze di animazione dei centri di aggregazione trasferendole sul piano dell'opportunità e utilità sociale e delle implicazioni nei profili identitari e professionali dei giovani.

[Cos'è un Cesco?] Un luogo facilmente accessibile ai giovani (15-30 anni) che si occupa di riconoscere, sviluppare e certificare competenze utili per l'occupabilità, valorizzando l'educazione non formale. Ogni giovane

ha la possibilità di realizzare esperienze concrete all'interno di laboratori creativi diversificati, mettendo alla prova le proprie capacità e sviluppandole attraverso un percorso individualizzato costruito e monitorato da tutor. Le competenze affrontate possono essere raggruppate in tre macroaree:

1) imprenditività e team-working (gestire i rapporti con i colleghi, sapersi assumere responsabilità, affrontare imprevisti, gestire conflitti, definire processi e prodotti innovativi, ecc...);

2) comunicazione e net-working (capacità di rapportarsi con soggetti diversi, interazione in lingua straniera e con culture varie, costruzione di collaborazioni con realtà differenti, ecc...);

3) digital-working (uso di nuovi strumenti e media nel lavoro odierno, anche a basso contenuto tecnologico).

Ogni attività permette ai partecipanti di sperimentarsi su alcune competenze in un contesto di gruppo e con la guida di un conduttore esperto nello specifico ambito. Il Centro è anche la “casa” di alcune start-up, a cui offre spazi di co-working: i giovani interessati hanno la possibilità di affacciarsi al mondo del lavoro anche collaborando all'interno di queste imprese innovative.

In senso più ampio, il Centro è un polo che aumenta la competitività del territorio di appartenenza, favorendo una risposta integrata alle esigenze di orientamento, formazione e accompagnamento allavoro portate dai giovani, dalla scuola e dall'impresa (Belletti, 2012).

Come indicato nella brochure di presentazione del progetto Cesco, lo spazio dismette la funzione di tutela per favorire processi socializzanti e di relazione trasferibili, utili ad essere accolti in un contesto capace di promuovere il potenziale e i talenti in una prospettiva non necessariamente professionalizzante, ma sicuramente di apprendimento e di sviluppo personale. Lo spazio non contiene e non si consuma nelle relazioni valorizzandole al suo interno, bensì le sviluppa facendole incontrare e riconoscere da soggetti terzi, dandovi un valore oggettivabile (certificazione delle competenze). Gli spazi giovani non sono più sufficienti, perché confinati da un limite generazionale e da una funzione ricreativa che, per quanto necessaria, va riconvertita in una direzione realmente

capacitante e trasferibile in altri contesti. In un certo senso, tutto ciò che si era già visto accadere nelle esperienze delle sale prova con la musica doveva e poteva essere applicato ad altre discipline, allestendo spazi/laboratorio in cui poter sperimentare diverse possibili dimensioni di sé, non accontentandosi di un esito di processo, ma pretendendo di riconoscersi in un prodotto (esito o produzione). La cultura del *fare*, il *make* dei garage della silicon valley, offre alle nuove generazioni l'opportunità di vedersi produttori *di* e trasformati *della* realtà attraverso la fotografia digitale, la grafica e le prime stampanti 3d. Il confine tra gioco e competenza digitale, tra creatività e lavoro, è sempre più sottile e necessita di contesti nuovi, in cui l'apprendimento possa essere vissuto come uno stile relazionale, come un'ambizione che genera socialità in esperienze protette, ma trasferibili. Sono questi gli elementi di analisi che troviamo riassunti nella sezione 5.2 del formulario regionale per il bando "fotogrammi veneti" redatto dalla cooperativa Il Raggio Verde per il Comune di Lendinara nel 2015 (vedi allegato 3 in appendice):

Nel corso dell'ultimo quinquennio si sono avviate iniziative sperimentali, anche grazie a progettualità avviate dalla Regione del Veneto, che hanno visto aggregarsi attorno allo spazio di aggregazione GioLend di Lendinara diversi gruppi di giovani, sempre più interessati ad incontrarsi per condividere e potenziare le proprie conoscenze in ambito digitale. Piccoli gruppi d'interesse, nati per organizzare tornei di playstation o videorassegne sui supereroi Marvel, si sono via via evoluti, col crescere dell'età, in gruppi informali orientati a sviluppare siti web, a montare video e a creare opere multimediali più avanzate. L'intuizione che vi possano essere modelli di socializzazione che utilizzano le nuove tecnologie come possibile tema per confrontarsi e attorno al quale aggregarsi è ormai divenuto il presupposto di spazi che intrecciano educazione, creatività e orientamento professionale in un ambiente multimediale di tipo innovativo. Officine On/Off, partner di progetto, ne è un esempio con una realtà che coinvolge gruppi di giovani co-workers, associazioni, start-up d'impresa, scuole e comunità locale in un luogo in cui competenze e necessità di giovani e territorio trovano reciproche risposte. Wake-Hub nasce accogliendo istanze del territorio e con l'idea di sviluppare un modello a sé, ma capace di misurarsi ed avvalersi delle esperienze maturate da altre buone pratiche (De Stefani, 2015).

Qui rintracciamo con evidenza le attenzioni che precedono l'ideazione di una formula innovativa in termini propri, che riprenderemo anche più avanti:

- a) *Individuazione di un bisogno/problema/questione*: interesse dei giovani a coltivare e scambiare conoscenze in ambito digitale.
- b) *Connessione con un trend, un fenomeno più ampio, ritenuto unanimemente urgente*: creatività e talenti individuali quali elementi di base su cui avviare percorsi di sviluppo delle competenze sia in un'ottica professionalizzante che di sviluppo delle life skills, chiave dell'occupabilità.
- c) *Definizione di una prospettiva di sviluppo, visione*: un laboratorio aperto in cui coltivare le conoscenze in ambito creativo digitale sia a scopo ricreativo, che imprenditivo,

sempre in chiave aggregativa, declinando le produzioni sperimentali in esiti capaci di promuovere e valorizzare il territorio e ricadere nella comunità.

d) Definizione di alleanze: buone pratiche da cui mutuare esperienze e spunti, organizzazioni e partner con competenze specifiche nel promuovere apprendimenti connessi al saper fare.

Ritroviamo gli stessi elementi riorganizzati in una dimensione progettuale nella sezione 5 e 5.1 dello stesso formulario quando WakeHub! trova la sua prima ipotesi di formulazione in una descrizione che potremmo anche far coincidere con l'individuazione della mission:

WAKE-HUB! è il titolo e lo slogan di un nuovo progetto che intende trasformare le esperienze di aggregazione giovanile in laboratori del fare, direttamente connessi all'espressione giovanile e sperimentazione di saperi e competenze, con un'attenzione specifica alle potenzialità della creatività 2.0. L'incontrarsi e sviluppare conoscenze e abilità nel "saper fare", si connette al territorio e alla crescita dello stesso invitando i giovani a raccontarne la storia e a documentarne le iniziative con punti di vista nuovi e linguaggi innovativi. Tra le specificità delle tecnologie e dei linguaggi multimediali vi è la possibilità di evolvere divertimento, espressività e creatività in professione, con Wake Hub si creerà uno spazio di contanimazione e di riversamento immediato delle conoscenze acquisite sulla comunità, anche accrescendo il potenziale di occupabilità dei partecipanti. Qui i giovani potranno incontrarsi per utilizzare la dotazione costituita da stampante 3D, computer per montaggio video, piccola sala di registrazione e di posa, fotocamere, videocamere professionali e stampanti multifunzione a scopo creativo.

Attrezzature e linguaggi innovativi saranno utilizzati per raccontare in modo nuovo il territorio dal punto di vista giovanile, accompagnando i frequentatori di Wake-Hub a coltivare sia gli aspetti artistico creativi, sia lo sviluppo di competenze utili a definire profili personali professionalmente spendibili. (5.0)

Wake Hub è un progetto di avviamento e consolidamento di uno spazio di ricerca e sperimentazione della creatività multimediale in una prospettiva aggregante e professionalizzante. Opportunità di incontro si alternano a momenti di formazione e approfondimento utili ad acquisire le conoscenze necessarie all'utilizzo di attrezzature condivise. La dimensione d'impresa e lo sviluppo di comunità si incrociano e rafforzano a vicenda poiché lo spazio sarà co-abitato da chi intende avviare percorsi di accrescimento professionale e chi vorrà adottare i medesimi strumenti per l'espressione di punti di vista innovativi sul territorio. Oltre che ai giovani, alle associazioni e a gruppi di scopo, le attrezzature potranno essere usate da giovani start-up d'impresa multimediali con l'impegno di accompagnarne i soggetti che frequentano Wake Hub (giovani e organizzazioni). Wake Hub orienterà la propria azione a produzioni capaci di valorizzare il patrimonio culturale, storico e ambientale attivandosi per documentarli e raccontarli con linguaggi innovativi (video partecipativi, elaborazione di contenuti interattivi per monumenti e siti storico-ambientali, ideazione di applicazioni per smartphone sulla storia del territorio...).

Da un lato le collaborazioni utili a sviluppare la dimensione creativa, aggregativa e d'impresa, dall'altro la necessità di connetterla con il tessuto sociale locale costituito da storia ed iniziative per una visione innovativa delle appartenenze territoriali. (5.1)

Ci è sembrato opportuno riportare integralmente queste sezioni, rinviando all'allegato 3 la lettura dell'intero progetto, poiché per la prima volta troviamo una connessione diretta tra l'intenzionalità educativa/animativa dell'azione con il ruolo assunto dallo spazio in cui si sarebbe svolta. Il nome stesso del progetto è centrato sulla suggestione generata dal

nome *Wake-Hub!*, senza un senso letterale, ma evocativo della necessità di risvegliarsi, alzarsi e condividere esperienze in uno spazio dall'effetto moltiplicatore.

Riprendendo il testo delle sezioni 5 e 5.1, suggeriamo di rileggerlo facendo attenzione a tutte le parole che abbiano una implicazione diretta con lo spazio e l'abitare, poiché noteremo non essere impiegate in modo discorsivo, ma intenzionale. Qui le riprendiamo indicandone la funzione:

- *WAKE-HUB!* > Lo spazio è nominato.

È l'atto primario che imprime un destino desiderato ancor prima che compiuto e, come ci insegna Angelo Turco (2016) nel processo di territorializzazione, precede ogni successiva azione che in esso si realizza.

- *Trasformare le esperienze* > Lo spazio riconfigura.

In esso le vicende non si consumano, ma si realizzano in eventi che modificano la percezione di sé (Gibson, 1979). Prima, come un prisma o un filtro, ne lascia intravedere le possibili evoluzioni, poi, con la produzione, si fissa in un'azione che modifica la realtà a partire da un'intenzione.

- *Laboratori* > Lo spazio è generativo.

Nel laboratorio si sperimenta, si confrontano e verificano ipotesi, si producono prototipi, si favoriscono gli apprendimenti in un'azione direttamente connessa alla trasformazione della realtà in un atto creativo. È lo spazio in cui le conoscenze devono essere il più possibile condivise in un'opera comune, il cui risultato è tanto più efficace, quanto maggiori sono gli apporti di ciascuno.

- *Si creerà uno spazio di contanimazione e di riversamento* > Lo spazio è dinamico.

In esso convergono elementi e differenze portati a reagire confermando o disattendendo le aspettative. Accogliere per accostare, conoscere e riconoscersi, completarsi in una fusione di saperi capaci di generarne nuovi.

- *Qui* > Il progetto è in un dove.

L'idea progettuale non è pensata in modo generico e automaticamente trasferibile altrove, si deve compiere qui, dove ci sono le condizioni di base e potenziali perché il piano possa realizzarsi. La visione coincide con lo spazio d'azione in cui questa potrà compiersi: qui.

- *Incontrarsi per utilizzare la dotazione* > Corpi in movimento.

L'azione progettuale si realizza nell'incontro, nella fisicità dei corpi che interagiscono in un ambiente, in esso si avvicinano e si allontanano, si parlano, si ascoltano, si vedono. Le persone si relazionano con sedute, condizioni di luce, impiegando dotazioni e intervenendo nella spazialità di cui dispongono per esprimersi in un atto creativo, sia esso

uno scambio di idee o la produzione di un manufatto. Lo spazio dell'interazione la precede, la consente e ne è successivamente redimensionato: ogni oggetto in plc lasciato vicino alla stampante 3d, ogni segno sul calendario, ogni tavolo spostato è al tempo stesso traccia e indicazione per chi verrà dopo.

- *Accompagnando i frequentatori* > Lo spazio è abilitante.

La funzione di accompagnamento all'uso è distribuita tra chi esercita un ruolo attivo nella gestione del progetto, chi vi aderisce con una competenza in essere o in divenire e lo spazio stesso che esprime e orienta quanto potrà avvenirvi. Deve esservi una coerenza tra l'aspettativa, la proposta e la disposizione dell'ambiente a realizzarle. Non necessariamente in modo esaustivo, ma con una concatenazione ideale ricombinabile in formule inedite a seconda dei soggetti in gioco.

- *Uno spazio di ricerca e sperimentazione* > Lo spazio è aperto al possibile.

La dimensione della ricerca autorizza alla curiosità, all'interesse, in parte allo spaesamento. Definirsi in ricerca legittima l'indefinizione che motiva ciascuno a trovare un percorso proprio, in un contesto in cui ogni ambiente e dotazione può assumere infiniti possibili significati e funzioni a seconda dell'intenzione progettuale in cui si collocano. Lo spazio suggestiona, evoca, suggerisce, ma non confina, non delimita, non satura. Le dotazioni sono evolute, precise e funzionali, ma sempre e solo ad uno scopo di cui saranno ogni volta diverso strumento.

- *Aggregante* > Lo spazio addensa.

L'aggregazione in primo luogo contrasta la rarefazione, la dispersione, lo spreco. Nello spazio è possibile concentrare idee, persone, interessi e obiettivi perché capace di accogliere, contenere e consentire. Lo spazio non è attrattivo di per sé, ma attraente nella rappresentazione di ciò che potrebbe compiersi in esso, nell'aspettativa di ciascuno. Le suggestioni evocate da ciò che è, che ha, chi lo abita e vi avviene alimentano un interesse a cui lo spazio non può sottrarsi, se sufficientemente flessibile e capace di ricomporlo in un quadro d'insieme integrabile con gli altri.

- *Lo spazio sarà co-abitato* > Lo spazio è comune ed eletto.

L'insieme degli ambienti, delle dotazioni, delle aspettative e delle dimensioni di sé che potenzialmente è in grado di sostenere, esprimere e sviluppare diventano il motivo in cui si radica la scelta di abitarlo, di eleggerlo a propria sede per la coltivazione di un aspetto di sé. Questa motivazione non si risolve nella fisicità del luogo, ma nelle relazioni che lo rendono vivo e interessabile. Aderire al progetto coincide con l'abitarlo assieme ad altri, a

“starci dentro” e a dividerne le sorti, incarnate nel luogo in cui si compiono, ma non le esauriscono.

- *I soggetti che frequentano* > Lo spazio è agito.

Dall’accompagnamento, all’agevolazione dell’accesso, promosso dall’azione congiunta di spazio e operatori, gli utenti (coloro che usano) diventano soggetti attivi, protagonisti di una condotta che non può esimersi dall’essere in quel luogo specifico (lo frequentano). L’idea di *frequenza* di uno spazio si riesce a spiegare meglio con le categorie della fisica o della statistica, che attribuiscono a questo termine una caratterizzazione che va oltre la presenza, ma corrisponde ad una ripetizione puntuale, metodica, non fortuita e posta in sequenze riconoscibili. Ogni frequenza può essere in parte dissonante con le altre, ma per essere contenuta nello stesso uditorio necessita di *armonizzarsi* con le altre, entrando in *consonanza*. Ogni soggetto ha un “suono” proprio, agito con cura e metodo e rimanda ad un insieme riconoscibile in qualcosa di altro (feedback).

- *Wake Hub orienterà la propria azione* > Lo spazio assume identità propria.

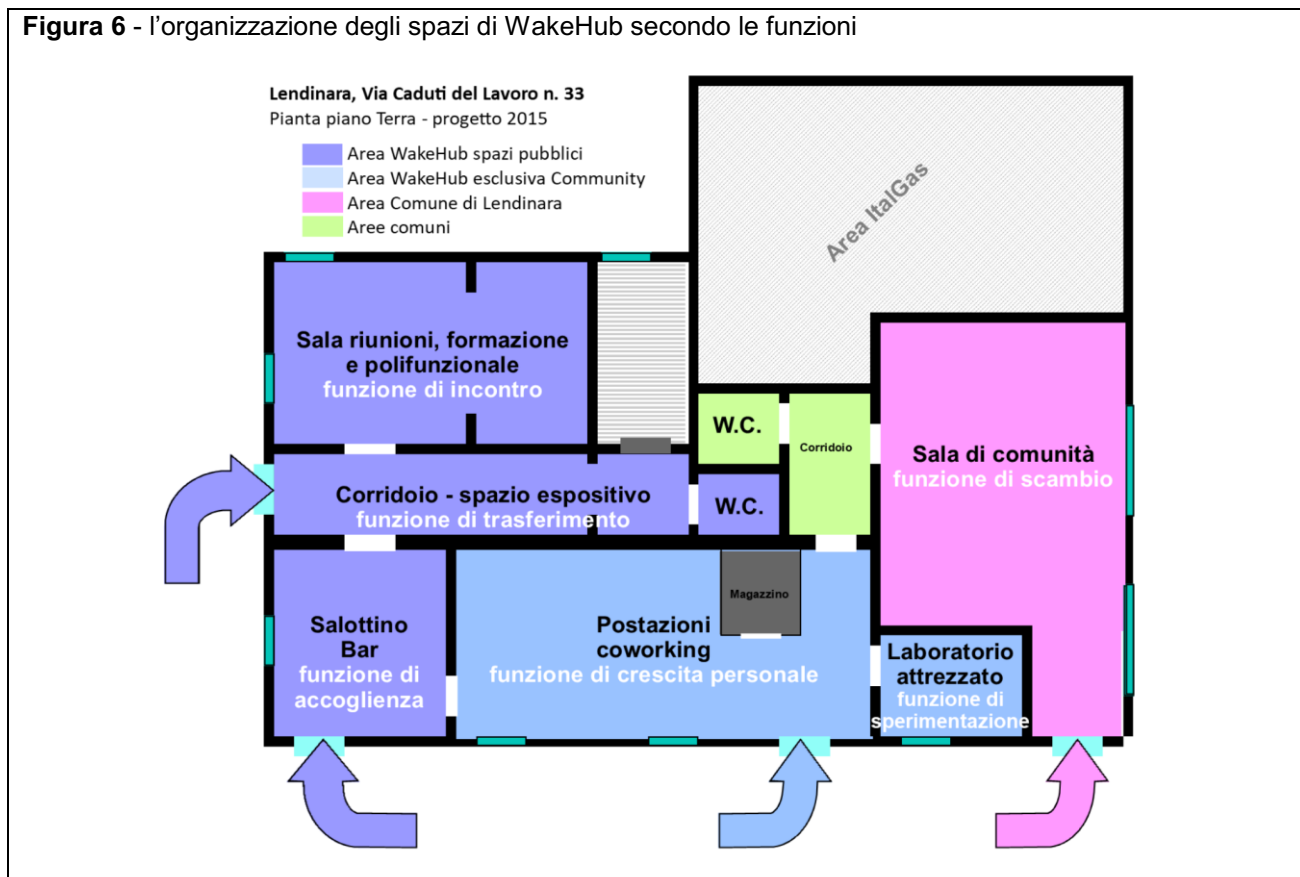
Nelle ultime righe della descrizione sembra essersi compiuto un compito evolutivo e lo spazio, prima oggetto di costruzione e identificazione di progetti individuali, sembra via via assumere un’identità propria. Le storie delle persone che lo abitano e gli avvenimenti che in esso si realizzano sono il romanzo di formazione dello spazio stesso, in cui l’identità si incarna, trascendendola. Non solo. Lo spazio da timida suggestione disposta a riformularsi sulle proprie esperienze, assume personalità motivando e dando origine a ulteriori rappresentazioni. Orienta l’azione e, in esso, si ridefinisce.

9.3.2 – La nuova destinazione d’uso.

La riconversione di GioLend, spazio polifunzionale dall’identità composita, a WakeHub, contenitore unico, è sostanziale. Mentre il primo accostava spazi con funzioni differenti a seconda dei compiti a cui avrebbe dovuto assolvere, il secondo li unifica in un’unica missione, rendendoli modulari.

Lo spazio, nel suo complesso, assume una missione tanto chiara, quanto indefinita: permettere di fare cose, senza sapere quali. Con questa premessa si è data priorità non a ciò che negli ambienti sarebbe avvenuto, ma alla funzione a cui gli ambienti avrebbero dovuto rispondere: *accoglienza, incontro, crescita personale, sperimentazione e trasferimento*. Nella mappa del piano terra, riportata in figura 6, gli spazi assumono una nuova destinazione di utilizzo, in cui la funzione non è dichiarata, ma sottesa. Lo spazio è progettato con consapevolezza, affidandovi un ruolo proattivo nella determinazione degli esiti di progetto.

Figura 6 - l'organizzazione degli spazi di WakeHub secondo le funzioni



9.3.3 – WakeHub: le persone

L'analisi proposta nelle parti 1 e 2 suggerisce che uno spazio prima di essere proposta è risposta. Da un lato elabora e anticipa una domanda ancora inespressa, dall'altro necessita di una connessione diretta con la soddisfazione di un bisogno immediato. In altre parole, potremmo dire che lo spazio di innovazione sociale così come interpretato da WakeHub è una possibile soluzione ad un problema che ancora non viene posto, in qualche modo latente e che necessita della convergenza su un'esperienza che dà risposte a bisogni più immediati e urgenti, per definirsi.

L'occupabilità, lo scambio di competenze, la propulsione all'innovazione... ma, in concreto: "perché abitare WakeHub"? Pur collocandosi in un orizzonte di senso e in una visione ampia, tali da renderlo desiderabile, lo spazio necessitava di dimensioni più immediatamente prendibili, quali la disponibilità di una postazione di lavoro gratuita, la possibilità di imparare ad usare attrezzature con tecnologie di ultima generazione, conoscere persone interessanti, promuoversi... La dimensione dell'azione, dell'utilità di uno spazio orientato a "fare cose", non si sarebbe potuta risolvere declinandone le funzioni, ma esprimendosi nei verbi che ne avrebbero mosso le iniziative, come riportati per esteso nella sezione 5.3 del progetto:

Volendo riassumere lo spirito del progetto con cinque parole chiave, utilizzeremo le seguenti:

VALORIZZARE > Wake-Hub punta a valorizzare i codici utilizzati dalle nuove generazioni e la loro capacità di offrire una visione dell'esistente e del possibile attraverso un innovativo utilizzo. Valorizzare i giovani e i loro saperi, per valorizzare il territorio e le comunità in cui essi vivono.

CONOSCERE > Wake-Hub si pone come spazio di ricerca e approfondimento degli strumenti multimediali e degli oggetti (patrimonio storico-culturale-sociale locale) che grazie ad essi si andranno a descrivere.

CONNETTERE > Wake-Hub si candida quale spazio di contanimazione tra nativi digitali con orientamento creativo e professionale a favore del territorio, delle organizzazioni e delle comunità che lo abitano quale ambito di applicazione.

PRODURRE > Wake – Hub misura i propri effetti non solo attraverso percorsi, ma soprattutto attraverso le produzioni che esso genera, siano esse più o meno sperimentali.

OCCUPARE > l'idea che le competenze sviluppate in ambito espressivo e creativo possano trasferirsi ed evolversi in percorsi professionali viene tenuta debitamente presente sia ospitando nello spazio start-up d'impresa, sia promuovendo iniziative di sostegno dell'imprenditorialità giovanile con i partner di progetto (De Stefani, 2015).

È interessante notare che provando ad immedesimarsi in un aspirante frequentatore dello spazio, attraverso ciascuno di questi verbi si sarebbe potuta declinare una diversa aspettativa ed intenzione verso la quale l'ambiente, le sue dotazioni e attività non si sarebbero potute porre solo a servizio, ma in interazione.

WakeHub, è ancora un'idea dei progettisti, un'intuizione la cui corrispondenza all'efficacia va verificata. Di qui, un progetto che delinea uno scenario desiderabile e dispone gli strumenti per realizzarlo, ma senza definire in modo preciso le tappe del processo. Anzi, definendo che le tappe del processo avrebbero coinciso con la realizzazione di piccoli obiettivi personali, in una direzione comune, lo spazio e la sua forza ispiratrice erano determinati dalla possibilità di proiettarvi dimensioni di sviluppo individuale in un contesto collaborativo. L'intuizione, dunque, doveva agganciarsi alla motivazione, al progetto di vita, a quella funzione di sviluppo personale citata sopra, di cui lo spazio avrebbe dovuto essere il *dispositivo di propulsione*. Serviva evolvere l'ambizione in un progetto, in un desiderio concretamente configurabile in un atto fondativo. Di qui l'idea di spogliare lo spazio di tutto, dei mobili, delle connotazioni che lo avevano preceduto e di aprire un cantiere. Dal punto di vista metodologico, la costruzione di senso, in un progetto così ambizioso, non poteva che avvenire attraverso la definizione di un disegno comune in cui la prospettiva avrebbe orientato le richieste, ma senza limitarle, semplicemente costringendole a definirsi lungo *punti di appoggio* comuni, coincidenti nello spazio fisico da rigenerare. Nel 2016, una volta ottenuto il finanziamento regionale per il progetto "centro di ricerca e produzione giovanile Wake-Hub!", l'équipe degli animatori conduce uno studio

comparativo con altre esperienze, in particolare On/Off a Parma e SmartLab a Rovereto, adottando il metodo della call pubblica per illustrare la proposta a possibili co-founder.

Dopo una fase di gestazione di circa 3 mesi dall'incarico, Il Raggio Verde pubblica il sito www.wakehublab.org e il 14 giugno 2016 carica l'avviso "Cercasi co-founder". Questi i punti salienti di un invito semplice e diretto ad intercettare giovani con un potenziale creativo ed il desiderio di svilupparlo e amplificarlo in un contesto nuovo, tutto da costruire:

Nasce a Lendinara WakeHub, lo spazio collaborativo di nuova generazione in cui far abitare, coltivare e crescere il tuo progetto di impresa digitale o multimediale. Un progetto innovativo che punta sulla condivisione di spazi, attrezzature e conoscenze, capaci di generare benefici per i fruitori diretti e l'intera comunità locale (...) Un punto di dialogo con altri hub locali diversamente specializzati e capace di creare un effetto moltiplicatore delle potenzialità di ciascuno. Un laboratorio in cui proporre, sperimentare e crescere in una logica di apprendimento continuo e intergenerazionale, in cui le dotazioni di spazi e tecnologie sono opportunità di incontro e formazione. (...) Se il progetto ti interessa/incuriosisce e hai meno di 30 anni (ma almeno 18) puoi diventare co-founder di Wake-Hub! Invia una breve descrizione del tuo profilo e delle tue motivazioni compilando la scheda che trovi sul sito e partecipa, senza impegno, all'incontro di presentazione.

Va considerato che lo spazio insisteva su un Comune che sfiorava appena i 12mila abitanti, quindi l'appello si sarebbe rivolto ad un'area più ampia, del raggio di circa 15 km, che si rivolgeva a Lendinara e Badia Polesine come centri di riferimento. Rispondono 8 giovani, 6 ragazzi e 2 ragazze. 3 laureati professionisti free lance, 4 studenti universitari e uno studente medio. Parte dai colloqui e dall'ascolto delle loro aspirazioni idee sullo sviluppo dello spazio a servizio della crescita di ciascuno, la richiesta di investire i successivi 3/6 mesi nella più puntuale definizione del progetto, anche individuando le attrezzature da acquistare.

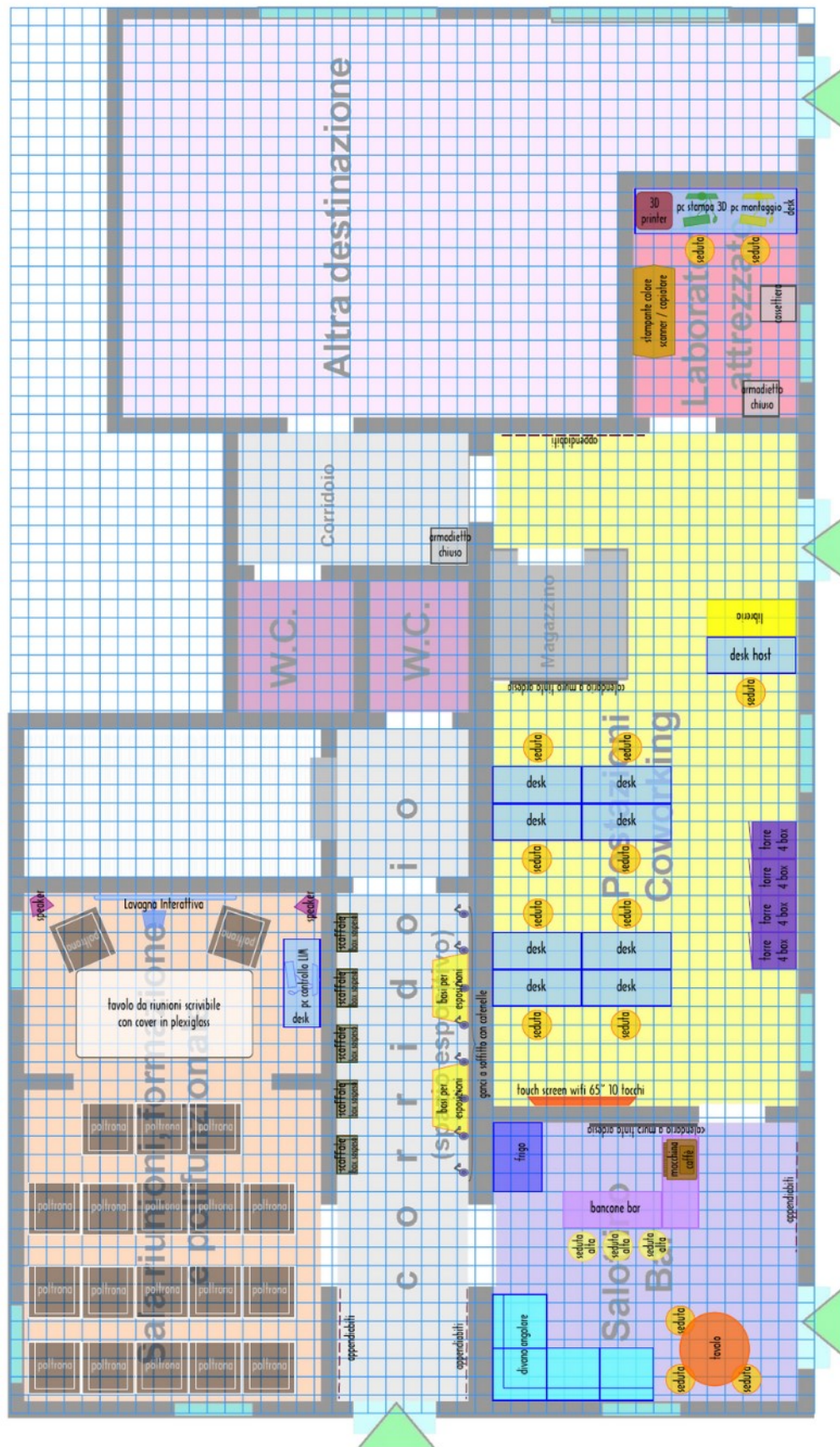
Nei mesi successivi l'immobile di via Caduti del Lavoro 33 è oggetto di sopralluoghi e incontri in cui le intenzioni di ciascuno si incrociano con le necessità degli altri. Le richieste si modificano e mediano in spazi e dotazioni comuni, in progetti di arredo e attrezzature che in parte si ispirano ad altre realtà grazie a visite studio (in particolare quella a Officine On/Off a Parma, il 6 ottobre 2016) e confrontandosi con esperti nei laboratori di progettazione spazi (si vedano gli allegati da 4 a 7) fino ad arrivare al progetto riportato in figura 7.

Al di là del percorso partecipativo, proprio del metodo dell'animazione adottato dall'équipe di progetto, gli elementi che è interessante evidenziare sono:

- la proiezione delle aspirazioni personali su uno spazio in grado di accoglierle;
- la definizione di una prospettiva di sviluppo capace di innestarsi in una dimensione fisica capace di sostenerla, traducendosi in progetto;

WAKEHUB progetto organizzazione spazi, arredi e dotazioni - ottobre 2016

Figura 7 - nell'immagine la tabella millimetrata utilizzata nei laboratori di progettazione, con le dotazioni e gli arredi stabiliti dai co-founder di WakeHub



- la mediazione degli obiettivi personali in una prospettiva di gruppo, incarnata nello spazio in via di definizione.
- l'incidenza sulla realtà e la concretezza dell'atto trasformativo dello spazio: da ambiente designificato a *cornice di senso* con un atto creativo che *nomina, costruisce e regola* il funzionamento degli spazi.

I passaggi appena elencati, nel giro di 6 mesi creano i presupposti per la formazione di quella che, successivamente, sarà nominata la "Community di WakeHub", ovvero il gruppo di persone che sovrapponendo un progetto personale al destino dello spazio, ne diventa l'anima. Ancora una volta, come avvenuto con l'apertura del Centro Giovani "OKappa" nel lontano 2003, si ripete quello che, tra il 2016 e il 2017, oggi viene raccontato come un mito fondativo anche se a distanza di pochi anni.

L'atto cosmogonico si ripete, ma questa volta è frutto di una chiara intenzionalità progettuale. Lo spazio da proposta diventa desiderio, investimento e atto trasformativo che trasferisce nel gesto di una pennellata per tinteggiare una parete tutta la carica di attribuzione di significato a ciò che abiterà quella sala. Ogni arredo è pensato, ogni dotazione è richiesta, ogni soluzione è mediata e ogni ambiente nominato. Nelle foto della figura 8 alcuni momenti chiave del processo fondativo.

L'idea di una Community, ovvero di un soggetto collettivo co-gestore dello spazio, costituito dai co-founder prima e dai coworker, poi, consisteva nella definizione di un organismo alternativo alla cooperativa capace di identificarsi interamente negli spazi e nella missione di WakeHub, possibilmente nella prospettiva di sopravvivere e andare oltre il ruolo della cooperativa stessa. Per rendere attrattivo l'ingresso nella community, al di là della citata call si sono attivate iniziative utili a promuovere un movimento di giovani creativi con spirito imprenditivo, che potessero individuare una propria possibile realizzazione non solo grazie allo spazio e alle attrezzature, ma anche con opportunità di finanziamento delle proprie idee, se realizzate nell'ambito di WakeHub. Nasce dunque il bando "CreHo Valore", in collaborazione con un locale istituto di credito, con lo scopo di incentivare l'ingresso nella struttura con una propria idea di impresa. È in questo contesto che, nel marzo 2017, si presenta pubblicamente il primo nucleo di coworker, illustrando il bando e inaugurando lo spazio espositivo che avrebbe loro consentito di presentare i propri prodotti. Un business consultant, un fotografo, una wedding designer, una fumettista e un autore di magliette, con profili completamente diversi tra di loro si identificano nella proposta e diventano il volto, l'intenzione e la tensione evolutiva in cui si proietta e realizza lo spazio.

Figura 8 - nelle immagini alcuni dei momenti salienti delle fasi di formazione della Coworkers Community

Visita studio a Officine On/Off - Parma Ottobre 2016



Incontri e laboratori di progettazione a WakeHub - Ottobre/Novembre 2016



Rigenerazione degli spazi di WakeHub - Novembre/Dicembre 2016



presentazione e lancio della Community di WakeHub - Dicembre 2016/Febbraio 2017



Scheda 1 – evoluzione composizione Coworkers Community di WakeHub												
Profilo	Genere	Anno nascita	Richiesta in ingresso	Dotazioni e spazi richiesti	Risposta a bando co-founder	Permanenza nella Community						
						2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
1. Ingegnere informatico	M	1995	Curiosità/ non definita	-	X							
2. Ingegnere informatico	F	1992	Occupazione	-	X							
3. Architetto	F	1988	Curiosità/ non definita	-	X							
4. Videomaker	M	1991	Occupazione	-	X							
5. T-shirt maker	M	1999	Reti e formazione	Spazio espositivo, vinyl cutter	X	X	X					
6. Business designer	B	1989	Reti e spazi coworking	Internet, sala meeting, postazione coworking	X	X	X	X	X	X	X	X
7. Fotografo	M	1989	Reti e innovazione	Sala meeting, postazione coworking, sala posa	X	X	X	X	X	X	X	X
8. Fumettista	F	1992	Spazi espositivi	Spazi espositivi, copiatore			X	X	X	X	X	X
9. Wedding designer	F	1990	Spazi espositivi	Spazi espositivi			X					
10. Maker	M	1999	Utilizzo dotazioni	Internet, PC, stampante 3d, postazione coworking			X	X	X	X	X	X
11. Writer	M	1993	Spazi di sperimentazione	Muri esterni					X	X	X	X
12. Progettista sociale	F	1980	Reti	Sala meeting					X	X	X	X
13. Consulente in comunicazione	F	1987	Reti	Sala streaming						X	X	X
14. Falegname 4.0	M	1988	Reti	Laser cutter							X	X
15. Counselor	F	1987	Spazi d'impresa	Sala riunioni, sala streaming, sala posa							X	X
16. Maker	M	1997	sperimentazione	Internet, PC, stampante 3d, postazione coworking							X	X
Figure di progetto												
17. Animatore sociale	M	1975			X	X	X	X	X	X	X	X
18. Event planner	F	1980			X	X	X	X	X	X	X	X
19. Animatrice digitale	F	1989					X	X	X	X	X	X
20. Animatrice digitale	F	1996									X	X

Nella scheda 1 sono riportati i profili dei componenti la Coworkers Community dall'adesione al bando per co-founder nel 2016, fino al gennaio 2022. Per ciascuno di essi si sono rilevati la richiesta iniziale e l'indicazione delle implicazioni nello spazio (dotazioni e ambienti richiesti).

Come anticipato, WakeHub insiste su un territorio circoscritto, quindi i numeri su cui può contare sono altrettanto ridotti, ma per la longitudinalità dei dati raccolti questi sembrano essere comunque significativi nell'evidenziare che l'adesione e la permanenza nella Community siano anche coincisi con una chiara identificazione dell'uso dello spazio, sempre posto quale punto di snodo e sviluppo della relazione con le attività. Osservando i profili, emerge quanto l'ipotesi di aggregare una comunità di talenti con competenze specifiche in ambito tecnologico si fosse trovata di fronte a figure con aspettative indefinite o orientate ad una richiesta di lavoro che ne hanno fatto naufragare l'adesione, oltre la mera fase di progettazione e dotazione dello spazio. Un interesse maggiore si è rilevato da parte di piccoli professionisti residenti nei comuni limitrofi a Lendinara, che avessero in comune rapporti lavorativi fuori provincia come free lance, tali da non permettere loro di avere una rete locale di colleghi e uno spazio di lavoro in cui potersi confrontare con altri. Per la prima generazione di co-worker la prima dimensione su cui si è riscontrato un interesse, più che per il contenuto stesso, è stata la richiesta di "trovare casa", di abitare uno spazio condiviso in cui riorganizzare i pensieri e condividere la prospettiva. Sono queste le figure che, in tutti i sensi, investono nel progetto di fondazione di WakeHub anche proponendosi come "resident coworker", ovvero figure dotate di chiavi e responsabilità piena sull'hosting della struttura.

Il secondo gruppo di coworker, unitosi a queste sparute avanguardie tra il 2017 e il 2019, ha aderito alla proposta soprattutto in virtù della narrazione che andava costruendosi su uno spazio in progress, aperto al possibile, nel quale chi avesse un progetto avrebbe potuto "darvi forma".

9.3.4 – Abitare WakeHub: il patto con la Community

Il progetto della Coworker Community ha una corrispondenza diretta con l'idea di "abitare" e di costruzione di un dispositivo capace di promuovere la valorizzazione del potenziale dei soggetti, dei gruppi e delle comunità. Incarnare nell'atto generativo dello spazio una, seppur piccola, comunità di persone avrebbe consentito non solo di condividerne la progettazione concreta, bensì di allargare il confronto sulle rappresentazioni e proiezioni di sé sullo spazio, passando da ambizioni individuali a progetti di gruppo con, come vedremo, implicazioni dirette sulla comunità. Come un gioco di centri concentrici, dallo

staff educativo l'azione si allarga ai co-founder, poi ai co-worker fino ad arrivare, finalmente, al territorio. Lo spazio desiderato, richiesto e immaginato, si concretizza e consolida nella riorganizzazione degli ambienti, nel colore alle pareti, nell'ordine e nel montaggio di arredi e attrezzature, fino alla sua presentazione pubblica di cui lo spazio è corpo e la community è anima, come rappresentato nella figura 9.

Figura 9 - rappresentazione dei livelli di coinvolgimento di soggetti e reti



Nello sviluppo di WakeHub si assiste ad una evoluzione inattesa, dettata proprio dallo scarso numero di coworker disponibili, tali da non riuscire ad organizzare sufficienti turni di hosting per rendere il servizio pubblico. Come aprire un co-working senza poterlo tenere aperto, in assenza di risorse per riconoscere gli host? Inizia qui una proposta di “scambio” e di investimento sulla responsabilità di tutti i primi co-woker, ovvero ottenere immediatamente le chiavi di tutta la struttura entrando a far parte di una associazione che ne avrebbe condiviso la responsabilità, in cambio dell'utilizzo gratuito della stessa. Anzi, l'utilizzo non sarebbe stato gratuito, ma stabilito ad effettivo utilizzo di spazi e dotazioni con un canone che avrebbe costituito il fondo per l'acquisto di materiali di consumo e le manutenzioni. Alternativa al versamento delle quote, realizzare almeno una attività a favore della comunità – un corso, una conferenza, un laboratorio, una mostra, una presentazione... - per il valore equivalente l'utilizzo dello spazio. Una chiave grazie alla quale nel primo anno si sono garantite 5 attività di base, che nel corso degli anni sono via via cresciute a 10 all'anno senza costi per la gestione e a cui si aggiungono tutte le attività finanziate/retribuite di cui i co-worker stessi sono diventati co-progettisti o collaboratori in un circuito virtuoso con 89 attività programmate nel triennio 2019-21, di cui 64 effettivamente realizzate a causa dell'emergenza sanitaria, per un totale di 1.727 adesioni.

9.3.5 – WakeHub: le attività e la capacità generativa

È nelle attività che il pensiero sugli spazi e le sue dotazioni assume in modo tangibile una rilevanza. Se l'ipotesi di base è comprendere se e come la consapevolezza nell'uso degli spazi consenta il raggiungimento degli obiettivi di progetto (specifici, in questo caso), è necessario ricollegarsi agli obiettivi originari, disponibili nella sezione 8 del formulario e associarli agli spazi in cui poi si sarebbero realizzati come indicato nella scheda 2, da correlarsi con il dettaglio della dotazione di cui si sarebbe potuti avvalere nella scheda 3.

Scheda 2 - correlazione tra obiettivi di progetto e spazi											
Obiettivi come descritti nella sezione 8 del progetto "Centro di ricerca e produzione giovanile Wake-Hub!" disponibile come allegato 3.	Piazzale esterno	Parco laterale	Facciata	Coworking	Lab	Sala Relax	Gallery	Sala Meeting	Cucina con soggiorno	Sala posa	Sala riunioni
a) creare un hub di opportunità capace di intercettare e promuovere le risorse comunicative ed espressive dei giovani;											
b) creare contesti di incontro, scambio ed emersione specificità adolescenti e giovani;											
c) strutturare percorsi di valorizzazione, sviluppo e potenziamento delle abilità e delle competenze delle nuove generazioni;											
d) favorire l'emersione e coltivazione di idee e percorsi innovativi;											
e) attivare ambiti di sperimentazione in cui i giovani possano verificare la propria efficacia, con particolare riferimento alle competenze specifiche dei nativi digitali;											
f) patrimonializzare il capitale sociale generato in contesti protetti connettendolo con il tessuto sociale, culturale ed economico locale;											
g) accompagnare i giovani nella definizione di un profilo professionale improntato sull'occupabilità in una prospettiva di progressiva autonomia;											
h) valorizzare i punti di vista giovanili con linguaggi creativi;											
i) promuovere il dibattito culturale e l'incontro con la comunità grazie ad eventi in cui aggregazione e multimedialità si fondano in maniera originale;											
j) attivare un incubatore di idee e creatività in cui il co-working sia metodo e non soluzione logistica.											

L'ovvietà delle correlazioni è solo apparente se si pensa che gli spazi non sono stati utilizzati in conseguenza ad una disponibilità, ma organizzati e dotati a partire da

un'analisi cosciente di vincoli e opportunità che questi avrebbero potuto generare, in virtù delle funzioni che avrebbero dovuto promuovere e della possibilità che queste fossero rese accessibili nel modello organizzativo e di partecipazione, come abitabili e proprie.

Scheda 3 - dettaglio spazi e dotazioni al 6 aprile 2019 (inaugurazione ufficiale WakeHub)			
Ambiente	Logistica	Arredi	Dotazioni
Sala relax	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso diretto sul piazzale con porta autonoma - Accesso interno a sala coworking - Accesso interno a gallery - Finestra a vastistas con tenda oscurante 	<ul style="list-style-type: none"> - Tavolo bar con sedute alte - 4 sgabelli - 1 divano 3 posti - 1 tavolo circolare in cristallo - 3 sedie da ufficio con ruote - 1 scaffale - 2 cestini 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 forno microonde - 1 frigorifero - 1 macchina del caffè - Wi-fi
Sala coworking	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso diretto sul piazzale con porta autonoma - Accesso interno a sala relax - Accesso interno al lab - Accesso interno al corridoio wc - Accesso al magazzino - 2 finestre doppie con tende oscuranti 	<ul style="list-style-type: none"> - 8 tavoli mobili per postazioni coworking - 8 sedie da ufficio con ruote - 1 scaffale porta borse - 1 attaccapanni - 1 orologio da parete - 1 divano due posti - 1 cassetiera con espositori - 2 cestini - 1 bacheca 	<ul style="list-style-type: none"> - Schermo a parete 55" moulitouch - Copiatore multifunzione - Plastificatrice - Taglierina - Wi-fi
Lab	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso esclusivo su sala coworking - 1 finestra doppia con inferriata e tapparella oscurante 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 tavolo lungo a parete - 3 sedie da ufficio con ruote - 1 tavolo da lavoro - 1 cestino 	<ul style="list-style-type: none"> - PC montaggio e grafica 3d - Tavoletta grafica - Stampante 3d - Vinyl cutter - Laser cutter - Router - 1 cassetta pronto soccorso - Wi-fi
Sala meeting	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso esclusivo su gallery - 3 finestre oscurate con grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> - 26 sedie meeting - 3 sedie relatore - Tavolo riunioni/conferenze - Tavolo porta pc - Espositore con loghi - 3 cestini 	<ul style="list-style-type: none"> - Lim completa (lavagna, casse, PC e proiettore) - Wi-fi
Gallery	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso su piazzale laterale - Accesso a sala relax - Accesso a sala meeting - Accesso a locali caldaia - Accesso a scala piano 1 - Accesso a WC 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 cubi sospesi per esposizione - 3 scaffali bassi per esposizione - Catenelle con ganci e 10 cornici 	<ul style="list-style-type: none"> - 16 punti luce a sospensione - Wi-fi
Cucina con soggiorno	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso al corridoio - 2 finestre con persiana 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 tavoli da pranzo - 8 sedie - 2 divani a 2 posti - 1 divano autoprodotta - 1 cestino - 1 piano cucina in acciaio - 1 dispensa sospesa in acciaio 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 cucina a gas con 4 fuochi e forno - Lavastoviglie - Cappa aspirante - Lavello - Frigorifero - Wi-fi
Sala riunioni	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso al corridoio - 2 finestre con persiana 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 libreria - 1 portatv - 1 tavolo da riunioni ovale - 1 tavolo - 8 sedie da ufficio - 1 cestino 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 lampada con piantana - 1 SmartTv - 1 pc portatile - Wi-fi
Sala posa	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso al corridoio - 2 finestre con persiana 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 divano 2 posti - 2 tavoli - 1 mobile basso con 2 ante - 4 sedie da ufficio - 2 sedie meeting - 1 cestino 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 fondale di posa + cavalletti - 4 fari da posa - 1 pc - 1 stampante fotografica - 1 cavalletto fotocamera - 1 fotocamera 4k - 1 SmartTv - Wi-fi

Prima di analizzare, nello specifico, quanto realizzato e come lo spazio abbia dato forma all'azione (e viceversa) suggeriamo di rileggere le colonne 2, 3 e 4 della scheda 3 come unità a sé stanti, come elenchi fini a se stessi. Non ci riusciamo. Se quanto abbiamo proposto nella prima parte di questa ricerca è risultato efficace e i primi paragrafi dello studio di caso sono stati esaustivi, non riusciamo a considerare possibile un progetto di comunità come proposto scindendolo dagli elementi strutturali e le dotazioni che lo consentono. La macchinetta del caffè per favorire l'accoglienza all'ingresso di un evento di presentazione e la reciproca conoscenza. La riservatezza e tranquillità della sala posa in uno spazio ovattato, quasi segreto, al primo piano, in cui fare scatti professionali con la propria start-up o tra amici durante un laboratorio. La piccola fabbrica dei sogni accessibile ai pochi abilitati dal coworking, con un'inferriata che la protegge e il buco di scarico della Co2 del lasercutter sulla parete esterna, da un lato condizione, da un lato esperienza di riconoscimento nel momento in cui sarà finalmente possibile accedervi. Le attività nascono nello spazio di progetto e lo spazio di progetto nasce in funzione delle stesse. Le esperienze che vi si realizzeranno vi apporteranno un valore identitario aggiuntivo, frutto di quanto si sedimenterà nella vicenda di persone e luogo.

A partire dal progetto iniziale, che ha dato origine alla rigenerazione dello spazio, con un orientamento allo sviluppo delle competenze dei giovani in una prospettiva di aumento dell'occupabilità, WakeHub ha perfezionato una mission votata ad individuare nel polo di via Caduti del Lavoro 33 un crocevia di innovazione, in cui l'abilitazione e l'uso delle tecnologie digitali dovessero essere sia uno strumento che una rappresentazione dell'apertura al futuro, al possibile, in un ambiente in cui potessero fungere da medium per l'incontro, il confronto, l'apprendimento, l'imprenditorialità e l'aggregazione.

Nella scheda 4 sono riportati i progetti che, a partire dal 2016, sono nati e si sono realizzati a WakeHub.

Guardando in modo analitico tutte le attività proposte e i report di progetto risulta centrale il ruolo svolto dal Makers Lab, ovvero dall'unità che unisce gli spazi del coworking al lab, in un laboratorio di formazione aperto alla comunità in cui si possono alternare corsi di formazione per start-up d'impresa, workshop sull'utilizzo di Arduino per maker di ultima generazione, la progettazione di una mappa per non vedenti con la stampante 3d, corsi di podcasting per over65 o laboratori di fabbricazione digitale per preadolescenti. L'*apprendimento* e la *produzione* in uno spazio di *sperimentazione* sono le attività caratterizzanti WakeHub, attraversando le generazioni a partire da una legittimazione che sembra essere più circoscritta ad un target di età (giovani), per poi estendersi verso il

basso e verso l'alto, fino all'inaugurazione dell'officina per il bricolage digitale dedicata agli over 65.

Qui, l'inclusività non è determinata da una dichiarazione d'intenti, bensì dalla disponibilità di soluzioni tecniche e operative di capaci di dare risposte e offrire esperienze alle persone. I macroprogetti, contenitori di una molteplicità di azioni, accanto a progettualità più minute, vedono tutte il coinvolgimento attivo della stessa unità di coordinamento del progetto assieme a elementi via via diversi della Coworkers Community in essi impiegati anche con l'obiettivo di allargarla, in una prospettiva di realizzazione dell'obiettivo originario di promuovere occupabilità.

Scheda 4 – riepilogo della generatività progettuale dello spazio nel periodo 2016-2022										
Principali macro-progetti	Breve descrizione	Target	Principale fonte di finanziamento	Anno di realizzazione						
				2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Centro di ricerca e produzione giovanile "WakeHub"	Formazione di una comunità di creativi digitali per la valorizzazione del territorio	Giovani 18-30 anni e comunità	Regione del Veneto	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Polesine Distretto Creativo	Network spazi creativi	Giovani 18-30 anni e comunità	Regione del Veneto	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Polesine DC 2	Network spazi creativi	Giovani 18-30 anni e comunità	Regione del Veneto	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
#sPOSTati	Alfabetizzazione e aggregazione digitale	Preadolescenti	Con i Bambini	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
In Tutti i Sensi	Sviluppo di tecnologie per l'accessibilità turistica	Persone con disabilità e territorio	Fondazione CaRiPaRo	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Generazioni in Rete	Alfabetizzazione digitale e aggregazione digitale	Over 65 e comunità	Regione del Veneto	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Un parco di storie	Iperparco di storytelling digitale	Over 65 e comunità	Regione del Veneto	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Smart Country	Valorizzazione digitale delle eccellenze rurali	Giovani 18-30 anni e territorio	Regione del Veneto	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022

Prendendo in esame le 64 attività realizzate nel triennio 2019-2021 per tipologia di attività, spazi utilizzati, target e coinvolgimento della Coworkers Community, emerge quanto riportato nei grafici 1, 2, 3 e 4.

È interessante notare quanto alcuni degli elementi che risultassero essere distintivi della rappresentazione dello spazio, ovvero la stampante 3d e l'attività di coworking, siano una attività marginale se non addirittura residuale se si volessero considerare i numeri, quanto

Grafico 1 - distribuzione attività realizzate a WakeHub nel periodo 2019-2021 per tipologia

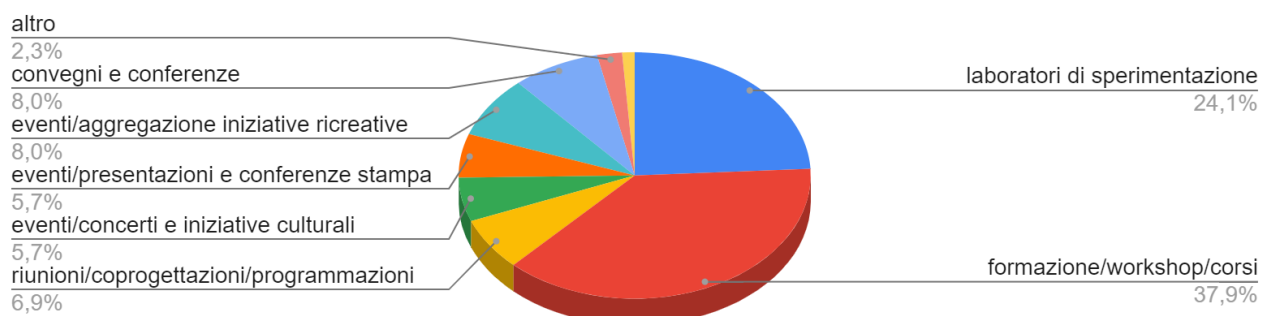


Grafico 2 – frequenza di utilizzo spazi per le attività realizzate nel periodo 2019-2021 a WakeHub

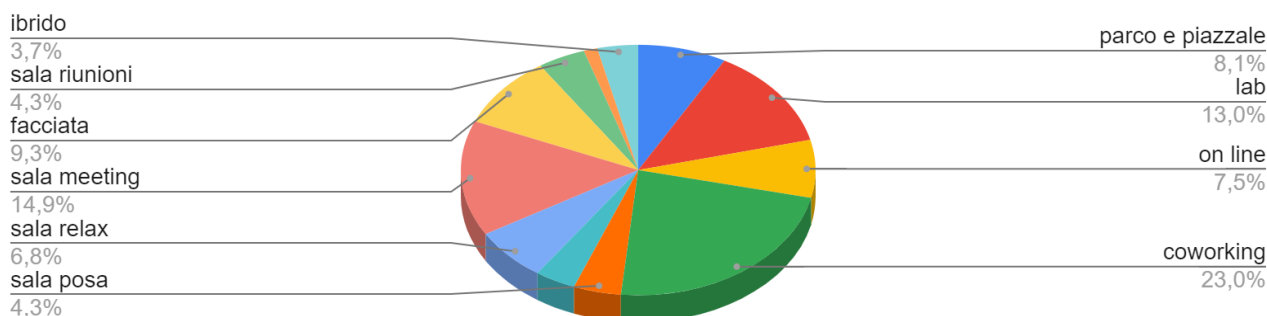


Grafico 3 – target prioritari delle attività realizzate a WakeHub nel periodo 2019-2021

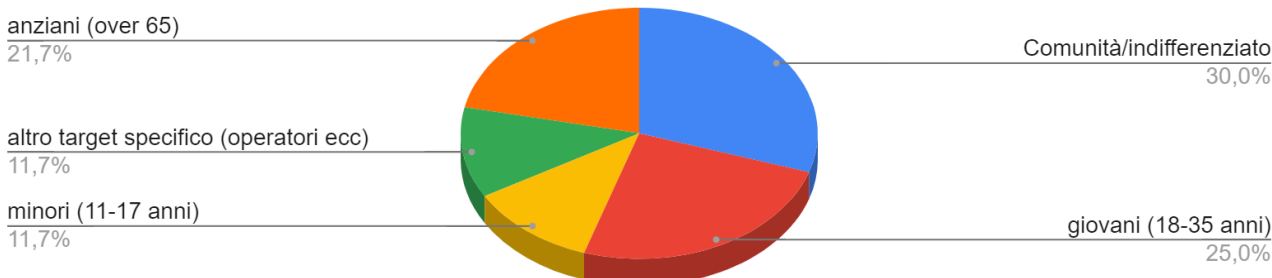
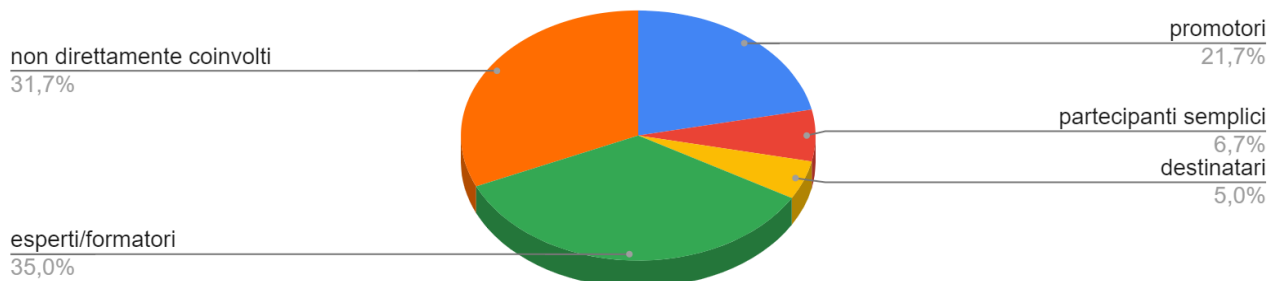


Grafico 4 – grado di coinvolgimento della Coworkers Community nelle iniziative realizzate



invece sembrano essere gli elementi da cui le persone sono più interessate e incuriosite nell'informarsi riguardo WakeHub. Gli operatori dell'équipe di progetto, composta da un coordinatore, un animatore digitale e un supervisore, raccontano, infatti, che i diversi stakeholder (amministratori, partner, giornalisti, aspiranti co-worker) nel momento in cui si

relazionano con lo spazio e le sue attività chiedono immediatamente gli orari e il numero dei coworker e di veder funzionare la stampante 3d.

È interessante notare come la stampante 3d venga usata poche volte l'anno e il coworking non abbia orari, anzi, si potrebbe quasi dire che il coworking non esista, quando invece esiste una Coworkers Community. Rileviamo, dunque, che il "potere evocativo" dello spazio sembra essere superato da ciò che effettivamente in esso accade. La stessa lettura sembra possa essere fatta per il target d'età che continua ad essere comunemente inteso come prioritario nella fascia che riguarda i giovani o addirittura le start-up d'impresa, quando invece tale quota è ridotta rispetto agli utenti complessivi di WakeHub. L'identità dello spazio sembra superare ciò che effettivamente vi accade, assegnando ad alcuni elementi simbolici un orizzonte di senso in cui ciascuno può riorganizzarsi grazie alla modulabilità di ambienti e strumenti diversamente prendibili secondo le diverse intenzionalità. La rilettura del progetto e della proposta in chiave è ogni volta differente e aderente a bisogni, desideri e aspirazioni, riconfigurabili di volta in volta in nuove *affordances* (Gibson, 1979). In altre parole, l'identità definita in modo preciso e puntuale quale hub di innovazione sociale si concretizza in spazi, dotazioni e attività che assumono un carattere simbolico che non fissa ad un'unica modalità di realizzazione, ma invita a infinite "variazioni sul tema" come si vedrà nelle figure 12, 13 e 14. Torna ancora una volta la metafora del jazz e della necessità di padroneggiare con pienezza la mission innovativa declinandola ogni volta in un mood particolare delle cui sonorità lo spazio si impregna e profuma, suggerendo nuove possibili melodie. Qui è centrale il ruolo dell'animatore sociale, con una funzione chiave nel connettere tra di loro situazioni in un universo tematico (Freire, 1970) capace di far convergere progetti individuali e di gruppo in un percorso comune e quindi collaborativo. Ciò che potrebbe urtare nell'altro e nel limite, si converte in sfida, alleanza e connessione, producendo intrecci e trame grazie all'azione di valorizzazione e rinforzo reciproci in uno sfondo integratore (Canevaro, 1988).

9.3.6 – Lo spazio di confine e il valore aggiunto delle reti

La collocazione geografica dello spazio ed il numero ridotto di abitanti hanno portato l'équipe di progetto a promuovere un sistema di alleanze e collaborazioni capace di "elevare" le attività e il raggio d'azione di WakeHub dalla territorialità prossima, spingendo a caratterizzarlo come un centro di eccellenza. L'ampio parcheggio, il parco, la presenza di una cucina e la possibilità di ospitare gruppi in più ambienti in uno spazio attrezzato e la forte caratterizzazione impressa dalla facciata, come vedremo poi, hanno nel tempo contribuito a costruirne l'identità tipica degli Hub, ben riconoscibile nel testo della card di

presentazione attività (allegato 9), pubblicata in occasione dell'inaugurazione ufficiale del 6 aprile 2019:

WakeHub è makers lab e spazio collaborativo aperto alla Comunità frutto della sinergia tra Comune di Lendinara, cooperativa Il Raggio Verde e APS Cosechesuccedono con il supporto, il sostegno e la collaborazione di Regione del Veneto - Piani Politiche Giovanili, Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo, Università di Padova, Fondazione Con i Bambini, AssociAnimAzione, Cassa Padana, PopLab e T2i. il cuore pulsante di WakeHub è la Coworkers Community, l'intreccio tra competenze e relazioni, tra digitale, innovazione sociale e imprenditorialità da cui prendono spunto e vita le attività dello spazio. Tra le figure presenti: videomaker, artigiano digitale, web designer, progettista sociale, changemaker, fotografo, fumettista, business consultant, writer, event planner. Elenco nominativo aggiornato su www.wakehublab.org

Tra gli elementi che notiamo vi è la necessità di raccontarsi delineando un orizzonte operativo che si accredita sulla base delle collaborazioni che dichiara e attiva. L'idea che lo spazio sia un punto di connessione con altre realtà, un punto di una rete di cui WakeHub è un polo locale, si evince proprio dalla quantità e qualità delle contaminazioni che è stato possibile documentare nel periodo 2019-2021 come indicato nella scheda 6.

Scheda 6 – collaborazioni con enti e organizzazioni esterne nel periodo 2019-2021

1. After Hour Comune di Albignasego	19. Forum dei Giovani di Lendinara
2. Aqua Natura e Cultura srl – Taglio di Po	20. Innovation Lab Rovigo
3. Associanimazione – Arona	21. Istituto Comprensivo di Lendinara
4. Associazione Ogni Suono – sala prove di Fiesse Umbertiano	22. Officine On/Off – Parma
5. Biblioteca di Lendinara	23. Plus Sas – Padova
6. BYC Comune di Jesolo	24. PopLab – Rovigo
7. Casco Centro per lo Sviluppo degli Apprendimenti - Parma	25. Progetto Giovani Comune di Padova
8. Cassa Padana / Popolis – Rovigo/Lendinara	26. Protezione Civile di Lendinara
9. Corte Carezzabella	27. Provincia di Rovigo
10. Clementoni	28. Regione del Veneto
11. CNR - Padova	29. Rock Music Academy
12. CoderDojo Padova	30. Rotary Club Badia-Lendinara-Altopolesine – Distretto 2060
13. Coordinamento Regionale Consulte Provinciali degli Studenti del Veneto	31. T2i – Rovigo
14. Dipartimento di Economia – Università di Padova	32. Tenuta Selmi
15. Down Dadi – Adria/Rovigo	33. Teatro Nucleo – Ferrara
16. FISPPA - Università di Padova	34. Theatre Diabolique
17. Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo	35. Unicef
18. Fondazione Con I Bambini	36. Unione Italiana Ciechi – Rovigo
	37. Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano
	38. Università di Modena e Reggio Emilia
	39. X Team Software
	40. Zeppelin Maker – Milano

Nell'elenco riportato risulta evidente la prevalenza di agenzie esterne e di enti di ricerca o organizzazioni altamente qualificate, la cui collaborazione consente allo spazio di acquisire maggiori conoscenze e al contempo autorevolezza e partecipazione ad un dibattito sullo sviluppo degli spazi di innovazione sociale che ne supera i confini territoriali,

acquisendo un ruolo di cerniera tra realtà locale e opportunità con le quali entra in dialogo. WakeHub e le sue attività, con l'universo di realtà che attiva e mette in movimento, diventa una sorta di "stargate", ben rappresentato dal murale esterno con cui si identifica, attraverso il quale accedere ad uno spazio delle possibilità.

In questo circuito aperto verso l'esterno, l'autorevolezza via via acquisita nel riconoscimento di soggetti esterni, ottiene un effetto inverso rispetto alla competitività che in qualche modo si sarebbe potuta verificare con altre realtà locali, se la dimensione di sviluppo fosse rimasta nell'immediata prossimità.

Anche se WakeHub è in minor parte frequentato dai residenti nell'area comunale e limitrofa, è visto come un valore aggiunto se consente alla comunità di accedere ad esperienze di cui l'identità territoriale lendinarese si possa comunque nutrire entrando in dialogo. "Avere" l'ospedale oncologico, il centro di ricerca sperimentale, la pista di motocross, costituiscono elementi che consentono ad un territorio di raccontarsi per il potenziale che in quell'ambito è capace di esprimere, anche attraverso una forza attrattiva che non si risolve nel consumo da parte dei suoi abitanti. Le dinamiche di "politiche" e visibilità locale non avrebbero probabilmente lasciato altrettanto spazio a WakeHub se questo fosse entrato con maggiore incisività nelle logiche minute della cittadina e del suo circondario, dando invece spazio a ciascuno di potersene avvalere per goderne dei servizi e dei benefici identitari nei quali rispecchiarsi: "avete visto cosa succede a Lendinara?"

9.4 – WakeHub: un possibile modello operativo

Progetto, persone, attività e reti, convergono e prendono forma nello spazio in cui si realizzano, dandovi essi stessi forma, in una reciproca costruzione di significati e rappresentazioni per i soggetti coinvolti. Lo spazio, da saturo, iperidentificato da identità precedenti, è stato rigenerato senza cancellarne la storia, ma aggiungendovi un nuovo capitolo, nel quale vediamo esservi elementi di continuità e innovazione.

9.4.1 - WakeHub: lo spazio come dispositivo pedagogico

Il primo elemento su cui soffermarci è proprio la "rigenerazione", ovvero il processo di rivitalizzazione che parte dall'esistente per avviare un percorso nuovo e diverso sulla base degli elementi innovativi introdotti e capaci di ri-definirlo in un'integrità strutturale riconoscibile in altro da ciò che l'ha originato. La prima necessità sembra essere, dunque, il distanziamento, coincidente con lo svuotamento, la spoliatura, degli elementi connotativi più ingombranti, dove possibile. Ecco, allora, che gli arredi a caratterizzazione domestica, così familiari e tipici di una comunità e di un centro giovani lasciano spazio a forme più leggere, neutre. Gli ambienti non sono pieni, ma nemmeno spogli. L'idea che ne

sottende la disposizione è che ogni cosa possa essere vista come utile, accessibile e disponibile ad un utilizzo proprio. Arredi, attrezzature e ambienti sembrano invitare a prendere posto su una scrivania, a sedersi sul divano, a prendere un caffè e a “smanettare” con lo schermo multitouch. Il protagonista è sempre il soggetto che entra e si rivede in una nuova luce perché le dotazioni diventano protesi abilitanti che estendono il potenziale. Nulla, a WakeHub è tanto indispensabile quanto la rappresentazione che ne hanno le persone quando entrano, ovvero la parola “possibilità”. In ogni sala un suggerimento, uno spunto, una suggestione che non chiude, ma apre ad una reazione che completa, che arricchisce. La tecnologia e gli allestimenti non si esauriscono in una soluzione statica, ma dinamica e funzionale all’uso rendendo modulari gli spazi ed i loro possibili impieghi. I tavoli del coworking possono unirsi per una riunione o accostarsi al muro per un catering. Le sedie della sala meeting possono circondare il tavolo dei conferenzieri o sparire per diventare uno studio per dirette streaming. La cucina con soggiorno può accogliere le colazioni del makers camp e diventare il camerino esclusivo delle band. Il piazzale può essere spazio per un concerto o scenografia per un servizio fotografico.

Come dimostrato nei paragrafi precedenti, non vi è casualità in questi impieghi, bensì un’attenzione a considerare le attività non solo nel loro contenuto, ma anche nella loro forma, quasi a poter riconoscere un’estetica dello sviluppo progettuale nella coerenza tra obiettivi, spazi e dotazioni veicolata anche dall’effetto di rispecchiamento che queste promuovono. Organizzare lo spazio permette di riconoscere nella fisicità degli strumenti funzioni a cui i soggetti attribuiscono un significato proprio, affidandovi una propria possibilità di realizzazione. Spostare un tavolo, controllare l’inquadratura di una webcam, vedere cosa è in scena e cosa è nascosto, stabilire tempi di apertura e chiusura, di inizio e fine ed essere produttori o compartecipi di un’esperienza, di una produzione che modifica la realtà rispetto ad una condizione originaria, offre una concreta occasione di rispecchiamento di sé nell’atto trasformativo. Vygotskij la potrebbe nominare una sorta di zona di sviluppo prossimale in cui lo spazio abilita a possibilità insite nel potenziale dell’individuo che senza quell’ausilio non potrebbero compiersi, ma una volta compiute sono proprie di ciascuno.

9.4.2 – L’identità propulsiva dello spazio: il ruolo ispirazionale di WakeHub

Il progetto, scritto nel 2015 e avviato nel 2016, inizia l’operatività presso lo spazio dal gennaio 2017, ma solo dopo 20 mesi di attività avverrà l’effettiva inaugurazione. La scelta

si spiega esattamente con la necessità e i tempi di riconfigurazione, utili a maturare e ad essere riconoscibile con un'identità propria, che potesse non essere percepita artificiale. Se si conferma l'ipotesi che la struttura ne sia il corpo e la Community l'anima, possiamo utilizzare la metafora dello sviluppo evolutivo per spiegare l'opportunità di "proteggere" il processo di definizione dello spazio dall'urto delle possibili contraddizioni a cui un'identità ancora fragile si sarebbe potuta esporre. Dichiararsi con termini altisonanti quali "innovativo", "incubatore", "collaborativo" necessitava di esperienze e precedenti che ne dimostrassero l'effettiva natura. Di qui la scelta dell'équipe operativa di realizzare iniziative episodiche e curate che consentissero alla nascente Community di acquisire un bagaglio di esperienze utili ad orientarne l'azione non per condizionarla, ma per aprire il ventaglio delle possibilità. Seppur pensato nella sua integrità, il processo di significazione degli ambienti avviene "metro quadro per metro quadro", proprio per non spaesare. Nella scheda 6 vediamo che sono ben 9 le presentazioni che hanno preceduto l'inaugurazione di WakeHub, con avvii via via parziali, funzionali all'utilizzo delle sue singole porzioni.

Scheda 6 – successione dei momenti di presentazione pubblica degli spazi		
Data	Primo utilizzo/inaugurazione	Aree interessate
17 Dicembre 2016	presentazione dello spazio con diretta facebook	On line dalla sede municipale di Lendinara
14 Gennaio 2017	primo laboratorio di stampa 3d in Coworking e Lab	Coworking, Lab
11 Febbraio 2017	presentazione bando CreHo Valore in Sala Meeting	Sala meeting
24 Marzo 2017	presentazione pubblica della Community con inaugurazione della Gallery	Gallery, sala relax e sala meeting
4 aprile 2017	primo utilizzo del prato laterale come campo di volo per corso sui droni	Parco laterale e sala meeting
19 settembre 2017	primo utilizzo intera struttura per seminario con gli Youth Work Days	Piano terra e piano primo
24 novembre 2017	inaugurazione Sala di Posa durante premiazione concorso FotoSpot	Sala posa piano primo e sala meeting
1° agosto 2018	primo utilizzo del piazzale antistante come spazio concerti ed eventi con WakeHub Night	Piazzale
4-12 ottobre 2018	Realizzazione murali di Tony Gallo	Facciata
6 aprile 2019	Inaugurazione ufficiale WakeHub	Intera struttura

A partire dalla prima sala, dal cuore centrale di WakeHub, le attività hanno via via iniziato a significare l'intera struttura, rendendola funzionale ai suoi possibili utilizzi. Il nucleo di coworker e operatori iniziale era troppo esiguo per abitare tutto lo spazio a disposizione, nonostante vi fosse un progetto per ogni porzione di esso, perciò si è scelto di abitare l'immobile in modo progressivo. In tal senso, la disponibilità di un comodato esclusivo della struttura, con scadenza maggio 2021, poi prorogato al maggio 2022, ha consentito a

Il Raggio Verde di non subire pressioni per le richieste che comunque continuavano ad arrivare per utilizzare gli ambienti che sembravano essere in eccesso.

Ritornando al primo periodo di sviluppo del progetto, tra il 2017 e il 2018, nonostante le attività che si succedevano e la piccola ma costante crescita della Community e dell'interesse nei confronti delle proposte formative fossero in crescita, lo spazio mancava di qualcosa di indispensabile: un *volto*.

Accanto alla sensazione di stupore, quasi meraviglia da parte dei visitatori che via via si confrontavano con la realtà di WakeHub, vi era la consapevolezza che dall'esterno non fosse chiara la percezione delle opportunità che avrebbe potuto offrire. I locali, seppur con alcuni problemi di infiltrazioni e umidità, erano stati rigenerati e avevano un sapore di futuro non riscontrabile nella fatiscenza della facciata e del vecchio e malandato cancello. La sensazione, a 15 anni di distanza dall'apertura del Centro Giovani "OKappa", era di affacciarsi ancora ad uno spazio residuale, abbandonato, certo funzionale, ma che non si riconosceva in quelle sembianze.

Di qui l'idea e la proposta di realizzare un'opera pensata per raccontare già da fuori, proprio come nel progetto del Centre Pompidou (Rogers, 2018), che cosa ci si sarebbe potuti aspettare da quello spazio. In ogni caso, nonostante un'attività già avviata da oltre un anno, WakeHub non sarebbe stato inaugurato, se non in una formula che prevedesse una corrispondenza tra immagine esterna e contenuto, dando così l'idea di quanto fosse chiaro che il progetto non potesse essere disgiunto dallo spazio che lo accoglieva.

Grazie ad un finanziamento ad hoc, sostenuto dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo e richiesto con il Comune di Lendinara, si ottengono finalmente i fondi necessari e nella tarda primavera del 2018 si contatta lo street artist padovano Tony Gallo, già nelle reti de Il Raggio Verde per la collaborazione ai progetti con l'Ufficio Progetto Giovani del Comune di Padova, per un sopralluogo e l'ideazione di una bozza. Interessante come l'artista abbia chiesto di conoscere nel dettaglio le attività, le persone, di toccare i muri e di valutare la prospettiva dalla quale i visitatori si sarebbero approcciati a WakeHub dalla rotatoria di accesso.

Anche la realizzazione del murale di dimensioni enormi e di altissimo impatto doveva diventare un evento e per l'intera settimana dei lavori il cantiere fu oggetto di uno storytelling minuzioso sui social, oltre che una conferenza stampa di presentazione dell'artista e dell'opera che, proprio per il carattere orientato al fare e al futuro, prenderà il titolo di "Costruirò qualcosa".

A partire dall'ottobre 2018 e anche in concomitanza con l'avvio del dottorato industriale con l'Università di Padova che ne avrebbe visto essere il caso studio, WakeHub prende l'accelerazione attesa da tempo e l'équipe educativa, con la Coworkers Community, si concentra sul completamento e la raffinazione del progetto e dello spazio, ritirandosi in una nuova fase di co-progettazione in cui convergono tutte le esperienze e sperimentazioni condotte nel biennio precedente, proponendosi di formularsi in modo organico e formalmente fondativo. Con la realizzazione della facciata, sembra essersi assunta la consapevolezza di una identità definita, ma naturalmente mai compiuta, che costringe il progetto a riallinearsi nelle modalità che saranno presentate nell'inaugurazione ufficiale programmata per il 6 aprile 2019.

Le attività temporaneamente si sospendono e il cantiere interno, quello degli spazi in movimento, riprende vita con integrazioni di attrezzature, sistemazione di punti luce, ripartizione delle aree di allarme e la nomina delle sale con una targa riportante il nuovo logo che avrebbe sostituito quello temporaneo, non pensato dal gruppo di lavoro, ora estesi ad una decina di re-cofounder, potremmo dire. Anche la fiancata del palazzo che dà sul lato strada riprende vita con l'intervento di uno street artist locale, avvicinato dopo l'intervento di Tony Gallo e nuovo acquisto della Community.

È la primavera del 2019 e WakeHub nasce con un bagaglio di esperienze, di storie e di identità acquisita tale da imprimere immediatamente una forza propulsiva a chi ne fa parte e a chi nello spazio sentirà di potersi riconoscere per la coerenza percepita tra pensiero e azione, tra idea e opportunità di realizzarsi. Nella figura 10 vediamo con evidenza che nonostante gli importanti interventi strutturali e migliorie compiuti nel corso degli anni, la struttura mantenesse in modo quasi inalterato le sembianze di una anonima residenza di provincia. La possibilità di riconoscersi nella vicenda trasformativa attraverso un'opera che la rappresentasse, ha permesso a tutti di *raccontare il* e *raccontarsi nel* progetto, sentendosi di poterlo incarnare, vedendo in esso la prova e manifestazione (Merleau-Ponty, 1965).

Nelle immagini 11 e 12, a titolo di esempio, è invece possibile vedere l'evoluzione dei due ambienti principali dalla condizione originaria del 2003 (Ex Italgas - Centro Giovani "Okappa") alla loro rigenerazione del 2007 (Centro Polifunzionale GioLend), fino alla riconfigurazione avvenuta tra il 2016 e il 2018, inaugurata nel 2019 (WakeHub). Il riepilogo della vicenda che ha portato al passaggio dal Centro Giovani "OKappa" a "GioLend" tra il 2003 e il 2007 non si discosta, per molti aspetti dalla nascita di "WakeHub", se non per un aspetto sostanziale: la centratura sullo spazio quale dispositivo attivo nella realizzazione

Figura 10 - nell'immagine l'evoluzione dell'aspetto dell'immobile di via Caduti del Lavoro 33



Figura 11 – evoluzione dello spazio ora adibito a coworking



2003 - Ufficio centrale ex-italgas, poi salone del centro giovani "OKappa"



2007 - ristrutturazione spazi per la sala gioco del centro giovani GioLend



2018 - il coworking di WakeHub

Figura 12 – evoluzione dello spazio ora adibito a Sala Meeting



2003 - Ufficio e archivio sul retro ex Ital-gas convertiti in sala ping-pong e ufficio operatori "OKappa"



2008 - abbattimento del muro per la realizzazione della sala prove di GioLend



2018 - la sala meeting di WakeHub

del progetto e non mera sede di progetto. Spazi, arredi e dotazioni, costituivano in precedenza gli strumenti grazie ai quali realizzare un progetto che avrebbe potuto essere lì o altrove, a condizione vi fossero i locali a disposizione. Con WakeHub gli spazi diventano istitutivi ed estensione del progetto stesso, in connessione all'identità loro trasferita e reciprocamente alimentata tra spazio e Community. Se, come dice Angelo Turco (2016), "nominare la terra è farla", "nominare WakeHub è *fare spazio*".

Anche l'inaugurazione, dunque, si inserisce quale ritualità atta a riconoscere identità propria, a nominare, a riconoscere paternità e ad indicarne i possibili destini di fronte ai testimoni che la accreditano e le conferiscono valore in virtù del loro status.

Nelle figure dalla 13 alla 15, invece, è possibile vedere alcuni esempi di modularità nell'utilizzo delle stesse sale e dell'area esterna.

9.4.3 – WakeHub: fare spazio

La disamina riportata nei paragrafi precedenti illustra l'evoluzione del progetto di istituzione di uno spazio di innovazione sociale che si definisce tale per la sua intenzione, se non ancora verificata capacità, di rielaborare in modo inedito gli elementi esistenti in un combinazioni utili a generare un movimento che guardi al futuro.

Lo spazio sembra non poter essere descritto nella sua conformazione fisica se non attraverso il racconto delle esperienze che ne hanno prodotto l'identità condivisa. La narrazione, appunto, è l'elemento di snodo che consente a WakeHub di trovare una origine e un destino. La progressiva sedimentazione degli avvenimenti in esso consumatisi (le attività) vi conferisce autorevolezza e forza evocativa che ne rilancia le possibilità d'azione.

L'idea che i giovani da valorizzare avessero un potenziale latente, inesperto, che dovesse e potesse esprimersi in uno spazio capace di illuminarne il valore avviene tramite le metodologie proprie dell'animazione socio-culturale con un coinvolgimento che non si dissolve in finalità "decorative", ma si innesta direttamente nei percorsi di crescita individuale delle persone diventandone parte significativa (vedi grafico 4). Se già ciò avviene nelle più ordinarie esperienze, se costruito e rielaborato in uno spazio in cui esse si possano incarnare, lo spazio stesso diventa espressione del potenziale e al contempo suo veicolo di liberazione.

La generatività non rimane limitata a chi abita lo spazio (vedi grafico 3), ma acquisisce un valore misurabile in virtù delle ulteriori dimensioni in cui lo spazio riesce a crescere, con nuove linee di azione, nuovi possibili interlocutori e nuove risorse.

Figura 13 – modularità d'uso del Coworking

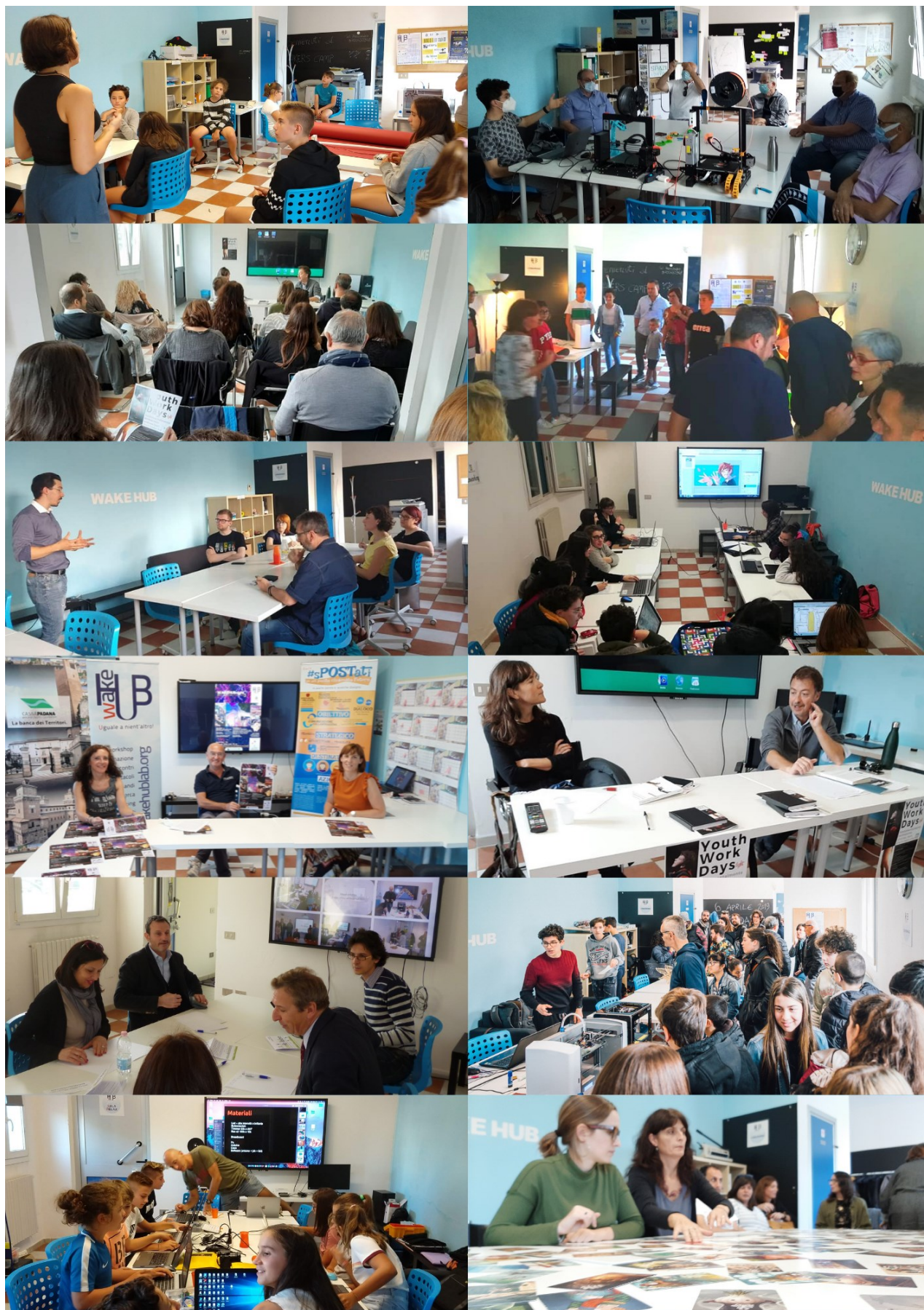


Figura 14 – modularità d'uso della Sala Meeting



Figura 15 – modularità d'uso dell'area esterna



A prova ulteriore di una generatività economica, oltre che sociale, vi è la progressiva estensione di target (vedi grafico 3) e l'avvio di nuove di iniziative finanziate. Nel 2015 il progetto viene stilato con una prospettiva di durata di 12/18 mesi, con una leva finanziaria di 3.000 euro da parte del Comune di Lendinara, utili a costituire quota minima di co-finanziamento per il bando regionale Fotogrammi Veneti.

A partire da quella sperimentazione, si costruisce la base progettuale per le “nuove officine creative” del Progetto #sPostati, poi finanziato da Impresa Sociale “Con i Bambini” per i preadolescenti e la Community si riunisce nell’associazione Cosechesuccedono per partecipare al bando della Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo “Culturalmente 2017” dal quale si aggiudicherà un finanziamento triennale per una start-up, fino agli ulteriori progetti di Politiche Giovanili fino a quelli sull’Invecchiamento attivo che riorganizzano e integrano lo spazio con un’officina dedicata ai pensionati, di cui i maker della Community sono i tutor, arrivando, nel complesso, a superare i 350.000 euro di finanziamenti per un valore effettivo di almeno 450.000 euro se a questi si aggiunge il lavoro volontario della Community, aumentando anche il valore patrimoniale dell’immobile, ora diventato punto di interesse culturale e sociale richiesto e riconosciuto a livello nazionale (si veda di nuovo la scheda 4).

Nel sito web www.wakehublab.org è disponibile e rintracciabile nella sezione news la sequenza delle fasi di sviluppo e istituzione dello spazio, tuttora in evoluzione.

Capitolo 10 – I gruppi focus sulla consapevolezza di funzione e possibilità d’uso degli spazi

L’ipotesi che gli elementi di consapevolezza della funzione e delle possibilità d’uso degli spazi fossero o meno presenti ed in quale misura, necessitava di essere verificato attraverso un’indagine qualitativa. Si ideano e progettano con questa finalità i gruppi focus realizzati con operatori gestori di spazi a carattere aggregativo, sociale e culturale orientati all’innovazione sociale: educatori di centri di aggregazione giovanile di nuova generazione, bibliotecari “bibliosociali”, host di coworking, progettisti, animatori sociali, hubber e project manager.

10.1 – I contesti d’indagine

I partecipanti, distribuiti in 3 gruppi, prevalentemente dal Nord e Nordest d’Italia, di età compresa tra i 24 e i 61 anni, con età media 42 anni, di cui 2/5 uomini e 3/5 donne, hanno partecipato 3 a diversi momenti di formazione nei quali si collocava il workshop, ogni volta con nome diverso, ma con la medesima struttura:

1. Evento formativo: Fare Spazio – Laboratorio per Operatori di Politiche Giovanili
Sede: Jesolo, Centro Giovani Beach Young Center
Data: 15 novembre 2018
Organizzatore: AssociAnimAzione e Il Raggio Verde
Contesto: il gruppo focus si colloca nel workshop “Nuove sfide negli spazi: dalla
 centratura sulla relazione alla produzione di significati condivisi”
Numero partecipanti: 21
2. Evento formativo: Cose da Fare con i Giovani –
 L’immaginazione: energia che genera futuro
Sede: Padova, Centro Culturale Altinate San Gaetano
Data: 21 febbraio 2019
Organizzatore: Animazione Sociale
Contesto: il gruppo focus si colloca nel workshop “Progettare Spazi
 Collaborativi di nuova generazione”
Numero partecipanti: 25
3. Evento formativo: Innovare Spazi di Comunità
Sede: on line
Data: 10 giugno 2020
Organizzatore: Laboratori Biosociali e Sistema Bibliotecario NordEst di Milano
Contesto: il gruppo focus si colloca nel workshop “Innovare Spazi di Comunità”
Numero partecipanti: 19

Scopo dell'attività di ricerca: la verifica delle intuizioni derivanti dall'osservazione del caso WakeHub e la rilevazione degli elementi ritenuti essere più significativi, rappresentativi e fondanti uno spazio proattivo. Le ricorrenze individuate avrebbero costituito la base per la fase di intervista e osservazione degli spazi di innovazione sociale, poi riorganizzatasi nel meeting di ricerca "Spazi Ibridi".

L'invito rivolto ai partecipanti, in una attività della durata complessiva di circa 3 ore, consisteva in una riflessione che ribadisse come l'ambiente possa influire sul benessere personale e sulle relazioni, e al tempo stesso quanto, nel progettare servizi e attività, spesso vengano trascurate proprio le componenti legate al luogo, al suo contesto, alle sue caratteristiche. In un tempo in cui i temi della rigenerazione, della costruzione di un immaginario condiviso in cui ricollocare l'azione, sono ritenuti strategici per restituire potere alle persone, si è ritenuto fondamentale verificare se e quanto gli operatori sociali siano consapevoli della funzione e dell'uso dei luoghi abitati dall'agire sociale. Nei gruppi, gli spazi sono posti al centro di una riflessione creativa che dopo aver rilevato un'idea di spazio ideale la pone in dialogo con alcune esperienze, la discute e la ricolloca in un progetto che, nel confronto con un vincolo, libera (rigenera) un potenziale inespresso.

10.2 – La composizione dei 3 gruppi focus

I partecipanti ai gruppi focus sono stati coinvolti nel progetto di ricerca proponendo la discussione come attivazione di workshop che avessero comunque come denominatore comune il tema dell'uso innovativo degli spazi pubblici, con ruolo di gestione, progettazione sociale e programmazione nell'ambito dei contesti di provenienza. La variabilità interna tra operatore di centro giovani a hub di comunità, tra progettista e bibliotecario sociale, tra host e coordinatore di reti ha consentito di avere una rappresentazione sufficientemente ampia delle diverse tipologie di soggetti che assumono un ruolo attivo nell'organizzazione degli spazi.

10.3 - Il metodo di conduzione dei gruppi e gli strumenti di rilevazione

I gruppi di Jesolo e Padova sono stati condotti con una attività in presenza, mentre il terzo ha preso parte alla rilevazione a distanza, ad emergenza sanitaria avviata, affrontando una attività sostanzialmente analoga, con alcuni adattamenti.

Fase 1

All'avvio dell'attività, ancora prima di presentare i contenuti della discussione, a tutti i partecipanti è stato proposto di compilare una scheda in cui era richiesto di disegnare la mappa di uno spazio con la seguente richiesta:

“Se ti chiedessero di progettare uno spazio di comunità di cui generalmente ti occupi (centro giovani, hub, biblioteca...) come lo organizzeresti dal punto di vista fisico? Che tipologie di spazi vorresti ci fossero? Prova a disegnare [nel caso on line: *a fare un elenco in cui indichi, locale per locale*] gli ambienti di cui dovrebbe essere composto, senza dare nulla per scontato”. Da Questa richiesta sono emersi altrettanti progetti quanti quelli proposti a titolo esemplificativo in figura 16.

Fase 2

Nella seconda fase i gruppi sono stati attivati ad una riflessione sul tema degli spazi, cercando di rispondere alle seguenti domande: che rapporto abbiamo con lo spazio? Quanto gli ambienti in cui operiamo sono spazi con un'intenzionalità? Quali sguardi per immaginare possibilità, dove si vedono solo vincoli? Il confronto, della durata di un paio d'ore tra interventi dei relatori e due testimonianze relative all'uso attivo degli spazi, si chiude con un breve dibattito.

Fase 3

A conclusione del confronto si è proceduto alla somministrazione di una nuova scheda, questa volta non più bianca, bensì vere e proprie planimetrie di spazi esistenti, con la seguente richiesta: “Guarda le stanze, le sale, gli ambienti che hai a disposizione, eventualmente modificali e assegna a ciascuno di loro un nome, una funzione nel tuo nuovo progetto di spazio.”

Le schede proposte presentavano planimetrie che solo in un caso su dieci potevano corrispondere effettivamente alla destinazione d'uso a cui si richiedeva di farle corrispondere, puntando a far emergere gli eventuali nuovi spunti derivanti dal confronto con il vincolo, oltre che della riflessione appena prodottasi, come esemplificato con la figura 17.

10.4 – La rilevazione

Le mappe prodotte nella fase 1 e 3 sono state schedate secondo le modalità riportate in dettaglio nell'allegato 10, disponibile in appendice, classificandole secondo il numero il numero degli ambienti interni con l'eventuale presenza di bagni; il dettaglio delle descrizioni di interni ed esterni e le soluzioni organizzative adottate, distinguendo con la dicitura “plan” i progetti ideati nella prima fase e con “spazi ex” quelli realizzati nella terza.

10.5 – L'analisi

Analizzando le 117 schede prodotte, di cui 63 realizzate avendo non solo il foglio bianco, ma anche carta bianca in termini di metrature, budget e dotazioni (elencate in una scheda a parte, non oggetto di rilevazione), si sono potuti rilevare le rappresentazioni dello spazio

Figura 16 – esempio di planimetria ideata nel corso della fase 1 dei gruppi focus

PLANIMETRIA

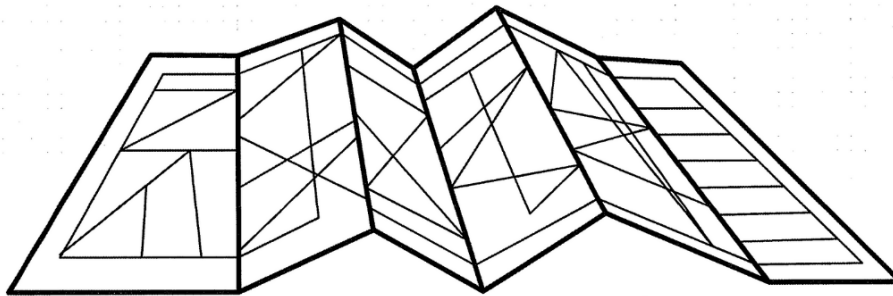
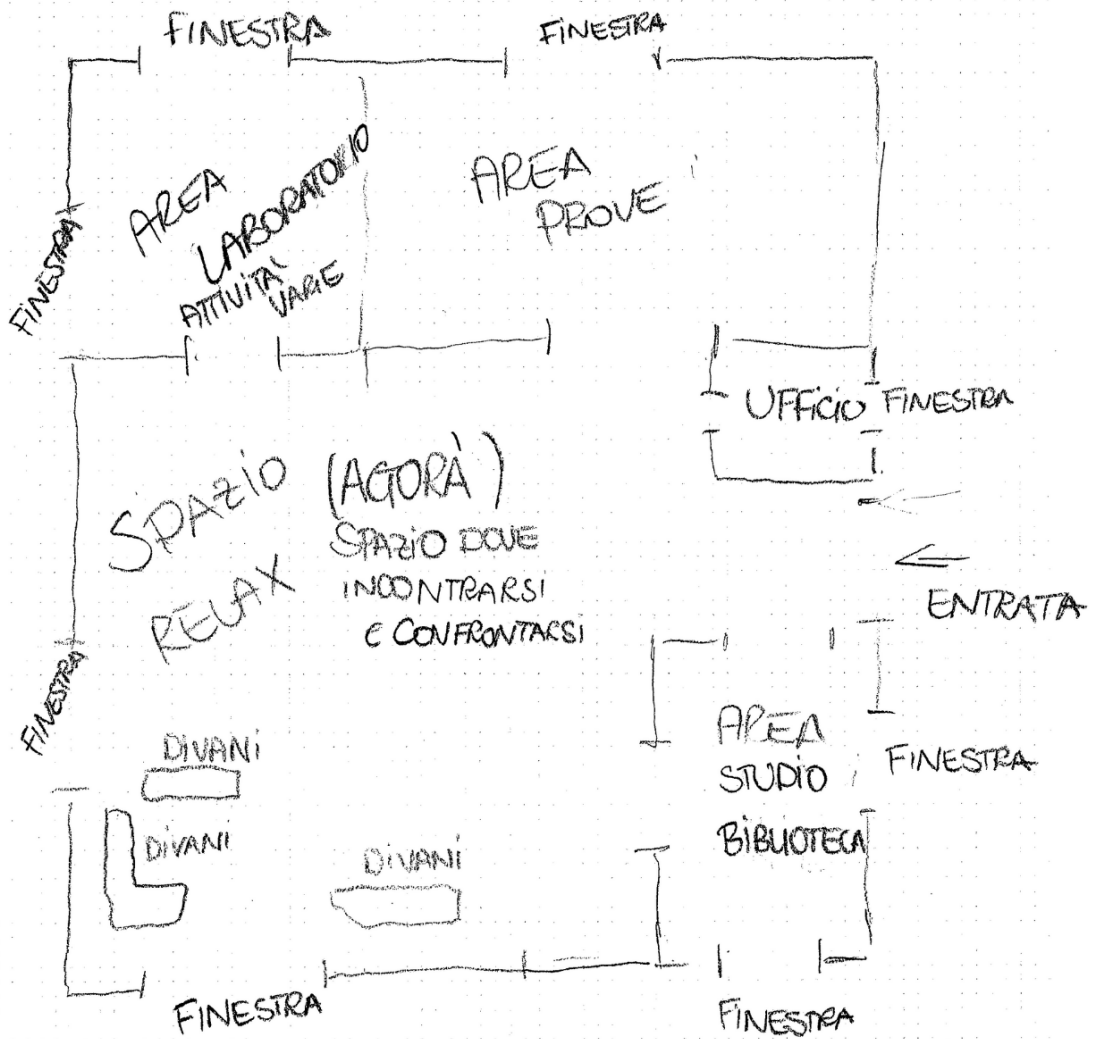
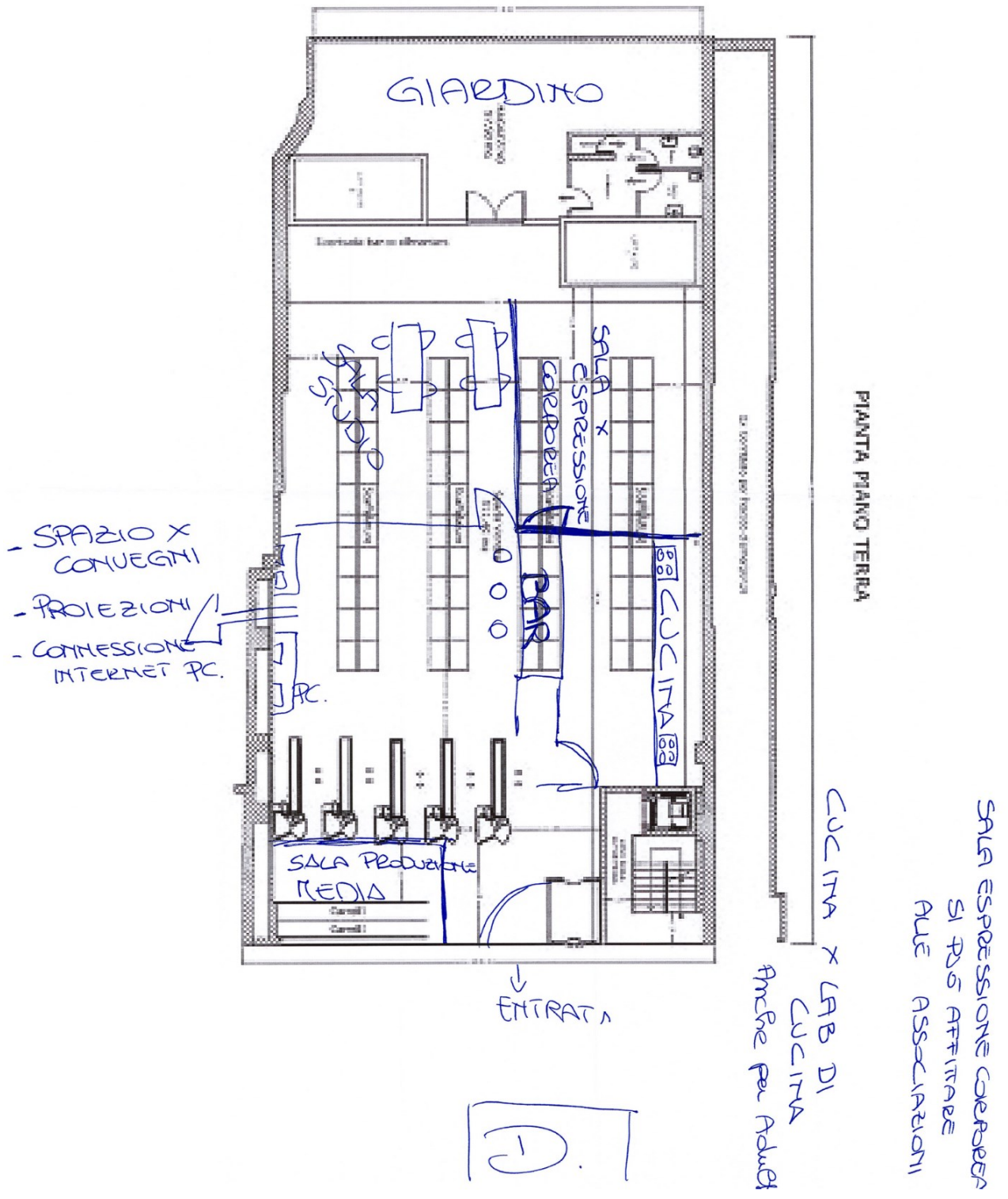


Figura 17 – esempio di planimetria modificata nel corso della fase 2 dei gruppi focus



ideale e desiderato sulla base delle precedenti esperienze e conoscenze di ciascuno.

10.5.1 – Tra ambiente desiderato e necessario, dall’immaginazione all’utilità

Sono emerse diverse organizzazioni degli ambienti e dello spazio con oltre 100 tipologie di suddivisioni interne. Il primo dato interessante è che a fronte di una così ampia differenziazione non ci si aspettava di trovarne quasi altrettante di nuove nella seconda rilevazione, a dimostrare, innanzitutto, che a fronte di una opportunità di riflessione e approfondimento la capacità creativa aumenta. Non solo. Nella seconda rilevazione quasi il 50% delle tipologie di ambienti indicati nella prima è scomparso (vedi scheda 7), suggerendoci che in buona parte vengano proposti di default, ma ai quali velocemente ci si “disaffeziona”, sostituendoli con altri ritenuti più utili, interessanti, proattivi ed essenziali.

Scheda 7 – Diciture ricorrenti e scarto frequenza uso nelle due compilazioni					
Dicitura	Frequenza				
	Plan	Spazi ex			
Sala/sale	174	102	Polifunzionale / polivalente	16	11
Spazio/spazi	122	47	Stanza	12	3
Laboratori	57	23	Palco	11	6
Area	44	11	Palestra	11	5
Studio	41	22	Esposizione/espositivo	10	2
Zona	35	17	Proiezioni	10	9
Prova/prove	34	20	Sportello	10	6
Cucina	33	22	Teatro/teatrale	10	8
Gioco/giochi	30	13	Conferenze	9	3
Relax	29	13	Ristoro/ristorazione	9	5
Accogliere/accoglienza	28	14	Makers e fablab	8	7
Libreria/libri	27	15	Danza	7	4
Biblioteca	25	12	Eventi	7	3
Postazioni	23	8	Informazioni/informativo	7	6
Ufficio	23	10	Officina	7	4
Bar	22	7	Punto/point	7	4
Lettura	22	10	Angolo	6	3
Musica	20	11	Atelier	6	2
Creativo / creazione	19	12	Bancone/i	6	1
Attività	18	6	Emeroteca	6	1
Aule	17	7	Funzione	6	4
Gruppo/gruppi	17	9	Bacheca	5	1
Ingresso	17	7	Ascolto	4	3
Attrezzi/attrezzato	15	5	Condivisione	4	2
Co-working	14	7	Ludoteca	4	1
Magazzino	14	8	Mediateca	4	1
Riunioni	13	8	Modulare/modulo	3	0
Cinema	12	10	Radio	2	2
Incontro	12	5	Reception	2	2
Liberi	12	4			
			Scarto frequenza (- 48%)	1178	574

L’elemento interessante su cui soffermarci, dunque, sembra dover essere la discrepanza tra quanto viene idealmente desiderato e quanto questo corrisponda ad una necessità effettiva, associata al sostegno di un’azione, di un comportamento, di un’emozione in virtù

di una intenzionalità progettuale. L'indagine non consente di indicarne la rilevanza, ma è sufficiente ad indicarcene la presenza e ad "accendere una spia".

La diversità e l'inatteso aumento di possibilità d'uso degli spazi, a fronte di vincoli fisici oggettivi è stata spiegata dai partecipanti con l'obbligatorietà di attribuire un senso a tutto ciò che differiva da una rappresentazione ideale, ma forse sterile. Il vincolo sembra porre una domanda, interrogare con insistenza sulle limitazioni imposte per convertirle in risorse su cui fondare un'azione che restituisce significato nuovo, in sostanza l'essenza delle operazioni di rigenerazione.

10.5.2 – La ricorsività delle funzioni

Senza essersi posti l'obiettivo di rintracciare delle conferme, nella categorizzazione delle tipologie di ambienti proposti, si è riscontrata una sovrapposizione tra le *funzioni* di WakeHub, così come pensate e rappresentate nella figura 6 del paragrafo 9.3.2 e più in generale le *funzioni* degli spazi che qui definiremo "proattivi". Mentre alcuni racchiudono nel nome stesso la funzione a cui assolvono, come l'ingresso o la reception, altri la acquisiscono grazie ad una specificazione "sala per...", "laboratorio di...", "area...", altri ancora sovrappongono l'attività stessa con lo spazio che la accoglie, sottendendovi la funzione, come "lo sportello..." o "la radio". Altre tipologie di ambienti sembrano essere più neutre, ma non per questo sono meno caratterizzabili e associabili ad una funzione, proprio per il loro essere "disposte a", "in divenire", "in progress", "modulari", "libere"... oppure semplicemente "con..." seguito da ciò che le caratterizza per forma e dotazioni. In ogni spazio, in tutti gli ambienti, indipendentemente da come divisi e organizzati, si sono individuate 7 funzioni base:

1. *Incontro* (sala conferenze, sala concerti, arena, gradinate, salone, sala giochi, giardino, bowling...) - Gli ambienti promuovono i flussi, l'aggregazione e orientano alla socievolezza.
2. *Relax/decompressione* (sala relax, salottino, zona pranzo, sala break, bar...) – Gli ambienti favoriscono il riposo, l'informalità, la confidenzialità.
3. *Sperimentazione* (laboratori, sale prova, aula multimediale, atelier, palestra, serra, officina...) – Gli ambienti sono abilitanti e favoriscono apprendimenti specifici grazie a forma e dotazioni.
4. *Sviluppo/crescita personale* (coworking, fablab, postazioni, emeroteca, area studio, libreria, attrezzeria...) – Gli ambienti supportano all'organizzazione di un progetto individuale o di gruppo, con possibilità multiple di utilizzo.

5. *Direzionale* (uffici, sala riunioni, reception, accoglienza...) – Gli ambienti sono orientati al funzionamento della struttura e delle azioni, con spazi di elaborazione del pensiero, delle informazioni e dell'orientamento progettuale.
6. *Scambio* (aula eventi, bacheca, sportello...) – Gli ambienti diventano porosi, mettono in comunicazione interno ed esterno, hanno una funzione di mediazione con le comunità e i territori, con la storia e le vicende del mondo.
7. *Trasferimento* (spazio esposizioni temporanee, negozio, spazio flessibile per accogliere collezioni...) – Gli ambienti favoriscono l'emersione di produzioni proprie, siano esse artistiche, culturali, imprenditoriali o altro. Lo spazio diventa proposta, evidenza di elaborazione di possibilità.

A questo stato della ricerca, è possibile ritenere queste categorie ancora provvisorie, ma la loro absolutezza aiuta, nella forzatura, a riflettere sulla disposizione a cui lo spazio si presta, in relazione alle intenzioni di chi lo progetta e organizza. Molti degli ambienti esemplificati tra le diverse funzioni non possono esaurirsi in una funzione specifica e talvolta possono essere intercambiabili, come nel caso di una sala prove che può assolvere alle funzioni di incontro, sperimentazione o sviluppo personale a seconda del tipo di attività e progetto, ma sempre differenziandosi non per la sua natura fisica, ma per l'intenzionalità che ne precede l'uso.

10.5.3 – L'identità degli spazi, tra funzioni prevalenti e secondarie

Dai gruppi focus di Jesolo e Padova è sembrato emergere, in prevalenza nei cosiddetti "spazi ex" affidati ad una nuova destinazione d'uso, che la maggioranza degli spazi non fosse organizzata artificialmente e in forma standardizzata, ma rispondesse ad una identità non definita, comunque riconoscibile in alcuni elementi caratterizzanti. Con il gruppo a distanza, si è confermato che chiedendo ai partecipanti di dare un nome allo spazio rigenerato vi fosse una effettiva corrispondenza tra la nominazione e la proposta prevalente. Un'autorimessa diventa "Officina del pensiero creativo", un ex supermercato riempie gli scaffali con giochi, libri, oggetti da riusare e si nomina "Ristoramente", uno spazio complesso e articolato su più livelli offre proposte diversificate e viene chiamato "Multiplo". Ritroviamo, qui, molti degli elementi proposti da Angelo Turco (2016) con il processo di *territorializzazione* che vede una connessione, non necessariamente diretta, ma lineare tra il bisogno, la nominazione e le implicazioni d'uso dello spazio, tali da renderli reciprocamente influenzati nella significazione. Banalmente, uno spazio molto differenziato al suo interno potrebbe essere percepito come disorientante e indefinito, ma

nominarlo “multiplo” consente di riorganizzare la lettura dei medesimi ambienti come un moltiplicatore di opportunità aperto a diverse possibilità d’uso.

Anche all’interno di queste identità, che sembrano essere di volta in volta più orientate alla sperimentazione, all’incontro o allo scambio, si mantiene una disponibilità a diverse funzioni, suggerendo di poterne identificare identitariamente lo spazio in una *prevalente*, a cui le altre comunque si integrano nella dinamicità delle azioni e della sua “vita”.

10.5.4 – Dall’uso all’intenzione

Dall’analisi delle diciture sintetizzata nella scheda 7, utilizzate per nominare i diversi ambienti, molti si sono serviti di vere e proprie descrizioni, non limitandosi a definire la categoria di spazio, ma indicandone specificamente l’attività da svolgervi. Chiamare uno stesso ambiente “sala polifunzionale”, “spazio modulare”, “salone per le feste” o “aula studio” implica, nel terzo e quarto caso una aspettativa d’uso non espressa nelle prime due diciture, aperte invece a più possibilità d’uso. Non c’è una posizione corretta rispetto ad un’altra, ma sembra esservi la necessità di identificare lo spazio non per ciò che offre, ma per ciò che si vuole vi accada. L’idea che la possibilità di utilizzo possa essere meglio espressa dichiarandone l’uso, da un lato le attribuisce un ruolo specifico, dall’altro ne satura l’identità. Tentando di stressare al massimo l’ipotesi che le funzioni possano essere poste alla base dell’intenzionalità, più lo spazio è organizzato in modo da promuoverne le possibilità d’uso nell’ambito di una funzione, meno ci sarà bisogno di doverla descrivere. Ci ritroviamo, qui, nel pensiero dell’architettura democratica descritto con Rogers nel capitolo 5, cogliendo nel fine ultimo per cui lo spazio è concepito una possibilità di utilizzo dello stesso che è più ampia di una destinazione d’uso specifica. L’idea stessa di aggregazione che sottostava al primo progetto GioLend non si identificava compiutamente nella propria missione proprio nel momento in cui la esauriva in una conformazione degli ambienti rigida e connotata, poiché funzionale ad una sola modalità d’uso.

Nell’attività di scambio e restituzione di feedback dei gruppi focus, si riscontra nell’alleggerimento delle specificazioni (il 48% in meno, osservando le voci più rilevanti nella scheda 7) l’aumento di riflessività nell’organizzazione di spazi meno vincolati ad una precognizione di cosa vi sarebbe dovuto accadere, ma su quanto essi avrebbero favorito un percorso di sviluppo aperto, in altre parole “innovativo”.

10.5.5 – Tra standard e possibilità

Gli ambienti e l’organizzazione degli spazi proposti ci permettono di distinguere almeno due macrocategorie di ambienti: *standard* e *possibili*. Per standard non intendiamo spazi uniformi per misure o forma, ma per ricorsività nella loro presenza, tali da renderli

elementi di riconoscibilità comune come lo spazio relax, le sale riunioni/incontri o gli spazi eventi. Classificare gli ambienti come standard non li rende di per sé indispensabili, ma comunque presenti in diversa misura e riorganizzazione in tutti gli spazi, quasi a confermare l'assolvimento a funzioni di base in cui lo spazio ha necessità di identificarsi con chiarezza. In opposizione a standard non ci sembrava corretto parlare di ambienti eccezionali o particolari, bensì di ambienti "possibili", intendendo l'amplessima gamma di opzioni che rendono speciale uno spazio dal punto di vista identitario nel suo complesso. L'orto verticale, il bowling, la sartoria, la sauna, il cinema o, perché no, il planetario riconfigurano l'idea di spazio costringendo a riposizionarsi nei confronti della sua rappresentazione. Gli ambienti standard, non sono necessariamente codificati in modo chiuso, possono essere modulari e comunque aperti a più possibilità d'uso, ma il loro affiancamento a elementi fortemente distintivi vi imprime una caratterizzazione più innovativa che sembra esploderne il potenziale. Una sala riunioni + un ufficio + un coworking si ridefiniscono in nuove possibili funzioni se posti accanto ad una sartoria, una sauna o un cinema. La contaminazione, dunque, non si chiude nella caratterizzazione, ma apre all'immaginazione, alle possibilità.

10.5.6 – Gli "spazi ex" e il potenziale latente nella rigenerazione

Tra gli obiettivi dei gruppi focus una analisi del potenziale generativo dei cosiddetti "spazi ex", ovvero luoghi le cui destinazioni d'uso per cui erano stati progettati si sono esaurite e si rendono disponibili a nuove opportunità di utilizzo. Aprire un centro giovani, uno spazio di coworking, un makers lab, una biblioteca o un laboratorio artistico in uno spazio deputato a tale destinazione sembra essere più desiderabile rispetto ad un adattamento e con l'attività proposta si è voluto verificare quanto i vincoli posti da una struttura preesistente potessero limitarne lo sviluppo.

La qualità del dettaglio e la creatività riscontrabili nelle mappe degli "spazi ex" ci permettono di affermare, come già accennato, che animatori, educatori e operatori socio-culturali, posti in una condizione di apparente costrizione, sembrano esprimere una maggiore capacità progettuale: estraendo la propria bacchetta di Epitteto, trasformano le condizioni in risorse e, quindi, in opportunità. Come evidenziato nell'associazione tra nome e identità degli spazi, gli elementi apparentemente più limitanti sono stati valorizzati fino a renderli costitutivi di una caratterizzazione da cui ha poi preso forma una organizzazione degli ambienti in relazione dialettica con le funzioni e le loro possibilità di utilizzo. Se nella progettazione di spazi ad hoc possiamo immaginare ci si avvalga di architetti o esperti con i quali si suppone si attivi un percorso di analisi dei bisogni e degli

scopi per i quali la struttura viene realizzata e gli operatori sociali non sono sempre interpellati in tale processo, nelle iniziative di rigenerazione o, il più delle volte, di affidamento di spazi residuali ad iniziative di carattere sociale e culturale, questi sono spesso i protagonisti del processo trasformativo, proprio come suggerito dalle teorie dell'architettura di sopravvivenza di Friedman (2009). Le competenze proprie dell'animatore e le specificità del metodo dell'animazione, volto a cogliere elementi di sviluppo latenti in una condizione di apparente fragilità, sembrano essersi espresse pienamente nella simulazione proposta. Lo spazio è osservato, indagato, interrogato e prefigurato nelle sue possibili configurazioni facendo degli elementi identitari che vi sono propri i possibili punti di forza di una specificità che li renderà caratterizzabili. Una biblioteca in un negozio dialogherà con i passanti attraverso una vetrina e non potrà prescindere da questo elemento, facendone un'esperienza unica e interessante per la sua specificità. Un coworking dentro un ex teatro mette in scena l'imprenditorialità, quasi a connotarla come una performance con un valore pubblico. Un centro giovani dentro un'officina permette di ragionare sull'orientamento alla manualità e alla capacità trasformativa delle nuove generazioni. In altre parole sembra che lo spazio, in virtù di una vita preesistente sia dotato di un'anima che riemerge. Rigenerare prevede di partire da un'identità propria che si incontra con domande specifiche, ponendosi a servizio.

10.6 – Agire nello spazio: dall'esperienza all'intenzione

“La psicologia culturale individua le regole che gli esseri umani applicano nel creare significati all'interno dei contesti culturali. Questi sono sempre *contesti di pratica*: è sempre necessario chiedersi che cosa le persone *fanno* o *tentano* di fare in quel contesto. Non è un elemento da poco, che il significato emerga dall'uso, ma sebbene venga sbandierato di frequente, non sempre se ne immaginano le implicazioni” (Bruner, 1992, p. 115).

Bruner riassume in modo lapidario quanto riscontrato nei gruppi focus, confortandoci nell'ipotesi che la capacità di produrre un esito corrisponda alla consapevolezza nell'uso degli strumenti atti a produrlo. Di qui l'idea che l'intenzionalità sia un elemento chiave, capace di fare la differenza se applicata ad una collocazione dell'agire sociale in contesti abilitanti i cui significati e identità si co-costruiscano mantenendo una attenzione costante all'interazione tra gli elementi in gioco.

Sono queste le considerazioni con le quali si approderà ad un perfezionamento delle domande di ricerca, cercando di individuare gli elementi di connessione tra intenzionalità dell'uso e organizzazione degli spazi e risultati prodotti.

Capitolo 11 – Il meeting Spazi Ibridi: uno strumento animativo per la ricerca

I tratti emergenti nello studio del caso WakeHub, in parte riscontrati e parzialmente sistematizzati nelle analisi dei dati dei gruppi focus, necessitavano di uno spazio di verifica capace di confermare o meno gli elementi ritenuti ricorrenti, per ricollocarli nel quadro teorico proposto.

Nel disegno di ricerca iniziale ci si era proposti di avviare una fase di studio comparativa tra spazi innovativi, con incontri e interviste ai diversi stakeholder, ma l'irrompere e il protrarsi dell'emergenza sanitaria hanno costretto a rivederne le modalità di attuazione, fino a rinviare la fase più delicata di raccolta dati di un anno rispetto a quanto programmato.

Il notevole impatto sul modo di vivere gli spazi comuni, prima dettato dalle chiusure del lockdown, poi con le crescenti limitazioni, ha imposto una riflessione che consentisse di comprendere anche in termini potenzialmente predittivi come gli spazi avrebbero potuto reggere ad uno stress test così prolungato.

La necessità di ricondurre ad una verifica su più livelli la tenuta degli spazi e la ricerca che li indagava, ha individuato nell'Open Space Technology, opportunamente riveduta ai tempi del Covid19, una modalità coerente anche con il metodo dell'animazione.

11.1 – Le domande di ricerca al tempo della pandemia: da spazi di innovazione sociale a spazi ibridi.

Le ipotesi sulle funzioni, sulla consapevolezza d'uso e l'intenzionalità d'azione negli spazi come dispositivi di sviluppo personale, dei gruppi e delle comunità come avrebbero potuto essere verificate in uno scenario di zone arancioni e rosse che impossibilitava il transito tra regioni e talvolta addirittura comuni? In che modo l'esperienzialità degli spazi avrebbe potuto sopravvivere ad una discontinuità di frequentazione e una drastica modifica dei modelli operativi nel rispetto dei protocolli sanitari? Aveva ancora senso mettere al centro gli spazi?

Nella ricerca di un orientamento che ha visto coinvolti molti enti del terzo settore, soprattutto nel circuito di AssociAnimAzione, si è cercato di cogliere quali fossero gli elementi di continuità che, nelle nuove esperienze di aggregazione e incontro in rete, soprattutto con videoconferenze, webinar e dirette social, iniziavano a costituire una nuova modalità di sviluppo dell'idea di spazi.

A partire da queste osservazioni, tutti i temi della ricerca sono stati ricondotti all'interno di un nuovo scenario operativo, mantenendo le medesime domande e ipotesi, ma tenendo conto di un contesto profondamente trasformato e capace, proprio in questa

trasformazione, di riconoscere come costitutivi e necessari alcuni elementi fondanti, possibilmente coincidenti con quelli individuati nella prima fase di indagine.

Gli elementi identitari quali il nome, l'identificazione delle esperienze personali in uno spazio fisico e le gruppalità che in esso hanno sviluppato relazioni sembrano essere stati i tratti ricorrenti della resilienza specifica degli spazi di innovazione sociale, capaci di reggere l'urto della pandemia e coglierlo come occasione per accelerare una trasformazione in atto, in cui la rete non ne è una dimensione strumentale, ma ulteriore e imprescindibile. Si inizia, dunque a ragionare in modo strutturato sugli spazi di innovazione sociale come "spazi ibridi" e l'indagine comparativa a verifica delle ipotesi di ricerca diventa la prima occasione per avviare una fase di reciproco riconoscimento, incontro e definizione degli elementi distintivi.

11.2.1 - Il Meeting di Ricerca Spazi Ibridi

Grazie al contributo annuale destinato all'Università di Padova dal contratto di dottorato industriale con Il Raggio Verde, il ricercatore ha proposto al Dipartimento FISPPA la realizzazione di un meeting di ricerca utile, al contempo, ad indagare l'identità degli *spazi ibridi* in via di definizione, con una formula che consentisse anche di conoscere le modalità con cui lo spazio viene adottato consapevolmente quale dispositivo di sviluppo dagli operatori e quanto viene riconosciuto tale da coloro che vi entrano in relazione (visitatori, nel caso dell'indagine).

A partire da una prima bozza elaborata a gennaio 2021, nel marzo successivo si approva il progetto con allegato il programma che riportiamo integralmente.

Scheda 8 – Dettaglio del progetto di meeting proposto al Dipartimento FISPPA

Spazi Ibridi – Progetto Meeting di ricerca on line e on site, 20 e 21 maggio 2021

Gli attraversamenti a cui ci ha costretto l'esperienza di distanziamento obbligato nell'ultimo anno, ha portato i contesti che facevano dell'aggregazione e della strutturazione di spazi potenzianti il perno della propria mission a riorganizzarsi e ridefinirsi più di altri. La propensione al cambiamento, a cui molti spazi di innovazione sociale hanno sempre dichiarato di ispirarsi, si è trovata di fronte ad una prova dei fatti utile ad evolversi in vera pro-pulsione o risolversi in resa totale, parziale o latente.

L'iniziale trasferimento delle attività su piattaforme è sembrato essere sufficiente a resistere, ma a distanza di dodici mesi si rileva la necessità di verificare cosa stia determinando questo processo nell'identità dei luoghi, nel loro rapporto con le persone che li abitano e delle implicazioni sull'identità degli uni (spazi), sugli altri (abitanti).

L'idea di appartenenza, spesso retoricamente dichiarata quale proiezione identitaria collettiva si è rivelata essere uno tra gli elementi fondativi su cui l'idealità dello spazio abitato è stata in grado di trascendere dalla sua fisicità, per costruire contesti altrettanto significanti e significativi in rete, forse riuscendo a non dissociare le due dimensioni.

Hub di comunità, centri di aggregazione, lab, officine creative, spazi co-..., centri culturali

e tutti quei contesti in cui distanza e impossibilità di frequentarli in presenza parevano essere in scacco, **sembrano essere riusciti a trovare la chiave per aprire un ulteriore spazio, sul web, con connessioni inedite tra on line e on site, diventando, forse, Spazi Ibridi.**

Il 20 e 21 maggio esperti, operatori e abitanti di questi spazi avranno l'opportunità di dialogare tra loro in modalità ibrida con workshop, laboratori e gruppi di lavoro misti tra rete e spazi, connettendo pensiero ed esperienzialità.

Le domande oggetto di riflessione

- Quali implicazioni identitarie e progettuali, per gli spazi, nella modificazione dell'esperienzialità nei contesti ibridi?
- Quali implicazioni, per le mission degli spazi, con l'apertura delle platee al web e la possibile decontestualizzazione degli interventi?
- Quali gli elementi specifici del costituendo profilo degli Spazi Ibridi?

Fasi e metodo di ricerca

- 23 marzo (scadenza 7 aprile): uscita Call di candidatura degli spazi con raccolta degli elementi motivazionali alla partecipazione e verifica dei requisiti di base (tecnici e di profilo)
- 30 marzo: apertura preiscrizioni
- 8-15 aprile: definizione delle sezioni di approfondimento con il comitato scientifico, congiuntamente all'analisi delle domande di adesione.
- 16 aprile: Pubblicazione del programma definitivo
- 20 e 21 maggio: Realizzazione del meeting
- Giugno-novembre: Analisi dei materiali per pubblicazione esiti

Dal punto di vista metodologico si prevede di organizzare l'evento mettendo in connessione un numero compreso tra 12 e 20 spazi con profili diversificati nei quali possano essere accolti gruppi di lavoro in spazi adeguatamente distanziati di 8/12 persone ciascuno. In questo modo l'evento potrà prevedere gruppi di lavoro in presenza alternati a momenti assembleari, convegnistici e di confronto. All'intervento di esperti, allo studio di casi, alla definizione di profili si alterneranno momenti informali e suggestioni provenienti da contesti altri, permettendo di ricollocare l'analisi in un contesto di generale mutazione.

Programma

> 20 Maggio 2021

9.00 Registrazione partecipanti presso gli spazi

9.45 Apertura dei lavori

- Michele Biasutti - Coordinatore Corso di Dottorato in Scienze Pedagogiche, dell'Educazione e della Formazione Università di Padova

Blocco 1: *Dove siamo, come siamo?*

Le sfide di costruzione identitaria degli spazi dal contenimento fisico alla pervasività liquida.

10.00 Plenaria on line con

- Ugo Morelli - Università Federico II di Napoli, responsabile scientifico
ArteSella Education

- Maura Gancitano - Filosofa, Fondatrice di Tlon

11.30 Gruppi di lavoro negli spazi:

- Visita critica degli spazi
- *Frammentazione e ricomposizione degli aspetti costitutivi dell'identità del luogo.* Lancio a cura di Stefano De Stefani - Il Raggio Verde / Università di Padova

13.15 Pausa pranzo

14.30 Ripresa dei lavori nei gruppi

Blocco 2: Siamo qui, siamo chi?

Esperienze identitarie tra polverizzazione dei luoghi e nuovi policentrismi.

16.00 Plenaria on line con

- Elena Battaglini - Sociologa dell'ambiente e del territorio, Fondazione Giuseppe Di Vittorio

- Enrica Tesio - Blogger, scrittrice e copywriter

17.30 Gruppi di lavoro negli spazi:

- *Far sapere. Laboratorio di produzione di significati.*

lancio a cura di Michele Marmo – AssociAnimazione

19.00 Conclusione lavori prima giornata

> 21 Maggio 2021

9.30 Ripresa dei lavori

Blocco 3: Dove siamo e con chi?

Ridefinire i setting dell'esperienza tra sincrono e asincrono, centro e periferia

9.45 Plenaria on line con

- Ivana Pais - Università Cattolica, esperta in sharing economy e coworking

- Franco Arminio - Poeta e paesologo

11.15 Gruppi di lavoro negli spazi:

Verso la definizione e distinzione di possibili elementi irrinunciabili e discrezionali nell'organizzazione di uno spazio propulsivo per le comunità (locali e di scopo) e i territori (locali e trasversali).

Lancio a cura di Andrea Marchesi - Animazione Sociale

13.30 Pausa pranzo

(prime) Conclusioni

14.30 Plenaria on line

Ibridi quanto? Gli spazi di innovazione sociale tra utilità, desiderio e possibilità.

Dialogo di commento dei lavori di gruppo tra

- Marco Tognetti - Agenzia Lama, esperto in Social Innovation

- Vincenza Pellegrino - Università di Parma, sociologa

- Marina Santi - Università di Padova, pedagogista

Modera

Flaviano Zandonai - Open Innovation Manager Gruppo CGM, sociologo

17.30 Chiusura dei lavori

L'organizzazione dei lavori

L'organizzazione dei lavori prevede una rivisitazione ibrida del modello Open Space Technology creando gruppi capaci di entrare in profondità e costruire brevi documenti di sintesi alla fine di ogni blocco di discussione. Il materiale prodotto sarà in parte utilizzato per costruire lo schema da condividere a conclusione del convegno, mentre la maggior parte dei materiali saranno destinati ad una analisi e rielaborazione più accurata a cura del dottorando.



Comitato scientifico:

coordinamento: Marina De Rossi

membri: Marina Santi, Elisabetta Ghedin, Stefano De Stefani, Michele Marmo

Comitato organizzativo:

Stefano De Stefani, Serena Sterza, Cassandra Baldini

11.2.2 – Dal meeting alla raccolta dati

La modalità proposta prevedeva più livelli di indagine:

- una esplorativa rispetto agli spazi, alla loro evoluzione nel periodo pandemico e all'individuazione degli elementi distintivi, utili a coglierne le ricorsività, con questionari di rilevazione;
- una di studio delle specificità del modello “spazio ibrido” in divenire, con gruppi di lavoro;
- una di verifica delle ipotesi su funzioni, consapevolezza e intenzionalità d'uso da parte degli “abitanti” con una rilevazione in tre fasi.

11.2.3 – Il meeting di ricerca: l'indagine sugli spazi

La ricerca partiva dalla necessità di interrogare le strutture e gli abitanti che avessero un profilo riconducibile a WakeHub e agli spazi di innovazione sociale, ponendoli in connessione con gli altri che vi si riconoscessero in un simile profilo. I primi sono stati invitati formalmente al meeting con la lettera riportata in appendice (allegato 11), i secondi sono stati intercettati attraverso una call pubblica promossa tramite il mini-sito dedicato www.spaziibridi.it. A questi si è affiancata una terza categoria, gli spazi segnalati, ovvero esperienze non conosciute e non spontaneamente candidatesi, ma ritenute significative dal Comitato Scientifico per completezza e rappresentatività.

Ogni spazi è stato invitato ad aderire al progetto di ricerca secondo tutte e tre le linee di indagine proposte e ciascuna tipologia ne avrebbe costituito l'elemento di valutazione base per la partecipazione, tramite la compilazione di una scheda descrittiva on line come indicato nella scheda 9.

Scheda 9 – Campi di compilazione della call di adesione al meeting di ricerca “Spazi Ibridi” pubblicata sul sito www.spaziibridi.it il 23 marzo 2021.

- Nome e cognome, riferimenti telefonici e e-mail del compilatore del modulo
- Nome dello spazio candidato
- Sito o altro riferimento web
- Indirizzo
- Regione
- Breve descrizione dello spazio
- Indicazione delle specificità per cui lo spazio possa ritenersi “ibrido”
- Target prioritario/prevalente
- Presenza dei requisiti per la realizzazione del meeting (elenco a risposta multipla con le seguenti voci: almeno 2 sale per gruppi di 8 persone; almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusa tra le 2 precedenti); collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee; monitor o videoproiezione nella sala principale; spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze; rispetto delle misure anti-covid19; disponibilità di un host per sala; disponibilità ad organizzare il servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi).
- Spazio per eventuali informazioni o richieste aggiuntive.

Per gli spazi invitati si è illustrato in breve il progetto di ricerca, con una richiesta di ingaggio alla realizzazione del meeting, come riportato nell'allegato 11, di cui si riporta la parte saliente:

(...) Dal settembre 2018 gli spazi di innovazione sociale e in particolare il modo in cui vengono pensati e utilizzati come dispositivo pedagogico per attivare persone, gruppi e comunità sono diventati l'oggetto del mio percorso di dottorato di ricerca industriale di cui la Prof.ssa Marina De Rossi è mio supervisore (Dipartimento di Filosofia, Pedagogia e Psicologia Applicata - FISPPA). In tale ambito si collocava una fase di esplorazione e studio di esperienze paradigmatiche, utile a comparare approcci e ad individuare specificità ed elementi ricorrenti nell'uso dello spazio e delle sue dotazioni, quali strumenti operativi capaci di giocare un ruolo decisivo nell'attivazione di processi trasformativi e di crescita per le persone, i gruppi e le comunità. Tale fase avrebbe dovuto prendere avvio nel marzo 2020 e la necessità di riformulare il progetto di ricerca ci ha posto in una condizione di osservazione e ascolto attivi verso le identità profonde degli spazi che proprio la crisi pandemica è stata in grado di rivelare.

Ad un anno da questa apparente battuta di arresto, che ha permesso di trovare nel web una quarta dimensione, non più accessoria o promozionale, ma integrata e integrante l'identità degli spazi e dei suoi abitanti, il percorso di ricerca si presta a diventare occasione di studio e riflessione allargata. Con queste premesse abbiamo il piacere di invitarvi al meeting di ricerca SPAZI IBRIDI, con l'obiettivo di mettere a confronto le realtà che hanno fondato sulla caratterizzazione dei contesti la propria mission e in questa fase hanno anche saputo riorganizzarsi, rintracciando e rigiocandosi elementi di profilo, competenze e prospettive in modo inedito.

Nel sito temporaneo www.spaziibridi.it è disponibile una presentazione del meeting con l'invito aperto agli spazi per candidarsi ad accogliere gruppi di lavoro da 8 a 16 persone in un evento che alternerà interventi in plenaria on line con gruppi in presenza che permetteranno di conoscere e approfondire la riflessione sugli spazi che accolgono e, al tempo stesso, sono oggetto di studio, mettendo in relazione abitanti e visitatori in un confronto generativo.

Saremmo onorati se L'Elba del Vicino, i prossimi 20 e 21 maggio 2021, potesse essere uno degli spazi che prendono parte al meeting di ricerca, qualificandola e mettendo a disposizione l'esperienza maturata negli ultimi anni. (...)

Gli spazi sono stati invitati sulla base di una conoscenza pregressa che in parte ha ispirato i temi di ricerca e in parte è frutto di un'indagine esplorativa sui profili di spazio ritenuti essere maggiormente caratterizzati e influenti in diversi ambiti regionali, a cui si sono aggiunti, con la stessa modalità di coinvolgimento, quelli segnalati, indicati nella scheda 10.

Scheda 10 – Elenco degli spazi invitati/segnalati con il relativo esito				
<i>Nome spazio</i>	<i>Sede</i>	<i>Titolare</i>	<i>Gestore</i>	<i>Esito invito</i>
WakeHub	Lendinara – Ro	Il Raggio Verde coop soc	Il Raggio Verde coop soc	Caso studio – sede operativa
Arte Sella	Borgo Valsugana – TN	Associazione Arte Sella	Associazione Arte Sella	Interessati ma impossibilitati per coincidenza date con biennale di Venezia

Beach Young Center	Jesolo - Ve	Comune di Jesolo	Il Raggio Verde coop soc	Positivo
CULT – Community Hub	Perugia	Borgorete coop soc	Borgorete coop soc	Positivo
L'Elba del Vicino	Rio nell'Elba – Li	Figlie di Maria Ausiliatrice	Vedogiovane coop soc	Positivo
Ex Fadda	San Vito dei Normanni – Br	Regione Puglia	Santei s.r.l.	Non reperibile (probabile inattività da inizio emergenza sanitaria)
CESP – Centro Edico Sociale Pratosardo	Nuoro		Lariso coop soc	Positivo
Officine On/Off	Parma	Comune di Parma	Gruppo Scuola coop soc	Positivo
Opificio Golinelli	Bologna	Fondazione Golinelli	Fondazione Golinelli	Positivo
Forte Petrazza	Messina	Fondazione di Comunità Messina	Fondazione di Comunità Messina	Non operativo nel periodo di ricerca
Spiazza	Figino – Mi	Arimo coop soc	Arimo coop soc	Non operativo nel periodo di ricerca
SmartLab	Rovereto – Tn	Comune di Rovereto	Smart coop soc	Positivo
Warehouse	San Costanzo - Pu	Pamoja Value	Pamoja Value	Negativo per altra attività nel periodo di ricerca
AltaVia Lab	Milano	AltaVia	AltaVia Lab	Negativo per difficoltà organizzative

Attraverso la call pubblica si è puntato ad integrare i profili mancanti e a verificare se vi fosse un interesse a partecipare ad un percorso di ricerca aperto con l'invito pubblicato sul sito www.spaziibridi.it e integralmente riportato nella scheda 11.

Scheda 11 – Testo di presentazione del meeting di ricerca e proposta di adesione alla call pubblica per gli spazi, pubblicata sul sito www.spaziibridi.it

Spazi Ibridi: ragioni e necessità di un meeting di ricerca.

Gli attraversamenti a cui ci ha costretto l'esperienza di distanziamento obbligato nell'ultimo anno, hanno portato i contesti che facevano dell'aggregazione e della strutturazione di spazi potenzianti il perno della propria mission a riorganizzarsi e ridefinirsi più di altri.

La propensione al cambiamento, a cui molti spazi di innovazione sociale hanno sempre dichiarato di ispirarsi, si è trovata di fronte ad una prova dei fatti, utile ad evolversi in vera pro-pulsione o risolversi in resa totale, parziale o latente.

L'iniziale trasferimento delle attività su piattaforme è sembrato essere sufficiente a resistere, ma a distanza di dodici mesi si rileva la necessità di verificare cosa stia determinando questo processo nell'identità dei luoghi, nel loro rapporto con le persone che li abitano e delle implicazioni sull'identità degli uni (spazi), sugli altri (abitanti).

L'idea di appartenenza, spesso retoricamente dichiarata quale proiezione identitaria collettiva, si è rivelata essere uno tra gli elementi fondativi su cui l'idealità dello spazio abitato è stata in grado di trascendere dalla sua fisicità, per costruire contesti altrettanto significanti e significativi in rete, forse riuscendo a non dissociare le due dimensioni.

Hub di comunità, centri di aggregazione, lab, officine creative, spazi co-..., centri culturali, biblioteche sociali e tutti quei contesti in cui distanza e impossibilità di frequentarli in presenza parevano essere in scacco, sembrano essere riusciti a trovare la chiave per aprire un ulteriore spazio, sul web, con connessioni inedite tra on line e on site, diventando, forse, **Spazi Ibridi**.

3 interrogativi per uno spazio di analisi e riflessione aperti

Il 20 e 21 maggio esperti, operatori e abitanti di questi spazi avranno l'opportunità di dialogare tra loro in modalità ibrida con workshop, laboratori e gruppi di lavoro misti tra rete e spazi, connettendo pensiero ed esperienzialità.

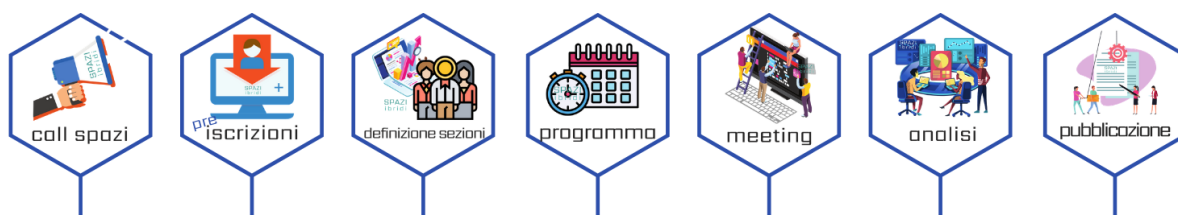
Tre le domande oggetto di riflessione:

- Quali implicazioni identitarie e progettuali, per gli spazi, nella modificazione dell'esperienzialità nei contesti ibridi?
- Quali implicazioni, per le mission degli spazi, con l'apertura delle platee al web e la possibile decontestualizzazione degli interventi?
- Quali gli elementi specifici del costituendo profilo degli Spazi Ibridi?

Il Meeting di ricerca si colloca nell'ambito del percorso di ricerca industriale sugli spazi di innovazione sociale che vede la collaborazione tra Università di Padova - Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata (FISSPA) e coop. soc. Il Raggio Verde.

Lo sviluppo del meeting

- 23 marzo (scadenza 7 aprile): uscita call di candidatura degli spazi con raccolta degli elementi motivazionali alla partecipazione e verifica dei requisiti di base (tecnici e di profilo)
- 30 marzo: apertura preiscrizioni
- 8-15 aprile: definizione delle sezioni di approfondimento con il comitato scientifico, congiuntamente all'analisi delle domande di adesione.
- 16 aprile: pubblicazione del programma definitivo
- 30 aprile: apertura iscrizioni
- 11 maggio: prima scadenza iscrizioni
- 18 maggio: ultima scadenza iscrizioni
- 20 e 21 maggio: realizzazione del meeting
- Giugno-novembre: analisi dei materiali per pubblicazione esiti



Un Meeting Policentrico

Dopo una call aperta il meeting mette in connessione 16 spazi con profili diversificati nei quali saranno essere accolti i gruppi di lavoro da 12/16 persone ciascuno. Le attività in presenza si alternano a momenti assembleari, on line, con l'intervento di esperti, lo studio di casi e momenti informali con suggestioni provenienti da contesti altri, permettendo di ricollocare l'analisi in un quadro di generale trasformazione.

Candida il tuo spazio

Se vuoi candidare il tuo spazio ad essere una delle sedi del Meeting di Ricerca, compila la scheda a questo link.

11.2.4 – Il meeting di ricerca: la call per la scelta definitiva degli spazi

Dopo due settimane di promozione e inviti, avvalendosi principalmente delle reti di Associanimazione, Animazione Sociale e del circuito dei Meeting Spazi Giovani, si sono raccolte ulteriori 16 candidature, rispetto alle 8 adesioni già confermate a seguito dell'invito, per un totale complessivo di 24 schede di spazi disponibili nell'allegato 12.

Valutato in 16, il numero di spazi che consentisse di avere una sufficiente differenziazione tra tipologie, collocazioni geografiche e modelli di gestione, il comitato scientifico, su proposta del ricercatore, ha provveduto a valutare le singole domande e a selezionare le prime 16 assegnando un peso da 1 a 5, alla presenza o meno di 28 possibili caratteri costitutivi dello spazio, per un punteggio massimo attribuibile di 80 punti distribuiti come indicato nella scheda 12:

Scheda 12 – criteri di cumulo punteggio per l'individuazione degli spazi ibridi		
<i>Carattere costitutivo</i>	<i>Risponde alla domanda...</i>	<i>Peso</i>
Comunità	lo spazio è rivolto a, interagisce, si integra e/o promuove le relazioni nella comunità su cui insiste?	5
Community	lo spazio è agito, gestito, frequentato, partecipato da un gruppo che ne costituisca il riferimento identitario?	5
Sviluppo di competenze	lo spazio promuove, sostiene, alimenta la crescita e lo sviluppo di competenze personali con modalità formali, non formali e/o informali?	3
Imprenditività	la dimensione di impresa, della capacità di sviluppo di iniziativa, di individuazione di "nicchie di mercato" con strumenti diversi e/o di sostenibilità economica sono elementi costitutivi dello spazio?	5
Integrazione	lo spazio è inclusivo in senso stretto e/o in senso lato?	5
Officina/Lab	sono presenti spazi deputati all'apprendimento esperienziale, alla ricerca e alla sperimentazione?	3
Hub	lo spazio possiede e veicola identità multiple, favorendo l'incontro, lo scambio e l'intreccio?	5
Servizi	lo spazio offre servizi e opportunità specifici e chiaramente identificabili aperti al pubblico?	3
Ambiente	lo spazio è orientato ad una integrazione con l'ambiente circostante e/o dichiara politiche attive di sostenibilità del progetto?	3
Cowork	lo spazio promuove la dimensione collaborativa negli ambienti?	3
Formazione	lo spazio promuove e organizza percorsi formativi?	3
Turismo	lo spazio è orientato alla valorizzazione del territorio e della visitabilità, con residenzialità o servizi diversi?	3
Sostenibilità	il modello di gestione è plurale e consente di garantirne la continuità o è sbilanciato su specifici fonti di finanziamento pubbliche/private?	3
Digitale	connettività, infrastrutture digitali e orientamento ad una gestione integrata all'utilizzo e sperimentazione di nuove tecnologie, sono aspetti propri dello spazio?	3

Arte	lo spazio promuove l'espressione artistica?	3
Eventi	lo spazio promuove incontri, cultura e aggregazione con attività aperte?	3
Ristorazione	lo spazio è attrezzato per il consumo di pasti o break?	3
Centro di aggregazione	lo spazio è aperto con orari fissi a libera frequentazione per target specifici o alla cittadinanza?	3
Bambini	lo spazio si rivolge ai bambini?	1
Adolescenti	lo spazio si rivolge agli adolescenti?	1
Giovani	lo spazio si rivolge ai giovani?	1
Famiglie	lo spazio si rivolge alle famiglie?	1
Fragili	lo spazio si rivolge ai soggetti fragili?	2
Volontariato	la dimensione del volontariato è coltivata e presente nello spazio?	1
Impresa	la dimensione d'impresa è coltivata e presente nello spazio?	2
Ricerca	la dimensione della ricerca è coltivata e presente nello spazio?	3
Altro	sono presenti ulteriori dimensioni che è opportuno premiare con un punteggio aggiuntivo?	3
Carattere Ibrido	quanto, nel complesso, lo spazio con le sue attività ed il suo profilo corrispondono all'idea di spazio ibrido così come descritto nella call?	1

I parametri proposti non corrispondevano a requisiti necessari, bensì ad elementi capaci di definirne il profilo considerando preferibili gli spazi con identità il più possibile articolate e capaci di integrare tra loro dimensioni differenti, ipotizzando che la disponibilità alla contaminazione sia uno degli elementi propri degli spazi di innovazione sociale, capaci di offrire risposte inedite a bisogni emergenti attraverso una destrutturazione degli spazi saturi, ovvero esclusivamente orientati ad uno scopo.

Adottando la definizione OCSE, secondo cui “l'innovazione è la realizzazione di nuovi (o significativamente migliorati) prodotti (siano essi beni o servizi), processi, metodi di marketing o metodi organizzativi nelle pratiche di business, nell'organizzazione del lavoro e nelle relazioni con gli attori esterni” (2018), si è adottato il principio di trasferibilità delle competenze in uno specifico ambito in altri contesti di applicazione come presupposto per l'avvio di pratiche innovative. Motivo per il quale il sommarsi di attività, target e orientamenti, se consolidatisi in relativi know-how non costituiscono elemento di confusività, bensì di connessione e moltiplicazione dell'offerta capace di disporsi a bisogni in divenire.

Con questi presupposti, unitamente alla componente della rappresentatività geografica e della non sovrapposizione di spazi con profili simili, si è stilata la graduatoria disponibile nella scheda 13, inclusiva degli spazi invitati e segnalati, sottoposti anch'essi allo stesso metro di valutazione:

Scheda 13 – graduatoria approvata dal Comitato Scientifico di Spazi Ibridi il 21.04.21					
N°	Spazio	Comune	Regione	Note	80
	Selezionati				
1.	Opificio Golinelli	Bologna	Emilia Romagna	Invitato	71
2.	CasciNet - Cascina S. Ambrogio	Milano	Lombardia	Call	68
3.	Officine On/Off	Parma	Emilia Romagna	Invitato	62
4.	Bagni Pubblici	Torino	Piemonte	Call	62
5.	Villa Angaran San Giuseppe	Bassano del Grappa (Vi)	Veneto	Call	60
6.	Centro Etico Sociale Pratosardo	Nuoro	Sardegna	Segnalato	59
7.	CULT Community Hub	Perugia	Umbria	Segnalato	59
8.	Officine CAOS	Torino	Piemonte	Call	59
9.	WakeHub	Lendinara (Ro)	Veneto	Case study	57
10.	Megahub	Schio (Vi)	Veneto	Call	56
11.	L'elba del vicino	Rio Marina (Li)	Toscana	Invitato	53
12.	FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	Montelupo Fiorentino	Toscana	Segnalato	51
13.	Spazi Aperti - Equononsolo	Fasano (Br)	Puglia	Call	49
14.	Centro Giovani Smart Lab	Rovereto (Tn)	Trentino A. Adige	Invitato	48
15.	SD Factory - laboratorio creativo	Reggio Emilia	Emilia Romagna	Call	43
16.	BYC – Beach Young Center	Jesolo (Ve)	Veneto	Invitato	42
	Riserva				
17.	Via Baltea - community hub	Torino	Piemonte	Call	41
18.	centro giovani Vedano Olona	Vedano Olona (Va)	Lombardia	Call	35
	Esclusi				
19.	Faber Box	Schio (Vi)	Veneto	Call	32
20.	Cag rebelot	Locate di Triulzi (Mi)	Lombardia	Call	25
21.	Cag Corgeno	Corgeno di Vergiate (Va)	Lombardia	Call	20
22.	#viacassoliuno	Reggio Emilia	Emilia Romagna	Call	19
23.	Centro Happen	Modena	Emilia Romagna	Call	15
24.	AREA8	Melzo (Mi)	Lombardia	Call	14

Con ciascuno dei 16 spazi selezionati si è attivato un tavolo di lavoro utile a definire gli standard per la realizzazione del meeting in modalità diffusa, garantendo una connessione stabile e gruppi di lavoro con consegne comuni, secondo quanto definito nel vademecum illustrato in seguito.

11.2.5 – Il meeting di ricerca: la definizione degli interventi e dei relatori

Le riflessioni elaborate nello studio del caso e nei gruppi focus sono state rielaborate all'interno del comitato scientifico, alla luce del quadro teorico proposto nelle parti 1 e 2, individuando i seguenti punti di snodo, su cui si ritenevano essere opportune suggestioni specifiche:

- a) la funzione degli spazi nella promozione e sostegno di esperienze significative, anche in relazione all'ibridazione dei contesti, tradotta nella domanda: "Quali implicazioni identitarie e progettuali, per gli spazi, nella modificazione dell'esperienzialità nei contesti ibridi?"

- b) gli stili abitativi nello spazio e la dinamica tra dentro e fuori, particolarmente complessa in un frangente in cui lo spazio da un lato si dematerializza e dall'altro sembra dover aumentare il proprio carattere specifico, tradotto nella domanda: "Quali implicazioni, per le mission degli spazi, con l'apertura delle platee al web e la possibile decontestualizzazione degli interventi?"
- c) le specificità degli spazi ibridi ritenuti tali per il proprio essere spazi capaci di contaminare in senso lato, quindi incubatori di innovazione per l'ipotizzata propensione a riorganizzare gli elementi in gioco sulla base dei bisogni emergenti, tradotta nella domanda: "Quali gli elementi specifici del costituendo profilo degli Spazi Ibridi?"

Con questi presupposti si sono individuati esperti che con diversi stili di approfondimento fossero in grado di attivare i partecipanti a cui sarebbero via via stati proposti questionari di rilevazione utili a verificare l'adozione degli spazi quale dispositivo pedagogico attivo.

Le tre domande andavano ulteriormente rielaborate in questioni più specifiche, nell'ambito di posizionamenti polarizzanti, utili a ricollocare le esperienze in continuum più facilmente prendibili nell'esperienza operativa. Di qui la scelta di suddividere la riflessione in tre sessioni che dal rapporto tra spazio e abitante, progredissero nella direzione di una generatività orientata all'incontro con l'altro e all'utilità sociale, così declinati:

- sessione 1 > Dove siamo, come siamo? Le sfide di costruzione identitaria degli spazi dal contenimento fisico alla pervasività liquida.
- sessione 2 > Siamo qui, siamo chi? Esperienze identitarie tra polverizzazione dei luoghi e nuovi policentrismi.
- sessione 3 > Dove siamo e con chi? Ridefinire i setting dell'esperienza tra sincrono e asincrono, centro e periferia.
- Tavola rotonda conclusiva: Ibridi quanto? Gli spazi di innovazione sociale tra utilità, desiderio e possibilità

Nell'ambito di ciascuno di questi contenitori si sono individuati due relatori uno con una funzione di approfondimento scientifico e uno con una funzione suggestivo ispirazionale. Al moderatore il ruolo di fungere da collegamento e aprire il confronto nei gruppi di lavoro secondo il seguente schema:

<i>sessione</i>	1	2	3
<i>Approfondimento</i>	Ugo Morelli	Elena Battaglini	Ivana Pais
<i>Suggestione</i>	Maura Gancitano	Enrica Tesio	Franco Arminio
<i>Lancio gruppo di lavoro</i>	Stefano De Stefani	Michele Marmo	Andrea Marchesi

I gruppi di lavoro avrebbero prodotto delle sintesi su cartellone, con una funzione di spunto evocativo per la conclusione (temporanea) dei lavori con Marco Tognetti, Vincenza Pellegrino e Nicola Basile, moderati da Flaviano Zandonai.

11.2.6 – Il meeting di ricerca: i partecipanti

Il meeting, costruito in base alle esigenze di ricerca, puntava a costruire un campione di visioni degli spazi selezionati, a partire da due macrocategorie di soggetti:

- I resident > sono coloro che abitano lo spazio, in parte anche coloro che lo hanno progettato o che comunque dovrebbero identificarlo ed utilizzarlo in modo funzionale agli scopi per il quale è stato organizzato. Si suppone abbiano contezza delle motivazioni che ne sottendono la disposizione e il modello operativo, nonché siano orientati ad adottarlo quale dispositivo integrante nel perseguimento di obiettivi che in esso si realizzano (consapevolezza degli spazi e intenzionalità d'uso). Nel caso del meeting sono i progettisti, gli host, i componenti le community e gli operatori con un ruolo attivo nello spazio.
- I visitor > sono coloro che entrano in relazione con lo spazio per periodi più o meno lunghi senza occupare una posizione organica al suo interno. Possono essere frequentatori o iscritti a percorsi specifici anche di media durata, ma senza una affiliazione che li identifichi come soggetti implicati nei destini dello spazio. Sono i beneficiari dei servizi offerti, i referenti delle reti e i soggetti che a diverso titolo interagiscono con lo spazio. Nel caso del meeting gli iscritti con un ruolo di visitatori delle strutture, parte degli storyteller e facilitatori dei gruppi, con l'aspettativa che potessero restituire la percezione sottesa alle intenzionalità dei resident, da come hanno vissuto la propria parziale esperienza nel corso delle due giornate.

Nell'ambito del meeting, a queste figure si sono aggiunte le seguenti, con ruoli operativi:

- I referenti > si sono occupati delle relazioni con il comitato organizzativo, dell'accoglienza dei gruppi di lavoro e della visita guidata negli spazi, utile ad offrire una panoramica delle opportunità offerte.
- I facilitatori > si sono occupati di accompagnare i gruppi di lavoro secondo una linea di conduzione comune, così come descritta nel vademecum disponibile in allegato, restituendo un feedback visivo attraverso parole chiave nei cartelloni che sono stati restituiti a conclusione della terza sessione.
- Gli storyteller > sono i documentatori foto e video coinvolti per documentare l'evento e curare i collegamenti on line tra gli spazi. Data la particolare formula si è deciso di

filmare i momenti di visita e lavoro di gruppo nella prospettiva di rielaborarne i materiali in vista di una eventuale seconda edizione del meeting.

I partecipanti, nel loro complesso, costituivano il campione di una ricerca qualitativa orientata a verificare gli elementi chiave che illustreremo successivamente. Dato un numero minimo richiesto di 2 resident per spazio, attraverso una iscrizione aperta al pubblico si è puntato ad avere almeno 1/3 dei partecipanti costituito da visitor.

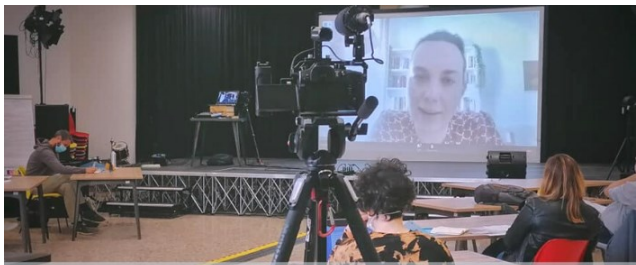
Dato l'obiettivo di coinvolgere un numero minimo di 12 e massimo di 16 spazi, il prolungarsi dell'emergenza sanitaria con l'unificazione dell'intero paese in una sola zona rossa fino a poche settimane dal meeting, ha costretto a riportare al numero minimo di 12 le sedi effettivamente coinvolte, dato il ridotto, seppur ancora sufficiente, numero di adesioni esterne. Nella scheda 14 i numeri definitivi.

Scheda 14 – sedi selezionate e numero partecipanti attivi al meeting “Spazi Ibridi”			
Spazio	Resident	Visitor	Note
Opificio Golinelli	2	5	
CasciNet - Cascina S. Ambrogio	-	-	Non autorizzato ad esercitare ad emergenza in corso, in quanto circolo
Officine On/Off	7	0	
Bagni Pubblici	6	0	
Villa Angaran San Giuseppe	3	2	
Centro Etico Sociale Pratosardo	3	5	
CULT Community Hub	6	3	
Officine CAOS	4	0	
WakeHub	4	2	
Megahub	-	-	Defezione per altri impegni lavorativi degli hubber volontari
L'elba del vicino	5	0	
FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	-	-	Defezione per limiti strutturali incompatibili con le limitazioni sanitarie
Spazi Aperti - Equononsolo	4	0	
Centro Giovani Smart Lab	-	-	Defezione per riorganizzazione spazi in vista della riapertura
SD Factory - laboratorio creativo	3	8	
BYC – Beach Young Center	3	2	
<i>Totale</i>	50	27	

11.3.1 - Il Meeting diffuso e la formula aperta d'indagine

Il prolungarsi delle limitazioni sanitarie, in fase di recrudescenza nel periodo di formulazione del set di schedatura spazi e formulazione delle griglie di intervista, ha portato ad escogitare una formula che consentisse di connaturare al meeting di ricerca stesso l'oggetto d'indagine, ovvero l'ibridazione.

Figura 18 - nell'immagine il meeting di ricerca Spazi Ibridi svoltosi il 20 e 21 maggio 2021



SD Factory - Reggio Emilia



Spazi Aperti e non solo - Fasano (Br)



CULT Community Hub - Perugia



WakeHub - Lendinara (Ro)



Officine Caos - Torino



Villa Angaran San Giuseppe - Bassano d. G. (Vi)



Beach Young Center - Jesolo (Ve)



L'Elba del Vicino - Rio Marina (Li)



CESP Centro Etico Sociale Pratosardo - Nuoro



Officine On/Off - Parma



Bagni Pubblici di Via Aglié - Torino



Officine Golinelli - Bologna

Grazie all'entusiastica collaboratività degli spazi invitati e alle numerose risposte alla call si è riusciti a costruire un panel di esperienze diversificate, rappresentative e connesse in un'unica assemblea con il metodo dell'Open Space Technology. Come intuibile dalla figura 18, ogni sessione tematica ha previsto un avvio on line con una finestra aperta su ciascuno spazio, permettendo a ciascuno di guardare dentro alle altre stanze in tutti i sensi, ma al contempo salvaguardando il setting dei gruppi di lavoro, che si sarebbero tenuti secondo standard comuni all'interno delle diverse sedi. Ogni sessione è stata introdotta dal curatore della ricerca, permettendo a tutti di vedere gli interventi a distanza, ma anche di interagire nel piccolo gruppo durante l'ascolto, eventualmente elaborando domande comuni. Una volta lanciata la suggestione del gruppo di lavoro ogni gruppo, composto da *resident* e in minor parte da *visitor*, avrebbe prima ri-visitato lo spazio per riconsiderarlo secondo le nuove chiavi di lettura, per poi confrontarsi nei 12 gruppi corrispondenti agli spazi attivi e connessi. Per illustrare meglio la metodologia adottata, riportiamo nella scheda 15 la versione integrale del vademecum consegnato ai facilitatori (in appendice anche la versione per i referenti degli spazi), in cui si riportano tutti gli elementi di conduzione utili a consentire ai partecipanti di essere parte di un'esperienza di ricerca collettiva in modalità diffusa, secondo standard condivisi. Si ponga particolare attenzione allo strumento animativo escogitato per lanciare i gruppi di lavoro: "la mappa polarizzatrice". Scopo dello strumento la rilevazione di parole chiave durante gli interventi, utili a far cogliere ai partecipanti l'urgenza di doversi collocare lungo un continuum tra possibili polarità opposte, a discapito della possibile dualità costitutiva dell'ibrido. Naturalmente la mappa polarizzatrice assolveva ad una funzione di attivazione per poi riconsegnare al dibattito e ai facilitatori un approfondimento centrato sui temi emergenti.

Scheda 15 – testo del vademecum inviato e condiviso con tutti i facilitatori del meeting di ricerca

Spazi Ibridi – il vademecum facilitatori

Premessa

Gentilissimi, innanzitutto grazie per essere parte di questa esperienza di ricerca sperimentale e coraggiosa per le specificità del periodo in cui si svolge.

Come sapete, il meeting di ricerca Spazi Ibridi si articola in 16 gruppi di lavoro ospitati in altrettanti spazi distribuiti su tutto il territorio nazionale, secondo le disponibilità di posti concordate con ciascuno, comunque non superiore a 16 persone per ogni sede.

Nei gruppi di lavoro saranno riconoscibili 4 figure, oltre al ruolo di Facilitatore da voi ricoperto:

- I Resident, "abitanti" dello spazio, disponibili ad interrogarsi sul ruolo ed evoluzione dello stesso in chiave ibrida
- I Visitor, interessati a conoscere l'approccio metodologico associato all'uso e alla configurazione degli spazi sede d'incontro, portandovi le proprie esperienze
- Il Facilitatore, accompagnerà il gruppo di lavoro nel confronto e nello sviluppo di una discussione aperta e unitaria

- Lo Storyteller, è il documentatore video che si occuperà di raccogliere i materiali utili a realizzare il documentario “spazi ibridi”

Alcuni spazi potranno ospitare durante le due giornate di meeting anche uno degli Esperti i cui interventi sono programmati per la plenaria on line.

Spazi e referenti

WakeHub	Stefano De Stefani	Via Caduti del Lavoro, 33	Lendinara (Ro)
Officine On/Off	Alessandro Catellani	Strada Naviglio Alto 4/a	Parma
Spazi Aperti - Equononsolo	Lucia Valentini	Pezze di Greco, c.so Nazionale, 174	Fasano (Br)
Megahub	Elsa Garzaro	Via Paraiso 60, Schio	Vicenza
Officine CAOS	Stefano Bosco	Piazza Montale 18, 10151	Torino
FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	Silvia Greco	Via G. Marconi, 2	Montelupo Fiorentino (Fi)
SD Factory	Manila Ferrari	Via Brigata Reggio 29	Reggio Emilia
Villa Angaran San Giuseppe	Marco Lo Giudice	Via Ca' Morosini 41	Bassano del Grappa (Vi)
L'elba del vicino	Giovanna Lo Giacco	Via Don Minzoni 5	Rio Marina (Li)
BYC - Beach Young Center	Matteo D'Arienzo	Via Levantina, 100/A	Jesolo (Ve)
Centro Giovani Smart Lab	Irene Buttà	Viale Trento 47/49	Rovereto (Tn)
Centro Etico Sociale Pratosardo	Salvatore Sanna	Via marisa Bellisario, 61	Nuoro
CasciNet - Cascina S. Ambrogio	Elena Argolini	Via Cavriana, 38	Milano
Opificio Golinelli	Giorgia Bellentani	Via Paolo Nanni Costa, 14	Bologna
Bagni Pubblici di via agliè	Erika Mattarella	Via Agliè, 9	Torino
CULT Community Hub Perugia	Stefano Santaniello	Via Goldoni, 8	Perugia

Come funziona

La discussione è organizzata su 3 blocchi tematici più uno spazio di sintesi.

Le plenarie on line

Il meeting anticipa ogni blocco di discussione e confronto dei gruppi di lavoro con le riflessioni in plenaria, realizzate con la modalità Zoom webinar.

Ogni spazio dovrà collegarsi con 15 minuti di anticipo ai link che verranno forniti ai referenti che dovranno assicurarsi che ogni sala disponga di:

- un videoproiettore o monitor da cui tutti i presenti possano vedere i relatori;
- un pc stabilmente connesso con una webcam orientata verso i partecipanti.

La modalità webinar prevede siano visibili solo i relatori, ma nella fase finale di ogni blocco di interventi sarà possibile entrare anche nel panel. **Al facilitatore il compito di chiedere parola tramite la chat di zoom, avendo cura di formulare la domanda con il gruppo prima di entrare in linea.**

Il link che vi invieremo anche ai facilitatori per conoscenza è da considerarsi riservato e ad uso esclusivo dei curatori del collegamento video, in modo che i gruppi possano partecipare orientando lo sguardo verso un punto comune e non verso singoli schermi, per agevolare un eventuale scambio e bisbiglio anche durante le plenarie on line.

Vi chiediamo di non inoltrare il link di accesso a terzi.

I Gruppi di lavoro

L'avvio di ogni gruppo di lavoro, che potrà avvenire in una o due sale a seconda dell'ampiezza degli spazi a disposizione, prevede un “lancio” sempre in modalità on line, allo scopo di finalizzare le riflessioni e riprendendo alcuni contenuti emersi dagli interventi.

Al facilitatore è assegnato il compito di condurre la riflessione in modo aperto e leggero, secondo quanto preventivamente concordato con ciascuno, occupandosi di raccogliere gli elementi salienti quale contributo al lavoro di sintesi affidato a Flaviano Zandonai nel pomeriggio di chiusura.

A conclusione di ogni blocco di riflessione verrà inviato a tutti i partecipanti un link via mail con un questionario breve, utile a raccogliere i materiali che saranno successivamente elaborati per la ricerca sugli spazi di innovazione sociale curata da Il Raggio Verde in collaborazione con l'Università di Padova.

Si chiede di riservare a questo momento i 10 minuti finali di ogni blocco di riflessione, rassicurandosi che i partecipanti abbiano inviato i file.

Note sulla conduzione dei gruppi di lavoro

Ogni blocco di riflessione richiederà uno spazio di riformulazione degli interventi secondo i tre macro interrogativi corrispondenti:

1. ***Dove siamo, come siamo?***

Le sfide di costruzione identitaria degli spazi dal contenimento fisico alla pervasività liquida.

2. ***Siamo qui, siamo chi?***

Esperienze identitarie tra polverizzazione dei luoghi e nuovi policentrismi.

3. ***Dove siamo e con chi?***

Ridefinire i setting dell'esperienza tra sincrono e asincrono, centro e periferia

Dato che ai relatori è stato affidato un mandato ampio, a Stefano De Stefani, Michele Marmo e Andrea Marchesi è affidato il compito di riprenderne i contenuti cercando di riposizionarli su una mappa polarizzante che, eventualmente, potrete riprodurre nei cartelloni e con i post-it disponibili nel kit inviato a ciascuno spazio.

Cos'è e come funziona la mappa polarizzatrice?

Se gli spazi in cui ci muoviamo sono ibridi, si coglieranno gli elementi identitari, le componenti, le necessità o orizzonti di sviluppo opposti o comunque diversi tra i quali ciascuno spazio si colloca. L'idea è che con lo svilupparsi della discussione e delle riflessioni sui tre blocchi si articoli una gamma sempre più fitta di possibilità in cui ciascuno spazio si potrà collocare in modo dinamico a seconda degli interlocutori con i quali interagisce, delle condizioni spazio temporali in cui opera, delle risorse di cui dispone, degli obiettivi che si pone ecc.

La suggestione della mappa caratterizzata da polarizzazioni, non serve a definire un posizionamento statico, bensì a promuovere discussione e consapevolezza, invitando i partecipanti a collocarsi e a spostarsi subito dopo per confrontarsi muovendosi all'interno di questa cornice.

Nello schema a fianco, è esemplificato il possibile funzionamento della mappa.

I post-it colorati potranno corrispondere a:

- Attori (giallo) - i soggetti/persone/individui che agiscono (o non) lo spazio;
- Ambienti (verde) - gli elementi strutturali, le dotazioni, la localizzazione geografica che orienta (o potrebbe condizionare) le



possibilità di azione;

- Situazioni (viola) - l'essere nella storia (micro e macro) e il modo in cui questa irrompa (o meno) in spazi che si pongono in relazione più o meno attiva con essa.

Non è richiesto che si parli solo dello spazio in cui si è ospitati, ma che si ragioni sui possibili assi polarizzanti su cui ci si può muovere agendovi in modo proattivo.

L'idea è di consegnare alla tavola rotonda conclusiva le slide dei 16 gruppi, per un primo lavoro di analisi, anche in interazione con i gruppi.

Visita critica degli spazi

Dopo l'apertura e il primo blocco di interventi, alle ore 11.30 del 20 maggio è programmata la "visita critica degli spazi", utile ai *resident* per riconsiderare e ai *visitor* per conoscere gli spazi. Al facilitatore è richiesto di supportare i *resident* nell'interrogare lo spazio anche alla luce delle prime suggestioni proposte da Ugo Morelli e Maura Gancitano.

Data la notevole varietà, è richiesto a chi ha meno spazi di integrare l'illustrazione con un racconto, mentre a chi rischierebbe di disperdersi in un tour interminabile di soffermarsi sugli ambienti più rappresentativi. La visita potrà variare tra i 20 e i 40 minuti al massimo e servirà a fornire ai partecipanti un contesto di confronto comune per lo sviluppo dei lavori, anche in chiave di ripensamento dell'uso, della percezione e della funzione degli stessi a partire dalle recenti o imminenti riaperture al pubblico.

Il documentario "Spazi Ibridi"

Durante i due giorni di meeting verrà girato un documentario in collaborazione con il regista Salvatore Frisina, che coordinerà il team degli storyteller.

Qualora ci fossero spazi o immagini che riteniate non sia opportuno riprendere, vi preghiamo di concordarlo con loro. Per il resto ci auguriamo che il video possa dare adeguata visibilità a ciascuna delle esperienze coinvolte.

Data la necessità di rispettare i protocolli di sicurezza, si ricorda che la documentazione video dovrà escludere tutte le eventuali irregolarità che dovessero eventualmente sfuggire ed è stato pertanto richiesto agli storyteller di presidiare, in parte, questo aspetto, ricordando il corretto uso di mascherine e distanziamenti ove necessario.

Comunicazione

Non vi chiediamo di fare i social media manager, ma sono graditi post con foto di condivisione dell'esperienza, sia taggando l'evento FB, sia usando l'hashtag #spaziibridi

Informazioni ed emergenze durante il meeting

Durante lo svolgimento del meeting, in caso di necessità, potete fare riferimento ai seguenti contatti:

per programma, organizzazione spazi e documentario

- Stefano De Stefani – stefanodestefani@coopilraggioverde.it - 3939269122

Segreteria, iscrizioni

- Serena Sterza – serenasterza@coopilraggioverde.it – 3939288305

Collegamenti Zoom

- Cassandra Baldini – cassandrabaldini@coopilraggioverde.it - 3534232196

Programma e altre info sul meeting

Per praticità vi riportiamo qui di seguito il programma e le informazioni riportate sul sito www.spaziibridi.it

Grazie a tutti.

per il Comitato Organizzativo
Stefano De Stefani

11.3.2 – Il questionario di rilevazione dati

La progettazione del meeting di ricerca ha consentito di definire un contesto strutturato nell'ambito del quale rilevare sia i profili degli spazi attraverso il form riportato nella scheda 9, sia di individuare, l'esperienza di resident e visitor secondo 5 dimensioni ritenute essere significative a seguito delle fasi di indagine precedenti (studio di caso e gruppi focus):

- consapevolezza riguardo gli spazi e intenzionalità d'uso;
- possibilità d'azione agita dagli e negli spazi;
- possibilità di incidere nell'esperienza e nell'evoluzione dello spazio;
- rispecchiamento e riflessività;
- generatività.

Scheda 16 – schema di correlazione tra item e dimensioni d'indagine per la costruzione dei questionari di rilevazione da assegnare a resident e visitor a conclusione delle 3 sessioni.								
Resident		Visitor		Consapevolezza riguardo gli spazi	Possibilità di azione negli spazi	Possibilità di incidere	Rispecchiamento e riflessività	Generatività
a) Dove siamo, come siamo? <i>Le sfide di costruzione identitaria degli spazi dal contenimento fisico alla pervasività liquida.</i>								
1. Qual è la prima cosa che fai quando entri nello spazio in cui ti trovi?	Qual è la prima cosa che hai notato quando sei entrato?							
2. C'è uno spazio che preferisci? Quale? Perché?	C'è uno spazio ti ha particolarmente colpito? Quale? Perché?							
3. Se dovessi identificare uno spazio di On/Off da premiare per come è pensato e organizzato, quale indichereesti? Perché?	Se dovessi identificare uno spazio da premiare per come è pensato e organizzato, quale indichereesti? Perché?							
b) Siamo qui, siamo chi? <i>Esperienze identitarie tra polverizzazione dei luoghi e nuovi policentrismi.</i>								
4. C'è uno spazio, una parete, una stanza o altro nel quale hai potuto lasciare qualcosa di tuo? Come? Producendolo? Cambiandolo? Portandolo? Lasciando un segno?	C'è uno spazio o un particolare in cui hai ritrovato un elemento identitario caratteristico? Quale? Cosa ci hai visto?							
5. Cosa pensi quando vedi qualcosa che hai prodotto/realizzato anche tu, a On/Off, nel caso ci sia?								
6. C'è un ambiente, un angolo, un particolare a cui sei più affezionato di altri? Perché?								

7. Pensi esista uno spazio che più di altri permette alle persone di essere se stesse e migliorarsi? Perché? È l'unico? Quali altri?	Pensi esista uno spazio che più di altri permette alle persone di essere se stesse e migliorarsi? Perché? È l'unico? Quali altri?					
c) Dove siamo e con chi? <i>Ridefinire i setting dell'esperienza tra sincrone e asincrono, centro e periferia</i>						
8. C'è uno spazio che utilizzi più di altri? Quale? Perché?	C'è uno spazio che ritieni possa essere più utile di altri? Quale? Perché? Menù a tendina					
9. Pensi ci sia qualcosa, nell'organizzazione degli spazi e nella struttura, che ti abbia permesso di raggiungere un particolare risultato? Cosa? Perché?	Hai colto un ambiente, qualche elemento strutturale o dotazione, che ti sembra consentano allo spazio di essere particolarmente abilitante? Quale? Perché ritieni sia strategico?					
10. Se dovessi identificare uno spazio da modificare, quale sceglieresti? Perché? Che intervento proporresti?	Se dovessi identificare uno spazio da modificare, quale sceglieresti? Perché? Che intervento proporresti?					

11.4 – La rilevazione

Le domande sono state poste ai partecipanti a conclusione dei gruppi di lavoro organizzati per ciascuna delle tre sessioni secondo una progressione tematica ad essi corrispondente, ponendo domande aperte e riconducibili alle dimensioni citate secondo quanto indicato nella scheda 16. Le domande sono state poste on line pubblicando il link in una sezione riservata del sito a 30 minuti dalla conclusione del tempo assegnato a ciascun gruppo di lavoro, con richiesta di specifica dello spazio in cui si trovavano e differenziate a seconda della condizione di resident o visitor, secondo le classificazioni già proposte.

11.4.1 - Gli intervistati

Tra le 101 persone effettivamente partecipanti a Spazi Ibridi, i questionari di rilevazione si sono rivolti esclusivamente ai 50 abitanti e 27 visitatori, escludendo facilitatori, storyteller e relatori.

Nel grafico relativo alla domanda 1 è indicata la distribuzione nei diversi spazi, mentre dal grafico 2 si evince che per ogni visitatore fossero mediamente presenti 2 abitanti (resident), anche se non equamente distribuiti in tutti gli spazi, dato che le diverse colorazioni regionali non consentivano le stesse modalità di spostamento per tutti, limitando alla sede di lavoro la partecipazione in alcune sedi del meeting.

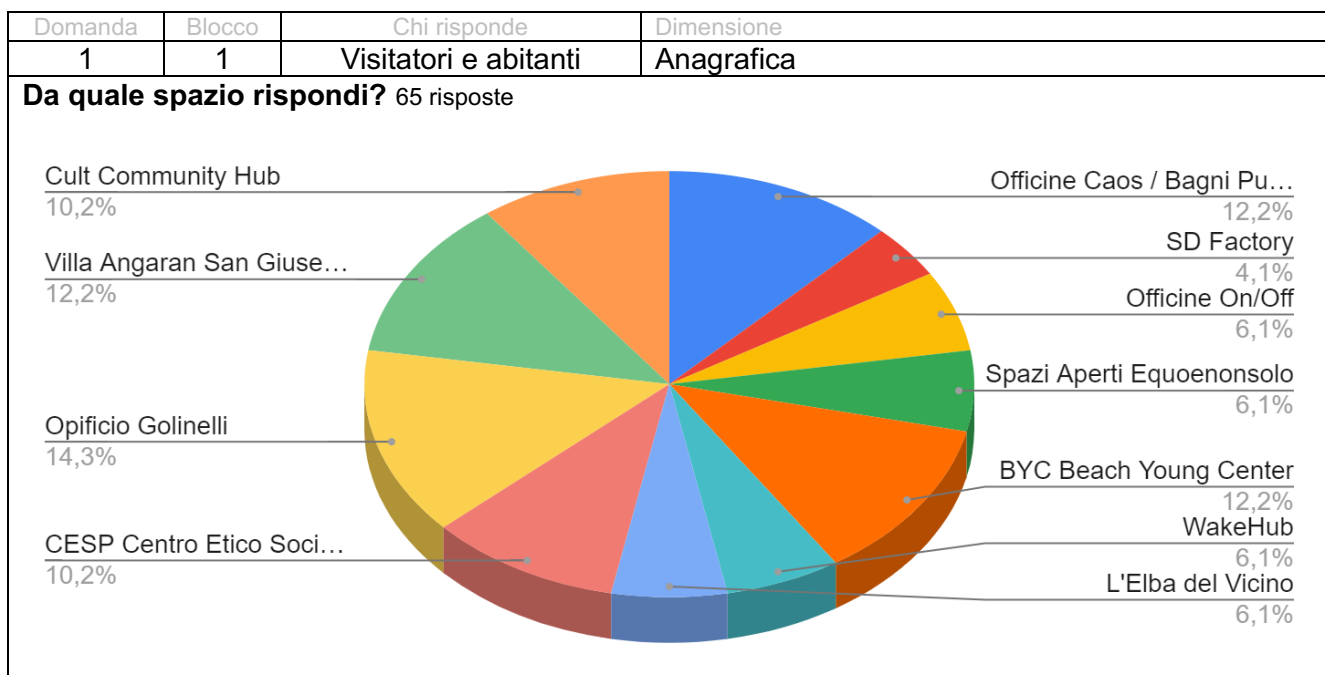
In sede di analisi dei dati non si differenzierà la lettura per singola tipologia di spazio, ma la percezione rispetto agli spazi di innovazione sociale nel loro complesso, così come individuati nella selezione indicata al paragrafo 11.2.4. In questo modo l'indagine consente di individuare elementi trasversali e generalizzabili, se ricorsivi e verificabili nell'incrocio tra più item.

11.4.2 - Le modalità di distribuzione

A chiusura di ogni blocco di discussione, così come indicato nel programma disponibile nella scheda 8, ciascuno corrispondente a circa 3,5 ore tra interventi e approfondimento in gruppo, è stato pubblicato un link sul sito www.spaziibridi.it con il questionario a cui si sarebbe dovuto rispondere entro un tempo massimo di mezz'ora.

11.4.3 – Le risposte

Data la rilevanza dei dati raccolti si ritiene opportuno riportarli integralmente nelle schede che seguono, ciascuna con una sintesi delle risposte raggruppate per item.

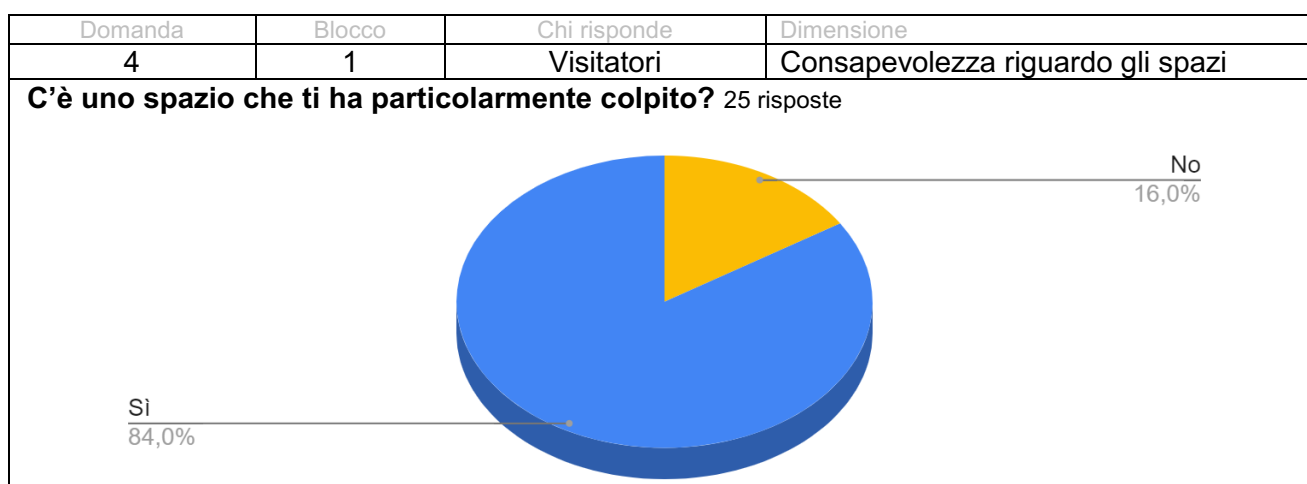


Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
3	1	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi

Qual è la prima cosa che hai notato quando sei entrato? 25 risposte

- La struttura	- Lo spazio
- L'organizzazione	- Cartelli colorati
- L'amichevolezza delle persone	- Poca luce
- Le persone in presenza	- Atrio

<ul style="list-style-type: none"> - Richiamo ai linguaggi artistici - L'ambiente accogliente - la luce, i colori, sia degli spazi esterni che interni - La bellezza del giardino della villa - il verde che circonda la struttura, gli spazi ampi e centrali - La cura degli spazi, diversi e connessi - I colori - Gli ampi spazi - L'insegna "CAOS" 	<ul style="list-style-type: none"> - Architettura - Il portone riaperto come ai "vecchi" tempi - Ampiezza degli spazi - mi ha colpita l'immensità della sala - Il murales - Il cavedio - Il tavolino con i fogli della privacy - mi colpisce la divisione netta e l'individuazione degli spazi in base alle funzioni di ognuno
---	--



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
5	1	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi

Quale spazio ti ha colpito? 21 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - La sala relax - Diversi spazi: dalla zona relax alla riproduzione di spazio di routine - Lo spazio della palestra - Selz sala prove - sale incontri + area verde - Il giardino storico - Il parco orangerie - Le aree verdi - Domo mea - Il palcoscenico e il dietro le quinte 	<ul style="list-style-type: none"> - L'arena/spazio polivalente performativo - Stanza movimenti - Formaggera - La camera oscura per lo sviluppo delle fotografie - Laboratori scientifici - la sala teatro - Esterno e zona creativa - Il cavedio - Il teatro - La sala meeting - L'ingresso
---	---

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
6	1	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi

Perché? 21 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - Mi sono piaciuti molto gli arredi di ecodesign - Per la creatività e la ricchezza di idee - Perché trovo sia un luogo perfetto di aggregazione per progetti futuri con i giovani anche per attività non sportive - Prevede anche uno spazio con computer e richiama l'aggregazione sulla musica anche se non suoni - 1) setting adatto a formazione e studio. 2) eventi artistici - Perché è una cornice verde di questa villa palladiana - Perché accoglie più esigenze, si propone come uno spazio ibrido, inclusivo e intergenerazionale 	<ul style="list-style-type: none"> - Non ne abbiamo in quartiere di spazi così strutturati - Perché è grande, accessibile e con specchi - Spazio di isolamento e riflessione, tondo, insonorizzato. L'importanza dello spazio intimo in uno spazio aperto - In un momento di vita digitale, l'analogico è vivo - Luoghi di esperienze dirette per i ragazzi - non mi aspettavo degli spazi ipogei così vasti, polifunzionali e attrezzati - Per le potenzialità - È accattivante - È molto essenziale ma elegante, amo molto il teatro.
---	--

<ul style="list-style-type: none"> - Oltre a essere bellissime sono curate e allestite per ospitare persone e situazioni - Per la funzionalità - Non mi aspettavo che ci fosse uno spazio così immenso 	<ul style="list-style-type: none"> - Perché mi sembra uno spazio che può accogliere esigenze molto differenti - Perché, nonostante sia un palazzo antico con mura alte e volte di pietra, risulta estremamente accogliente
---	--

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
7	1	Visitatori e abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Riflessività

Se dovessi identificare un particolare ambiente o dettaglio dello spazio da premiare per come è pensato e organizzato, quale indichereesti? 65 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - Domo mea - Sala mensa - intercomunicabilità degli spazi - Sala lettura - L'open space - La spaziosità - Lo spazio di coworking al piano superiore - La reception - Tutte le sale per i laboratori - Le poltrone e il tavolo fuori nel cortile - La disposizione delle sedie e delle panchine - il fab lab - L'area dedicata alla falegnameria/sartoria - Auditorium - Gli spazi aperti - il giardino - Riscontri - La reception - la centralità dello spazio rispetto al quartiere - La sala al piano superiore - le finestre - coworking e aree lab - Lo spazio per videomaking e fotografia, Trame - La cucina - Gli ettari di giardino sono ben organizzati. - La struttura de felicemente fuori - La versatilità degli spazi - La sala ricreativa - Sala Trame - Todomodo - Il refettorio - la sala da pranzo- sala per tutto - Tutto! 	<ul style="list-style-type: none"> - la sala coworking - coworking - Gli spazi comuni - i laboratori bagnati dedicati alle scuole secondarie di II grado - Tutti i laboratori - Lo spazio esterno (anche se di proprietà della Chiesa adiacente) e sicuramente il palcoscenico - L'edificio in sé - Ampiezza, luminosità, predisposizione degli spazi come una piccola polis - La. Suddivisione. Per tipologia di attività - L'ampiezza - Music Lab - Le aule di formazione - Accessibilità - Trame. Il lab dedicato al linguaggio audiovisivo - Ampi spazi - Libero - Il bancone con la macchina del caffè - Spazio per i bambini - Lo spazio centrale di CULT - "piazza" - FabLab e Centro giovani - Location - la sala teatro - Galleria/corridoio - La sala convegni - Il giardino storico di Villa Angaran San Giuseppe - l'howlab - Music lab - dettagli realizzati in legno che si trovano nei vari ambienti della struttura
--	--

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
8	1	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi

In relazione allo spazio in cui ti trovi, qual è la prima cosa che fai quando entri? 40 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - Saluto - saluto le persone presenti - Sistema l'ingresso - Togliere l'allarme / appoggiare lo zaino - Saluto i colleghi - Accendo la luce - Sistema lo spazio per gli utenti - Faccio un giro nello spazio per vedere se tutto ok - Saluto e abbraccio tutti - Cerco novità - relazionarmi con colleghi e ragazzi 	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedo se ci sono le persone di riferimento - Vado in bagno - Mi preparo per lavorare - Vado a salutare i bambini del doposcuola - Apro le finestre - firmo il modulo covid (il lun.) e mi disinfetto le mani con il gel - Esploro - Inizio subito a relazionarmi con i bambini - Misurazione temperatura e sanificazione mani - Appoggio e sistemo le mie cose, preparo la mia
---	--

<ul style="list-style-type: none"> - controllo temperatura e disinfezione mani - intanto scelgo dove entrare:) poi posiziono il computer e si parte - Sistemo lo spazio - mi slaccio il casco della bici - saluto - Controllo che sia tutto in ordine e saluto i presenti - Respiro l'atmosfera - Sorrido e saluto - Cerco suor Silvia - saluto i colleghi 	<ul style="list-style-type: none"> postazione di - Guardo chi è presente... qualcuno che sta facendo qualcosa si trova sempre! - Accendo il pc - Disinserisco allarme - Osservo e cerco le persone che sono già presenti - Prendo la temperatura e igienizzo le mani - Controllo il calendario delle azioni da compiere - aiuto in base alla situazione che mi trovo davanti - Disattivo allarme
--	---



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
10	1	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi
Qual è lo spazio che preferisci? 37 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - La sala mensa/ricreativa - Il cortile - la sala relax quando non c'è nessuno - La sala principale - Le sedute ed i tavolini esterni sotto gli alberelli - Il giardino - Sala movimento - Sala montaggio - L'ufficio - Le panchine in fondo al giardino - il giardino - Sala teatrale / ufficio hub - La caffetteria - il cortile quando c'è bel tempo - L'aula lettura - Byc theatre - Sala coworking - il tavolone al sole - Aula lettura 		<ul style="list-style-type: none"> - Spazio P = sala conferenze - Sala prove - il cortile - FabLab - Aula 3.0 - Riscontri, la sala eventi - Music lab - Eco design - Job corner - Job Corner - Il cortile con i divanetti e il grande salone - la sala coworking - tavolino accanto al bar vista giardino - Il parco - la mia scrivania - la piazza con il bar (prima)/ la terrazza (ora) - Il piano superiore - La sala principale - Refettorio 	

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
11	1	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi
Perché? 36 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - è un'occasione di incontro, gioco e convivialità. - Perché è luminosa - Permettono di avere una visuale dello spazio e sono un posto tranquillo in cui interagire. 		<ul style="list-style-type: none"> - Stimola il pensiero d'equipe - ha più luce ed è più confortevole - Perché è il luogo pulsante dell'Elba del Vicino - Racchiude l'essenza di WakeHub perché è lo 	

<ul style="list-style-type: none"> - Perché è spaziosa e accogliente - Perché è più colorata e da un senso di accoglienza - È più vissuta e ha finestre sulle strade principali della cittadina - Sala teatrale perché mi occupo di teatro, ufficio hub e lo spazio in cui nascono le idee - Punto di aggregazione e condivisione - È la parte più rilassante - Perché è un luogo pubblico, verde, aperto - È il centro dello spazio. Ospita eventi, ma soprattutto in questo periodo, per la sua ampiezza ospita molte cose. Laboratori di musica, di fotografia, riprese video, riunioni.... - Perché musicista - Imprevista - mi permette di giocare con i ragazzi o fare chiacchiere o laboratori artistici - lo spazio intorno è stato gestito da me - Pace, aria, dinamico - Si balla - Direzioni, è uno spazio raccolto, ma permette una visuale completa di tutto lo spazio restante. - Perché generano convivialità con grande facilità - Perché ogni attore che abita lo spazio ha lasciato un segno del suo passaggio - Luogo di aggregazione - Perché sto seguendo un corso di video 	<ul style="list-style-type: none"> spazio in cui si lavora attivamente - La piazza: perché, quando ci sono studenti ed insegnanti, vedo la diversità che vive in questo spazio e perché si può usare anche per le riunioni mentre si prende il caffè. Qs prima perché ora siamo sempre alla scrivania. la terrazza: perché è un luogo di socialità... ed ora che viene il bel tempo lo sarà anche di più. - Perfetto per condividere giochi e letture - Aiuta nel processo di individuazione delle proprie risorse - In questi spazi ti ristori, ti puoi riposare dopo che arrivi dal porto con il tuo bagaglio fisico e interiore! La salitina per arrivare all'ostello ti fa sentire il piacere di varcare il cancello e sentirti a casa - Perché è la dimostrazione che si possono creare cose molto belle partendo da poche risorse - Perché lo vedo e lo vivo come centro nevralgico importantissimo di questo spazio. Lo identifico come un luogo ponte innovativo e trasversale verso l'esterno e un centro d'apprendimento. - Perché sono un musicista - è al di fuori dal consueto fermento - È la stanza preferita dai ragazzi dove si possono fare varie attività. O semplicemente parlare e conoscersi. - mi piace la struttura, il soffitto alto, la luce e l'arredamento.
---	--

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
chiusura	1	Visitatori e abitanti	Feedback
Grazie per questo tuo primo contributo. Vuoi aggiungere qualcosa? 14 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Ci manca di poter riaprire il bar... - Grazie, grazie, grazie! - Spazio architettonicamente visionario - Gli educatori sono fighi - Se l'Elba è del Vicino, vicino all'Elba chi c'è? - Qualcosa 		<ul style="list-style-type: none"> - Sono felice di partecipare a questo percorso in questo luogo - Spazio che dice condivisione. Molto ricchi gli interventi - Grazie a tutte e tutti! 	

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione				
13	2	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere				
C'è uno spazio o un particolare in cui hai ritrovato un elemento identitario caratteristico? 18 risposte							
<table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: right;">Sì</td> <td style="text-align: right;">83,3%</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">No</td> <td style="text-align: right;">16,7%</td> </tr> </table>				Sì	83,3%	No	16,7%
Sì	83,3%						
No	16,7%						

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
14	2	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere

Qual è lo spazio o il particolare che hai identificato essere particolarmente caratteristico?
15 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - Lo spazio di co-working - la gallery di quadri esposti nel corridoio - Sala movimenti - Riscontri - Lo spazio dell'anfiteatro - Il teatro - L'edificio in sé - Lo spazio del bar - I LABORATORI 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi di ecodesign - L'ingresso - Il design ecologico in stile industriale - L'atrio - Gli ambienti, tutti predisposti per attività di incontri per gruppi. E le risorse, l'ampia dotazione di tecnologie. - Il giardino
---	--

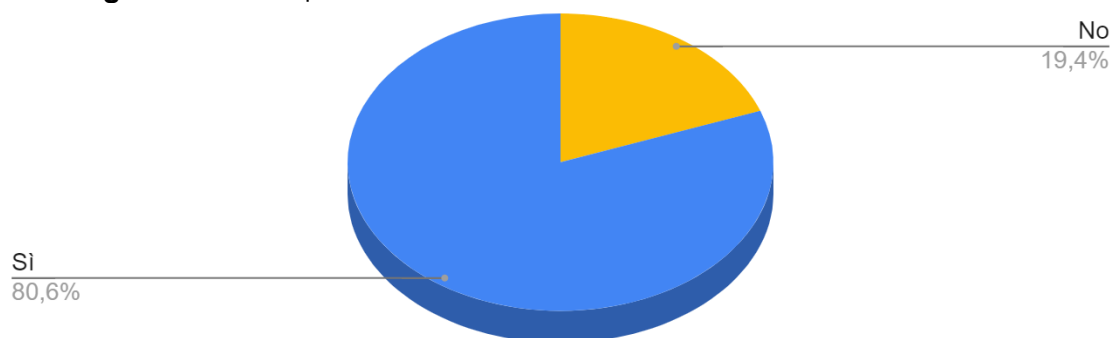
Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
15	2	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere

Cosa ci hai visto? 15 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - Il potere della condivisione - Ci ho visto l'espressione di quella community che vive ed anima lo spazio - Trasversalità e intreccio - Riscontri in ogni senso - Una grossa Arena pubblica per la partecipazione cittadina - Il motivo per cui la cooperativa è qui! - Innovazione - Il principale oggetto di lavoro dell'azienda 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatività - Estremamente accogliente - Volontà e meraviglia - Rimandi alle arti e alla creatività - Impegno, predisposizione, capacità, competenza nell'utilizzo di tali risorse. - Convivenza di attività, persone, ambienti diversi e contingenti - Apertura, integrazione e inclusione
--	--

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
16	2	Visitatori e abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Riflessività Generatività

Hai identificato un ambiente o un accorgimento dello spazio che più di altri permette alle persone di migliorarsi? 62 risposte



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
17	2	Visitatori e abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Riflessività Generatività

Quale spazio/elemento pensi possa avere effetto positivo nello sviluppo delle persone?
48 risposte

<ul style="list-style-type: none"> - Domo mea - Connessione Wifi che funziona benissimo 	<ul style="list-style-type: none"> - la messa in condivisione degli spazi - Gli spazi in comune
---	---

<ul style="list-style-type: none"> - Cortile - gli spazi di condivisione - Risorse umane - Wifi che funziona, dotazione tecnologica adeguata - sala movimento - Fiducia e dialogo - Spazio di co-working - Il giardino - coworking - l'elemento che penso possa avere un effetto positivo è la dotazione tecnologica - Sala movimenti - I contesti formativi - Riscontri - Aula riscontri - Connessioni fra persone ed arti - la tecnologia che è presente - L'atrio Passaggi e diversi altri lab - La scuola del fare - Flessibilità - Gli orti della villa - Spazio comune/ aula studio - credo che ogni spazio della villa possa aiutare lo sviluppo delle persone. - Sala Videomaker - Il salone principale 	<ul style="list-style-type: none"> - Molteplici sale - La sala relax - Il luogo in sé - Sedie mobili - Lo spazio bar autogestito - Domo mea - I tavolini nel giardino - Quello spazio (fisico e non) che si costruisce attraverso uno scambio di idee, di valori personali e relazionali orientati ad uno sforzo comune per un cambiamento collettivo. E, quando ci sono elementi come la fiducia reciproca, la cooperazione tra le componenti che si richiamano a uno stesso interesse e scopo. - L'anfiteatro - Il teatro - Tutti - Byc theatre - Lo spazio della ristorazione - Le aree per i bambini e quelle per l'inserimento lavorativo - Il Byc theatre - BYC Theatre - giardino - Makers lab - Lo spazio comune
---	---

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
18	2	Visitatori e abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Riflessività Generatività

Perché? 45 risposte	
<ul style="list-style-type: none"> - Potenzia il nostro lavoro - Perché attraverso il confronto e il dialogo con gli altri ti dà modo di migliorarsi - Perché creano momenti di condivisione - Creano relazioni ed opportunità di crescita - Ci permette di lavorare meglio - da opportunità - Favorisce condivisione e progettualità - Perché crea movimento, rete, condivisione - Permette di stare all'aria aperta e mangiare insieme o fare altre attività come il gioco - avviene condivisione di idee e crescita personale e professionale - credo che wakehub sia uno spazio unico su questo territorio. Mettere a disposizione questo insieme di strumenti credo abbia un effetto positivo nella crescita degli interessi dei giovani (ma non solo) del posto. - Perché è ampia, luminosa e permette di specchiarsi - Aiutano a crescere - Numerose possibilità di condivisione - Vetrate, colori e murali - Perché sono generative del nuovo - dà la possibilità di sperimentare - Accompagna e trasmette competenze 	<ul style="list-style-type: none"> - Perché è uno spazio di confronto allestito da oggetti e opere realizzate nei vari laboratori - Perché permette a tutti di imparare a gestire la casa e i propri bisogni personali in maniera autonoma - Perché è sperimentale - Perché le puoi spostare per guardarsi bene in viso quando si parla, anche se si è in gruppo - Perché implementa l'autonomia personale - Responsabilizza e crea socialità - Perché aiuta a sviluppare l'autonomia dei giovani e diversamente abili - È un luogo di incontro e in cui si possono fare più cose contemporaneamente - Perché riescono a mettersi in gioco vedendo il risultato delle loro azioni - Possibilità di incontro/ibridazione con altri soggetti/gruppi - ogni spazio ha una sua funzione ma allo stesso tempo esso è contaminato dagli altri. non ci sono confini precisi e questo favorisce una crescita continua delle persone - Ognuno è diverso come le persone - Attrezzature e competenze a disposizione - Lì si possono conoscere nuove persone, relazionarsi, condividere esperienze e vissuti

<ul style="list-style-type: none"> - Perché permette di conoscersi e di sviluppare la creatività - Accoglie - Sono tutti spazi che aiutano ad esprimersi - Perché toglie le resistenze ed apre a nuovi possibili scenari ed interpretazioni - È sinonimo di accoglienza - Perché coinvolgono condividendo spazi, risorse e competenze - chi li usa può portarvi dentro le proprie competenze, e metterle a disposizione della comunità - Per avere plurime possibilità di incontro 	<ul style="list-style-type: none"> - Si presta a molteplici utilizzi, può anche accogliere gli strumenti ospitati negli altri spazi e moltiplicarne l'uso - Perché contribuisce l'auto stima, la valutazione delle risorse individuali e collettive, aiuta nella valutazione dei limiti soggettivi e nella crescita dal punto di vista umano e della conoscenza. - Offre l'opportunità di essere vissuto in tanti modi - È uno spazio e momento di rielaborazione e condivisione - Perché possono mettersi in gioco creando cose - Crea relazioni
--	---

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
19	2	Visitatori e abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Riflessività Generatività

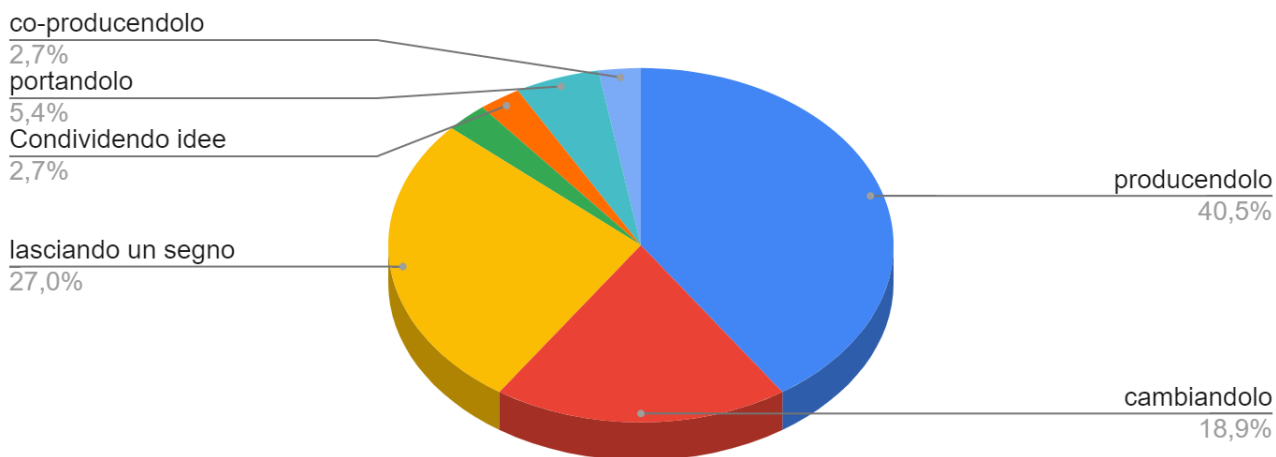
È l'unico? Quali altri, eventualmente? 30 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Tutti - Job corner - Giardino - Spirito di accoglienza e collaborazione - è l'unico - Uscire da un unico punto di osservazione - L'area bivacco dove si pranza o si prende il caffè - howlab - Sala riscontri - È il contesto nel suo insieme che svolge questo ruolo - Le diverse e molteplici attività - Fablab - lo spazio esterno - FabLab 	<ul style="list-style-type: none"> - Il fablab - Laboratorio di ebanistica - Mast - Il riciclo creativo - L'unico - Zona relax - Le aree di coworking - Tutte le aree verdi nelle quali riescono ad addoperarsi - D'ala prove - No, non è l'unico ... - Tutti a loro modo e con la loro funzione - L'immersione in un contesto plurale. La cura e la bellezza degli ambienti in e outdoor. - La sala prove 		

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
20	2	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
21	2	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi Riflessività Generatività

In che termini vi hai lasciato qualcosa di tuo? 37 risposte



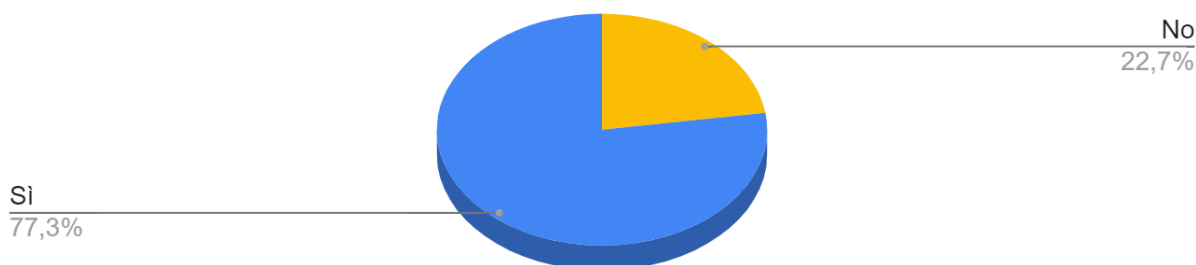
Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
22	1	Abitanti	Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere Riflessività

Cosa pensi quando vedi qualcosa che hai prodotto/realizzato anche tu? 32 risposte

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Mi sento parte del luogo - sono felice - Soddisfazione - Ne sono felice - Sono felice - Questa è anche casa mia - Che c'è una traccia di me a disposizione per il cammino di altri - Mi sento parte di un progetto utile - Un senso di vita, di appartenenza - Mi piace - Soddisfazione, appartenenza - soddisfazione - Orgoglio - Che c'è condivisione - Senso di sicurezza - maggiore senso di appartenenza - Sono orgogliosa - Spesso e volentieri non mi piace e la rifarei | <ul style="list-style-type: none"> - Spero che i cambiamenti che ho portato io possano essere stimoli per successivi cambiamenti/ibridazioni - Mi fa sentire parte dello spazio - È stato bello essere parte attiva nella costruzione di qualcosa fruibile da tutt* - Di aver lasciato un'impronta - sono felice di aver lasciato il mio contributo - che rende il luogo più accogliente - Ne sono orgoglioso, anche perché è il frutto di un progetto partecipato - Di essere parte di una realtà, di sentirla un po' casa - Mi sento parte del tutto e soddisfatto di ciò che ho realizzato - Sento il luogo più mio - Mi sento parte di un gruppo, in contatto - Senso di sicurezza |
|--|--|

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
23	2	Abitanti	Riflessività

C'è un ambiente, un angolo, un particolare a cui sei più affezionato di altri? 44 risposte



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
24	2	Abitanti	Riflessività
Qual è lo spazio a cui tieni di più? 32 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - La sala comune - Sala lettura - Byc theatre - Cortile - Cucina e cortilr - la sala relax - Oratorio - FabLab e Scuola del Fare - Salone - Il centro giovani, dove lavoro tutti i giorni - sala relax - La libreria - Spazio Trame - Bar - coworking <ul style="list-style-type: none"> - l'atrio, Passaggi - Caffetteria - Dome mea - Zona laboratori - Auditorium - Il parco - Il parco della villa - il giardino - Il salone principale - Music lab - BYC theatre - FABLAB - Terrazza esterna - La camera oscura 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
25	2	Abitanti	Riflessività
Perché? 31 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Ci permette di lavorare insieme - Perché è un luogo in cui bambini possono giocare sereni e gli adulti dialogare - Momenti di aggregazione e condivisione - è un ambiente intimo - Possiamo lavorare in gruppo in presenza - Ci sono tante tracce del passaggio dell'incontro e della relazione - È più vivibile - È accogliente e luminoso - Perché è uno spazio di incontri e relazioni che mi riempiono la vita quotidianamente - Perché è bello chiacchierare li con i ragazzi - Mi dà la possibilità di creare - perché in quella sala avvengono momenti di condivisione - Ci faccio un corso - Luogo delle relazioni informali - è il cuore dello spazio in cui nascono le idee e si sviluppano <ul style="list-style-type: none"> - Inclusivi - Innovativi - Accoglienti - Creativi - Vivi - Per la sua funzionalità - Sono i più attrezzati - Perche ora siamo qui - Perché è l'area più aperta a tutti e bella - È il luogo nel quale riesco ad esprimermi e collaborare a pieno con i miei colleghi - l'ambiente mi rilassa molto - I ricordi più belli e divertenti con i ragazzi sono avvenuti in quello spazio. - Sono musicista - Vivo le relazioni con i bambini - È lo spazio della condivisione e produzione - Aperto a molte soluzioni - L'ampiezza dà la sensazione di poter realizzare molte cose - stimolante - Raccoglie i nomi e le direzioni di tutti gli spazi disponibili del luogo. - Perché mi rilassa 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
chiusura	2	Visitatori e abitanti	Feedback
Grazie per aver contribuito al secondo blocco di ricerca. Vuoi aggiungere qualcosa? 12 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Grazie - Bella e ricca giornata. - grazie per questa bella opportunità di riflessione! - È stata una giornata con un confronto molto positivo, stimolante e ricco di spunti - Spero che ogni spazio e ogni angolo possano suscitare trasformazioni collettive - Purtroppo mi spiace non poter essere più esaustiva nelle risposte ma in realtà il nostro spazio è giovane, nato da poco La prospettiva visiva che l'occhio può seguire, col limite di una rete quasi invisibile, dà al visitatore la sensazione di poter realizzare in sicurezza molte cose <ul style="list-style-type: none"> - Sono grata per l'esperienza di ascolto e di osservazione personale, che è stata per me molto importante. Mi sento sollecitata, da vari aspetti e stimoli, a conoscere ed apprendere di più e meglio. - La Factory è di tutti - La proiezione dello spazio verso il mare, lo sguardo libero di seguire la profondità della prospettiva e di superare la rete di recinzione (poco impattante, sembra quasi buona) sono due ricchezze del BYC che mettono l'ospite a proprio agio e con la sensazione di poter realizzare qualcosa 			



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
27	3	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi

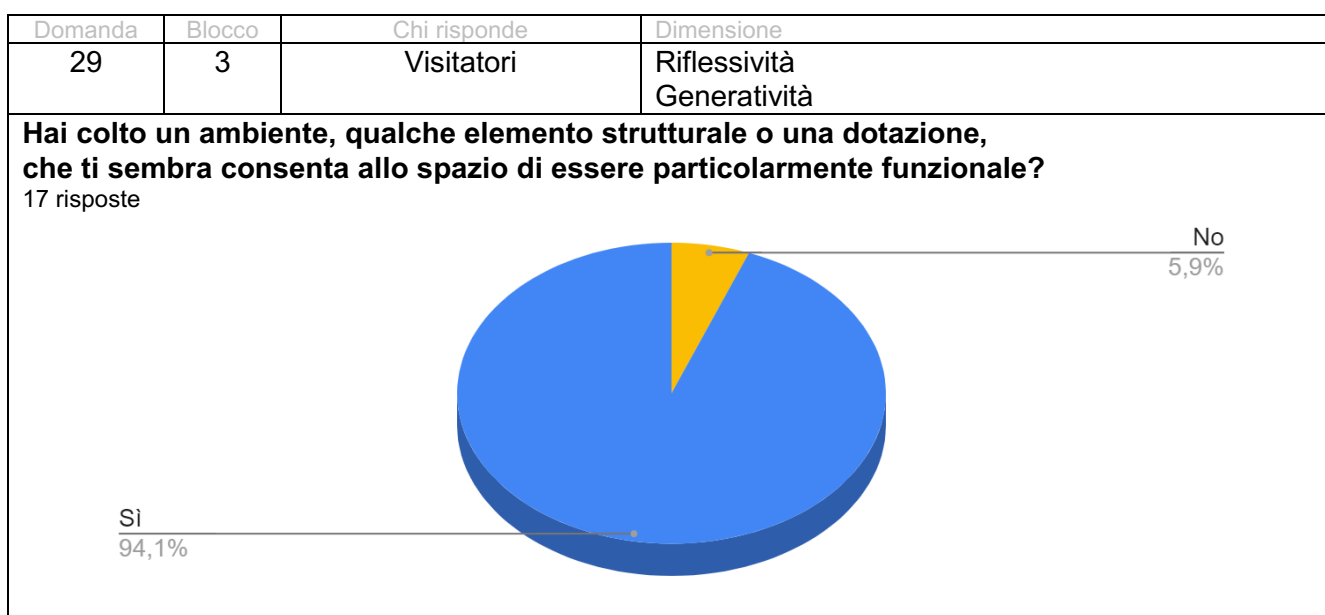
Qual è lo spazio che ritieni essere particolarmente utile? 10 risposte

- Spazi don dispositivi a disposizione	- Tutto lo spazio
- Il giardino con il bar	- Il coworking al 100%
- Le docce	- Cortile
- Domo mea e zona relax	- sale riunioni e spazi esterni
- Domo mea	- Salone, aule, bar

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
28	3	Visitatori	Consapevolezza riguardo gli spazi

Perché? 10 risposte

- Accoglie le diverse anime della Villa e favorisce l'incontro, sia tra interni che con l'esterno	- Permettono di sperimentare
- Perché caratterizzano il luogo e rispondono a una reale necessità	- Spazio poliedrico funzionale ad attività e ogni tipo di fantasia
- Perché possono portare all'autonomia e al benessere	- Perché è necessario in questo periodo per tutte le professionalità
- Perché è un'area focalizzata a favorire l'autonomia di soggetti fragili e non	- Perché si presta ad azioni ibride
	- Per incontri, eventi di varia natura e tematiche
	- Socialità e formazione



Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
30	3	Visitatori	Riflessività Generatività
Qual è lo spazio che hai identificato? 15 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Spazio riscontri - Sempre il cortile - riscontri - L'orto - Salone - Il cortile - Quasi tutti gli spazi - bbb - Ogni area dello stabile - Non uno spazio in particolare 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
31	3	Visitatori	Riflessività Generatività
Perché ritieni sia strategico? 14 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Molto flessibile nell'utilizzo - Intercetta volontari e li accompagna in un percorso di scoperta e riappropriazione dei valori - Perché permette a diversi pubblici di ibridarsi, per ragioni diverse. Lo sportello sociale incontra il pubblico del bistrot ad esempio. - Perché ci sono tantissimi oggetti utili realizzati in eco design - Meeting - Ogni spazio è funzionale all'area operativa cui è dedicato - Spazi grandi, piccoli, rimodulabili, attrezzati, vuoti... - Perché può essere utile a creare condivisioni 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione						
32	3	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi						
C'è uno spazio che utilizzi più di altri? 39 risposte									
<p>A 3D pie chart with a large blue slice representing 'Si' at 92,3% and a small yellow slice representing 'No' at 7,7%.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Risposta</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>92,3%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>7,7%</td> </tr> </tbody> </table>				Risposta	Percentuale	Si	92,3%	No	7,7%
Risposta	Percentuale								
Si	92,3%								
No	7,7%								

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
33	3	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi
Qual è lo spazio che utilizzi più di altri? 36 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Sala lettura - Cortile - Le aule formative - Ufficio - Sala convegni - Salone (big theatre) 			

<ul style="list-style-type: none"> - La sala mensa - La sala centrale e l'ingresso - Byc theatre - Spazio di comunità - scrivania - Sala mensa/discussione - Salone - Spazio p = sala riunioni - Ufficio e sala teatro - Sala prove - Riscontri cioè la sala centrale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sale convegni, spazio relax - giardino - ufficio condiviso - Lo spazio della casa nel parco - Auditorium - Lo spazio open space - il centro giovani dove lavoro - Trame - Il piano di sotto - la sala coworking
---	--

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
34	4	Abitanti	Consapevolezza riguardo gli spazi
Perché? 34 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Sono il tutor di diversi corsi - Perché è il luogo in cui mi concentro per delle mansioni - Per conferenze convegni in presenza con gli altri - È il luogo dove si concentra maggiormente la vita del centro - È lo spazio comune dove si lavora insieme - È la più luminosa - Perché è il luogo di passaggio e di incontro, crocevia - Si presta a più soluzioni - È comoda e luminosa - Lavoro - Perché passo molte ore al computer - Perché qui si svolgono molte attività e ci sono servizi utili (pc, tav, caffè...) - È lo spazio in cui incontri gli altri, progetti. Qui condividiamo pezzi di storie di vita, lavoro e sogni!!!! - Perché è lo spazio che accoglie più persone e dove riusciamo a confrontarci meglio - Perché mi piace sperimentarmi - È la più grande. Adatta a riunioni, eventi, incontri...che sono le cose che più mi vedono impegnata quando sono qui 	<ul style="list-style-type: none"> - è un luogo isolato e meditativo - Condivisione - I miei ruoli li svolgo principalmente in questi due luoghi - Postazione pc personale - Consente di partecipare al meeting restando in sicurezza - Ha postazioni per lavorare in equipe e maxischermo - È il luogo dove compio il mio lavoro - Formazione, incontro - spazio aperto e consente più interazione - perché seguo la comunicazione e qui ho scrivania, wi-fi, tutto quello che serve - Per convegni e incontri - Perché è il primo spazio della sede - lo vivo quotidianamente - È un posto magico e inclusivo - Coordino il laboratorio Videomaker - Faccio teatro e organizzo le attività - Perché al secondo piano ci sono le docce che uso raramente - Perché ha maggiori dotazioni ed è la più grande e luminosa 		

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione				
35	3	Abitanti	Riflessività Generatività				
Pensi ci sia qualcosa, nell'organizzazione degli spazi e nella struttura in cui ti trovi, che ti abbia permesso di raggiungere un particolare risultato? 39 risposte							
<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Sì</td> <td>74,4%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>25,6%</td> </tr> </table>				Sì	74,4%	No	25,6%
Sì	74,4%						
No	25,6%						

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
36	3	Abitanti	Riflessività Generatività
Di che risultato si tratta? 29 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - La coesione dei gruppi d'aula - Attivare esperienze ibride per valorizzare competenze/passioni e sviluppare empowerment e processi generati nei confronti dei ragazzi - Competenze professionali - Rispettare distanze di sicurezza - Coesione e aggregazione tra diversi gruppi di ragazzi provenienti anche da paesi diversi - Lavoro di gruppo efficace - Anche se le attività sono partite in piena pandemia gli abitanti della comunità stanno iniziando a conoscersi e a vedere lo spazio aperto a nuove opportunità - Crescita professionale - avere molti utenti che partecipano alle nostre attività - Concentrazione prolungata nel tempo - Assumere responsabilità e capacità di lavorare insieme - Fare eventi artistici - Fiducia dei ragazzi - Lo spazio è frequentato da una pluralità di soggetti che vengono a "prendere" e a "riconsegnare" cose molto diverse tra loro <ul style="list-style-type: none"> - la flessibilità e l'accoglienza - Empatizzare - Relazione con gli ospiti - La fusione globale sullo spazio data dalla circolarità della predisposizione dei tavoli - Incontro tra diversità di provenienza, idee, interessi - Lo spazio, ampio e dotato di adeguate strutture tecniche, mi ha consentito di partecipare ad un meeting in totale sicurezza e in contatto con tutti gli ospiti ed i partecipanti - Poter fare eventi - Creare nuovi percorsi - più possibilità di espressività, crescita e scambi - Organizzare attività informative e formative sulle nuove tecnologie e le nuove professioni digitali - Avere maggiori competenze - Prospettive nuove - la relazione con i soggetti dello spazio (utenti e lavoratori), oltre che non istituzioni/organizzazioni esterne che collaborano - formazione di giovani creativi - Maggiori competenze lavorative 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
37	3	Abitanti	Riflessività Generatività
Descrivi i termini in cui lo spazio ha contribuito al raggiungimento del risultato. 27 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Gli spazi comuni sono molto accoglienti e invogliano al dialogo - Più realtà che lavorano insieme, con confini sempre più contaminati - Restando aperto e attivo per la popolazione - La spensieratezza, il clima, il gioco, l'atmosfera del luogo hanno svolto un ruolo fondamentale - Ambiente accogliente, multifunzione - Sicuramente la collocazione in pieno centro ha contribuito alla sua visibilità - Diverse soluzioni all'interno di uno stesso spazio/contenitore - Mi ha offerto opportunità lavorative nuove e stimolanti - Sono spazi laboratoriali molto attrezzati che le scuole non hanno e quindi attraggono insegnanti e studenti - Ampiezza, luminosità, vicinanza dei servizi, immagini e oggetti lasciati da chi ci è passato - Spazio tempo risorse idee - Flessibilità. Dispositivi che prevedono radure. - possibilità di oggetti e strutture di essere polifunzionali <ul style="list-style-type: none"> - Entrare e condividere le emozioni sia dei bambini dell'oratorio che dell'ostello - Nella pratica e nella continua formazione - Creazione di relazioni e scambio conoscenze - Sicurezza, accoglienza, ordine - La sua ampiezza e versatilità - La diversità e la struttura destrutturata che lascia libertà di creazione - la natura multiforme dello spazio stesso - Grazie al network di Cooperativa Samarcanda che gestisce lo spazio e dei freelance con cui lavoro fianco a fianco ho maggiori opportunità di confrontarmi e migliorare il mio lavoro - Aperto e sperimentale - Perché se hai uno strumento è più facile entrare in relazione - Ha dato un la possibilità del confronto - la varietà di progetti esterni e interni e la varietà dei soggetti - Spazi, materiali, professionisti, disponibilità, intrecci - Con le dotazioni a disposizione e le competenze dei miei colleghi 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
38	3	Visitatori e abitanti	Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere
In relazione allo spazio in cui ti trovi, se dovessi modificare un ambiente, quale sceglieresti? 54 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Nessuna modifica - L'esterno - Nessuno - Nessuno in particolare - Direzioni - L'entrata - Non so - il salone open space - aula formativa - Nessuno - Lo spazio digitale - Sale di coworking e riunione - Il salone (big theatre) - Spazio comune - La zona di passaggio tra le due aule - Vorrei più finestre - L'ingresso - Byc theater - Spazio esterno - Niente - Spazio esterno - aula bioinformatica - Campetto calcio - Cucina - Lo spazio dedicato alla lavorazione manuale - La stanza della macchinetta del caffè - Sala eventi - L'esterno - il giardino - Non penso sia necessario modificare nessun ambiente - La scuola del fare - Social lab - L'ambiente esterno, parte integrante dell'edificio - Le sale sul retro e la sala meeting - Nulla... - I pacheggi - modificherei le farei al piano di sopra - Esterno - nessuno - Al momento nessuno - non so - Nessun - L'open space - ingresso - la sala dello spazio giovani (darei anche un'altra sala in modo da dividere le attività), valorizzerei di più il giardino come aerea relazionale - Le pareti - l'entrata, lo spazio in cui si pone il confine tra la realtà e la città - Mi piacciono tutti - Esterni - Spazio comune - sala meeting 			

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
39	3	Visitatori e abitanti	Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere
Vuoi spiegare il motivo? 39 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Spazio di solito non utilizzato - Perché quando arrivi non si capisce bene dove sei, dove devi andare - Non restituisce la ricchezza dell'esistente - Per modulare gli spazi riunione - È uno spazio molto grande, a volte forse un po' dispersivo - Ci vorrebbe un lavoro di insonorizzazione per togliere il rimbombo - Non è bello ed è poco pratico - Portare ancora più luce all'interno - Credo sia necessario ragionare sul limite della soglia, estroflettere l'interno verso l'esterno - Troppo grande rischia di sembrare poco connotato rispetto agli altri ambienti - È uno spazio piccolo che funge da corridoio tra due stanze - Lo renderei più stimolante per le diverse fasce d'età - non è molto flessibile come spazio - È troppo legato ad un solo sport - È un punto nevralgico ma non del tutto aperto e in - È un po' asettico - Dà l'idea di essere sotto utilizzato, di essere accogliente al bisogno, e non in modo permanente. - la sala meeting dovrebbe essere resa più confortevole con delle finestre "non cieche". Lo spazio sul retro deve essere riqualificato - Per modificare le abitudini delle persone che agiscono nel progetto - Ci sono potenzialità inesprese - troppo dispersivo - con l'emergenza covid è stata trascurata. L'ideale sarebbe modificarla creando un ambiente modulare - Non vivibile se non di passaggio - È perfetto così com'è - mi sembra tutto pensato e organizzato molto bene - L'organizzazione degli spazi è già più che sufficiente per raggiungere l'obiettivo per cui questi spazi sono stati ideato - Manca di aree verdi - metterei qualcosa di caratteristico 			

<p>condivisione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per renderlo più accessibile e accogliente - Sono asettiche non lasciano traccia di chi è passato e di cosa si vuole stimolare o ricordare - Non è rappresentativa della bellezza e varietà del luogo - C'e poco spazio - Credo che sia l'anima dello spazio - troppo buia e con arredamenti d'ufficio standard - Non lascia intuire l'interno - mi piacerebbe avere dei finanziamenti per rendere un'area relax 	<ul style="list-style-type: none"> - il centro giovani è uno spazio unico e spesso avremmo bisogno di un altro spazio per fare attività separate (chiacchiere intime, danza, laboratori creativi e di varia natura con spazio appositamente dedicato, anche per dare maggiore importanza e formalità all'attività). Il giardino potrebbe essere maggiormente curato e "diviso" in area gioco e in area pic-nic /relax - Non c'è verde attorno - I tavoli da lavoro sono disposti in modo poco funzionale -
---	--

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
40	3	Visitatori e abitanti	Possibilità di azione negli spazi Possibilità di incidere

Che intervento proporresti? 36 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Altro utilizzo a disposizione degli utenti - È un problema strutturale, ma metterei più insegne - Narrare storie e percorsi svolti - Alcuni pannelli tra le sale piccole li renderei semovibili - Dividerlo in 2/3 micro spazi - Pannelli fonoassorbenti - Bisognerebbe dipingere, rimodernare e colorare - Una maggiore caratterizzazione esterna, forse un parklet - Suddivisione in due ambienti comunicanti tra loro - Arredo colorato, vetrata superiore da cambiare - Predisporrei angoli ludico ricreativo ad hoc - Parco/giardino - toglierei i computer fissi e opterei per computer portatili e cambierei la disposizione dei tavoli - Renderlo polifunzionale per attività sportive/motorie differenti - riorganizzazione delle postazioni e delle scaffalature - Riaprire il bar - Più strumentazioni - L'acquisto di attrezzature sportive - Una riqualificazione a cura degli abitanti 	<ul style="list-style-type: none"> - un punto relax appartato - redistribuzione degli spazi - Più spazio alla personalizzazione da parte dei frequentatori/ospiti - Installare arredi esterni, come panchine (magari costruite con l'aiuto dei ragazzi), aree di lettura anche notturna (sleeping concert), serra per piante grasse e perché no, anche un ingresso dal mare attivo. - vedi domanda precedente - Limitare lo spazio e ridefinirlo - creerei due spazi distinti per differenziare attività contemporanee - Creerei più verde e spazi di relax esterno - Nessuno - Giardino per attività all'esterno - metterei qualcosa di caratteristico - ri-assegnare gli spazi ai diversi soggetti che abitano la struttura, ri-allestire il giardino e l'area parcheggio - Lo chiederei ai Giovani a fine corso - una struttura aperta, armoniosa, che sveli la profondità della Villa - Diversa disposizione dei tavoli - la renderei simile alla sala coworking 		

Domanda	Blocco	Chi risponde	Dimensione
Chiusura	3	Visitatori e abitanti	Feedback

Grazie per aver contribuito all'ultimo blocco di ricerca. Vuoi aggiungere qualcosa?			
10 risposte			
<ul style="list-style-type: none"> - Esperienza veramente stimolante, grazie a tutti - Grazie per gli interessantissimi contributi degli esperti esterni - Le energie che si provano negli spazi e importante - Vorrei ringraziare tutti quelli che si sono dati da fare per lo svolgimento di un meeting in tempo di pandemia, garantendo il senso del contatto e dello scambio fra i partecipanti 	<ul style="list-style-type: none"> - Inserirei delle piante e divani/puff nelle zone comuni - Per ora no - Maggiore frequenza nei contatti con gli altri 15 spazi - Trovo questa esperienza utile e interessante per il mio lavoro - recuperare la semplicità 		

11.5 – L'analisi dei dati

Le risposte alle 40 domande, a cui si aggiungono i feedback a ciascuna delle 3 sessioni, sono disponibili nel dettaglio dei grafici e degli elenchi riportati e analizzati dal ricercatore in una tabella a due assi (intervistato e domande) che consentisse di ricollegare il tipo di risposta a ruolo/appartenenza a ciascuno spazio e la correlazione tra risposte.

Figura 19 - Word cloud con ricorrenza minima di 5 sui testi in risposta alla call (solo sui 16 spazi selezionati).



Figura 20 - Word cloud con ricorrenza minima di 6 delle risposte ai questionari



La ripetitività di alcuni item, volti a verificare sotto diversi aspetti cinque dimensioni d'indagine, hanno consentito di individuare elementi che potessero essere considerati effettivamente ricorrenti e riscontrabili nella sequenza di tre rilevazioni. L'analisi che segue, riprende l'elaborazione degli elementi maggiormente ricorsivi individuati attraverso il software ATLAS.ti su ciascuna dimensione d'indagine, ricollocandoli nel framework teorico proposto in connessione alle ipotesi definite nel corso dei precedenti step di ricerca. Nelle figure 16 e 17 si riportano i word cloud elaborati con ATLAS.ti, utili ad individuare rapidamente le principali parole chiave utilizzate in risposta alla ricerca.

11.5.1 – Dimensione 1: consapevolezza d'uso intenzionale degli spazi

La dimensione di consapevolezza dell'uso dello spazio quale elemento fondante l'esperienza di crescita e sviluppo personale, attraverso un impiego intenzionale di ambienti e dotazioni è stata indagata con diversa piegatura tra i visitatori e gli abitanti. Nei primi con una marcatura sulle aspettative e le percezioni immediate, nei secondi ponendo l'accento sulle esperienze e la corrispondenza tra spazi e impieghi.

Proponiamo, qui di seguito, le ricorsività rilevate con un breve commento, che in parte anticipa le conclusioni.

- Consapevolezza della necessità di includere

Oltre la valenza morale e sociale dell'inclusività, emerge con forza la capacità propria degli spazi di dichiararsi accessibili non solo ai soggetti fragili, ma alla possibilità di entrarvi in relazione. Il senso di *accoglienza*, nelle sue diverse declinazioni è stato espresso senza essere direttamente indagato con 31 citazioni, tale da imporsi come una categoria rispondente ad un bisogno di accettazione che prescinde dalla condizione della persona.

- Consapevolezza della progettualità

Lo spazio è percepito nella sua dimensione progettuale perché *organizzato, curato, pensato*. Non vi sono elementi da cui sia possibile rintracciare uno smarrimento, un disagio. L'articolazione degli spazi non disorienta, ma colpisce e attiva interesse ad approfondirne le possibilità d'impiego.

- Consapevolezza delle opportunità di capacitazione

Lo spazio è visto e vissuto come capacitante. Gli intervistati individuano chiaramente in ambienti e dotazioni un insieme di opportunità che *permettono, consentono e aiutano*, cogliendone elementi di proattività, poiché lo spazio *crea, stimola, trasmette*. La staticità degli immobili pare assumere un ruolo attivo e intercettare in ciascuno un elemento proprio al quale connettersi, candidandosi a possibili *affordances* (Gibson, 1979).

- *Consapevolezza dell'apertura al possibile*

Oltre ad essere colta, è descritta e apprezzata la personalizzabilità degli ambienti. L'essere *flessibili, polifunzionali, modulari*, li rende preferibili e *funzionali* ad obiettivi diversi, siano essi propri, del progetto che investe lo spazio o, più spesso, di entrambi. Si intravede nella versatilità una apertura a piegature originali in cui innestarsi con nuove *possibilità* di utilizzo.

- Consapevolezza dell'utilità individuale e sociale

Lo spazio è apprezzato per l'*atmosfera* che vi si respira, per le opportunità di incontro che crea, per le *relazioni e interazioni* che è capace di attivare, ma è quasi sempre riconosciuto come esito sorprendente e collaterale di una motivazione diversa, fondata su una utilità pratica, un orientamento al fare, che ne riconosce la *funzionalità*.

11.5.2 – Dimensione 2: la possibilità d'azione

Nell'ipotesi proposta, lo spazio dovrebbe poter corrispondere a diversi bisogni e aspettative non sempre, non necessariamente e non ancora definiti, grazie ad una adattabilità d'uso che gli è propria. Nell'indagine si è rilevato se vi fossero spazi "preferibili" e larga parte di questi sono stati identificati per alcuni caratteri ricorrenti:

- *La possibilità di fare cose*

Per quanto possa sembrare ovvio, sono innanzitutto apprezzati quando e perché consentono di realizzare *qualcosa*. Sia i visitatori che gli abitanti identificano in una connessione diretta tra l'esserci e il *poter fare*, il *senso* della propria presenza. L'adesione allo spazio non è dissociata dal realizzarvi qualcosa di chiaramente individuabile in una *attività* che lì assuma un significato compiuto.

- *La possibilità di crescere*

Per ciascuno sembra esserci almeno una dimensione di sé a cui lo spazio si candida quale dispositivo capace di *svilupparla, sperimentarla, migliorarla*, dandovi una opportunità di crescita. Se ancora sembra non essere chiaro perché ci si muova verso lo spazio, è altrettanto evidente che il riconoscimento del ruolo da esso assunto nell'aumentarne le competenze relazionali o specifiche in diversi ambiti, ne motiva la permanenza e spesso l'affiliazione.

- *La condivisione come moltiplicatore di possibilità*

La *condivisione* di uno spazio, di un ambiente, di una dotazione diventano l'occasione per individuare elementi di comunanza e consonanza, anche parziale, che attivano interazioni funzionali al perseguimento di obiettivi minimi, per poi intrecciarsi in percorsi di collaborazione più articolati, arrivando a condividere competenze e orizzonti di sviluppo.

La *contaminazione* interna e la prossimità frammentano e riconfigurano nello spazio le *competenze*, moltiplicandone le possibili combinazioni.

11.5.3 – Dimensione 3: la possibilità di incidere

Oltre all'assunzione di consapevolezza dell'intenzionalità progettuale di cui lo spazio può essere dispositivo attivo e agli effetti prodotti nell'aprire più possibilità di azione, si è ritenuto opportuno distinguere una ulteriore dimensione, orientata al cambiamento. Se si ritiene possibile che le attività ivi realizzate possano avere un effetto di rispecchiamento su di sé, come vedremo nella dimensione successiva, è necessario individuare gli elementi di connessione tra la vicenda personale e l'evoluzione dello spazio in termini trasformativi.

- Essere nello e dello spazio

Non solo la quasi totalità degli abitanti ha avuto la possibilità di realizzare o lasciare qualcosa che ha lasciato un segno di sé nello spazio, ma sembra potersi riconoscere proprio in questi segni un senso di appartenenza dichiarato e traducibile in emozioni quali la *felicità*, la *soddisfazione* e l'*orgoglio*.

- Essere dello spazio, essere con lo spazio

La partecipazione alle attività e alla vita dello spazio non è vissuta acriticamente. L'esperienza di *interazione* quotidiana sembra produrre posizionamenti e pareri in merito a possibilità di miglioramento chiaramente individuabili. È interessante notare come gli abitanti abbiano ben presente su cosa sia necessario agire per rendere lo spazio sempre più "produttivo" e capace di raggiungere nuovi risultati. Vi è una prospettiva di crescita e miglioramento continuo che, da sé, sembra trasferirsi sullo spazio e poi viceversa. Ogni ulteriore soluzione proposta è un'idea che consente di risolvere un problema o rispondere ad un bisogno che trova corrispondenza tra abitanti e ambiente, trovando per entrambi una ulteriore opportunità di sviluppo.

- Incarnare la progettualità dei sé nello spazio

Ritroviamo in parte delle risposte proposte in questa dimensione d'indagine il pensiero di Merleau-Ponty (1965) sulle "menti incarnate" (embodied minds), così come riportato da Mallgrave (2015). All'identificazione di elementi da migliorare nel funzionamento dello spazio gli abitanti non suggeriscono modifiche dell'assetto organizzativo del progetto sociale, bensì dell'articolazione e della strutturazione stessa degli ambienti e delle sue dotazioni (riconoscendovi una corrispondenza di fatto). Nelle indicazioni prodotte non ci si limita ad enunciazioni generiche, ma si entra nel merito della quantità di luce, delle angolazioni, delle misure e tipologie di materiali con una tensione tale da intuirvi elementi

proiettivi necessari alla realizzazione di una parte di sé. Incidere nello spazio è avere un potere trasformativo sul destino delle cose e quindi anche sulla propria esistenza.

11.5.4 – Dimensione 4: rispecchiamento nello spazio e riflessività della propria esperienza

A verifica di una corrispondenza tra le precedenti dimensioni e la connessione tra l'esperienza nello spazio e lo sviluppo di una propria idea di sé al suo interno, si sono proposte alcune domande utili a rilevare eventuali conferme di un possibile rispecchiamento.

- L'esperienza nello spazio, tra pubblico e privato

Sembra non essere possibile tracciare una linea di separazione tra il racconto di sé nello spazio e il racconto dello spazio. Le vicende sono distinte, ma intrecciate, comuni ma con diversa valenza per ciascuno. Traspare una quotidianità intrisa di familiarità e biografia personale dall'uso di parole quali *ricordo*, *vivibile*, *intimo*, radicato nelle *emozioni*, addirittura capace di *rilassare*, senza essere mai realmente privata. La *condivisione* esprime la mediazione tra pubblico e privato, personale e gruppale.

- Reciprocità tra gli spazi

Oltre al rispecchiamento tra sé e lo spazio, l'esperienza del meeting ha permesso di cogliere una sintonia tra spazi e partecipanti suggerendo l'esistenza di elementi di trasversalità tali da far emergere un linguaggio comune e molto simile tra le risposte. Nonostante gli orientamenti (o funzioni prevalenti) avessero indirizzi diversi: dal polo scientifico al laboratorio teatrale, dall'officina di making al centro culturale, dalla casa di quartiere al coworking, dal centro di formazione all'incubatore di imprese. Da ognuno trasparivano elementi di metodo riconducibili a tutte le esperienze.

11.5.5 – Dimensione 5: la generatività

Seppur identificabile in alcuni specifici item, la dimensione generativa degli spazi è rintracciabile in diverse risposte.

- Esserci è creare

Come accennato più sopra, essere in uno spazio implica un'adesione che si traduce in un atto *creativo*. *Realizzare* un evento, *produrre* un oggetto, *organizzare* un laboratorio, *attivare* un percorso, *coltivare* un orto, non sono in alcun caso percepite come mere esecuzioni di attività, bensì *espressioni* di un pensiero creativo e progettuale che prende forma nello spazio, lo occupa, lo ridefinisce, lo significa. In tal senso, la generatività sembra essere istitutiva degli spazi di innovazione sociale proprio perché l'adesione costringe ad un riposizionamento di sé in relazione allo spazio, in senso co-evolutivo.

- *Creare oltre lo spazio*

L'insistenza su parole che rimandano alla dimensione della prova, della sperimentazione, dell'apprendimento e della formazione, suggeriscono che lo spazio sia funzionale a tali attività, ma che nel suo complesso costituisca un dispositivo funzionale alla società quale incubatore di opportunità e significati destinati a dialogare con l'esterno, posti in relazione tra loro, come le province finite di significato proposte da Schulz (1962).

11.5.6 - Tratti trasversali e oltre le dimensioni d'indagine

Oltre alle osservazioni direttamente riconducibili alle dimensioni indagate, sono emersi ulteriori tratti trasversali.

- *Lo spazio tra, come spazio per*

È interessante notare la coincidenza di scelta, in larga parte degli abitanti, nell'identificare quali spazi preferiti, non quelli direttamente riconducibili ai propri ruoli o attività all'interno dello spazio, bensì quelli di *scambio* e *relazione* con gli altri. La dimensione dell'*incontro*, nominata come "tipica" degli spazi collaborativi e co-, in genere, trova qui una importante conferma. Il giardino, la sala relax, i tavolini o i divani sembrano diventare nuovo centro nevralgico di un circuito di relazioni che si tessono oltre le specificità dei percorsi di ciascuno, per intrecciarsi in vicende nuove, generate proprio all'interno dello spazio. La condivisione dell'attrezzatura, dell'ambiente di lavoro o comunque operativo, si trasforma in esperienza di comunanza che si fonde con le biografie delle persone e dello spazio stesso. La sala break, il bar o la macchinetta del caffè, da spazio *tra* gli spazi, ridisegnano i rapporti, li consolidano e li proiettano in una dimensione che restituisce appartenenza alle persone e anima al luogo.

- *La dimensione innovativa dell'inconsueto*

Le note dei visitatori evidenziano una attenzione a ciò che è *grande, nuovo, bello, curioso, straordinario* e *inatteso*. Lo stupore sembra essere il comune denominatore di ciò che colpisce e immediatamente apre ad una prefigurazione di scenari di possibili impieghi e opportunità. Non sempre è prendibile e comprensibile, ma costringe a riposizionarsi, a pensarne la destinazione d'uso e quelle immaginabili. Individuiamo in questo tratto, in questa attenzione al possibile, uno tra gli elementi che contraddistingue gli spazi come *spazi innovativi* per configurazione e non solo per attività. L'innovatività diventa percepibile e attiva il pensiero, stimola la creatività, produce inedite modalità di risoluzione ai problemi poiché in un contesto istitutivamente disposto a frammentare e ricomporre continuamente i significati.

- *Una quotidianità che sorprende*

Gli ambienti sono avvertiti come luoghi familiari, protagonisti di una quotidianità quasi domestica, che li rende *abitati, vissuti, sentiti come casa*. È una sintonia che non annoia, che ravviva la curiosità nelle storie degli altri e nella vicenda dello spazio, uno spazio che sembra continuare a sorprendere, a rinnovarsi, ad essere continuamente riscoperto. Il quotidiano è un ordinario disposto allo straordinario e all'imprevedibile in un contesto che rassicura. Un punto di partenza noto, per destinazioni sconosciute.

- *Dare luogo alle emozioni*

Ha stupito rintracciare nelle parole di molti intervistati una vena emotiva che sembra andare oltre l'attaccamento e l'appartenenza, soprattutto se correlata al ruolo di "fautori" degli spazi. L'atto cosmogonico e fondativo più volte citato nei primi capitoli, sembra assumere una rilevanza proiettiva notevole. La consapevolezza di aver potuto incidere, creare una differenza costruendo, producendo, modificando, acquisisce un valore notevole proprio per lo scarto evidente tra un prima e un dopo, in cui il sé è la quota che agisce cambiamento. Parole come *felicità, orgoglio e soddisfazione* non si utilizzano con leggerezza e l'assumerne consapevolezza, anche grazie al questionario stesso, apre ad un moto di gratitudine verso l'occasione proposta, lasciando intuire che non ci siano occasioni frequenti per restituire e restituirsi feedback di questo tipo. Rinviando alle conclusioni una riflessione più compiuta in merito, qui ci limitiamo a suggerire la necessità di istituire sia nello spazio che nel progetto una legittimazione alla "genitorialità identitaria" in cui potersi riconoscere, per evitare il rischio di sentirsi al contrario orfani di una esperienza estrattiva a cui si sente di aver dato qualcosa di proprio traendolo da sé, senza reciprocità.

- *Sò-stare nella piacevolezza*

Negli spazi che abbiamo incontrato, si sta bene, o così almeno sembra. Nell'anonimato dei questionari non si escludeva la possibilità di potersi imbattere in considerazioni relative ad un clima più o meno opprimente, ad una organizzazione casuale che genera confusione, ad un sistema di rapporti che genera disagio o tensioni. Nulla di tutto ciò. Il sentirsi *a proprio agio, a casa*, in una sorta di parentesi sospesa, che comunque per molti è anche il proprio spazio di lavoro, permette di supporre che ci siano ampi margini per la creazione di situazioni in cui la motivazione alla condivisione possa essere occasione di benessere sulla quale investire.

- *Spazi s-confinati*

Le ricorrenti sottolineature alle connessioni tra persone, alla continuità degli ambienti, alla possibilità di vedere cose mentre altri ne fanno altre, valorizzare vetrate, soppalchi e finestre che offrono visioni e punti di vista nuovi, gli ambienti che si fondono tra loro, le opportunità di interscambio... ci offrono un'idea di spazio dalla forma e dai confini in movimento. L'essere altri da qualcosa, non sembra porsi in discontinuità, bensì in armonia con i territori e le comunità su cui insistono a partire da una disposizione interna alla liquidità. Lo spazio, da confinato per definizione, sembra aprirsi e rivelarsi funzionale a ciò che è fuori, in virtù della sua capacità di essere in progresso e sapersi evolvere al suo interno.

Parte 4 – Conclusioni

Capitolo 12 – Considerazioni sul percorso di ricerca ed elementi di trasferibilità

A conclusione di un percorso lineare, quanto articolato, volto a restituire la complessità del *discorso sugli spazi*, riteniamo opportuno riprendere la prospettiva del dottorato industriale connettendo gli esiti dell'indagine con le ricadute operative nella modellizzazione di una pratica.

12.1. – Gli esiti della ricerca

Nella definizione del progetto di ricerca si è identificato negli spazi di innovazione sociale l'ambito di indagine privilegiato nell'ipotesi che in essi vi fossero per necessità di definizione della propria mission delle attenzioni specifiche alle domande poste, ma che non si esaurissero ad essi i risultati raccolti. Riprendiamo, in questa sede, le tre domande di ricerca già sintetizzate nel capitolo 8 cercando sia di darvi risposta, sia di individuarne gli elementi di trasferibilità.

12.1.1- Lo spazio come elemento imprescindibile nell'agire sociale

Nel chiederci se sia possibile realizzare un qualsiasi progetto trascurandone la dimensione fisica in cui si realizza, abbiamo compreso che non solo non sia possibile prescindere, ma che sia necessario individuare con cognizione di causa quali possano essere gli elementi che concorrano nel perseguirne gli obiettivi. Non esistono contesti neutri e la scelta decisiva di collocamento di un'azione deve tenere conto della capacità dello spazio di supportarla per forma, organizzazione, funzione, storia e significato. Nelle esperienze operative analizzate si è riscontrata una corrispondenza tra progettualità e organizzazione degli spazi tale da indurci a sostenere che questa cognizione non possa essere ricondotta esclusivamente a contesti controllati, ma ci consenta di trovare nuove chiavi di lettura anche per contesti "dati", per modificarli o almeno considerarne l'influenza. Se l'individuazione di elementi specifici che si innestino nella vicenda progettuale in uno spazio protetto, per certi versi sperimentale, ma non artificiale, ci suggerisce che in ogni progettualità sociale debbano essere identificati con chiarezza: il tipo di spazi che si intendono essere necessari, gli obiettivi a cui si associano e la funzione che vi si assegna, definendone l'organizzazione.

L'attenzione e la cura con cui lo spazio si dispiega a servizio del progetto corrispondono ad un'idea precisa delle condizioni che si intendono favorire nei soggetti che lo abitano, aprendo a soluzioni negoziabili *in situazione*. Lo spazio deve essere intelligibile e capace di riconoscere a chi vi entra in relazione una competenza attiva, diventando misura ed

espressione di un potenziale che via via ha modo di liberarsi ed esprimersi. Avere cura dello spazio, in altre parole, è avere cura dei processi che può essere in grado di accompagnare e, soprattutto, attivare.

Lo spazio non è scena casuale, bensì scenario causale immaginabile, desiderabile, prefigurabile che restituisce quote di potere e possibilità permettendo, consentendo, aiutando. Nello spazio l'azione trasforma, lascia traccia e ridefinisce i significati simbolici a cui associare esperienze, ricordi, parti di sé: se è possibile qui, posso esserlo anche altrove.

Il succedersi degli accadimenti, del loro innestarsi nella spazialità significata dalle biografie si sedimenta un'identità plurima e altra, di cui si è parte e con cui dialogare, a cui non poter essere indifferenti se l'animatore ne facilita l'interazione *in* e *con* essa. L'esperienza modifica lo spazio. Ciò che accade riconnota, ridefinisce e costituisce la nuova base su cui attivare nuovi percorsi. Le identità si sedimentano.

Lo spazio è decisivo perché abilitante, qui si agisce, produce, realizza, modifica e trasforma misurando lo scarto tra un prima e un dopo che si consuma nel tempo e nella materialità in cui potersi riconoscere o meno, rispecchiandosi. La percezione dello spazio è percezione di sé, è un continuo rimando ad un posizionamento in cui anche due sole staticità fanno un movimento. Tra esse, un atto di significazione, una restituzione di senso che rende necessaria una ricomposizione che si negozia tra sé e sé, sé e lo spazio, sé e i suoi abitanti. Accettare tale condizione è attivare risorse utili a ridefinire il proprio stato di adeguatezza, perché capaci di fare, di essere, stare in situazione.

Se lo spazio è "prendibile" si sostengono i processi di ricollocazione dei sé nel mondo e non nella mera porzione assegnata, in virtù di una competenza acquisibile in un sistema controllato, ma trasferibile se riconosciuta. Quando questa è colta, abitata, gestita e riversata sulla propria biografia, l'esito sarà interiorizzato.

12.1.2 - L'uso consapevole dello spazio come dispositivo pedagogico

La quasi ossessiva ridondanza con cui ci siamo chiesti se lo spazio sia o meno usato in modo consapevole trova una risposta positiva, ma non altrettanto ovvia, nell'esito delle indagini, poiché evidenziata nei fatti, più che nei progetti. Si tratta di una consapevolezza agita e assunta, in cui la partecipazione stessa alla ricerca ha in larga parte restituito coscienza. Lo spazio sembra essere dato per acquisito, quando invece è prodotto, realizzato, conquistato, compimento di obiettivi raggiunti. O meglio, sembra essere interiorizzato a tal punto da essere considerato strumento e dispositivo pedagogico di cui ci si dota con naturalezza.

Negli spazi di innovazione sociale, più che coi gruppi di operatori non direttamente associati ad una esperienza identificabile, si è rilevato che nel suo essere punto di partenza, lo spazio non è dato per scontato, bensì individuato come fattore imprescindibile dall'esito atteso. In ciascuno spazio raccontato nel meeting di ricerca lo sviluppo dei progetti si intreccia con la storia degli spazi, poiché ogni vicenda personale o di gruppo si associa ad un particolare dispiegamento di risorse in un contesto fisico noto nel suo potenziale. Il succedersi delle sale, la disposizione dei tavoli, l'individuazione delle dotazioni, la quantità di luce, la modularità degli allestimenti, i punti di accesso, l'ampiezza, la saturazione o i vuoti, le esclusività, le contaminazioni, gli elementi di presa o di sorpresa diventano punti di ancoraggio di un pensiero progettuale che prende forma. Sembra essere necessario raccontarlo per estrarne la pregnanza educativa, poiché tutto sembra essere affidato ad una competenza pratica a cui manca una quota di riflessività. L'intenzione sembra accompagnare l'azione, anziché precederla, evidenziando nella narrazione una capacità creativa che potrebbe essere meglio condivisa in sede di definizione delle risorse, anziché nella sua organizzazione.

L'idea è che vi siano ampi margini di sviluppo di un pensiero complesso e condiviso che consenta di orientare e riconoscere l'agire sociale in modo più puntuale, affinché la spiegazione dell'esito corrisponda realmente al raggiungimento di un obiettivo atteso e non ad una giustificazione a posteriori.

Lo spazio è un *serbatoio di significati* (Turco, 2016) in possibile risposta a temi generatori (Freire, 1971) che sappiano interrogarli. Agli animatori il compito di allestirli in modo aperto e funzionale ai diversi obiettivi di progetto con degli accadimenti capaci di risignificare lo spazio nelle biografie, in cui gli abitanti sono fautori di un mutamento di cui è necessario riconoscere uno scarto dalla condizione iniziale. L'operatore sociale ha la responsabilità di prefigurare, favorire e riconoscere queste trasformazioni.

12.1.3 - Gli elementi distintivi dello spazio di innovazione sociale

Consapevoli che l'individuazione degli elementi distintivi di uno spazio quale dispositivo pedagogico possa essere parziale, riteniamo opportuno fare una sintesi di 10 caratteri che abbiamo verificato avere un effetto riconoscibile negli esiti dei progetti di spazio e negli stakeholder incontrati.

- 1) *Spazio, vicende progettuali e personali che lo abitano co-evolvono.* La collocazione dell'agire sociale in un contesto riconoscibile, permette un'azione di rispecchiamento che sostiene la costruzione di significati e la ricomposizione identitaria.

- 2) *Lo spazio può assolvere a più funzioni rispetto a quelle riconosciutegli dal ruolo che gli è assegnato.* Le funzioni abilitano in diversa misura gli individui, i gruppi e le comunità nel raggiungere diversi scopi. Lo spazio favorisce gli apprendimenti in un ambiente temporaneamente funzionale a più scopi secondo un destino, una sfida, che li incorpori e ne definisca la prospettiva identitaria.
- 3) *Quanto accade nello spazio non si risolve in esso,* ma ha effetti riconoscibili nelle biografie delle persone, nell'identità del luogo in dialogo con il territorio, nei significati che produce ed entrano nel dibattito pubblico.
- 4) *Partecipare è risignificare.* Aderire ad una attività, ad un progetto, essere presenti in uno spazio, coincide con l'opportunità di attribuirvi senso in relazione ad un agire intenzionale. La realizzazione coincide con una risignificazione di sé e della porzione di mondo in cui si è compiuta.
- 5) *Lo spazio è deresidualizzato* perché posto in dialogo con le persone che lo abitano. Non è statico, passivo e ininfluenza, ma decisivo nel concorrere ad un esito o una prospettiva desiderabili.
- 6) *L'innovazione è creatività che produce esiti inattesi.* L'affiancamento di target, situazioni operative, modelli organizzativi differenti, produce ricombinazioni inedite, capaci di definire soluzioni non ordinarie capaci di risposte reciproche e trasferibili.
- 7) *Lo spazio come provocazione.* Alla *funzione specifica*, coincidente con l'assolvimento ad un compito, lo spazio esercita una *funzione di innesco*, capace di proiettarlo nelle biografie. Affidarvi un ruolo proattivo stimola la riflessione, produce reazioni o posizionamenti che aprono ad una rilettura dell'esistente, a nuove possibilità.
- 8) La *sedimentalità identitaria dello spazio* si traduce nella contemporanea accumulazione di vicende biografiche che in esso si consumano lasciando tracce che assumono un'identità altra, propria, che è prodotto e ispirazione.
- 9) *Lo spazio è materializzazione del feedback.* In esso si incarnano la storia, lo scarto tra prima e dopo, l'esito di percorsi che richiedono di essere colti e celebrati in momenti fondanti, capaci di tessere il filo di una narrazione corale in cui ciascuno ha voce.
- 10) *Lo spazio esiste se è riconoscibile.* Non basta nominare lo spazio se la comunità non lo distingue, se non assume una rilevanza e una funzione dialogante con ciò che è altro da sé. Le esperienze che promuove, le competenze che sviluppa e i significati che produce sono validati non necessariamente se riconosciuti, ma almeno se riconoscibili in altri contesti.

A chiusura di queste riflessioni è doveroso ricollocare anche lo spazio stesso nel contesto operativo, in relazione all'operatore sociale che ne è il mediatore e i cittadini che lo abitano e vi entrano in relazione, ricombinandosi a vicenda. Il motivo ultimo di questa ricerca è fare in modo che lo spazio non sia un semplice ambiente dove avvengono cose ma un fattore che interagisce e agisce in modo potente nell'azione culturale e di trasformazione sociale. Se, come dice Angelo Turco, "Dire la terra è farla", assumere coscienza dello spazio in cui abitiamo significa esserne fautori, assumersi quote di responsabilità, di competenze per trasformare l'esistente in qualcosa in cui potersi riconoscere. Per chiudere con le parole di Rogers (2018) "quello che ci serve è un'estetica del cambiamento" (p. 345), un modo per percepirci parte di un sistema dinamico che correla interiorità e materialità, aspirazioni e bellezza, apprendimento e benessere.

12.2 - Il trasferimento del know-how in ulteriori progettualità

Data la specificità del percorso attivato, Il Raggio Verde ha reintrodotto nel proprio sistema di progettazione le riflessioni via via prodotte, a conferma della trasferibilità degli elementi individuati. Ne riportiamo alcune nell'intento di ritrovare nelle brevi descrizioni la funzionalità del progetto pedagogico che si innesta nel pensiero sugli spazi.

- La riorganizzazione degli spazi del Beach Young Center di Jesolo.

Nel 2019, in occasione del 10° anniversario del centro giovani del Comune di Jesolo si è suggerita all'amministrazione l'opportunità di riorganizzare gli spazi in virtù di un mutamento del modello di aggregazione, non più orientato alla stanzialità, bensì alla condivisione di interessi e progetti in uno spazio abilitante. La grande disponibilità di sale e l'ampissimo salone centrale inducevano ad un disorientamento, dati i numeri sempre più ridotti di utenti. Con un investimento contenuto gli ambienti, da anonimi, sono stati rinominati in modo che potessero lasciarne prefigurare un utilizzo specifico. L'impersonalità delle sale più piccole, sempre disabitate, le ha rese funzionali ad un interesse promuovendo la mobilità interna tra ambienti più vivibili, a discapito del salone, rinominato "Byc theatre", riconsegnato ad un uso saltuario per i grandi eventi. Nella figura 21 è possibile vedere l'immagine stampata sul pavimento all'ingresso, che da subito invita a seguire un proprio percorso, mentre il riallestimento di ciascuna sala in un "lab" attiva la curiosità sulle possibili implicazioni di sé in ognuno di essi.

- "Sémo fòra": allestimento outdoor del CAR di Albignasego.

Verificata l'impossibilità di mantenere il distanziamento di legge nei locali dello storico centro di aggregazione ragazzi di Albignasego, nell'estate 2020, al rientro dal primo lockdown si è identificato nel grande portico della biblioteca, affacciato sullo stesso

parco comunale, lo spazio per attrezzare un centro estivo outdoor. Gli spazi esterni sono stati attrezzati con arredi mobili, ma chiaramente identificabili in porzioni di spazio che potessero estendersi anche all'area di tiro con l'arco sul manto erboso. Ogni giorno il primo e l'ultimo quarto d'ora sono dedicati all'allestimento e disallestimento con i ragazzi, dando quotidianamente forma ad un centro nuovo, sempre con una chiara distinzione tra area gioco, area relax, spazio laboratori, area sport e tornei, come indicato con la figura 22. Dato il successo, il progetto si è prolungato fino a settembre inoltrato e ha ripreso nella tarda primavera dell'anno successivo.

- Progettazione Makers&Media Lab presso innovation lab Rovigo.

Il modello di makers lab proposto per WakeHub è stato proposto con una nuova riconfigurazione presso il nascente Urban Digital Center Innovation Lab Rovigo, tra il 2020 e il 2021, con una rinnovata consapevolezza, allestendo uno spazio di dimensioni ridotte e armonizzato in un complesso di servizi nell'immobile dell'ex Liceo Classico di Rovigo. Qui l'équipe di progettazione ha dovuto intrecciare gli elementi di una identità visiva comune ad altri locali, con la funzionalità e l'identità specifica dei laboratori di fabbricazione e arte digitale. Partendo da un vuoto assoluto il progetto ha voluto assegnare ad un laboratorio di autoproduzione arredi la progettazione di un arredo modulare e funzionale agli scopi dei suoi destinatari. I primi partecipanti hanno avuto la possibilità di prendere confidenza con l'ambiente, immaginarne il potenziale e definirne l'organizzazione completa delle dotazioni. Qui la Coworkers Community di WakeHub, con le sue figure senior, ha invece assunto il ruolo di maker resident per la scelta delle dotazioni ed il ruolo di formatori nei percorsi di abilitazione all'uso. L'utilizzo di spazi e dotazioni è progressivo e volto a sfruttare al massimo la dinamicità degli arredi, come è possibile vedere nella figura 23.

- Da Punto Giovani Toselli a PG-Lab.

L'attraversamento di una piazza ed il cambio del numero civico del Punto Giovani Toselli del Comune di Padova ha dato motivo di ridisegnarne l'identità nella nuova sede, un negozio che si affaccia sulla piazza del quartiere con un unico open space. Il progetto, approdato all'inaugurazione del lab nel maggio 2021, ha previsto il frazionamento dello spazio con due ambienti idealmente separati da una parete di armadi, così da poterne destinare una porzione a ufficio e spazio colloqui. Il salone creatosi è idealmente suddiviso da due armadi bassi che distinguono un'area relax e lettura dal fondo della sala contornato di postazioni e dalle attrezzature del makers lab.

Figura 21 – il progetto di riorganizzazione e rinominazione spazi al Byc di Jesolo (Ve)



Figura 22 – la riorganizzazione degli spazi del CAR di Albignasego (PD) in versione outdoor



Figura 23 – il progetto e la realizzazione degli spazi del Makers&Media Lab di Rovigo

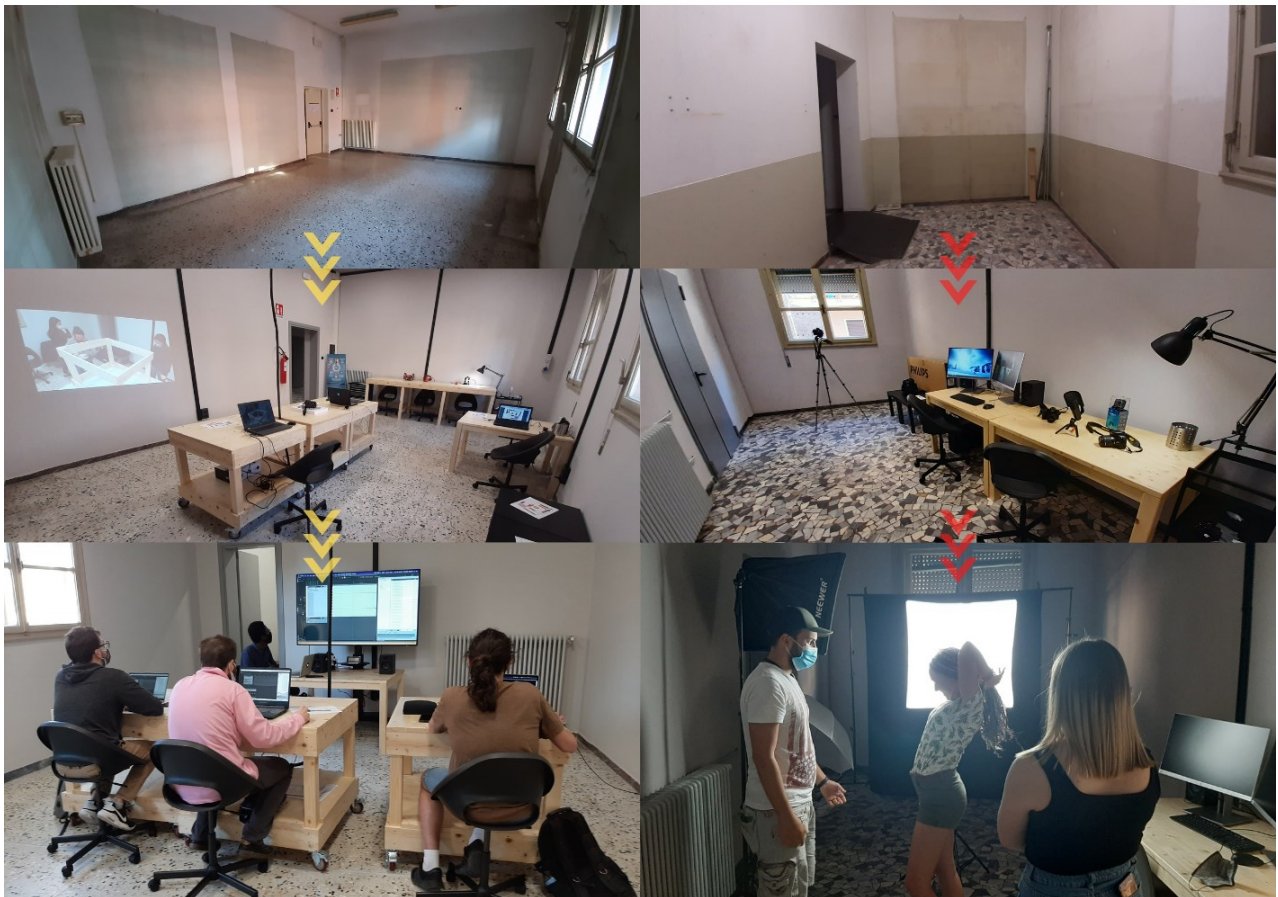
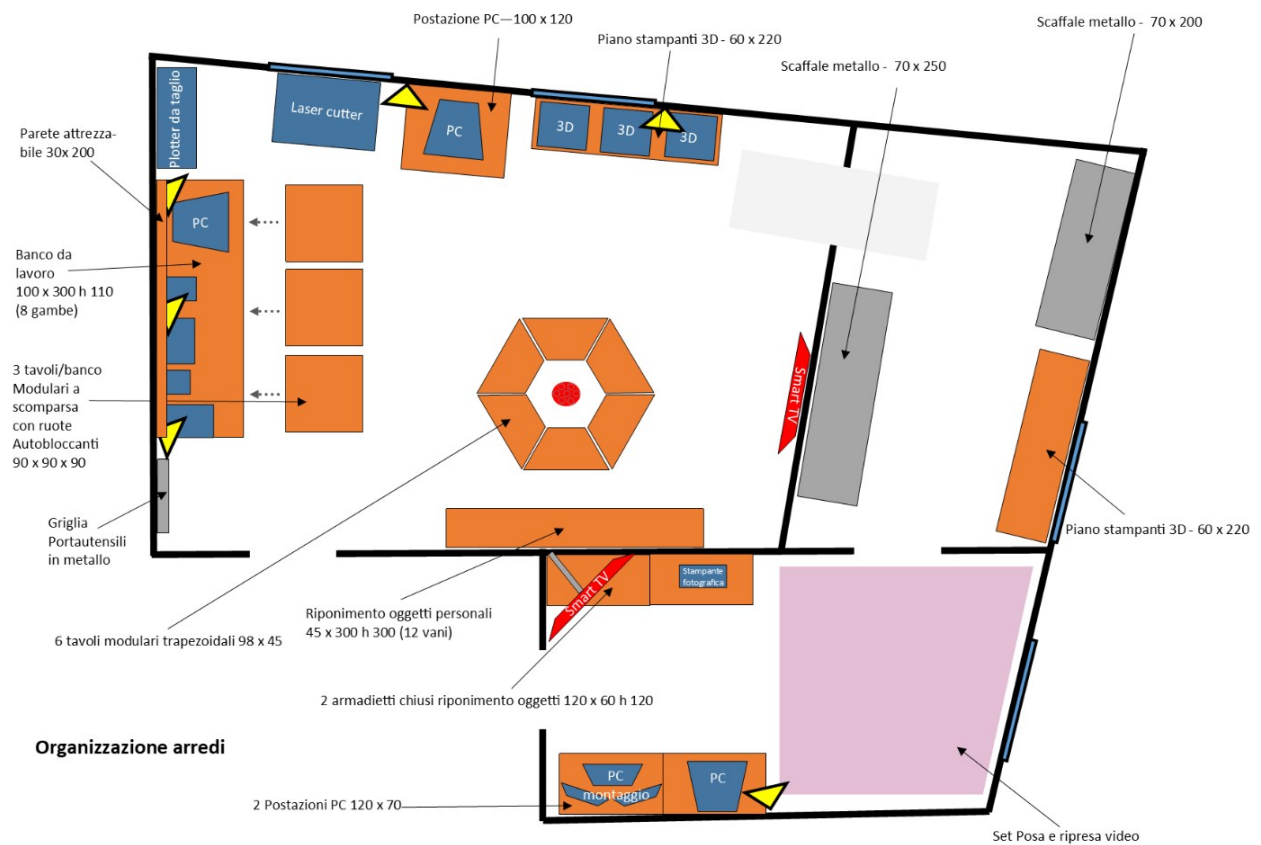
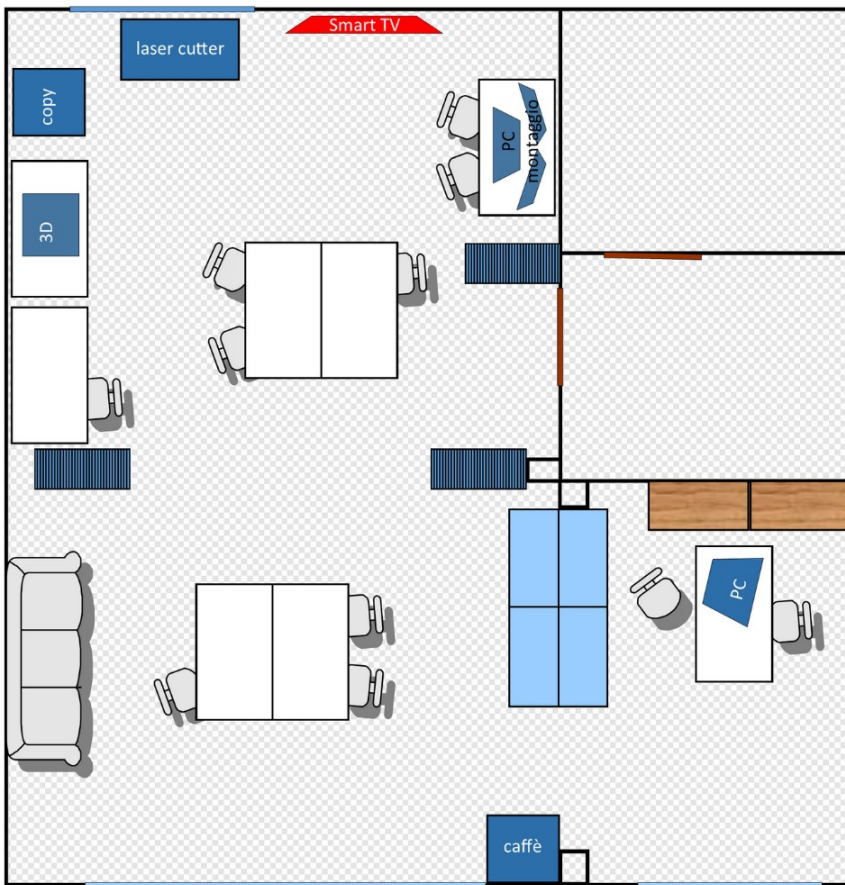


Figura 24 – il progetto e gli spazi di PG Lab a Padova



La sala, all'occorrenza si trasforma in una sala incontri o riunioni a seconda che si usino o meno i tavoli, rendendola anche disponibile interamente sgombra per mostre temporanee. Il colore dominante è il bianco, da cui spicca la tecnologia che ne connota fortemente l'identità di centro propulsivo dell'iniziativa giovanile cittadina legata alla produzione multimediale e digitale in genere, come rappresentato dalle immagini della figura 24.

Bibliografia

- Acocella, I. (2005). L'uso dei focus groups nella ricerca sociale: vantaggi e svantaggi. *Quaderni di sociologia*, (37), 63-81.
- Ammaniti, M., & Gallese, V. (2014). *La nascita della intersoggettività. Lo sviluppo del sé tra psicodinamica e neurobiologia*. Raffaello Cortina.
- Associanimazione, (2013). *Un quotidiano animare le possibilità di futuro*. Quaderni di Animazione Sociale.
- Bailey, K.D. (1995). *Metodi della Ricerca Sociale*. Il Mulino.
- Battaglini, E. (2014). Sviluppo territoriale. Dal disegno della ricerca alla valutazione dei risultati. Franco Angeli.
- Battilocchi, G. L., (2002). Lo studio di caso, in Guasti, L. (ed.), *Apprendimento e insegnamento*. Saggi sul metodo, Vita e Pensiero, 165- 198
- Bauman, Z. (2001). *Voglia di comunità*. Laterza.
- Bauman, Z. (2009). *Vite di corsa, come salvarsi dalla tirannia dell'effimero*. Il Mulino.
- Belletti, M. (2012). *CESCO Centri Europei per lo Sviluppo delle Competenze* (presentazione). Associanimazione.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism*, University of California Press.
- Bonaiuti, G. (2013). *Cognizione distribuita in Ambienti di apprendimento per la formazione continua*. Guaraldi.
- Breton, A. (1952). *Entretiens*. Gallimard.
- Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1992). *La ricerca del Significato. Per una psicologia culturale*. Bollati Boringhieri.
- Canevaro, A., Lippi, G., Zanelli P. (1988). *Una scuola, uno sfondo*. Nicola Milano.
- Careri F. (2006). *Walkscapes, camminare come pratica estetica*. Einaudi.
- Censis (2016). *Le città dei maker. L'Italia, la nuova manifattura e la crescita economica, Secondo rapporto del Make in Italy Cdb Foundation*
- Ch. Morris, C. (1954). *Lineamenti di una teoria dei segni*. Paravia.
- Clément, G. (2005). *Manifesto del Terzo paesaggio*. Quodlibet.
- Coggi, C., & Ricchiardi P. (2005). *Progettare la ricerca empirica in educazione*. Carocci.
- Consiglio d'Europa, (2000). *Convenzione Europea del Paesaggio*.
- Cooperrider, D., & Whitney, D. (2005). *A positive Revolution in Change: Appreciative Inquiry in The change handbook. The definitive resource on today's*.
- Corbin, J. & Strauss, A. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techiques*. Sage.

- Danford, G. S., & Maurer, J. (2005). Empirical tests of the claimed benefits of universal design. In *Proceedings of the Thirty-sixth Annual International Conference of the Environment Design Research Association* (pp. 123-128).
- De Rossi, M. (2018). *Didattica dell'animazione. Contesti, metodi, tecniche*. Carocci.
- De Stefani, S. (2004). *Centro Giovani Polivalente "GioLend"* (relazione illustrativa). Il Raggio Verde.
- Descola, P. (2005). *Oltre natura e cultura*. Raffaello Cortina.
- Dixon-Krauss L. (ac.d. 1998), Vygotskij nella classe - Potenziale di sviluppo e mediazione didattica. Trento: Erickson, Kassab, E.S. (1991). *The Theory of Social Action in the Schutz-Parsons Debate*. Éditions Universitaires.
- Ellena, G. A. (1989). *Manuale di animazione socioculturale*. Gruppo Abele.
- Fabbrichesi, R. (2013). *Sé, Io, Me: la psicologia della coscienza di George Herbert Mead*.
- Failla, L. (2018). *Architettura e biblioteche pubbliche. Progettare i nuovi spazi di un servizio che cambia*. Editrice Bibliografica.
- Floris, F. (1998). *Animare la ricerca con gli adolescenti* in *Animazione Sociale* n. 10/98. Gruppo Abele.
- Floris, F. (2013). *Camminare domandando conoscere facendo: 10 anni di Associanimazione*. Associanimazione.
- Francesco, (2015). *Laudato si'*. *Lettera enciclica sulla cura della casa comune*. Libreria Editrice Vaticana.
- Fréire, P. (1970). *La pedagogia degli oppressi*. EGA.
- Friedman, Y. (2009). *L'architettura di sopravvivenza*. Bollati Boringhieri.
- Gallese, V. (2014). Arte, corpo, cervello: per un'estetica sperimentale. *Micromega*, 2(2014), 49-67.
- Gallese, V. (2015) prefazione in Mallgrave, H.F.(2015). *L'Empatia degli spazi. L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*. Raffaello Cortina.
- Garramone, V. Il ruolo dell'Open Space Technology tra non-Conferenze e partecipazione.
- Giancotti, A. (2014). *La Biblioteca. Progettare biblioteche, mediateche, centri culturali*. Simone.
- Gibson, J.J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin (trad. it. L'approccio ecologico alla percezione visiva, 2014, Mimesis).
- Hamilton E.K., Watkins D.H. (2008). *Evidence-Based Design for Multiple Building Types: Applied Research-Based Knowledge for Multiple Building Types*. Hoboken (NJ).
- Hertzberger, H. (2008). *Space and Learning*, 010 Publishers.
- Husserl, E. (1966). *Logica formale e trascendentale*. Laterza.
- Illich, I. (1971). *Descolarizzare la società*. Mondadori.
- Irace, F. (2007). *Dialogo sulle città. Colloquio tra Fulvio Irace e Renzo Piano in Renzo Piano: le città visibili*. Mondadori Electa.

- Kassab, E.S. (1991). *The Theory of Social Action in the Schutz-Parsons Debate*. Éditions Universitaires.
- Lyons, M. S. (2007). *Place-shaping: a shared ambition for the future of local government, final report*. The Stationery Office.
- Mace, R. (1998.) *Universal Design, Barrier Free Environments for Everyone*. Designers West.
- Mach, E. (2016). *Perché l'uomo ha due occhi*. Castelvevchi.
- Magnaghi, A. (2000). *Il Progetto Locale*. Bollati Boringhieri.
- Maisel, J., Stainfeld, E. (2012) *Universal Design. Designing inclusive environments*. Wiley.
- Mallgrave, H.F. (2015). *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*. Raffaello Cortina.
- Mangiatordi, A. (2017). *Didattica senza barriere. Universal Design, tecnologie e risorse sostenibili*. Edizioni ETS.
- Marmo, M. (2011). *Verso un manifesto per l'aggregazione*. Associanimazione.
- Mead, G.H. (2010). *Mente, sé e società*. Giunti.
- Mela, A., Belloni, M.C., Davico, D. (2000). *Sociologia e progettazione del territorio*. Carocci.
- Merleau-Ponty, M. (1965). *Fenomenologia della percezione*. Il Saggiatore.
- Montanari F., Mizzau L. (a cura di) (2015). *Laboratori Urbani. Organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale*. F. Brodolini.
- Morelli, U. (2010). *Mente e Bellezza. Arte, creatività e innovazione*. U.Allemandi & C.
- Morelli, U. (2011). *Mente e paesaggio. Una teoria della vivibilità*. Bollati Boringhieri.
- Morgan D.L. (1998), *The Focus Group Guidebook*, in *Focus Group Kit*, Thousand Oaks Sage.
- Morin, E. (2001). *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*. Raffaello Cortina Editore.
- Munari, B. (1981). *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Laterza.
- Musco, F. (2016). *Rigenerazione urbana e sostenibilità*. Franco Angeli.
- Nicolai, A. (1960). *Comportement économique et structures sociales*, PUF.
- Normann, D. A. (1988). *The Psychology of Everyday Things*. Basic Books3.
- OECD and Eurostat (2018). *Oslo Manual 2018 - Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition*.
- Owen, H. (2005). *Breve guida all'uso dell'Open Space Technology. Quaderni di Facilitazione, Scuola superiore di facilitazione*.
- Owen, H. (2007). *Open Space Technology. Guida all'Uso*. Genius Loci
- Pais, I., Peretti, P., Spinelli, C. (2018). *Crowdfunding, la via collaborativa all'imprenditorialità*. Egea.
- Palumbo, M., Garbarino E. (2004). *Strumenti e strategie della ricerca sociale. Dall'interrogazione alla relazione*. Franco Angeli.

- Pellegrino, V. (2019). *Futuri possibili*. Ombre Corte.
- Perec, G. (1989). *Specie di spazi*. Bollati Boringhieri.
- Pinotti, A. & Carnevali, B. (2020). Simmel. *Stile moderno, saggi di estetica sociale*. Einaudi.
- Pironi, T. (2010). Da Ellen Key a Maria Montessori: la progettazione di nuovi spazi educativi per l'infanzia. *Da Ellen Key a Maria Montessori: la progettazione di nuovi spazi educativi per l'infanzia*, 355-369.
- Pollo, M. (1998). *Verso un documento di base dell'animazione* in Animazione Sociale n. 5/98. Gruppo Abele.
- Pollo, M. (2004). *Il Gruppo come luogo di cambiamento della cultura*, in Animazione Sociale n. 1/2004. Gruppo Abele.
- Pollo, M. (2008). *L'animazione di gruppo con gli adolescenti. Appunti di Prospettiva e metodo*. Quaderni di Animazione Sociale.
- Ripamonti, E. (2019). *Immaginare il cambiamento scommettendo sul positivo. L'appreciative inquiry*. in Animazione Sociale n. 329. Gruppo Abele.
- Rizzolati, G., Sinigaglia, G. (2007). *So quel che fai. Il cervello che agisce e in neuroni specchio*. Raffaello Cortina.
- Rogers, R. (2017). *A Place for All People. Life, Architecture and the Fair Society*. Canongate Books.
- Rogers, R. (2018). *Un posto per tutti. Vita, architettura e società giusta*. Johan & Levi Editore
- Rose, D., & Meyer, A. (2002). *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. VA: ASCD.
- Sacchetti, F (2013). Il problema dell'identità nel pensiero di Alfred Schütz. *Società Mutamento Politica*, 4(8), 99-124.
- Santojanni, F. (2017). Lo spazio e la formazione del pensiero: la scuola come ambiente di apprendimento. *Research Trends In Humanities. Education & Philosophy*, 4, 37-43.
- Schutz, A. (1962). *Collected Papers I: The Problem of Social Reality*. ed. by M. Natanson. *The Hague: Martinus Nijhoff*.
- Settis, S. (2017). *Architetettura e democrazia. Paesaggio, città, diritti civili*. Einaudi.
- Simmel, G. (1997). *La socievolezza*. Armando.
- Thoreau, H.D. (2008). *L'agire del mondo*. Donzelli.
- Trigilia, C. (2007), *La costruzione sociale dell'innovazione. Economia, società e territorio*. University Press.
- Turco, A. (2016). *Configurazioni della territorialità*. Franco Angeli.
- UE (2006). *RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)*
- UE (2018) *RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (Testo rilevante ai fini del SEE) (2018/C 189/01)*

Umiltà, M. A., Berchio, C., Sestito, M., Freedberg, D., & Gallese, V. (2012). Abstract art and cortical motor activation: an EEG study. *Frontiers in human neuroscience*, 6, 311.

Venturi, P., Zandonai, F. (2016). *Imprese ibride. Modelli d'innovazione sociale per generare valore*. Egea.

Venturi, P., Zandonai, F. (2019). *Dove. La dimensione di luogo che ricomponete impresa e società*. Egea.

Vitta, M. (2016). *Le voci delle cose. Progetto, idea, destino*. Einaudi.

Winnicott, D.W. (1974). *Gioco e realtà*. Armando.

Yin, R.K. (2005). *Lo studio di caso nella ricerca scientifica*. Armando Editore.

Zorzi, E., Camedda, D., & Santi, M. (2019). Tra improvvisazione e inclusione: il profilo "polifonico" delle professionalità educative. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 7(1), 91-100.

Sitografia degli spazi

AltaVia Lab <http://www.altavialab.it/>

Arte Sella <http://www.artesella.it/it/>

Cascinet <https://cascinet.it/>

Centro Etico Sociale Pratosardo <https://www.lariso.it/cesp/>

Corpo <https://coworkingrurale.it/>

Cult Community Hub <https://www.borgorete.it/servizi/area-giovani/cult-community-hub-perugia?fbclid=IwAR0G9FRZW7qtvqdoX4qgYNravdpxWtHgNW6k8nJjRSf1HdyLPDHfzhUok0>

Dolomiti Hub <https://dolomitihub.it/>

Facto <http://facto.land/>

Factory Grisù <https://www.factorygrisu.it/>

I Bagni Pubblici di Via Aglié <https://bagnipubblici.wordpress.com/>

Il Turco <http://www.ilturco.it/coworking/>

Impact Hub Milano <https://milan.impacthub.net/>

L'Elba del Vicino <https://elbadelvicino.com/>

Makers&Media Lab <https://urbandigitalcenterrovigo.it/>

Mega Hub <https://www.megahub.it/>

Mind <https://www.mindmilano.it/>

Officina Arti Visive <https://officinaartiaudiovisive.com/>

Officine Caos <https://www.officinecaos.net/>

Officine On/Off <https://officineonoff.com/>

Opificio Golinelli <https://www.fondazionegolinelli.it/it>

PG Lab <https://www.progettogiovani.pd.it/animazione/punto-giovani-toselli/>

PopLab <https://www.poplab.cc/>

SD Factory <https://www.sdfactory.it/>

Smart Lab <http://www.smartlabrovereto.it/>

Spazi Ibridi <http://www.spaziibridi.it/>

Stazione di Confine <https://www.newstaz.it/newstaz/>

Villa Angaran San Giuseppe <https://www.villangaransangiuseppe.it/>

WakeHub <https://www.wakehublab.org/>

Cooperativa Sociale “Il Raggio Verde”

in collaborazione con

Comune di Lendinara

e

Istituto Don Calabria

presenta

Progetto

Centro Giovani Polivalente

“GioLend”

LENDINARA - DICEMBRE 2004

Introduzione

La cooperativa sociale “Il Raggio Verde”, con sede a Rovigo in Via Nazario Sauro n. 32, in collaborazione con l’Istituto Don Calabria” di Verona, propone all’Amministrazione Comunale della Città di Lendinara, per la quale gestisce attualmente il Centro di Aggregazione Giovanile “OKappa”, il presente progetto di realizzazione di un Centro Giovani Polivalente da denominarsi “GioLend”.

L’idea dell’Equipe Progetti Giovani de “Il Raggio Verde” è quella di dar vita ad uno spazio innovativo, nuovo centro della vita sociale e culturale di Lendinara e del Medio Polesine, capace di generare interessi ed un inedito fermento che, a partire da progettualità specificamente rivolte ad adolescenti e giovani si irradia e raggiunga l’intera comunità locale.

Nel corso di contatti e sopralluoghi preliminari, si è individuato uno spazio idoneo nell’edificio di proprietà comunale sito in via Caduti del Lavoro n. 33. L’ipotesi progettuale, qui di seguito illustrata, prevede la ristrutturazione e l’adeguamento dei locali dei piani superiore ed inferiore, per la realizzazione di un servizio misto in grado di accogliere nell’ambito della stessa struttura diverse fasce d’utenza e popolazione giovanile, favorendone l’integrazione e la nascita di contaminazioni tra opportunità differenti, ma tra loro strettamente connesse: un Centro di Aggregazione Giovanile, un Centro Educativo Diurno per l’integrazione di minori appartenenti a nuclei familiari svantaggiati, una Sala Pubblica Polifunzionale per incontri, dibattiti, seminari e piccoli eventi autoorganizzati da gruppi giovanili informali e associazioni locali.

“GioLend” non vuole proporsi come una sorta di isola felice al di sopra o addirittura alternativa alla vita della Città, bensì come *punto d’incontro* delle diverse realtà locali aprendosi a collaborazioni con Scuola, Servizi SocioSanitari, Associazionismo e gruppi informali, mantenendo una particolare attenzione alla Famiglia, sia attraverso la proposta aggregativa del Centro Giovanile, sia, soprattutto, grazie all’attivazione di un Centro Diurno capace di sostenere percorsi di crescita talvolta più accidentati, nell’ambito di un contesto integrato con opportunità aperte all’intera popolazione giovanile. La Sala Pubblica Polifunzionale ha lo scopo, tra le altre cose, di fungere da “ponte” tra un’attenzione specificamente rivolta ad adolescenti e giovani e l’intera comunità, al fine di creare una sorta di “zona franca” nell’ambito della quale si riesca a favorire la maturazione delle nuove generazioni, mettendole in contatto con l’animato fermento dei diversi gruppi di volontariato locali. Grazie ad una prossimità spaziale immediata, coadiuvata dalla presenza di operatori professionali e volontari, si prevede di aprire varchi e allacciare rapporti fino ad ora insperati tra fasce di popolazione attualmente ritenute, nella migliore delle ipotesi, assolutamente distanti.

Centro Giovani “GioLend”: un’opportunità per i Giovani e il Territorio

Obiettivi:

- Offrire ad adolescenti e giovani spazi, contesti e opportunità di incontro, aggregazione e progettazione sociale;
- riscattare il tempo vuoto in tempo libero a favore della sperimentazione di aspetti inediti del sé;
- dar vita ad uno spazio polifunzionale, punto d’incontro di una comunità locale che si reimmagina e progetta a partire dai giovani;
- costruire spazi di contaminazione tra generazioni e realtà socio-culturali differenti;
- indebolire e ridurre l’incidenza delle variabili di disagio sociale e dei fattori di rischio dell’adolescenza;

- accompagnare i giovani in percorsi di crescita e maturazione capaci di promuovere una cittadinanza consapevole ed il completo passaggio all'età adulta.

Descrizione:

“GioLend” è un progetto sperimentale ed innovativo che si prefigge di collocare all'interno di un unico edificio servizi differenti, ma rivolti a fasce di popolazione tra loro contigue, cercando di favorirne l'integrazione e la contaminazione generativa tra situazioni che, diversamente, sarebbero foriere di conflitto ed isolamento sociale. Seguendo il modello dell'Aggregazione Generativa già sperimentato nel Centro Ricreativo Adolescenti di Rovigo, gestito da codesta cooperativa (inserito come buona prassi nel N° 26 dei Quaderni del Centro di Documentazione Nazionale sull'Infanzia e l'Adolescenza), si individua l'opportunità di intersecare situazioni di agio e disagio in contesti di benessere e attivazione sociale diffusi. Dal sostegno scolastico a favore di minori appartenenti a nuclei familiari in difficoltà alla realizzazione di dibattiti e conferenze pubbliche, passando per il concerto musicale ed il laboratorio di fotografia digitale, “GioLend” propone un *contesto aperto* con attenzioni specifiche alle realtà che, come un mosaico, la costituiscono fino a darne un'immagine unica e riconoscibile.

Le realtà che costituiscono questo articolato mosaico sono:

1. Centro di Aggregazione Giovanile (piano inferiore);
2. Centro Educativo Diurno per l'Integrazione (piano superiore);
3. Sala Pubblica Polifunzionale (lato destro del piano inferiore).

Seguono i progetti specifici riassuntivi.

1. Il Centro di Aggregazione Giovanile

Scopi:

Obiettivi Generali:

- promuovere iniziative di aggregazione, di animazione, di formazione rivolte ad adolescenti e giovani
- creare spazi fisici e psicologici di aggregazione e confronto per e con gli adolescenti;
- offrire e costruire assieme agli adolescenti possibilità di partecipazione reale alla vita della comunità locale e promuoverne la consapevolizzazione dei diritti di cittadinanza.
- favorire i processi di socializzazione, la creazione di nuovi gruppi, lo sviluppo delle risorse e peculiarità di adolescenti e giovani, la conoscenza e la fruizione delle risorse e delle opportunità presenti ed offerte nel territorio.

Obiettivi Specifici:

- creare occasioni di incontro, socialità ed aggregazione;
- concedere spazi di partecipazione e autogestione ai giovani per l'esercizio di una cittadinanza attiva;
- allestire contesti di gioco, confronto, ascolto o produzione di eventi, secondo le dinamiche specifiche del territorio e degli adolescenti interessati, secondo metodologie e progettazioni comuni alla rete locale;
- offrire un sostegno educativo e psicologico con figure stabili di riferimento;
- favorire le competenze relazionali e l'inserimento nella vita sociale;
- promuovere le possibilità di comunicazione tra giovani e giovani, giovani e adulti e tutte le opportunità di proiezione e sviluppo dell'“essere giovani”.

Destinatari:

Le attività del Centro di Aggregazione si rivolgono prioritariamente a preadolescenti e adolescenti di età compresa tra gli 11 ed i 18 anni, pur allargando episodicamente la partecipazione a specifici progetti a giovani fino ai 25 anni d'età.

Descrizione:

L'aggregazione come fenomeno d'incontro tra diverse situazioni ed esperienze favorisce, lo scambio, il confronto e l'integrazione. Decine di ragazze e ragazzi appartenenti a culture, contesti familiari, religioni, etnie e convinzioni politiche differenti, possono trovare, in continuità con la gestione del Centro Giovani "OKappa", uno spazio comune all'interno del quale poter sottolineare e valorizzare le diversità, promuovendone il reciproco rispetto attraverso il confronto e la relazione. Il Centro di Aggregazione Giovanile (CAG) si descrive come "servizio di aggregazione" gratuito, rivolto a tutte le ragazze e i ragazzi della città, dotato di attrezzature, spazi, programmazioni e strategie capaci di favorire i processi di socializzazione, la creazione di nuovi gruppi, lo sviluppo delle risorse e peculiarità degli adolescenti e giovani, la conoscenza e fruizione delle risorse e delle opportunità presenti ed offerte dal territorio.

In particolare, il CAG si pone nei confronti degli utenti offrendo interventi socio-educativi in grado di prevenire e diminuire la rilevanza delle variabili di rischio presenti nella quotidianità delle esperienze, nell'ambito della famiglia, della scuola, del gruppo dei pari. In questa cornice assume un ruolo fondamentale la presenza dell'operatore come facilitatore sociale, sempre attento a favorire situazioni di benessere e a mediare le situazioni di conflitto.

Ponendosi come situazione di frontiera tra agio e disagio, tra promozione delle opportunità e protezione dal rischio, il Centro di Aggregazione coglie consapevolmente le complessità della fascia d'età con cui si confronta, scegliendo di stare "dentro" e "fuori", in un contesto in cui possa essere possibile "stare" nell'adolescenza, accogliendone le sue diverse sfaccettature.

Metodologia:

Dagli anni ottanta in poi, l'eterna disputa tra servizi e progetti di prevenzione del disagio e promozione dell'agio, ha spesso portato a dei distinguo tra categorie di intervento che, nella realtà, sono spesso molto più contigue di quanto non si voglia teorizzare in merito. Fatta esclusione per gli interventi di cura e riduzione del danno, riteniamo che tutti i progetti e servizi a favore di adolescenti e giovani, debbano porsi necessariamente ed indistintamente nella duplice prospettiva della prevenzione del disagio e promozione dell'agio.

Il contrasto del disagio è un obiettivo di carattere sociale a cui il CAG tende accanto ad altre agenzie educative, ma la promozione dell'agio è la scelta metodologica che ne permette il raggiungimento in questo particolare contesto. Il presupposto è che ciò che si radica sulle esperienze e le identità specifiche degli individui è in grado di svilupparne l'autostima, l'integrazione sociale e, in generale, un orientamento positivo, mentre ciò che si fonda sul "non essere", piuttosto che l' "essere", difficilmente trova un terreno fertile sul quale attecchire. Tale affermazione prende ancor più forza e vigore dall'età e dalla tipologia di servizio a cui vogliamo fare riferimento: il Centro di Aggregazione per Adoelscenti.

Individuare un bagaglio di abilità e risorse a partire dal riconoscimento delle quali possa finalmente prender vita un'alleanza per lo sviluppo delle stesse, è l'elemento sul quale si fondano le azioni educative proposte. Il centro di aggregazione parte dal presupposto che il disagio si una

condizione legittima della fase adolescenziale, cercando di innestarsi nei momenti di crisi che questo produce, sostenendo l'individuo nel suo percorso di crescita attraverso la valorizzazione di ciò *che è, che ha, che è stato e che sarà.*

Attività:

Il Centro di Aggregazione si propone come un servizio flessibile e disponibile alle diverse esigenze dell'utenza. Accanto ad una disponibilità praticamente incondizionata di persone, luoghi, materiali e occasioni, si associa una proposta più articolata di attività specifiche alle quali poter aderire.

Le iniziative di carattere ludico, ricreativo, culturale o quant'altro, non presentano un carattere di obbligatorietà, ma, più democraticamente, di preferibilità. Dato che l'adolescenza si specifica come età in cui le esigenze e le richieste di autonomia si fanno particolarmente significative, si cercano di sottolineare le opportunità offerte lasciandone libera l'opzione, permettendo sempre, quando possibile, spazi alternativi.

Operatori:

Tutte le figure educative e tecniche provengono da percorsi di studi ed esperienze professionali direttamente collegati o strettamente connessi alla natura del Centro.

La continuità delle strategie educative adottate dall'équipe, è garantita dall'appuntamento settimanale dedicato, a seconda del calendario, al coordinamento, alla programmazione, all'organizzazione delle attività, all'analisi e ricerca di soluzione delle diverse situazioni, alla supervisione, alla verifica e alla valutazione di quanto ideato, pensato e pianificato.

L'équipe degli operatori è composta dal Coordinatore, dallo Psicologo e dagli Educatori (due).

2. Il Centro Educativo Diurno per l'Integrazione

Scopi:

Obiettivi Generali:

- favorire la piena permanenza dei minori nei propri contesti familiari e sociali di appartenenza, evitando quindi soluzioni di sostegno e di tutela che ricorrono all'inserimento in comunità residenziali;
- facilitare i percorsi di reinserimento in famiglia dei minori ospiti di comunità;
- sostenere l'azione educativa delle famiglie;

Obiettivi Generali:

- favorire lo sviluppo equilibrato della persona in età evolutiva e il raggiungimento della sua autonomia;
- contrastare e diminuire l'incidenza delle variabili di disagio familiare e sociale;
- prevenire l'evasione e la dispersione scolastica;
- prevenire fenomeni di devianza e di marginalità collegati a situazioni di disagio;
- garantire la territorialità degli interventi;
- offrire una adeguata "cabina di regia" a livello dei percorsi educativi specifici e come direzione dei singoli servizi;
- garantire un costante monitoraggio degli interventi;

- garantire una reale competenza delle risorse professionali impiegate, attraverso attività di formazione, tutoring e supervisione realizzate in una prospettiva integrata (pedagogica e psicologica).

Destinatari:

Il Centro Educativo Diurno si rivolge a preadolescenti e adolescenti maschi e femmine, di età compresa tra i 10 e 15/16 anni che manifestano elementi di disagio psicologico, comportamentale, relazionale e sociale, segnalati dai Servizi territoriali di competenza. La capacità di accoglienza è di n.10 minori compresenti.

Descrizione:

Il Centro Educativo Diurno (CED) si caratterizza come un servizio educativo sostegno e di accompagnamento nel processo di crescita di minori che per motivi personali, familiari e sociali vivono in una condizione evidente di disagio.

Il CED si pone come un servizio di appoggio, sostegno, accompagnamento e di mediazione che non sostituisce la famiglia nelle sue funzioni specifiche di cura ed educazione, con la quale agisce in modo integrato.

Il CED si disegna come uno spazio comunicativo e dialogante fatto di relazioni e di legami intessuti nella quotidianità, caratterizzati da continui incontri e scontri, messe alla prova e ripetute richieste di identificazione. E' un contenitore in cui i ragazzi possono incontrarsi e relazionarsi in gruppo, in momenti socializzanti e ricreativi e nello stesso tempo possono usufruire di un rapporto privilegiato con figure di riferimento qualificate. L'aspetto più innovativo è la forte integrazione del servizio con il territorio, grazie al suo inserimento in un contesto polifunzionale come quello proposto da "GioLend". Il Centro Educativo, diventa così spazio propulsore di cittadinanza e solidarietà sociale, avvalendosi di alleanze forti capaci di sostenerlo, permettendo ai suoi utenti di sentirsi parte di una realtà più complessa che favorisce l'incontro e la relazione con un sistema irripetibile di stimoli ed interessi

Il CED si promuove, inoltre, come un punto di riferimento, in cui si costruiscono assieme ai ragazzi dei momenti di gioco e di divertimento e momenti di ascolto e di discussione di quelle problematiche personali che emergono.

L'apertura del Centro è dal lunedì al venerdì compresi, ad eccezione dei giorni festivi con eventuali possibilità di chiusura annuale da stabilirsi.

Durante il periodo scolastico l'orario di apertura è dalle 13:00 alle 21:00, mentre nel periodo estivo si concorda con i referenti delle Amministrazioni locali un calendario di apertura orientato al progetto educativo specifico per ogni minore inserito al Centro.

Se il progetto educativo individuale lo prevede si possono concordare e realizzare degli interventi che rispondono a particolari esigenze, al di là dell'orario standard del servizio, e integrativi della normale gestione delle attività.

Possono essere organizzate dal Centro delle attività residenziali in località di vacanza in alternativa alla normale apertura o garantendo anche, se necessario, la contemporanea attività del CED per i ragazzi che non vi partecipano.

Metodologia:

L'azione educativa del centro promuove un sistema integrato di relazioni atte a favorire la maturazione di autonomie e competenze nei giovani utenti. Grazie alla costruzione di una rete territoriale allargata e alla gestione integrata del caso con il servizio.

Gli operatori sono i mediatori tra i ragazzi e la realtà del Centro; sono i facilitatori di quel senso di appartenenza e di una certa capacità di adattamento ad uno spazio che, seppur malleabile nelle forme, possiede confini e regole. Tali norme devono essere trasmesse ai ragazzi in modo che essi non le vivano come limite, bensì come l'apprendistato di una condizione di libertà responsabile.

Le azioni dirette all'utenza, per rispondere ad una condizione di globalità dell'intervento riguardano:

- l'accompagnamento pedagogico ai compiti di sviluppo, alle relazioni ed ai contesti di vita;
- il lavoro di recupero delle competenze cognitive legate all'apprendimento ed all'attività scolastica e formativa;
- il sostegno nella consapevolezza personale e nello sviluppo di possibilità evolutive;
- l'acquisizione di competenze ed abilità di relazione con i pari e con gli adulti;
- l'acquisizione di capacità operative per lo sviluppo di interessi e abilità specifiche.

Attività:

Le attività programmate nell'ambito del servizio, si differenziano a seconda dei soggetti dai quali sono svolte o ai quali sono rivolte, in particolare:

per i minori inseriti:

- condivisione del progetto/contratto d'inserimento;
- attività ludiche ed espressive all'interno del Centro di Aggregazione;
- attività di aggregazione e socializzazione in collaborazione con le agenzie del territorio;
- colloqui di sostegno psicologico;

per le famiglie:

- accompagnamento nel percorso di costruzione dei singoli progetti educativi;
- colloqui di sostegno psicologico;

per il Territorio:

- incontri di coordinamento e tessitura delle reti tra enti, scuola e servizi;
- stesura di accordi e collaborazioni formali e informali con interlocutori diversi;

per gli Operatori:

- incontri di progettazione, programmazione, verifica e coordinamento;
- équipes di supervisione;
- aggiornamento e formazione permanente;

per il CED:

- promozione del servizio e costruzione di alleanze significative;
- azioni di coordinamento e raccordo con il territorio;
- integrazione e dialogo con la comunità locale, a partire dalla poliedrica realtà di "GioLend".

Operatori:

Il CED offre ai propri operatori aggiornamenti periodici riguardanti le tematiche dell'età evolutiva poiché considera molto importante la formazione permanente nel settore sociale. Inoltre crede che i propri operatori debbano condividere uno stile d'intervento e quindi uno stile di lavoro d'équipe omogeneo e sinergico. Infatti tutti i membri devono essere ben informati sulla situazione del ragazzo e decisamente interessati alla sua completa maturazione.

L'operatore deve pertanto essere una figura coerente e risoluta per quanto concerne il rispetto delle regole e degli impegni del quotidiano. I ragazzi devono sentirsi rispettati in quanto persone e nelle loro differenze culturali.

L'équipe degli operatori è composta dal Coordinatore, dallo Psicologo e dagli Educatori (in misura proporzionale 1 a 1/4 con i minori inseriti).

3. La Sala Pubblica Polifunzionale

Scopi:

- offrire uno spazio di contaminazione tra i gruppi giovanili e le diverse realtà organizzate del territorio;
- offrire una risposta concreta alla richiesta di spazi di associazioni e gruppi informali;
- promuovere la cittadinanza locale attraverso l'uso di spazi condivisi;
- promuovere la partecipazione di tutti i cittadini alla diffusione di una cultura del dialogo e dell'incontro intergenerazionale.

Destinatari:

La Sala Pubblica Polifunzionale si rivolge specificamente ad associazioni, gruppi formali e informali del territorio, con un'attenzione particolare alle realtà che favoriscono progetti di sviluppo a favore dei giovani e dell'intera comunità.

Descrizione e Attività:

L'opportunità data dal portare differenti apporti ad un'unica appartenenza permette a "GioLend" di definirsi come spazio ed accogliente per diversi profili di utenza e differenti modalità di frequentazione. La Sala Pubblica Polifunzionale, in particolare, rappresenta il punto di contatto e contaminazione più evidente tra il Centro Giovanile, il Centro Diurno e l'intera comunità locale. Lo spazio, attraverso opportunità di incontro, formazione e aggregazione intende soddisfare la richiesta di molte realtà associative ed informali locali, di usufruire spazi di spazi pubblici per la realizzazione di attività autoorganizzate.

Associandosi alla gestione del Centro di Aggregazione, la Sala Pubblica può essere utilizzata da chiunque ne faccia richiesta, secondo il regolamento stabilito da un comitato di gestione. Sulla scorta delle esperienze di autogestione assistita di sale prova musicali, da parte di band giovanili, si cerca di promuovere l'idea di uno spazio comune da intendersi come "opportunità per tutti", piuttosto che "cosa di nessuno".

La Sala Polifunzionale rappresenta il luogo fisico capace di permettere il contatto concreto tra gli spazi e le realtà giovanili dei centri adiacenti, con tutte le altre realtà del territorio, favorendo la nascita di possibili collaborazioni. "GioLend" si completa, finalmente e diviene punto di incontro e riferimento privilegiato per organizzare e organizzarsi, al suo interno o esterno, sempre arrivando o partendo da essa.

Metodologia e Operatori:

Con l'istituzione della Sala Pubblica Polifunzionale, "GioLend" dimostra di non essere una semplice addizione di singoli servizi, ma si connota come uno spazio vivo, abitato da persone, situazioni, attività... ma soprattutto da *azioni* che diventano *relazioni*.

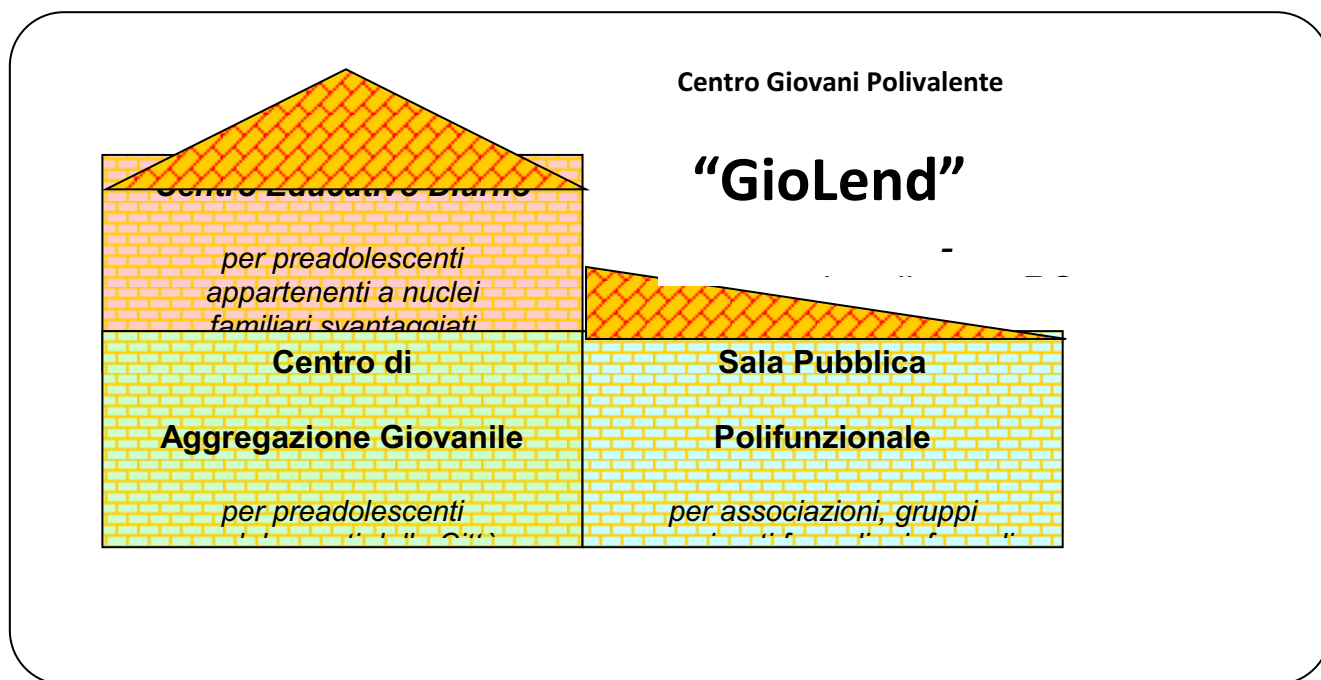
Grazie alla Sala Pubblica a "GioLend", si incontrano e confrontano, oltre a decine e decine di ragazze e ragazzi anche , gruppi, associazioni e realtà del territorio, contribuendo a

tessere un fitto reticolo di relazioni che attribuiscono senso e significato ad un'esperienza di socializzazione, partecipazione e cittadinanza assolutamente unica nel proprio genere.

Per la gestione dello spazio si costituisce un comitato coadiuvato da una figura di riferimento del Centro di Aggregazione, in modo tale da favorirne l'integrazione e la continuità d'azione, mantenendo rapporti di reciprocità con la comunità locale.

RIASSUMENDO:

Il Progetto è così articolato negli spazi:



Rovigo, 5 Dicembre 2004

il Responsabile del Progetto "GioLend" per Il Raggio Verde
Dott. Stefano De Stefani

Allegato 2 – “CESCo – Centri Europei per lo Sviluppo delle Competenze” – bozza progetto per le fondazioni bancarie - 2012

ve
do
gio
va
ne



IL RAGGIO VERDE
cooperativa sociale

FINIS TERRAE



Bozza di progetto per le Fondazioni Bancarie

CE.S.CO.
Centro per lo Sviluppo delle Competenze

25 giugno 2012

Un luogo facilmente accessibile ai giovani (15-30 anni) che si occupa di riconoscere, sviluppare e certificare competenze utili per l'occupabilità, valorizzando l'educazione non formale. Ogni giovane ha la possibilità di realizzare esperienze concrete all'interno di laboratori creativi diversificati, mettendo alla prova le proprie capacità e sviluppandole attraverso un percorso individualizzato costruito e monitorato da tutor. Le competenze affrontate possono essere raggruppate in tre macroaree:

- 1) **imprenditività e team-working** (gestire i rapporti con i colleghi, sapersi assumere responsabilità, affrontare imprevisti, gestire conflitti, definire processi e prodotti innovativi, ecc...);
- 2) **comunicazione e net-working** (capacità di rapportarsi con soggetti diversi, interazione in lingua straniera e con culture varie, costruzione di collaborazioni con realtà differenti, ecc...);
- 3) **digital-working** (uso di nuovi strumenti e media nel lavoro odierno, anche a basso contenuto tecnologico).

Ogni attività permette ai partecipanti di sperimentarsi su alcune competenze in un contesto di gruppo e con la guida di un conduttore esperto nello specifico ambito. Il Centro è anche la "casa" di alcune start-up, a cui offre spazi di co-working: i giovani interessati hanno la possibilità di affacciarsi al mondo del lavoro anche collaborando all'interno di queste imprese innovative.

In senso più ampio, il Centro è un polo che aumenta la competitività del territorio di appartenenza, favorendo una risposta integrata alle esigenze di orientamento, formazione e accompagnamento al lavoro portate dai giovani, dalla scuola e dall'impresa.

Per i **giovani**:

- la possibilità di riconoscere, sviluppare e certificare competenze utili per il lavoro;
- la facilitazione del contatto con il mondo dell'impresa;
- i vantaggi di frequentare un contesto creativo e innovativo.

Per la **scuola**:

- lo sviluppo congiunto delle "competenze chiave per l'apprendimento permanente" identificate dall'Unione Europea e recepite dalle più recenti indicazioni ministeriali;
- l'integrazione tra educazione formale (scolastica) e non-formale (al di fuori dai circuiti istituzionali);
- lo sviluppo di percorsi flessibili che potenziano l'offerta formativa con una forte attenzione alla pratica.

Per le **imprese**:

- l'affidabilità della certificazione delle competenze ai fini della selezione del personale;
- un contesto di formazione basato sulla pratica che riduce il gap tra scuola e mondo del lavoro;
- l'attenzione a definire con le aziende competenze effettivamente utili in ambito lavorativo e specifiche per il territorio di appartenenza.

Le competenze e l'Europa

Come indicato nella *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio "Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (200/962/CE)"*, "le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. Le competenze chiave sono quelle di cui tutte le persone hanno bisogno per la propria realizzazione e sviluppo personale e sviluppo, cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione". Il documento individua otto competenze-chiave, raccomandando ai Paesi membri di svilupparle all'interno dei propri programmi di formazione, tanto delle giovani generazioni quanto degli adulti:

- 1) comunicazione nella madrelingua;
- 2) comunicazione nelle lingue straniere;
- 3) competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- 4) competenza digitale;
- 5) imparare ad imparare;
- 6) competenze sociali e civiche;
- 7) spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- 8) consapevolezza ed espressione culturale.

Non solo: con la comunicazione *Nuove competenze per nuovi lavori* del 16 dicembre 2008, la Commissione Europea ha individuato nell'aumento e diffusione delle competenze l'elemento essenziale per lo sviluppo dell'occupabilità all'interno dell'Unione, individuando alcune skills sempre più importanti:

- gestione di situazioni complesse,
- apertura all'utilizzo delle nuove tecnologie,
- soluzione creativa dei problemi,
- capacità di rapportarsi ai clienti e di comunicare.

Le competenze e l'educazione

A partire dagli anni '90 la scuola italiana ha cominciato, almeno nei documenti ufficiali, a evidenziare la necessità di riconoscere e certificare le competenze acquisite nel corso dei percorsi formativi individuali: non a caso questa attenzione è sorta insieme alla spinta a collegarsi al mondo del lavoro (si parlava di "accordi per il lavoro" e di "patti per lo sviluppo e l'occupazione"). L'autonomia scolastica ha accentuato questa direzione di sviluppo, come esplicita lo specifico regolamento: "con decreto del Ministero della Pubblica Istruzione sono adottati nuovi modelli per le certificazioni, le quali indicano le conoscenze, le competenze, le capacità acquisite e i crediti formativi, riconoscibili, compresi quelli relativi alle discipline e alle attività realizzate nell'ambito dell'ampliamento dell'offerta formativa o liberamente scelta dagli alunni e debitamente certificate". I modelli citati sono stati poi pubblicati dal MIUR con la CM n. 84/2005. L'attenzione a valorizzare le competenze acquisite in diversi ambiti riconosce la necessità di integrare l'educazione formale, cioè quella che prevede percorsi e modalità di certificazione istituzionalizzati (es.: la scuola), con quella non-formale, che può permettersi maggiore flessibilità nelle modalità di realizzazione ma, per essere efficace, deve essere supportata da una chiara intenzionalità educativa (es.: alcune esperienze di centri giovani, oratori, scambi giovanili, ecc...). Un'integrazione efficace non si realizza solo in sede di valutazione delle competenze, ma sin dalla definizione degli obiettivi e delle modalità di lavoro, quindi in sede di progettazione.

Le competenze e il lavoro

Le ultime ricerche evidenziano come il canale privilegiato per l'incontro tra domanda e offerta di lavoro sia costituito dalla conoscenza diretta tra lavoratore e impresa. I vantaggi della conoscenza diretta sono chiari: la possibilità di cogliere nel candidato caratteristiche essenziali per l'azienda che non emergono dalla lettura di un curriculum; la maggiore disponibilità a "fidarsi" di qualcuno che si conosce (o che viene presentato da qualcuno che si conosce) rispetto a uno sconosciuto. Altro elemento fortemente richiesto è l'esperienza: se un lavoratore è riuscito a svolgere un lavoro affine, dovrebbe avere sviluppato le capacità richieste e averle sperimentate nella pratica. Basarsi sulla conoscenza e l'esperienza lavorativa pregressa ha anche dei limiti: il numero dei contatti è comunque limitato e può portare ad escludere persone potenzialmente molto adatte ad un determinato lavoro; la conoscenza si basa su una relazione che non è necessariamente funzionale a valutare le competenze di un candidato rispetto a un determinato posto di lavoro; aver svolto un lavoro simile non dà indicazioni dirette su come questo sia stato svolto, con quale stile e quali capacità, quindi con una parziale possibilità di prevedere l'inserimento in un determinato posto di lavoro. La costruzione di un accordo tra Centro e imprese permette di affinare il matching tra le competenze di cui queste ultime necessitano e il loro riconoscimento, sviluppo e certificazione presso i giovani interessati, favorendo i processi di selezione, inserimento e formazione in itinere.

Le competenze e i giovani

In questi periodo storico assistiamo ad un vero e proprio "paradosso temporale" per quanto riguarda i tempi di sviluppo delle giovani generazioni: se da un lato è evidente la maggiore precocità evolutiva, la disponibilità sempre più ampia di informazioni e modalità di accesso ad esse, l'aumento delle possibilità espressive e comunicative, dall'altro l'assunzione dei ruoli adulti (per motivi sociali e psicologici che qui non affrontiamo) è sempre più dilazionata nel tempo. Un recentissimo studio della California University riassume la situazione in questo modo: giovani che potenzialmente possono essere più informati e intelligenti rispetto ai coetanei di decenni precedenti, sono disorientati nell'assumere ruoli adulti perché nella loro vita non hanno mai fatto pratica diretta di esperienze adatte a far assumere tali ruoli. Da qui l'invito ad anticipare l'età nella quale ragazze e ragazzi si mettano a prendere decisioni, assumersi responsabilità, risolvere problemi in modo indipendente, relazionarsi con situazioni complesse, ecc... Senza pretendere di risolvere automaticamente la transizione alla vita adulta, ci sembra che il Centro possa svolgere una funzione efficace di rinforzo dell'autonomia almeno per due motivi: perché permette ai giovani di "mettersi alla prova" irrobustendo le proprie capacità attraverso l'esperienza diretta; perché favorisce l'incontro con coetanei che stanno cercando in modo creativo e innovativo la propria strada nel mondo del lavoro.

La metodologia di lavoro del Centro si basa su alcuni elementi ben definiti:

Facilità d'accesso

Il Centro è collocato in uno spazio giovanile a libero accesso, nel quale vengono svolte attività culturali, espressive, aggregative: ragazze e ragazzi possono accedervi senza avere già deciso di impegnarsi in un percorso di sviluppo delle competenze. A motivarli può essere, inizialmente, proprio il piacere nel frequentare il luogo e partecipare ai suoi eventi (concerti, mostre, reading, ecc...), oppure l'interesse nasce dal desiderio di partecipare a un determinato corso (teatro, cucina, musica, clownerie, ecc...), senza preoccuparsi delle skills che può aiutare a sviluppare. L'importante è che il giovane sappia, grazie alla presenza degli operatori, che l'interesse a stare nel Centro può trasformarsi in un'occasione per acquisire competenze da utilizzare per costruire il proprio percorso professionale. La facilità di accesso riguarda anche la possibilità di entrare direttamente in contatto con start-up giovanili, che trovano nel Centro uno spazio di co-working, cioè un luogo nel quale lavorare, confrontarsi, farsi conoscere. La vicinanza con queste realtà contribuisce a sviluppare nei coetanei un atteggiamento imprenditivo, che non si traduce necessariamente nella creazione di una propria impresa, ma nella spinta verso la progettualità, l'assunzione di responsabilità, la ricerca di informazioni e opportunità, la soluzione creativa di problemi, il confronto con il contesto, anche attraverso la realizzazione di brevi tirocini presso le start-up.

Analisi della domanda di competenze

Chiunque si rivolga al Centro (singolo giovane, scuola o impresa) ha la possibilità di definire insieme ad un tutor esperto le competenze che ritiene utili. Differenziamo ora tra i diversi soggetti che possono portare la domanda. Per il singolo giovane: la valutazione delle competenze utili deriva da un'analisi delle aspettative, basate sull'immagine di sé attuale e su ciò che il giovane vorrebbe diventare. La definizione delle competenze va intesa in una logica di consapevolezza (di ciò che si sa fare e dei propri progetti) e di miglioramento (che richiede un'intenzionalità e un supporto). Per la scuola: la valutazione delle competenze su cui lavorare con un gruppo classe ma anche con singoli allievi è connessa alla programmazione educativa complessiva. Vanno considerati almeno due elementi: quali competenze possono essere sviluppate/affinate più efficacemente nel contesto del Centro attraverso una sperimentazione pratica, mentre sono più difficili da affrontare a scuola; quali specifiche esigenze hanno i singoli ragazzi o la classe, sulla base della valutazione effettuata dal corpo docente. Per l'impresa: in questo caso differenziamo tra l'individuazione di competenze "in ingresso", che servono ad esempio per selezionare il personale, e potenziamento delle competenze di chi già lavora in azienda. Nel primo caso l'impresa definisce quali capacità (non tecniche) ritiene più importanti ricercare nella scelta di nuovi assunti, sulla base delle tipologie di lavoro, ruolo, mansioni, modalità organizzativa, ecc... Nel secondo caso l'impresa intende dare un'opportunità formativa al proprio personale e comunica su quali competenze dovrebbe rafforzarsi (per lavorare meglio nel proprio ruolo, per poter affrontare un cambio di mansioni, ecc...).

Progettazione e realizzazione di percorsi di acquisizione di competenze

Le competenze vengono sviluppate attraverso la realizzazione di attività di laboratorio. I possibili laboratori sono molteplici, ne indichiamo alcuni a titolo esemplificativo:

- 1) **espressivi** (*teatro, scultura, pittura/disegno/fumetti, fotografia, scrittura creativa, percussioni, arti circensi, ecc...*);
- 2) **multimediali** (*videomaking, audiomaking, djing, web-design, grafica 2D e 3D, web-radio, web-TV, trashware, ecc...*);
- 3) **arti e mestieri** (*riciclo creativo, ciclofficina, recupero e vendita online, cucina, giardinaggio, gestione eventi, ecc...*).

I laboratori vengono attivati in base alla presenza e alla disponibilità di soggetti in grado di gestirli e all'evidenza della possibilità di sviluppare, tramite il laboratorio, alcune competenze ritenute utili nel contesto territoriale. La definizione delle skills che possono essere affrontate attraverso un determinato laboratorio è curata in modo congiunto dall'esperto specifico e dai tutor. Questa impostazione permette ai tutor, una volta analizzata la domanda di competenze, di definire un percorso di sviluppo di quelle più importanti proponendo la partecipazione ad uno o più laboratori o a specifiche parti di questi. Ad esempio, un giovane può sperimentare la capacità di lavorare in équipe attraverso la realizzazione di video, sviluppare l'abilità di decidere rapidamente nella comunicazione tramite computer, sperimentarsi nella progettazione grazie alla prova finale di un corso di cucina. La progettazione dei percorsi può prevedere la realizzazione di attività al di fuori dei laboratori: esperienze di volontariato in associazioni, scambi all'esterno, organizzazione di eventi speciali, ecc... La presenza di spazi per il co-working permette inoltre ai partecipanti di realizzare momenti di tirocinio all'interno delle imprese giovanili abitate al Centro. Perché tutte queste esperienze possano essere ritenute formative nell'ambito del modello devono essere salvaguardate due caratteristiche: la riconoscibilità delle competenze che possono essere sviluppate; l'intenzionalità nell'inserirle in un percorso formativo complessivo. È inoltre possibile, per un giovane che sta partecipando ad un laboratorio senza aver richiesto il riconoscimento di competenze, decidere di attivare questa possibilità: in questo caso viene individuato un tutor che procede ad analizzare la domanda, a pianificare il percorso tenendo conto di quanto già fatto e a valutare le competenze come indicato qui sotto. In caso di progettazione richiesta da un ente (la scuola, impresa), che implica la partecipazione di interi gruppi (classi, équipe), viene predisposto un percorso ad hoc attivando i laboratori necessari.

Valutazione delle competenze individuali

Si tratta di un insieme di processi articolati, che accompagna tutto il percorso del giovane: si comincia con un bilancio iniziale, si procede con un monitoraggio in itinere, si conclude con una verifica conclusiva che porta alla certificazione delle competenze individuali. Tutto il percorso è seguito da tutor esperti, formati secondo le indicazioni della V.A.E. (Valutazione dell'Esperienza Acquisita). Il primo passo consiste nel bilancio delle competenze in ingresso: si basa sulle esperienze realizzate dal giovane, rilette con la guida di strumenti che orientano l'individuazione delle competenze. Già in questa fase viene proposto di "testare" le competenze attraverso brevi esperienze laboratoriali da svolgere presso il Centro, integrando così l'autovalutazione con una rapida verifica sul campo. Se il livello di competenza è ritenuto già soddisfacente, si passa direttamente alla certificazione. Il monitoraggio in itinere viene realizzato mentre il giovane sta realizzando le attività di laboratorio, e si avvale di molteplici fonti di informazione: il punto di vista del ragazzo stesso, i feedback dei conduttori dei laboratori e degli altri partecipanti, le osservazioni del tutor. Tutti questi elementi vengono elaborati dal giovane insieme al tutor: i dati raccolti in questa fase infatti non vanno intesi come fotografia oggettiva delle competenze raggiunte, ma come indicazioni sulle quali riflettere per focalizzare il livello raggiunto e orientare il percorso. La fase conclusiva consiste nella valutazione

finale e certificazione delle competenze. In questa fase viene coinvolto anche un tutor che non ha seguito il percorso del giovane, in modo da garantire un punto di vista esterno e meno implicato. La certificazione individua i livelli raggiunti nelle specifiche competenze e dimostrati all'interno dei percorsi laboratoriali, integrando la valutazione connessa alle altre esperienze significative realizzate dal giovane. La certificazione risulta particolarmente utile sulla base del riconoscimento locale da parte delle imprese e delle scuole.

Promozione del territorio

Il Centro favorisce una maggiore efficienza nell'uso delle risorse presenti sul territorio perché contribuisce a riconoscerle, attivarle e metterle in connessione. Vediamo in che senso. Il Centro dà la possibilità di trasformare attività significative del tempo libero in occasioni di apprendimento di competenze riconosciute, ottimizzando le risorse potenziali di cui i giovani sono portatori. Il Centro ospita la creatività di quanti (singoli, imprese, associazioni, giovani e non solo, con una particolare attenzione alle start-up), propongono attività innovative che possono intercettare l'interesse giovanile: diventa così luogo di incontro per la nascita e lo sviluppo di nuove idee, realizzabili anche grazie all'energia dei ragazzi che lo frequentano e agli spazi di co-working. Importante la connessione con la scuola, che permette di costruire un'offerta educativa integrata tra formale e non-formale, moltiplicando i contesti di apprendimento per i giovani e avvicinandosi a stili cognitivi basati sull'esperienza diretta, la creazione originale, la messa in rete, la ricerca di informazioni, la multimedialità e l'ipertestualità. Centrale il rapporto con il mondo del lavoro, con alcuni vantaggi per quest'ultimo: la possibilità di cercare personale tra giovani con competenze riconosciute e sperimentate in un contesto pratico, favorendo al tempo stesso i processi di selezione (da parte delle imprese) e di orientamento (da parte dei giovani); la valorizzazione in ambito educativo-formativo delle competenze riconosciute come importanti da parte delle imprese in uno specifico territorio e in un preciso momento storico, a seguito di una loro rilevazione da parte dei tutor; l'opportunità di offrire al personale impiegato una formazione esperienziale mirata e costruita ad hoc, orientata non sulla trasmissione di contenuti ma sullo sviluppo di competenze da portare in azienda. Il Centro è poi un'occasione per chi propone attività rivolte ai giovani: sia perché queste possono, secondo quanto descritto, diventare occasioni formative con adeguato riconoscimento delle competenze sviluppate, sia perché i tutor possono mettere in contatto i ragazzi con i diversi servizi esistenti, in base alle loro esigenze (informagiovani, incubatori di impresa, ecc...).

Per ottimizzare le risorse e potenziare le possibilità di sviluppo di questo modello innovativo di Centro a favore dei giovani e del territorio, viene promosso da subito un network dei Ce.S.Co., che garantisce servizi essenziali e di qualità alle realtà locali.

Corsi di formazione ai tutor

Questi corsi abilitano i tutor locali a certificare le competenze acquisite seguendo le procedure della V.A.E. (Valutazione dell'Esperienza Acquisita). Si occupano inoltre di definire le linee metodologiche per la progettazione e realizzazione dei percorsi formativi, che i tutor impostano con gli esperti locali, e per le azioni di accompagnamento individuale e di gruppi. L'uniformità della formazione garantisce la corretta applicazione del modello proposto e permette il riconoscimento formale da parte dei soggetti del territorio (scuole, imprese) del ruolo svolto dai tutor.

Ricerca e sviluppo di strumenti di lavoro

Gli strumenti necessari per lo sviluppo del modello proposto sono molteplici e riguardano: la rilevazione delle competenze utili presso scuole e imprese; l'individuazione delle skills affrontabili tramite le diverse attività di educazione non-formale; il bilancio delle competenze in ingresso, in itinere e al termine; i piani di progettazione dei percorsi formativi; i modelli di certificazione dei livelli di competenza acquisiti. Il network favorisce la diffusione di strumenti comuni.

Supervisione metodologica alla sperimentazione

La supervisione è particolarmente importante per garantire la corretta applicazione dei metodi di lavoro e affrontare le criticità che si possono presentare in corso d'opera. Vista la natura sperimentale del progetto, gli elementi che emergono in supervisione consentono un progressiva messa a punto delle metodologie di lavoro, che grazie alla rete vengono condivise presso le realtà dei Ce.S.Co. locali.

Scambio di prassi e spunti per l'innovazione

Un punto di forza dei Ce.S.Co. consiste nella spiccata attenzione alla creatività giovanile e a come essa possa tradursi in innovazione: questa attenzione è garantita dalla presenza dei laboratori e degli eventi, dalle start-up che si confrontano grazie al co-working, dalla connessione con i diversi soggetti del territorio. Il network consente alle idee innovative di correre da un Centro all'altro lungo canali di comunicazione privilegiati, che favoriscono l'acquisizione degli spunti per rielaborarli e proporli in chiave locale.

Promozione e marketing nazionale ed europeo

Mentre ogni Centro si occupa del proprio marketing a livello locale, il network consente di far conoscere e promuovere il modello proposto in Italia e in Europa, con questi obiettivi: attivare nuove realtà locali interessate ad implementare un Ce.S.Co.; individuare progetti ed esperienze che possono ospitare giovani permettendo loro di accrescere il proprio patrimonio di competenze; sensibilizzare istituzioni e privati, sia per aumentare le possibilità di finanziamento, sia per diffondere l'interesse verso il tema dello sviluppo di skills da parte dei giovani in contesti di educazione non-formale.

In questo momento sono in fase di progettazione e prossima apertura tre Ce.S.Co., a **Borgomanero (NO)**, **Parma**, **Rovigo**. Ad ognuno di essi è dedicata una breve descrizione che ne illustra le specifiche caratteristiche.

1. Ce.S.Co di Borgomanero (NO)

Struttura

Il Ce.S.Co si trova a Borgomanero, cittadina di circa 20.000 abitanti che funge da riferimento per il territorio nord della provincia di Novara, sia per quel che riguarda i servizi sia per la vita sociale. Il bacino di riferimento, in questo senso, supera i 60.000 abitanti.

È inserito all'interno di Spazio ViGi - Casa Allegria, un edificio di 1.400 mq disposto su tre piani, dove possiamo trovare anche servizi a favore dell'infanzia e della famiglia e un ristorante a km 0. Il Ce.S.Co si sviluppa su una superficie di 700 mq, con 4 sale polivalenti, una sala registrazioni musicale, una sala video, un internet caffè, una sala conferenze da 100 posti, una cucina professionale, una sala internet pienamente attrezzata, due sale per attività artigianali e laboratoriali. Gli spazi saranno messi a disposizione delle micro-imprese giovanili con sede nella struttura, secondo una logica di co-working. Ogni impresa potrà utilizzare le attrezzature presenti e implementarle con le proprie per realizzare i laboratori di specifica competenza: produzioni creative (audio, video, arte), di artigianato tecnologico (trashware) e tradizionale (ciclofficina, riuso di mobili), attività espressive (teatro, circo, ecc...), attività gastronomiche collegate alla cucina.

Rete locale

Soggetti già coinvolti: Provincia di Novara, CCIAA di Novara, Associazioni imprenditoriali (Confartigianato, Confindustria, Confcooperative, CNA, Confcommercio), Università del Piemonte Orientale, Ufficio Scolastico Provinciale, Comune di Borgomanero, Istituti scolastici di secondo grado, Spazi e Centri giovani (SpazioPer a Borgomanero e Meltin' Pop ad Arona), oratori della zona.

Specificità

Il Ce.S.Co. di Borgomanero è il prototipo sul quale si basa il modello, in continuità con l'esperienza di VEDOGIOVANE Soc. Coop. Soc. nella gestione di centri e di progetti volti a promuovere l'accesso al lavoro da parte dei giovani. Ha la peculiarità di essere inserito nel circuito di Casa Allegria, promosso dalla Fondazione Mike e volto a sostenere l'innovazione in ambito giovanile.

La collocazione del Ce.S.Co. all'interno di uno spazio con servizi per età diverse segnala l'intenzione di sviluppare e rinsaldare rapporti con i differenti soggetti della comunità, come evidenzia inoltre la rete esistente tra spazi giovanili (oratori compresi) della zona di Borgomanero e dintorni.

Altro elemento fondamentale è l'attenzione alla dimensione interculturale: VEDOGIOVANE ha una lunga tradizione nella progettazione e realizzazione di azioni in ambito europeo, con una rete di contatti utili per aumentare le opportunità a favore dei giovani che frequenteranno il Ce.S.Co.

Grazie al coinvolgimento della propria Agenzia Formativa FINIS-TERRAE, VEDOGIOVANE è inoltre in grado di implementare efficacemente percorsi di formazione anche con soggetti adulti, sia per la ridefinizione del percorso professionale dei singoli sia in accordo con le esigenze manifestate dalle imprese locali.

2. Ce.S.Co. di Parma

Struttura

Il Ce.S.Co. si articolerà in due distinti ma collegati spazi giovanili gestiti dalla Cooperativa GRUPPO SCUOLA nel quartiere Montanara a Parma:

l'incubatore d'idee (Hub giovanile) nato da un progetto sostenuto da Fondazione Cariparma e sito nei locali di via Schiavi 1, in locazione alla cooperativa; uno spazio di 100 mq, strutturato per ospitare diverse micro-organizzazioni giovanili, con spazi tecnologicamente attrezzati in un contesto cooperativo e di co-working (postazioni di lavoro in open space, sala riunioni, aula formazione, sala conviviale).

il centro giovani Montanara, servizio del Comune di Parma gestito da Engioi spa attraverso la Cooperativa Gruppo Scuola, sito in via Pelicelli 8; uno spazio a libero accesso di 240 mq dotato di: sala prove musicale, studio di audiomaking e videomaking, radioweb, sala danza, sala multimediale, salone eventi, sale conviviali e studio, sala formativa.

L'utilizzo di un'unità mobile (pulmino attrezzato) permetterà di andare incontro ai giovani nei rispettivi contesti di vita e di agire su tutto il territorio provinciale.

Rete locale

Soggetti già coinvolti: Fondazione Cassa di Risparmio di Parma e Piacenza; Comune di Parma (Servizi Giovani, Scuola e Sociale); Consorzio Solidarietà Sociale (rete delle cooperative sociali); Forum Solidarietà Sociale (rete delle associazioni di volontariato); Istituti Scolastici Secondari di Primo e Secondo Grado; Engioi SPA (Centri Giovani ed Informagiovani del Comune di Parma); Prospettive SRL; Organizzazioni giovanili.

Soggetti che saranno coinvolti in itinere: Provincia di Parma; Centri per l'impiego e Servizio N.O.F. della Provincia di Parma; Camera di Commercio; Università degli Studi di Parma; Associazioni di categoria: (UPI, Apla, ASCOM, Confesercenti, CNA, Confartigianato); Legacoop, Confcooperative; Mass Media (giornali, riviste, TV, portali web)

Specificità

Il Ce.S.Co. di Parma si caratterizza per i seguenti aspetti:

Elevato numero di giovani già agganciati in ambito scolastico ed extrascolastico attraverso i progetti aggregativi ed educativi che la Cooperativa Gruppo Scuola realizza nel territorio provinciale da oltre 25 anni, con una particolare attenzione alle situazioni di fragilità e disagio.

Stretta connessione con le Istituzioni (enti pubblici, scuole, enti di formazione) e le reti dei Centri Giovani e del Terzo Settore.

Uso di un approccio sistemico e complementare alle diverse situazioni: 1) orizzontale: azioni su tutti i soggetti sociali della Comunità (ragazzi, genitori, insegnanti, adulti, ecc.); verticale: interventi nei diversi ambienti di vita dei ragazzi (famiglia, scuola, lavoro, rete amicale, ecc.); trasversale: messa in rete e coinvolgimento di tutte le componenti del territorio.

3. Ce.S.Co. di Rovigo

Struttura

Il Ce.S.Co. di Rovigo è costituito da tre sedi locali, gestite dalla Cooperativa IL RAGGIO VERDE e strategicamente collocate in corrispondenza dei principali centri urbani del Medio Polesine, per rispondere alle caratteristiche di un territorio provinciale allungato e con bassa densità abitativa ma in forte connessione con le aree geografiche limitrofe (Padova, Venezia, Verona, Vicenza, Ferrara, Mantova).

A Rovigo, nei pressi della stazione ferroviaria (via Marconi), vi è la sede provinciale costituita da un ufficio ed un open space, collocata nel medesimo immobile del CUR e adiacente ad una sala prove ed una palestra ed un'area verde, di cui si può eventualmente avvalere.

A Lendinara vi è lo spazio più articolato, che dispone di una sala per convegni e formazione da 35 posti, 3 sale per incontri e attività, una cucina, un ufficio, un parco alberato con una piccola arena per eventi all'aperto.

Ad Occhiobello un ulteriore open space posto in uno spazio strategico poiché all'esatto confine tra le province di Rovigo e Ferrara, in corrispondenza della fermata di una linea urbana direttamente collegata con la città di Ferrara.

Rete locale

Soggetti già coinvolti: Regione Veneto, Provincia di Rovigo, Comune di Rovigo, Comune di Occhiobello, Comune di Lendinara

Soggetti che saranno coinvolti in itinere: Camera di Commercio di Rovigo, Consorzio per lo Sviluppo del Polesine (ConSviPo), Unindustria, CNA, Legacoop, Confcooperative, Consorzio Università Rovigo (CUR), CSV Rovigo e tutti i Licei, Istituti Tecnici e Professionali del territorio provinciale.

Specificità

Il Ce.S.Co. di Rovigo si caratterizza per la capacità di interazione generativa con ragazze e ragazzi che né studiano, né lavorano, poiché la stretta correlazione con le attività degli spazi giovanili permette di intercettare fasce di popolazione che generalmente sfuggono ad altri servizi e progetti di formazione, orientamento o start-up.

Nei centri giovani si sperimentano e affinano abilità e competenze trasferibili in altri contesti in un'ottica professionalizzante e di sviluppo dell'imprenditorialità, grazie alle opportunità offerte dalla contiguità con il Ce.S.Co, integrandone l'offerta. La dimensione ludica e aggregativa che caratterizza l'accesso dei centri, permette a giovani meno intraprendenti, ma non per questo meno dotati, di essere accompagnati in un percorso di progressiva individuazione e valorizzazione delle competenze.

Allegato 3 – “Centro di ricerca e produzione giovanile Wake-Hub!” – formulario di progetto per il bando “Fotogrammi Veneti” – a cura di Stefano De Stefani - 2015

ALLA REGIONE DEL VENETO
**DIPARTIMENTO SERVIZI
SOCIOSANITARI E SOCIALI**
Dorsoduro 3493
30123 Venezia

A mezzo pec: area.sanitasociale@pec.regione.veneto.it

D.G.R. n. 554 DEL 21.4.2015

BANDO

"FOTOGRAMMI VENETI: I GIOVANI RACCONTANO"

TITOLO DEL PROGETTO (max 160 caratteri)

“centro di ricerca e produzione giovanile WAKE-HUB!”

TIPOLOGIA DI PROGETTO:

- Progetti rivolti ai giovani accompagnati dal punto di vista giovanile espresso attraverso lo strumento multimediale
 Progetti per la realizzazione di un prodotto multimediale

SOGGETTO PROPONENTE

- Comune
 Istituto Scolastico superiore Pubblico
 Privato
 Università

1) PROPONENTE (Comune/Istituto scolastico superiore/Università)

DENOMINAZIONE: _____

Indirizzo: _____

Cap: _____ Comune: _____ Prov. _____

Telefono: _____ Fax: _____

Struttura competente progetto : _____

Cognome e Nome del responsabile del procedimento : _____

Giovani responsabili del progetto (eta 15-30 anni):

1) Cognome e Nome _____ Data di Nascita _____

E-mail/Pec: _____

Allegare curriculum vitae dei due giovani leader di riferimento del progetto (i curricula saranno oggetto di valutazione)

2) Cognome e Nome _____ Data di Nascita _____

3), 4), 5)...ecc.....

2) AREE PROGETTUALI (indicare ALMENO una voce)

interventi sociali ed inclusione sociale dei giovani	<input checked="" type="checkbox"/>
cittadinanza attiva, volontariato e partecipazione giovanile	<input checked="" type="checkbox"/>
iniziative a contrasto della disoccupazione giovanile	<input checked="" type="checkbox"/>
valorizzazione dell'espressività artistica e culturale	<input checked="" type="checkbox"/>
tutela dell'ambiente	<input type="checkbox"/>
promozione delle bellezze paesaggistiche, artistiche e storico-culturali del Veneto	<input checked="" type="checkbox"/>
valorizzazione del patrimonio culturale delle arti e mestieri della tradizione veneta	<input type="checkbox"/>

3) RETE TERRITORIALE ATTIVATA

n.	SOGGETTI AGGREGATI PUBBLICI	RUOLO NEL PROGETTO	TIPOLOGIA DI ACCORDO
1			
Totale			

n.	SOGGETTI AGGREGATI ALTRI	RUOLO NEL PROGETTO	TIPOLOGIA DI ACCORDO
1	Associazione Cosechesucedono	Gestione operativa, coordinamento azioni con i giovani ed il territorio	Partnership di progetto
2	Cassa Padana	Collaborazione e supporto dei percorsi di sviluppo d'impresa	Partnership di progetto
3	T2i	Formazione a supporto delle start-up	Partnership di progetto
4	Pro-loco	Collaborazione per la realizzazione della Fiera multimediale del territorio	Partnership di progetto
5	Turismo e cultura	Laboratori e iniziative di approfondimento sul patrimonio storico-culturale-ambientale	Partnership di progetto
6	ON/Off	Supervisio e consulenza per avvio attività di animazione multimediale	Partnership di progetto
Totale			

4) PARTECIPANTI AL PROGETTO *puo non essere compilato per intero*

Eta'	Totale	Maschi	Femmine	Ruolo nel progetto
Meno di 15 anni	90	45	45	<input type="checkbox"/> responsabili <input checked="" type="checkbox"/> coinvolti operativamente nell'attività <input checked="" type="checkbox"/> semplici fruitori
da 15 a 25 anni	160	95	65	<input checked="" type="checkbox"/> responsabili <input checked="" type="checkbox"/> coinvolti operativamente nell'attività <input checked="" type="checkbox"/> semplici fruitori
da 26 a 30 anni	70	35	35	<input checked="" type="checkbox"/> responsabili <input checked="" type="checkbox"/> coinvolti operativamente nell'attività <input checked="" type="checkbox"/> semplici fruitori
altri	320	160	160	<input type="checkbox"/> responsabili <input checked="" type="checkbox"/> coinvolti operativamente nell'attività <input checked="" type="checkbox"/> semplici fruitori

5) DESCRIZIONE DEL PROGETTO (1500 caratteri)

WAKE-HUB! è il titolo e lo slogan di un nuovo progetto che intende trasformare le esperienze di aggregazione giovanile in laboratori del fare, direttamente connessi all'espressione giovanile e sperimentazione di saperi e competenze, con un'attenzione specifica alle potenzialità della creatività 2.0. L'incontrarsi e sviluppare conoscenze e abilità nel "saper fare", si connette al territorio e alla crescita dello stesso invitando i giovani a raccontarne la storia e a documentarne le iniziative con punti di vista nuovi e linguaggi innovativi. Tra le specificità delle tecnologie e dei linguaggi multimediali vi è la possibilità di evolvere divertimento, espressività e creatività in professione, con Wake Hub si creerà uno spazio di contaminazione e di riversamento immediato delle conoscenze acquisite sulla comunità, anche accrescendo il potenziale di occupabilità dei partecipanti. Qui i giovani potranno incontrarsi per utilizzare la dotazione costituita da stampante 3D, computer per montaggio video, piccola sala di registrazione e di posa, fotocamere, videocamere professionali e stampanti multifunzione a scopo creativo. Attrezzature e linguaggi innovativi saranno utilizzati per raccontare in modo nuovo il territorio dal punto di vista giovanile, accompagnando i frequentatori di Wake-Hub a coltivare sia gli aspetti artistico creativi, sia lo sviluppo di competenze utili a definire profili personali professionalmente spendibili.

5.1) BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO

(1500 caratteri)

Wake Hub è un progetto di avviamento e consolidamento di uno spazio di ricerca e sperimentazione della creatività multimediale in una prospettiva aggregante e professionalizzante. Opportunità di incontro si alternano a momenti di

formazione e approfondimento utili ad acquisire le conoscenze necessarie all'utilizzo di attrezzature condivise. La dimensione d'impresa e lo sviluppo di comunità si incrociano e rafforzano a vicenda poiché lo spazio sarà co-abitato da chi intende avviare percorsi di accrescimento professionale e chi vorrà adottare i medesimi strumenti per l'espressione di punti di vista innovativi sul territorio. Oltre che ai giovani, alle associazioni e a gruppi di scopo, le attrezzature potranno essere usate da giovani start-up d'impresa multimediali con l'impegno di accompagnarne i soggetti che frequentano Wake Hub (giovani e organizzazioni). Wake Hub orienterà la propria azione a produzioni capaci di valorizzare il patrimonio culturale, storico e ambientale attivandosi per documentarli e raccontarli con linguaggi innovativi (video partecipativi, elaborazione di contenuti interattivi per monumenti e siti storico-ambientali, ideazione di applicazioni per smartphone sulla storia del territorio...).

Da un lato le collaborazioni utili a sviluppare la dimensione creativa, aggregativa e d'impresa, dall'altro la necessità di connetterla con il tessuto sociale locale costituito da storia ed iniziative per una visione innovativa delle appartenenze territoriali.

5.2) ANALISI DEI BISOGNI TERRITORIALI E RISPONDENZA DELL'IDEA PROGETTUALE ALLE ESIGENZE RILEVATE

(PROGETTUALITA' LOCALI, RICHIESTE DI GRUPPI GIOVANILI, RICERCHE, ETC..)

(1500 caratteri)

Nel corso dell'ultimo quinquennio si sono avviate iniziative sperimentali, anche grazie a progettualità avviate dalla Regione del Veneto, che hanno visto aggregarsi attorno allo spazio di aggregazione GioLend di Lendinara diversi gruppi di giovani, sempre più interessati ad incontrarsi per condividere e potenziare le proprie conoscenze in ambito digitale. Piccoli gruppi d'interesse, nati per organizzare tornei di playstation o videorassegne sui supereroi Marvel, si sono via via evoluti, col crescere dell'età, in gruppi informali orientati a sviluppare siti web, a montare video e a creare opere multimediali più avanzate. L'intuizione che vi possano essere modelli di socializzazione che utilizzano le nuove tecnologie come possibile tema per confrontarsi e attorno al quale aggregarsi è ormai divenuto il presupposto di spazi che intrecciano educazione, creatività e orientamento professionale in un ambiente multimediale di tipo innovativo. Officine On/Off, partner di progetto, ne è un esempio con una realtà che coinvolge gruppi di giovani co-workers, associazioni, start-up d'impresa, scuole e comunità locale in un luogo in cui competenze e necessità di giovani e territorio trovano reciproche risposte. Wake-Hub nasce accogliendo istanze del territorio e con l'idea di sviluppare un modello a sé, ma capace di misurarsi ed avvalersi delle esperienze maturate da altre buone pratiche.

5.3) CARATTERISTICHE PRINCIPALI DEL PROGETTO EVIDENZIATE IN MANIERA CHIARA E SINTETICA:

(1500 CARATTERI)

Volendo riassumere lo spirito del progetto con cinque parole chiave, utilizzeremo le seguenti:

VALORIZZARE > Wake-Hub punta a valorizzare i codici utilizzati dalle nuove generazioni e la loro capacità di offrire una visione dell'esistente e del possibile attraverso un innovativo utilizzo. Valorizzare i giovani e i loro saperi, per valorizzare il territorio e le comunità in cui essi vivono.

COOSCERE > Wake-Hub si pone come spazio di ricerca e approfondimento degli strumenti multimediali e degli oggetti (patrimonio storico-culturale-sociale locale) che grazie ad essi si andranno a descrivere.

CONNETTERE > Wake-Hub si candida quale spazio di contanimazione tra nativi digitali con orientamento creativo e professionale a favore del territorio, delle organizzazioni e delle comunità che lo abitano quale ambito di applicazione.

PRODURRE > Wake – Hub misura i propri effetti non solo attraverso percorsi, ma soprattutto attraverso le produzioni che esso genera, siano esse più o meno sperimentali.

OCCUPARE > l'idea che le competenze sviluppate in ambito espressivo e creativo possano trasferirsi ed evolversi in percorsi professionali viene tenuta debitamente presente sia ospitando nello spazio start-up d'impresa, sia promuovendo iniziative di sostegno dell'imprenditorialità giovanile con i partner di progetto.

5.4) TEMPI DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO:

(1500 caratteri)

attivazione del tavolo di progetto (mese 1) > lancio della campagna "wake-hub!" (tra mese 1 e mese 3) > avviamento ed attività del comitato di gestione (tra mese 2 e mese 3) > progettazione e attivazione del sito internet (tra mese 3 e mese 4) > inaugurazione dello spazio e apertura al pubblico (tra mese 3 e mese 4)

apertura di bandi e iniziative dedicate per i 3 target di progetto (tra mese 3 e mese 10) > attività di formazione e coordinamento utili a creare una sinergia tra i soggetti che abitano dentro e fuori "wake-hub" (tra mese 4 e mese 9) > percorsi di conoscenza del patrimonio storico-culturale-ambientale (tra mese 5 e mese 9) > realizzazione di produzioni multimediali atte a valorizzare il patrimonio storico-culturale-ambientale (tra mese 5 e mese 11) > fiera multimediale del territorio (tra mese 4, per organizzazione, e mese 11, per realizzazione) > accompagnamento dei giovani start-upper (tra mese 5 e mese 12) > documentazione e rendicontazione per la valutazione finale (tra mese 10 e mese 12)

6) RISORSE UMANE IMPIEGATE NEL PROGETTO con ruolo funzionale diretto nella gestione del progetto:

Personale interno

Qualifica	Ruolo nel progetto
Inserire dato	Inserire dato

Personale esterno

Qualifica	Ruolo nel progetto
1 educatore/animatore	Coordinamento
1 esperto di politiche giovanili	Supervisione
1 educatore/animatore	Operatore di progetto
1 tecnico	Tutor attrezzature
4 esperti d'area	Formatori
2 esperti d'area	Consulenti

7) AZIONI PROGETTUALI

FASE/AZIONE 1)

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

attivazione del tavolo di progetto

il Comune di Lendinara e i giovani promotori convocano i partner di progetto per dare luogo ad un accordo di collaborazione esecutivo per la realizzazione del progetto. Si definiranno il dettaglio di tempi e risorse per incaricare una équipe di operatori che avrà il compito di attivarlo.

FASE/AZIONE 2):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

lancio della campagna "wake-hub!"

si prevede di attivare immediatamente una campagna di comunicazione utile ad intercettare giovani creativi e gruppi con idee di aggregazione culturale, sociale e d'impresa digitale che possano intravedere nella nascita di uno spazio fisico attrezzato un luogo capace di dare vita ai proprio progetti.

La campagna wake-hub vuole suonare come uno slogan che attiva e risveglia il desiderio di espressione dei giovani (con particolare riferimento all'area del medio-alto Polesine e della Bassa Padovana) offrendo opportunità e strumenti di espressione concreti.

Tramite un sito e canali social dedicati, Wake-Hub aprirà una chiamata pubblica di sensibilizzazione e conoscenza presupposto fondamentale per allargare la base di giovani partecipanti con ruolo attivo.

Questa azione sarà sostenuta di concerto con il locale Forum dei Giovani, da 10 anni attivo nella promozione del protagonismo giovanile nel territorio.

FASE/AZIONE 3):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Avviamento e attività del comitato di gestione

Grazie alla chiamata pubblica (azione2) si prevede di creare un comitato di gestione costituito da più gruppi di lavoro. A seconda dei bisogni individuati si riorganizzeranno gli spazi dell'immobile di via Caduti del Lavoro 33 a Lendinara destinandoli a spazio di co-working e hub per l'innovazione sociale e lo sviluppo dei linguaggi espressivi giovanili. Ogni nuova dotazione (es stampante 3D) coinciderà con un'area dedicata e corrisponderà ad un gruppo di lavoro che avrà la responsabilità di gestirla, individuando le modalità per un uso accessibile e orientato all'utile e corretto utilizzo delle stesse. Compiti di manutenzione e individuazione degli obiettivi di sviluppo di ciascuna area saranno uno degli elementi che consentirà allo spazio di sviluppare attività animate sia da spirito pratico, sia da spirito creativo.

FASE/AZIONE 4):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

progettazione e attivazione del sito internet;

solo dopo che lo spazio si sarà concretamente strutturato e dotato con gruppi di lavoro attivi, si progetterà e attiverà il sito internet definitivo (temporaneamente limitato alla fase di chiamata nell'azione 2) capace di illustrare nel dettaglio l'offerta, le modalità di accesso e gli obiettivi delle diverse aree dedicate.

Progettare in maniera partecipata un sito internet non è semplicemente un esercizio di web-marketing, ma un'azione che vuole contrattistinguersi per la volontà di elaborare in modo condiviso i contenuti ed il modello organizzativo dell'intero spazio.

FASE/AZIONE 5):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

inaugurazione dello spazio e apertura al pubblico

una volta che gli spazi saranno organizzati e attrezzati secondo quanto stabilito dai rispettivi gruppi di lavoro, WAKE-HUB sarà finalmente pronto per aprire le porte ai giovani e alla comunità. Tre i target corrispondenti ad altrettante tipologie di azioni da realizzarsi: i giovani ed il tessuto associativo locale per un utilizzo degli spazi d'incontro ed accompagnamento all'uso delle attrezzature per scopi specifici (studio, laboratori, elaborazione materiali destinati alla cittadinanza); i giovani creativi per la sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi multimediali e giovani start-up d'impresa interessate a spazi e attrezzature in cambio di consulenze per creativi e associazioni.

Fasce orarie diverse differenzieranno l'utilizzo degli spazi in modo che questo possa essere utilizzato per almeno 60 ore alla settimana.

FASE/AZIONE 6):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Apertura di bandi e iniziative dedicate per i 3 target di progetto

Non basterà dotare uno spazio, promuoverlo ed aprire le porte. Sarà necessario animarlo perché possa diventare vivo e vero centro di incontro e propulsione per la CreAttività giovanile.

Per i più giovani e la comunità saranno promosse iniziative di avvicinamento all'uso delle tecnologie multimediali con corsi e laboratori, mentre per i giovani creativi saranno promossi seminari di approfondimento su alcune tecniche e con specialisti del settore per perfezionarsi ed individuare nuove modalità di uso del multimedia. Per i giovani start-upper, invece, si prevedono attività di formazione e consulenza in accordo con i partner di progetto e l'assegnazione di postazioni dello spazio di co-working con bandi periodici.

FASE/AZIONE 7):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

attività di formazione e coordinamento utili a creare una sinergia tra i soggetti che abitano dentro e fuori "wake-hub".

il comitato di gestione (e i gruppi di lavoro che lo compongono) sarà coadiuvato dall'équipe di operatori per individuare gli strumenti più idonei di programmazione e coordinamento delle attività, tra le quali non dovrà mancare l'attenzione alla continuità avviando azioni di fund-raising in tal senso.

Oltre all'attenzione verso l'interno, si dovrà interagire con il territorio in modo da creare sinergie che portino i linguaggi espressivi multimediali (in cui i giovani sanno distinguersi) a divenire generatore di un valore aggiunto tangibile. Il laboratorio di wake-hub parte da uno spazio fisico, ma si irradia alle realtà circostanti realizzando iniziative di avviamento all'uso di nuove tecnologie nelle scuole d'infanzia, installazioni che valorizzino il territorio, ideando soluzioni innovative per la comunicazione con i cittadini ecc. In tal senso si prevede di attivare azioni di formazione del comitato di gestione, allo scopo di aumentarne le capacità e la consapevolezza d'azione.

FASE/AZIONE 8):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Percorsi di conoscenza del patrimonio storico-culturale-ambientale

Al fine di implicare direttamente i giovani in produzioni orientate a valorizzare il territorio, oltre che le loro competenze tecniche, si intraprenderanno con "Turismo e Cultura" e l'associazione ProLoco dei laboratori dei percorsi di approfondimento e visita del patrimonio storico-culturale-ambientale locale. Da un lato ciò che è stato ed è utile conoscere e preservare, dall'altro le iniziative che lo animano e valorizzano.

In queste azioni formative si prevede di convocare anche realtà che hanno utilizzato strumenti innovativi per far conoscere ad un più ampio pubblico il territorio connettendo storia e documentazione con la multimedialità (musei virtuali, parchi interattivi...).

FASE/AZIONE 9):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Realizzazione di produzioni multimediali atte a valorizzare il patrimonio storico-culturale-ambientale

Tutti i giovani di wake-hub (creativi e start-up), ma non solo, saranno chiamati a dar vita a produzioni multimediali dedicate, capaci (anche grazie alle azioni formative dell'azione 8) di valorizzare il patrimonio storico-culturale-ambientale con modalità espressive innovative: installazioni, videoproiezioni, contenuti multimediali, musei virtuali, museo interattivo diffuso, riproduzioni 3D, simulazioni, bacheche interattive, applicazioni, videogiochi...

Un apposito bando metterà anche a disposizione risorse dedicate per farlo, su presentazione di specifici progetti, mentre l'utilizzo delle attrezzature di wake-hub sarà regolarmente disposto secondo le modalità d'uso concordate dal comitato di gestione.

FASE/AZIONE 10):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Fiera multimediale del territorio

Tutte le produzioni multimediali approderanno in un grande allestimento presso la locale Fiera della Madonna di Settembre, da centinaia d'anni punto di incontro tra la città ed il suo tessuto sociale ed economico. La Fiera multimediale vuole valorizzare i punti di vista innovativi dei giovani su passato e presente, tracciando le prospettive di sviluppo per il futuro (nel caso i tempi di progetto non rendano concretizzabile l'evento a settembre, si programmerà in periodo alternativo, con analoghi accorgimenti).

FASE/AZIONE 11):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Accompagnamento dei giovani start-upper

Accanto alle attività di valorizzazione espressiva, le dotazioni consentiranno a giovani interessati ad avviare attività d'impresa di aggregarsi in Wake-Hub. In parte i due target potranno coincidere, per questo si prevedono di attivare percorsi di affiancamento e consulenza con i partner di progetto.

FASE/AZIONE 12):

Breve descrizione: (max 1000 caratteri)

Documentazione e rendicontazione per la valutazione finale

Tutto il percorso sarà debitamente documentato e rendicontato al fine di valutarne compiutamente l'efficacia in relazione agli obiettivi prefissati.

8) OBIETTIVI DEL PROGETTO

- OBIETTIVO GENERALE (max 1500 caratteri)

1. Orientare la creatività e lo sviluppo delle potenzialità espressive delle nuove generazioni alla valorizzazione del territorio.
2. Valorizzazione della creatività giovanile in un'ottica di sviluppo di un'identità professionale e di aumento dell'occupabilità delle nuove generazioni.

- OBIETTIVI SPECIFICI: (max 1800 caratteri)

- k) creare un hub di opportunità capace di intercettare e promuovere le risorse comunicative ed espressive dei giovani;
- l) creare contesti di incontro, scambio ed emersione delle specificità di adolescenti e giovani;
- m) strutturare percorsi di valorizzazione, sviluppo e potenziamento delle abilità e delle competenze delle nuove generazioni;
- n) favorire l'emersione e coltivazione di idee e percorsi innovativi;
- o) attivare ambiti di sperimentazione in cui i giovani possano verificare la propria efficacia, con particolare riferimento alle competenze specifiche dei nativi digitali;
- p) patrimonializzare il capitale sociale generato in contesti protetti connettendolo con il tessuto sociale, culturale ed economico locale;
- q) accompagnare i giovani nella definizione di un profilo professionale improntato sull'occupabilità in una prospettiva di progressiva autonomia;
- r) valorizzare i punti di vista giovanili con linguaggi creativi;
- s) promuovere il dibattito culturale e l'incontro con la comunità grazie ad eventi in cui aggregazione e multimedialità si fondano in maniera originale;
- t) attivare un incubatore di idee e creatività in cui il co-working sia metodo e non soluzione logistica.

9) SISTEMA DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE (max 1500 caratteri)

Il progetto affida ad Officine On/Off di Parma il compito di monitorare l'esperienza di avviamento di Wake-Hub e lo sviluppo delle azioni previste. L'esperienza qualificata ed il rapporto di fiducia costruitosi nel tempo con l'associazione Cosechesuccedono e i giovani promotori del progetto, creano i presupposti per un sistema di monitoraggio improntato sull'adozione di soluzioni metodologicamente condivisibili ed economicamente sostenibili per il raggiungimento dei risultati proposti. Un reporting mensile sullo stato di avanzamento delle azioni ed incontri mensili di monitoraggio permetteranno all'équipe di progetto di avere una valutazione periodica indipendente e adeguati supporto ed indicazioni sulle strategie da adottare.

Ogni mese si redigerà una relazione dettagliata recante le azioni previste e quelle realizzate, gli esiti attesi e quelli ottenuti, le modifiche intervenute e le motivazioni che le hanno generate. Il coordinatore è responsabile di una puntuale stesura dei rapporti e della relazione con il gruppo di monitoraggio, allo scopo di raccogliere tutti gli elementi utili ad individuare con chiarezza elementi di successo e criticità.

10) ELEMENTI CARATTERIZZANTI L'INTERVENTO IN ORDINE A:

(breve sintesi che evidenzia in modo chiaro le peculiarità del progetto)

10.1) AMPIEZZA E QUALITÀ DELLA RETE ATTIVATA A SOSTEGNO DEL PROGETTO E CONGRUENZA RISPETTO AGLI OBIETTIVI DEL PROGETTO (max 1500 caratteri)

Wake-hub può contare su una rete ampia e qualificata costruita nel corso di anni di collaborazioni con la definizione di rapporti di fiducia reciproca. Da un lato vi sono il Comune di Lendinara con l'associazione Cosechesuccedono che si occupano della promozione di iniziative territoriali a favore dei giovani in sinergia con il locale Forum dei Giovani, a cui si affianca la consulenza di Officine On/Off di Parma, uno tra i più riconosciuti spazi di innovazione sociale che hanno visto la luce negli ultimi 5 anni in Italia. Alla dimensione di sviluppo dell'espressione e della creatività giovanile con strumenti di carattere multimediale si agganciano le partnership di Cassa Padana e T2i interessate a promuovere e sostenere le dimensioni d'impresa e di sostenibilità in un'ottica di continuità tra il progetto e i suoi possibili futuri sviluppi. Dall'altro lato vediamo le collaborazioni di alcune tra le più radicate organizzazioni del territorio orientate a valorizzarne il patrimonio storico, culturale e ambientale e ad animarlo. Con queste ultime si prevede di dare luogo e forma alle produzioni multimediali, consentendo ai giovani di sperimentarsi con nuovi linguaggi nella trasmissione delle conoscenze e la documentazione degli eventi-tradizioni del territorio.

10.2) METODOLOGIA - CONGRUENZA DEL QUADRO LOGICO: ANALISI DEI BISOGNI, FINALITÀ, OBIETTIVI, AZIONI, RISULTATI ATTESI (max 1500 caratteri)

Il metodo e la visione animativa sono il cardine dell'intero progetto. La supervisione richiesta all'Associazione Nazionale per l'Animazione Sociale e Culturale non è un accessorio, ma elemento distintivo e caratterizzante di azioni che mettono in continua relazione individuo e contesto, tessendo una rete di rapporti che assumono rilevanza via via crescente.

Con metodo animativo si intende il coinvolgimento di tutti i soggetti in gioco nella definizione degli obiettivi e nella significazione di prodotti e risultati.

Vi saranno processi partecipativi che consentiranno di delineare il profilo dello spazio con modalità aperte (ma strutturate) e bandi che consentiranno di dare accesso alle opportunità a chiunque consenta di dare e ricevere un valore aggiunto dal progetto in costruzione.

In relazione agli obiettivi e alle azioni indicate, ci si attende di: attivazione almeno 30 giovani nelle consultazioni e nel lancio dello spazio; raccolta di almeno 20 adesioni al bando e accoglierle per l'utilizzo condiviso della dotazione; erogazione di almeno 15 iniziative di formazione, animazione, approfondimento per l'uso delle attrezzature e la conoscenza del territorio; coinvolgimento di almeno 40 giovani con ruolo di promotori; realizzazione di almeno 3 tipologie di contenuti innovativi sul territorio; realizzazione di almeno 15 produzioni multimediali innovative da esporre alla Fiera di Settembre; coinvolgimento di almeno 800 persone tra le varie di iniziative.

10.3) INNOVAZIONE ORIGINALITÀ DELL'IDEA PROGETTUALE, STRUMENTI E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

(max 1500 caratteri)

Wake-Hub intende connotarsi quale spazio di ricerca e produzione di opere multimediali capaci di valorizzare le visioni e gli stili comunicativi dei giovani chiedendo loro di giocare un ruolo immediato nel territorio. Organizzare uno spazio e attrezzarlo quale centro propulsore di un dibattito culturale significa collocarlo al centro di un'azione animativa che coinvolge e si riversa sulla comunità locale ponendola in relazione con i giovani e le loro visioni innovative della realtà. Elaborare un'applicazione utile ad interagire con i luoghi e la storia di una città o di un sito ambientale, ad esempio, significa rivedere completamente il modo ordinario di rapportarsi alla conoscenza e alla biografia di una comunità, diventandone soggetti narranti. Rappresentare un territorio rielaborandone creativamente alcuni monumenti in 3d significa entrare in relazione con la materia, interrogarsi su chi e perché ha prodotto l'opera originale in quel modo ed in quel momento, attivando i giovani a rielaborare ed esprimere nuovi punti di vista su una realtà che appariva essere statica. Solo due esempi per rappresentare in che modo Wake Hub vuole diventare un laboratorio in cui gli strumenti multimediali amplificano e moltiplicano le possibilità di raccontare e raccontarsi anche sviluppando competenze tecniche che possono avere una trasferibilità in ambito professionale.

10.4) MODALITÀ E STRUMENTI PER IL COINVOLGIMENTO ATTIVO DEI GIOVANI (max 1500 caratteri)

Si prevede di coinvolgere i giovani sia attraverso l'adozione di un adeguato piano della comunicazione, sia attivando gruppi di lavoro che abbiano lo scopo di condividere conoscenze oltre che uso delle attrezzature in modalità peer to peer.

Il progetto prevede 5 livelli di coinvolgimento differenziati:

1. Wake-Hub si apre, in generale, ai giovani che abbiano un interesse a sperimentare l'uso di una dotazione multimediale avanzata in maniera indistinta, promuovendo l'accesso alla conoscenza e alla possibilità di esprimersi creativamente grazie ad esse.

2. Wake-Hub si apre, nello specifico, a giovani creativi con un progetto artistico o di espressione multimediale che aderiranno ad un bando pubblico per l'assegnazione di pacchetti di formazione e opzione d'uso delle attrezzature.
3. Wake-Hub si apre anche ai giovani che per percorsi di studio o di interesse personale vogliono conoscere meglio il proprio territorio e valorizzarlo attraverso iniziative di ricerca ed elaborazione di contenuti da esprimersi, poi, con gli strumenti multimediali.
4. Wake-Hub si apre ai giovani che vogliono perfezionarsi nell'uso e disporre delle attrezzature multimediali in una prospettiva professionalizzante.
5. Wake-Hub si rivolge all'intera popolazione giovanile e alla comunità locale presentando in modalità pubblica le proprie produzioni.

10.5) ATTITUDINE DEL PROGETTO RELATIVO AL PRODOTTO MULTIMEDIALE DI VEICOLARE IN MODO INTERESSANTE LA SPECIFICITA' DELL'INIZIATIVA PER DOCUMENTARLA, VALORIZZARLA, TRASFERIRE BUONE PRASSI, ETC. n.b. SOLO PROGETTI DI TIPO A) (max 1500 caratteri)

Il monitoraggio previsto da Officine On/Off e la supervisione offerta dall'Associazione Nazionale per l'Animazione Sociale e Culturale sono pensate per consentire all'équipe di progetto di condurre una riflessione metodologica utile ad elaborare procedure e buone pratiche. Una produzione video accompagnerà il processo di sviluppo dell'intero progetto allo scopo di renderne fruibile il senso con una narrazione collettiva nella quale tutti i protagonisti saranno coinvolti. L'idea di far confluire le opere multimediali prodotte nella Fiera di Settembre (o altro evento della tradizione locale, a seconda dell'avvio effettivo del progetto) ha lo scopo di documentarne pubblicamente il percorso di realizzazione oltre che di presentarne l'esito.

11) PIANO FINANZIARIO

11.1 COSTO RISORSE UMANE		
Voce di costo	Breve descrizione	Importo
1 educatore/animatore	384 ore di coordinamento	9600
1 esperto di politiche giovanili	30 ore di supervisione	1500
1 educatore/animatore	960 ore per operatività di progetto	22080
1 tecnico/grafico	120 ore per accompagnamento uso attrezzature	3000
4 esperti d'area	90 ore di formazione (workshop, percorsi...)	6300
2 esperti d'area	40 ore di consulenze	2800
Totale		45280
11.2 ALTRI COSTI		
Voce di costo	Breve descrizione	Importo
Allestimento e costi spazio	Quota utenze e arredi dedicati	6200
Attrezzature spazio	Stampante 3d, noleggio copiatore digitale, videoproiettore, videocamera e pc per montaggio video	13200
Materiali di consumo	Cancelleria, toner, materiali per laboratori	1400
Comunicazione	Grafica, sito, materiali promozionali e pubblicità	2800
Bandi	Budget per cofinanziamento sperimentazioni	3200
Eventi	Allestimento e produzioni per fiera multimediale del territorio	8000
Totale		34400
Totale contributo richiesto		79680

12) COFINANZIAMENTO (minimo 10% del totale contributo richiesto)

Tipologia	Importo
Circolo Cosechesucedono	8.000
TOTALE COFINANZIAMENTO	8.000

Luogo e data

IL LEGALE RAPPRESENTANTE (in originale)

I GIOVANI RESPONSABILI DEL PROGETTO (in originale)

Si autorizza al trattamento dei dati personali dichiarati nel presente bando ai sensi del decreto legislativo 30.6.2003, n.196.

Letto e sottoscritto

1. Nome cognome _____ firma

DATI RELATIVI ALLA RETE INDICATA NEL PROGETTO

IL LEGALE RAPPRESENTANTE (in originale)



WAKE-HUB

SI PARTE!

Nasce a Lendinara WakeHub, lo spazio collaborativo di nuova generazione in cui far abitare, coltivare e crescere il tuo progetto di impresa digitale o multimediale.

Un progetto innovativo che punta sulla condivisione di spazi, attrezzature e conoscenze, capaci di generare benefici per i fruitori diretti e l'intera comunità locale.

Un hub crocevia di sperimentazioni, opportunità e competenze in cui gli artigiani digitali partecipano alla rigenerazione del tessuto economico e sociale.

Un luogo in cui il digitale è parte di un sistema di relazioni e professioni allargato ed interdipendente a cui possono accedere altre figure e soggetti collettivi.

Un punto in dialogo con altri hub locali diversamente specializzati e capace di creare un effetto moltiplicatore delle potenzialità di ciascuno.

Un laboratorio in cui proporre, sperimentare e crescere in una logica di apprendimento continuo e intergenerazionale, in cui le dotazioni di spazi e tecnologiche sono opportunità di incontro e formazione.

Se il progetto ti interessa/incuriosisce e hai meno di 30 anni (ma almeno 18!) **puoi diventare co-founder di Wake-Hub!**

Invia una breve descrizione del tuo profilo e delle tue motivazioni compilando la scheda che trovi sul sito www.wakehublab.org e partecipa, senza impegno, all'incontro di presentazione.

Incontro di presentazione Venerdì 8 Luglio ore 18
presso sede di WakeHub in via Caduti del Lavoro n. 33 a Lendinara

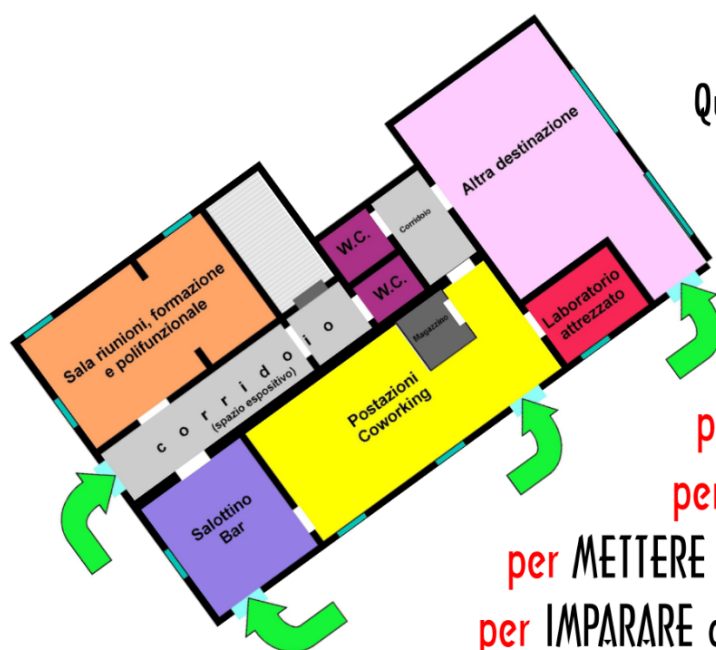


WAKE-HUB!



CERCHO UN POSTO...

WakeHub è lo spazio collaborativo di nuova generazione in fase di apertura a Lendinara, in cui coabiteranno diversi profili di giovani "collabor-attivi" tra i 18 ed i 30 anni



Qui posso trovare una postazione...

- per COLTIVARE UN'IDEA
- per STUDIARE/APPRENDERE
- per UNA START-UP D'IMPRESA
- per CONDIVIDERE UN INTERESSE
- per SPERIMENTARMI COME MAKER
- per METTERE A FRUTTO LE MIE COMPETENZE
- per IMPARARE a/e USARE NUOVE TECNOLOGIE
- per ORGANIZZARE INCONTRI IN UNA SALA RIUNIONI ATTREZZATA

LE POSTAZIONI SONO LIMITATE E FINO AL 6 SETTEMBRE POSSO CANDIDARMI ALL'USO GRATUITO ENTRANDO NEL PROGETTO WAKE-HUB

SE SELEZIONATO PARTECIPERO' ALLA FORMAZIONE PRESSO OFFICINE ON/OFF DI PARMA E ALLA SCELTA DELLA DOTAZIONE TECNOLOGICA DELLO SPAZIO

**FORM ON-LINE PER LE CANDIDATURE ATTIVO SU
WWW.WAKEHUBLAB.ORG FINO ALL'11 SETTEMBRE 2016**

in collaborazione con





WAKE-HUB!



CONNESSIONE IN CORSO

Visita studio a Officine On/Off (Co-working&FabLab)
in vista della progettazione degli spazi e dello
sviluppo del modello collaborativo di Wake-Hub!

partecipano



Alessandro Catellani

Presidente coop Gruppo Scuola e coordinatore/ideatore Officine On/off

Rossella Lombardozzi

Presidente APS On/Off e coworking manager

Giovanni Panico

Host FabLab Parma

Federico Amal

Assessore Politiche Giovanili Comune di Lendinara

Stefano De Stefani

Refetente Cesco NordEst

Serena Sterza

Coordinatore WakeHub! Lendinara

e i Co-Founders di WakeHub!



PARMA, OFFICINE ON/OFF
6 OTTOBRE ORE 16.00

ISCRIZIONI ON LINE
ENTRO IL 2 OTTOBRE
SU WWW.WAKEHUBLAB.ORG



WAKE-HUB!



P e ROGETTAZIONE PERSONALIZZAZIONE Spazi



WakeHub! diventa cantiere e i co-founders saranno protagonisti della progettazione e personalizzazione degli spazi. Partecipazione aperta agli aspiranti co-founders di età compresa tra i 18 e i 30 anni.

Martedì 18 Ottobre h 17.45

> definizione ordine attrezzature e progettazione spazi

Ven/Sab/Dom 28, 29, 30 Ottobre 9-19

cantiere personalizzazione spazi <

Per partecipare iscriviti alla riunione del 18 ottobre sul form disponibile su www.wakehub.org entro il 16 ottobre. WakeHub! è a Lendinara in Via Caduti del Lavoro n. 33

WakeUP

uguale a nient'altro!

sabato 6 aprile 2019

Lendinara - Ro - Via Caduti del Lavoro, 33

open day di inaugurazione



Città di Lendinara

IL RAGGIO VERDE



Progetto sostenuto dalla
Fondazione
Cassa di Risparmio
di Padova e Rovigo



h 9.15
laboratori digitali inaugurali
per gli studenti della scuola A.Mario di Lendinara

h 11.15

CERIMONIA DI INAUGURAZIONE con
Sindaco di Lendinara Luigi Viaro
Assessore alle Politiche Giovanili Federico Amal
Presidente Fondazione CaRiPaRo Gilberto Muraro

h 11.45

PRESENTAZIONE ATTIVITA' 2019
con Stefano De Stefani Presidente Il Raggio Verde
e Serena Sterza APS Cosechesuccedono

h 12.30

BRINDISI con la Coworkers Community
dalle 15.30 alle 18.00

WAKEHUB: PER FARSI UN'IDEA

microlaboratori, dimostrazioni e incontri:
Tavoletta grafica con Alessandra Baccaglini
Stampa 3D e vinyl cutter con Riccardo Poli
Laser Cutter con Leonardo Barbarini
Sala di posa e light box con Andrea Verzola
Droni con Bieffe Promotion
Writing con Dario Zangirolami

h 16.15

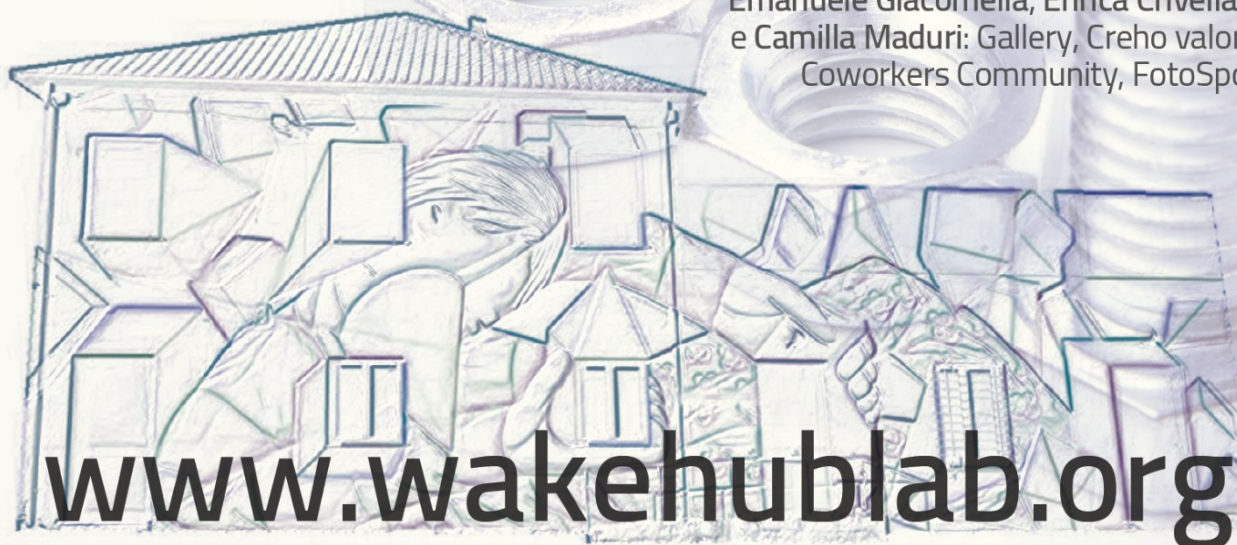
TIKTOK PARTY

crea i tuoi video con lo youtuber Riccardo Zanetti e
l'app del momento utilizzando i set e la location di
Wakehub. Premiazione dei migliori video a cura della
giuria presieduta dalla TikToker Andreia Bacchini

17.45

WAKEHUB, RISORSA PER GIOVANI E TERRITORIO

presentazione dei bandi 2019 a cura di
Emanuele Giacomella, Enrica Crivellaro
e Camilla Maduri: Gallery, Creho valore,
Coworkers Community, FotoSpot.



www.wakehublab.org

Allegato 9 – Programmazione attività WakeHub (card) – 2019

WakeHub è makers lab e spazio collaborativo aperto alla Comunità frutto della sinergia tra Comune di Lendinara, cooperativa Il Raggio Verde e APS Cosechesuccedono con il supporto, il sostegno e la collaborazione di Regione del Veneto - Piani Politiche Giovanili, Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo, Università di Padova, Fondazione Con i Bambini, AssociAnimAzione, Cassa Padana, PopLab e T2i.



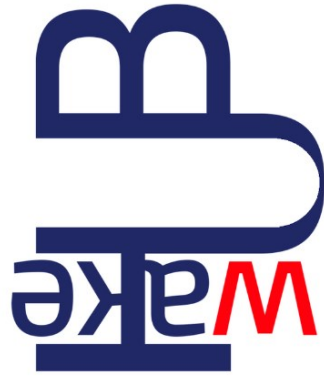
il cuore pulsante di WakeHub è la **Coworkers Community**, l'intreccio tra competenze e relazioni, tra digitale, innovazione sociale e imprenditorialità da cui prendono spunto e vita le attività dello spazio.

Tra le figure presenti: videomaker, artigiano digitale, web designer, progettista sociale, changemaker, fotografo, fumettista, business consultant, writer, event planner.

Elenco nominativo aggiornato su www.wakehublab.org

2019
workshop
formazione
incontri
spettacoli
bandi
coworking
progetti
eventi

uguale a niente, altro!



Gli Spazi:
Sala Meeting
Gallery
Spazio coworking
Makers Lab
Sala di posa
Sala relax
Cucina
Parco con area volo droni

La Dotazione:
LIM
Schermo Multitouch 55"
Tavoletta grafica
Kit Arduino
Laser cutter
Vinyl cutter
Stampante 3D
Foto/videocamera 4K
PC montaggio Video
Fotocopiatore a colori multifunzione



Uno spazio generativo:
i diversi accessi, ambienti e modalità di utilizzo di WakeHub aprono a nuove possibilità d'azione ponendosi quale ambito di ricerca e sperimentazione nel quale le competenze in divenire delle giovani generazioni possano trovare un contesto in cui essere scoperte e coltivate. La contaminazione tra studio, imprenditorialità e animazione sociodigitale si propone di sviluppare nuovi modelli di inclusione centrati sul fare cosa, fare come, fare con.



Città di Lendinara

IL RAGGIO VERDE



Lendinara - Ro - Via Caduti del Lavoro, 33



WakeHub 2019

uguale a nient'altro!

Sabato 6 Aprile dalle 9,15 alle 18,00
Open Day di inaugurazione
 a cura della rete di WakeHub
 evento a partecipazione gratuita aperto a tutti con laboratori e presentazioni info e programma dettagliato su www.wakehublab.org

Mercoledì 17 Aprile h 16,00
Workshop di introduzione al laser cutter
 a cura di Paolo Aliverti
 aperto ai maggiorenni under 35 partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa da Progetto Polesine D.C.

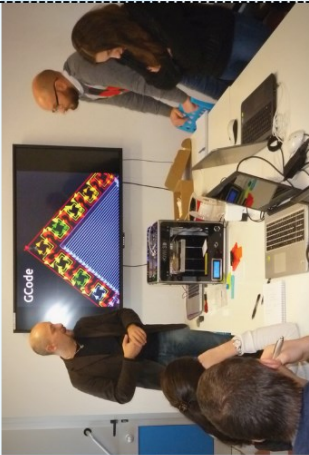
per tutto il mese di Maggio
Makers per un giorno
 a cura della rete di WakeHub
 gite scolastiche per ragazzi dai 9 ai 14 anni partecipazione gratuita con progetto #sPOSTati info e prenotazioni: progetti@coopiraggioverde.it
 progetto promosso da Fondazione Con i Bambini.

Lunedì 13 Maggio h 17,30
Workshop di progettazione eventi
 a cura di Stefano De Stefani
 aperto a tutti con priorità fascia 20-35 anni partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

Mercoledì 5 Giugno h 16,30
Workshop di introduzione alla stampa 3D
 a cura di Riccardo Poli
 aperto a tutti con priorità fascia 15-25 anni partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community



Domenica 28 Luglio h 24,00
termini bando FotoSpot
 a cura di APS CoseCheSuccedono
 instagram challenge riservato alla fascia 15-25 anni partecipazione gratuita info e regolamento su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community



Martedì 30 Aprile h 16,00
Termine call 2019 Coworkers Community
 a cura di APS CoseCheSuccedono
 riservata ai maggiorenni under 35 partecipazione gratuita info e bando su www.wakehublab.org
 progetto promosso dalla Coworkers Community

Mercoledì 8 Maggio h 16,30
Workshop di tavoletta grafica
 a cura di Alessandra Baccaglini
 aperto a tutti con priorità fascia 20-35 anni partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

Mercoledì 22 maggio h 16,30
Workshop di ritratto fotografico
 a cura di Andrea Verzola
 aperto a tutti con priorità fascia 15-35 anni partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

Mercoledì 12 Giugno h 18,00
Workshop di personal branding
 a cura di Emanuele Giacomella
 aperto a tutti con priorità fascia 20-35 anni partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

Venerdì 5 Luglio h 22,00
WakeHub Night 2^ edizione
 a cura di rete territoriale di WakeHub
 notte di musica, eventi digitali e dimostrazioni di making aperta a tutti info su www.wakehublab.org dal 15 giugno
 iniziativa promossa dal progetto Polesine D.C.

Domenica 28 Luglio h 24,00
termini call espositori WH Gallery
 a cura del coordinamento WakeHub
 aperto a giovani tra i 15 e i 30 anni partecipazione gratuita info e regolamento su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dal progetto Polesine D.C.

Sabato 12 Ottobre h 15,00
Laboratorio di robotica con Lego WeDo
 a cura de La Fucina delle Scienze
 aperto ai ragazzi tra gli 8 e i 14 anni partecipazione con contributo info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa da Il Raggio Verde

Sabato 26 e Domenica 27 Ottobre
Gli Stati Generali dei Forum Giovani
 a cura dei Forum Giovani del Comune di Lendinara
 aperto a tutti i forum giovani d'Italia modalità di partecipazione disponibili entro il 20/09 info su www.forumgiovani.lendinara.com
 iniziativa promossa grazie al progetto Polesine D.C.



Mercoledì 4 dicembre h 15,00
Make your Xmas con l'artigianato digitale
 a cura di Riccardo Poli
 aperto a tutti con priorità fascia 15-30 anni partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

dal 4 al 6 settembre
Makers Camp
 a cura de Il Raggio Verde e PopLab
 3 giorni a WakeHub tra avventura e digitale partecipazione a pagamento per fascia 12-14 anni info complete su www.coopiraggioverde.it
 iniziativa promossa dal progetto Polesine D.C.

Martedì 10 Settembre h 24,00
Termine Bando Creho Valore!
 a cura del coordinamento di WakeHub
 aperto a giovani dai 18 ai 30 anni partecipazione gratuita info su www.wakehublab.org/crehovalore
 iniziativa realizzata con Cassa Padana e T2i

Mercoledì 18 Settembre
Youth Work Days - tappa di Lendinara
 a cura de Il Raggio Verde
 aperto agli operatori di spazi giovani partecipazione a pagamento info e iscrizioni su www.associanimazione.org
 iniziativa promossa da Youth Work Academy

Mercoledì 2 Ottobre h 17,00
Workshop di progettazione sociale
 a cura di Enrica Crivellaro
 aperto ad associazioni con priorità ai gruppi giovanili partecipazione gratuita info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

da Lunedì 21 Ottobre h. 18,00
Orizzonti d'impresa - percorso per startupper
 a cura di Emanuele Giacomella
 aperto a tutti con priorità under 30 partecipazione con contributo info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

da Lunedì 4 novembre h 17,30
Corso base di montaggio video
 a cura di Nicola Berti
 aperto a tutti partecipazione con contributo info e iscrizioni su www.coopiraggioverde.it
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

Sabato 16 novembre h 17,30
CoderDojo
 in collaborazione con CoderDojo Padova
 contest di programmazione digitale per ragazzi partecipazione gratuita info su www.wakehublab.org dal 5 ottobre
 iniziativa promossa da APS Cosechesuccedono

Sabato 14 dicembre h 9,15
Seminario avanzato di Arduino
 a cura di Paolo Aliverti
 aperto a tutti partecipazione a pagamento info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa da Il Raggio Verde

Domenica 8 Settembre h 18,00
Open Day in occasione della fiera di Lendinara
 a cura della rete di WakeHub
 aperto a tutti partecipazione gratuita info su www.wakehublab.org dal 4 agosto
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community



da Giovedì 26 settembre h 16,30
Corso di fumetto con tavoletta grafica
 a cura di Alessandra Baccaglini
 aperto a tutti partecipazione con contributo info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa da Il Raggio Verde

da Venerdì 11 Ottobre h 18,00
Corso di introduzione alla fotografia digitale
 a cura di Andrea Verzola
 aperto a tutti partecipazione con contributo info e iscrizioni su www.wakehublab.org
 iniziativa promossa dalla Coworkers Community

Allegato 10 – Schedatura mappe elaborate nei gruppi focus – 2020

Sintesi delle 117 planimetrie ideate (63) e modificate (54) nei 3 gruppi focus. Lo scostamento è determinato da una quota di uscite anticipate. classificandole classificate: nella colonna “numero vani” il numero degli ambienti interni con l’eventuale presenza di bagni; nelle colonne “esterni” ed “ambienti” il dettaglio delle didascalie inserite in ciascun progetto; nella colonna “note/arredi” l’eventuale specifica riguardo ambienti descritti per la presenza di arredi ed il dettaglio sull’indicazione dell’ingresso e del numero di finestre; nella colonna “rilevazione” il workshop in cui la scheda è stata compilata, distinguendo con la dicitura “plan” i progetti ideati in fase 1 e con “spazi ex” i progetti realizzati in fase 3.

Numero vani	Esterni	Ambienti	Note/arredi	Rilevazione
3 + 2 wc	No	Non nominati	No finestre – no porta	Plan – Jesolo
5	No	Area prove Area laboratorio Agorà (spazio relax + spazio incontro) Ufficio Area studio / biblioteca	8 finestre – 1 entrata	Plan – Jesolo
4 + bagno	No	Zona relax + zona proiezione + area psicomotricità Ufficio Aula multimediale Aula studio	1 ingresso – no finestre	Plan – Jesolo
3	Tutto intorno un giardino	Cucina Area relax Aula pc + stanza suono	No porte – no finestre – no ingresso	Plan – Jesolo
9	Giardino	Salone/teatro Sala studio Mediateca Biblioteca Spazi laboratori	No finestre – no ingresso	Plan – Jesolo
7 + wc	Giardino Campo sportivo Orto	Spazio musica Spazio immagine (foto...) Sala audio/video Spazio espositivo Co-working + uso PC Spazio accoglienza / studio Ingresso Sgabuzzino		Plan – Jesolo
5 + 2 bagni	Giardino Orto	Cucina Sala Stanza Attrezzi per lavoro manuale	3 accessi	Plan – Jesolo
4	No	Palco Camerini/deposito Service Cucina/angolo bar Area giochi e relax Area lavoro polifunzionale	1 ingresso Lo spazio ricalca le fattezze di un teatro	Plan – Jesolo
5 + 2 bagni	Spazio esterno	Atelier creativo / atrio attività Stanza musica e giochi Aula laboratori Sala/palestra	1 ingresso	Plan – Jesolo
1 + 1 wc	No	Senza nome	1 ingresso, no finestre, solo tavoli e sedie	Plan – Jesolo
3 + toilette	No	Postazioni PC Stanza creativa (materiale per workshop, dotazione tecnologica, postazione per	Non ingressi, no porte, no finestre	Plan – Jesolo

		proiezioni video) Stanza consultazione (libri, bacheca concorsi- video-foto, bacheca offerte di lavoro + frigo e microonde)		
4 + 1 bagno	Campo da calcetto Campo da basket	Salone principale Sale attività varie Sala prove Ufficio	1 entrata Tutti gli spazi hanno accesso sullo stesso atrio	Plan – Jesolo
5	Skate park Campo calcetto Campo basket	Sala prove Sala giochi multimediali Sala laboratori Sala con Pc Zona relax Zona giochi (ping pong, calcetto, biliardo...) + zona relax + angolo bar	No ingressi – no finestre	Plan – Jesolo
5	Giardino esterno Area campi Area giochi	Aula eventi (con palco) e zona bar Aula studio/biblioteca Sala prove Zona relax Bar	1 ingresso no finestre	Plan – Jesolo
7 + 2 wc	Spiaggia Orto Park Playground Park bici	Ufficio Zona bacheche Sala lab Bar Sala principale (giochi) Sala prove (rec) Salottino per limonare	1 ingresso no finestre	Plan – Jesolo
4 + bagni	No	Bar/cucina + bacheca Auditorium Palestra Area digital, scrivanie e strumentazioni per co- working	1 ingresso	Plan – Jesolo
8 + 3 bagni	Portico	Open space con spazio relax, macchinette e libreria Sala prove Aula studio Sala cinema Lab Palestra	3 ingressi	Plan – Jesolo
3 + bagni	No	Salone Uffici Spazio musica	1 entrata	Plan – Jesolo
7 + bagno	No	Ingresso Spazio coworking Sala conferenze o formazione Ufficio con stampante Cucina Zona relax Laboratorio attrezzato	1 entrata	Plan – Jesolo
5	No	Soppalco x coworking con sotto biblioteca Sala prove con sala registrazione accanto Area polifunzionale con palco e schermo cinema + pianoforte, librerie e zona pranzo, studio libero e gruppi, angolo divani, tavolini e zona gioco (calcetto e ping pong) Cucina e zona relax	Capannone	Spazi ex – Jesolo
2	No	Sala posa per foto e video con fondale, luci e attrezzatura Spazio coworking e di aggregazione con tavoli e alcuni pc	Supermercato	Spazi ex – Jesolo
9 + 2	No	Sala danza attrezzata	Seminterrato	Spazi ex –

bagni		Sala video con schermo per proiettare Sportello per artisti Sportello Informagiovani Sportello orientamento Sportello giovani e estero lavorativo Makers lab Cucina Sala insonorizzata prove musica con attrezzatura audio e strumenti musicali	centro culturale	Jesolo
6	No	Sala media Sala laboratori Sala danza Coworking Cucina Sala prove	Autosalone con officina	Spazi ex – Jesolo
6 + 2 toilette	No	Palco Area 3d Sala teatro Sala relax Area regia, video e teatro Area per foto (sala di posa e camera oscura)	Uffici commerciali	Spazi ex – Jesolo
10 + wc	No	Postazioni start-up incubatore Risorse comuni Postazioni coworking Area fablab + strumentazioni Sartoria Serra / orto verticale con angolo attrezzi per giardinaggio Cucina + postazioni assaggio e corsi	Uffici commerciali	Spazi ex – Jesolo
5 + bagni	Spazio esterno per attività sportiva Spazio giardino Orto	Ingresso con sala espositiva Spazio PC + allestimenti mostre + aula studio + laboratori Spazio co-working Spazio audio-video per proiezioni (sedie e libri laterali)	Biblioteca	Spazi ex – Jesolo
7	No	Area progettazione équipe Sala prove musica e incisioni Palco per spettacoli e live music Ingresso con divani Sala break Spazio attrezzature multimediali Laboratorio artigianale	Scuola d'infanzia	Spazi ex – Jesolo
13	No	Teatro polifunzionale Foresteria Sala studio Biblioteca Laboratori manuali Sala riunioni Lab di scenografie Lab video Radio Cucina e mensa Spazio coworking Sala prove camerini funzionali al teatro	Centro culturale	Spazi ex – Jesolo
2	-	Sale gioco e studio	Negozi	Spazi ex – Jesolo
7	No	Palestra con specchi e tappeti Spazio relax e lettura con cuscini giganti e proiettore Aula multimediale	Asilo nido	Spazi ex – Jesolo

		Sala con tv e consolle Lab plastico Sala registrazione Ufficio		
6 + bagno	No	Laboratorio falegnameria officina Sala formazione Postazioni coworking Sala montaggio video Cucina sala relax Librerie Sala prove 2 ingressi	Fienile	Spazi ex – Jesolo
7 + servizi	Giardino	Sala attività Gradinate Spazio relax Angolo cottura Ufficio + postazioni pc Sala prove Magazzino automezzi	1 ingresso Lo spazio è pensato come un teatro su cui si affacciano tutti gli spazi	Plan - Padova
3 + bagno	No	Salone con postazione pc – postazioni libere, consulenza CV/lavoro e biblioteca Spazio laboratori creatività	1 ingresso	Plan - Padova
5	No	Sala relax con musica, divano e quotidiani Sala giochi tempo libero Sala studio Sala formazione/incontri Teatro danza Biblioteca	Spazio organizzato su 2 piani	Plan - Padova
6 + bagni	Giardino su tre lati Piastre sportive sul 4° lato	Entrata/salotto Cucina Aule studio + biblioteca + spazio video 2 spazi per eventi Sala prove / officina del fare	2 accessi	Plan - Padova
4 + wc	Giardino Area basket/palla volo	Salone con tavolone tondo di confronto e condivisione + area relax con divani + postazioni pc Sala prove/musica Wc Stanza laboratori da definire di volta in volta magazzino	1 ingresso	Plan - Padova
8 + bagno	Area bici, moto e ricarica	Bar + poltrone Laboratorio disegno e arte Coltivare Biblio Riunione Sala prove Appendini con armadietti Palestra danza Officina Danza Cucinare	Attenzione all'illuminazione con luce naturale 1 ingresso 2 piani Possibilità di salire sul tetto Wi-fi	Plan - Padova
6 + servizi	Giardino	Spazio accoglienza con vetrate, spazio ludico (calciotto e ping-pong) + libreria + spazio comunicazione + flyer + varie Sala prove Sala riunioni (impianto audio a noleggio) Sala riunioni + video Ufficio ascolto	1 entrata	Plan - Padova
1	Campo da calciotto Campo da basket	Spazio giovani	Lo spazio sorge affacciato sulla strada	Plan - Padova

	Strada			
6	No	Sala apprendimenti/studio Sala gioco/relax Sala musica con strumenti musicali e attrezzatura Sala ristorazione Sala riunione Spazio lab	2 piani no ingressi e no finestre	Plan - Padova
2	Area off con sedute	Salone con tavoli e palco Cucina open		Plan - Padova
?	Terrazzo Piastre polivalenti Campo da calcio Giardino Parcheggio scooter e bici	Blocco di due piani	Lo spazio è pensato come un'area in cui si colloca un immobile	Plan - Padova
4	Giardino interno tipo chiostro Pista skate	Salone con proiettore e palco Deposito Cucina Atrio con postazioni pc	No ingresso e no finestre	Plan - Padova
5	Spazio esterno per tornei	Spazio libero + cassa Sala studio / possibilità di compilare i CV Sala prove / giochi multimediali Sala relax / lettura Ufficio / deposito di materiale	1 entrata	Plan - Padova
4	Parco giochi Fontana Campetto Orto	Vetrata Cucina Pareti libere Collegamento wi-fi	1 ingresso Pensato come un'area – c'è la strada vicino	Plan - Padova
7 + bagno	Campo da calcio con spalti Orto Giardino	Atrio Baretto Officina Cinema Sala prove Palestra / danza / spazio libero Cucina	No ingresso	Plan - Padova
1?	Spazio esterno	Spazio confronto e socialità Spazio creativo Spazio ludico Spazio tecnologico	1 ingresso e un unico ambiente con l'elenco indicato a lato	Plan - Padova
3	2 campetti	Salone con tavoli componibili e pieghevoli + scaffali giochi da tavolo + schermo + 6 postazioni pc + postazione operatore + porta abiti Magazzino con scaffali Uffici e sale incontri	Wireless	Plan - Padova
???	Ideogramma	Ideogramma		Plan - Padova
???	Ideogramma	Ideogramma		Plan - Padova
1	No	Salone con palco, parete mobile gradoni, tavoli e bancone bar	2 ingressi	Plan - Padova
4 + wc	No	Stanza 1 Stanza 2 Stanza 3 + corridoio Ripostiglio	2 entrate	Plan - Padova
3	Campetto	Spazio per attività varie con lab artistico/lettura...	No ingresso	Plan - Padova

		Area lettura con cuscini e puf Area musica		
4	Giardini	Vetrata e vetrata luminose Zona relax con computer Ufficio colloqui Aula musica Libreria	No ingresso	Plan - Padova
2	Giardino	Salone aggregativo con divani, computer, cucina, calcetto e Salone polifunzionale con tavoli e armadi attrezzature	1 entrata sui due ambienti in contemporanea	Plan - Padova
5 piani	No	PT ingresso P1 sala giochi da tavolo + laboratorio P2 proiezioni e gruppi di lavoro P3 mediateca attrezzata P4 sala prove / sala di registrazione	IG a torre Non indicato l'ingresso	Plan - Padova
3	No	Spazio gioco Spazio relax Cucina	Ristorante	Spazi ex – Padova
6	No	Piano interrato con sala proiezioni con palco per feste e concerti e sedie mobili Spazio creativo Postazioni di coworking con vetrata Sala polifunzionale con area relax, pareti mobili Ingresso con accoglienza, giochi, calcetto, divertimento, bar e cucina con tavolo per mangiare assieme Sala prove	Capannone Ingresso segnalato	Spazi ex – Padova
12	Area Off – Activity	Spazi tecnologici (grafica, comunicazione, robotica...) Meltin'lab Area ludica Ufficio back office Spazio studio Sala prova A – Over 15 Sala prova B – Under 15	Centro culturale (l'area teatro/arena è stata ignorata)	Spazi ex – Padova
5	No	Laboratori/giochi + tavoli e postazioni pc Sala prove stanza musica Tavolo di confronto, condivisione, agorà e biblioteca Relax con divani Magazzino materiali	Scuola d'Infanzia	Spazi ex – Padova
4	No	Sala laboratori, relax/gioco cinema Sala studio Sala audio-video Sala prove musicale registrazione Disimpegno	Negozi	Spazi ex – Padova
5	No	Sala radio web Gruppo studio Sala writers (murales) Gruppo lettura peer Gruppo M????da 16-17	Negozi parrucchiere centro estetico	Spazi ex – Padova
7	1 terrazzo 1 terrazzo relax con verde	Aula delle idee creative e laboratori Aula del pensiero Ufficio educatori Sala registrazione/incisione/musica Salone con zona studio, zona computer, librerie, hotspot, multimedia	Biblioteca	Spazi ex – Padova
6	1 balcone con gazebo/tetto ia	Sala creatività e pittura Zona relax Sala condivisione Biblioteca sala pc	Appartamento	Spazi ex – Padova

	1 portico con area sport e manualità	Cucina Piccolo magazzino		
11	No	Danza – sala ballo e psicomotricità Cinema Bowling Biliardo Sala ristoro – cucina Bar Laboratori e info Teatro 2 Lab musica Palestra per basket, pallavolo e calcio con tribuna	Autosalone con officina	Spazi ex – Padova
8	No	Sala multimediale Biblioteca Aule laboratori Area ricreativa: giochi, ping pong, biliardino ecc. Bowling Sale studio Mini basket	Supermercato	Spazi ex – Padova
8	No	Atrio creativo: palestra/sport/festa/teatro Piscina Reception Sala prove Serra Lab cucina/bar Officina/fablab	Capannone	Spazi ex – Padova
4	Piante e orto Arena dipinta esterna per show e spettacoli Area esterna con tavoli Park bici/moto	Prove, laboratori, infopoint Coworking, cinema-teatro con tavoli e mobili divisori Laboratorio Relax cucina	Villetta indipendente	Spazi ex – Padova
12	No	Sala aggregativa e Pc educatori Sala prove Riunioni equipe/staff Punto di ascolto Sala proiezioni Sale riunioni grande gruppo riunione sala prove, incontri con insegnanti su progetti e scuole + laboratori + schermo per proiezioni Sala per gruppo creativo Cucina educatori Sala per gruppo creativo Sala redazione rivista Consultazione libri e flyer	Uffici	Spazi ex – Padova
14	Giardino Orto	Biblioteca Sala prove Ufficio educatori Ingresso 2 desk Internet point Coworking Spazio laboratori	Biblioteca	Spazi ex – Padova

		Spazio studio con pareti mobili Sala concerti/conferenze/proiezione FabLab Aula riunioni		
10	Orto sociale	Sala polifunzionale 3 officine Sala prove 3 aule studio Bibliobar Cucina Magazzino	Seminterrato centro culturale	Spazi ex – Padova
13	Stand esterni con libri della biblioteca e brevi filmati Spazi per bikers/skate rs Tavolini con sedie	Palestra Sala riunioni Sala fotografia Sala musica Cucina 2 Laboratori Spazi laboratori Internet point Biblioteca Magazzino Cinema Retro cinema	Seminterrato centro culturale	Spazi ex – Padova
5	Giochi esterni sotto la tettoia (ping pong e calcetto) + divanetti	Sala prove / laboratori Ufficio con armadio materiali e deposito Sala polifunzionale con pc e sala studio Sala polifunzionale con giochi, divano, videogiochi, giochi, tv e libreria	Fienile	Spazi ex – Padova
8	No	Reception con area relax Sauna Bagno turco Cucina Armadietti Atrio Are FabLab Sala polifunzionale Tavoli sospesi e proiettore	Centro estetico	Spazi ex – Padova
-	-	-	Scuola d'infanzia	Spazi ex – Padova
6	Giardino	Spazio per convegni e proiezioni con connessione internet PC Cucina Bar Sala per espressione corporea Sala produzione media	Supermercato Segnalata 1 entrata	Spazi ex – Padova
6	Giardino Anfiteatro con palco	Sala ritrovo e biblioteca con riviste Cucina Sala palestra e movimento Postazione letture e lavori in piccoli gruppi + postazione laboratori Camerini/bagni Sala idee e meditazione e spazio foto esposizione temporanee Bar	Ristorante Ingresso segnalato	Spazi ex – Padova
6	Orto in terrazza Spazio animazione, giochi di trada giocoloeria e	Spazio atelier, mostra, installazioni Magazzino Spazio bimbi Ufficio accoglienza, punto informazioni e magazzino Cinema (non segnalato, ma presente in pianta originaria e con progetto integrato)	Cinema	Spazi ex – Padova

	spettacoli			
6	No	Sala polivalente teatro/cinema e palestra con schermo a soffitto Sala prove Magazzino Sale studio e lettura Sala riunione con visibilità esterna grazie ad uno schermo Bacheca Sala giochi e socializzazione	Autofficina	Spazi ex – Padova
		sala riservata per bimbi npl, sala informale per ragazzi (giovani adulti). scaffali mobili, spazi trasformabili, sala giornali dove si possa chiaccherare, varie salette incontri, una sola sala grande per eventi, luoghi di incontro all'aperto attrezzabili		Plan – on line
		1) Spazio lettura 2) Spazio co-working 3) Area bar 4) Area esterna 5) Ludoteca (o zona extra modulabile al bisogno)		Plan – on line
		Per quanto riguarda gli ambienti, non adotterei grandi modifiche rispetto ai modelli pre-covid, quanto piuttosto darei forza al requisito della flessibilità, punterei su quello, collocare arredi e strutture che possano essere spostati o tolti senza influire pesantemente sulla disposizione delle risorse da mettere a disposizione dei lettori.	Intanto con due vie di accesso, per consentire un'uscita alternativa alla porta di ingresso	Plan – on line
		Un edificio nuovo senza barriere architettoniche. Spazi: 1. Spazio atrio per accoglienza che possa consentire un passaggio dal fuori al dentro (si veda l'esperienza delle biblioteche tedesche o danesi), 2. aree tematiche con scaffalature adatte a tutte le fasce di età e a tutti i tipi di materiali (dai libri ai dvd,dalle riviste ai giochi), 3. tante stanze atelier polivalenti di diverse dimensioni per laboratori di tutti i tipi (dalle signore che vogliono lavorare alla maglia knitting group, ai classici gruppi di lettura), locali/atelier adatti anche ad accogliere altre realtà professionali (ad esempio medici o assistenti sociali) che possano dialogare con la comunità 4. locali atelier per accogliere altri uffici della pubblica amministrazione 5. area dedicata ai piccoli e alle famiglie 6. area dedicata al gioco nelle sue varie forme (dai videogiochi al gioco da tavolo) 7. area bar ristoro		Plan – on line
		Tutta su un piano, ingresso Open space e varie aree comuni. Una Sala studio separata e accessibile anche dall'esterno. Spazio bambini con spazio esterno annesso. Saletta per eventi e corsi molto duttile. Caffetteria.		Plan – on line
		Aggiungo spazi che in questo momento nella mia biblioteca non ci sono, o che ci sono, ma mi piacerebbe potessero essere progettati e		Plan – on line

		costruiti meglio. Un artoteca in sala ragazzi o adiacente per bambini, adolescenti, adulti, gruppi liberi e per attività laboratoriali guidate. Uno spazio di ludoteca. Uno spazio che possa essere disponibile per incontri di gruppi ed esperienze laboratoriali di gruppo. Uno spazio esterno ben progettato, curato e attrezzato.		
		Area riservata ai bambini, area studio, area audiovisiva, area consultazione testi, area "salotto" di aggregazione, area conferenze, area giochi di società (il problema delle classiche biblioteche è il religioso silenzio che spesso regna sovrano, servono spazi separati per attività diciamo non silenziose)		Plan – on line
		sale studio-consultazione, spazio laboratori, sala conferenze, spazi all'aperto, spazio ragazzi, spazio giovani adulti, spazi espositivi, zone ristoro. In sintesi, rispetto alla biblioteca tradizionale, più spazi per le persone che per materiali.		Plan – on line
		posso descrivere il progetto che ho in corso: una piccola biblioteca inserita in un progetto di rigenerazione urba in un quartiere periferico. La biblioteca è dotata di due ampi spazi aperti e una grande terrazza che costituisce un terzo spazio. lo spazio piano terra è adibito ad accoglienza emeroteca e un locale polifunzionale aperto. Lo spazio al 1 piano è dedicato ai bambini e ragazzi è più raccolto e molto flessibile per arredi e servizi e anche più libero nell'utilizzo da parte degli utenti. La terrazza è uno spazio molto importante perché è molto bella ed è attrezzata per un utilizzo il più ampio possibile (riparo dal sole e dalla pioggia, utilizzo notturno ecc.) Quindi spazi aperti e multifunzionali ampi e trasformabili suddivisi in 3 grandi aree.		Plan – on line
		Frontoffice per accogliere utenti/fruitori, spazio per scaffali con libri, sala consultazione, emeroteca, sala studio, spazio bimbi, spazio pc, sala conferenze, eventi, sala laboratori, spazi per mostre, ripostiglio per il materiale vario, giardino esterno,		Plan – on line
		Spazi rimodulabili: la maggior parte degli arredi dovrebbe essere semplice da spostare, per permettere di modificare l'organizzazione delle stanze e la loro destinazione d'uso. In generale sarebbe necessario avere sale più ampie per i libri, uno spazio diversificato per bambini e ragazzi e più sale per le attività. Uno spazio all'aperto (che dopo questo periodo si è dimostrato più che mai necessario) con arredi semplici, ma anche in questo caso facili da spostare.		Plan – on line
		Almeno due sale studio, una più raccolta e una più grande ; una sala per i ragazzi, un androne all'ingresso con una zona per eventuale lettura libri, una emeroteca, una mediateca, almeno sei bagni tra cui uno riservato al personale, un		Plan – on line

		magazzino ampio per raccogliere materiale meno prestatato, un magazzino più piccolo per la raccolta delle donazioni, una saletta per eventuale pranzo per il personale e/o per l'utenza, 3 uffici (uno per la direzione, due per il back office).		
		ACCOGLIENZA (bancone basso, sedute, materiale informativo generale, molta luce, postazioni pc per consultazione veloce, autoprestito); SALE LETTURA (tavoli con prese pc e illuminazione adeguata, salette per lo studio di gruppo, scaffali per materiale in consultazione); SEZIONE BAMBINI E RAGAZZI (bancone basso, scaffali bassi, sedute e tavoli accoglienti e a misura di bambino, arredi che si spostano facilmente per rimodulare lo spazio in base alle esigenze, angolo morbido per i piccoli, saletta separata per allattamento e cambio pannolino, area giovani per lo studio di gruppo, postazioni pc,); EMEROTECA (poltrone e tavoli, scaffali per posizionare periodici di piatto, stecche per quotidiani e espositori a gancio, postazioni PC per consultazione testate on line, presidi per ipovedenti es. ingranditore caratteri); SALE COLLEZIONI (scaffali su ruote, postazioni catalogo, bancone reference, autoprestito, Postazioni PC per la navigazione libera); SALE PER INCONTRI (sale conferenze ma anche spazi per accogliere piccoli gruppi di utenti); SEZIONE DI CONSERVAZIONE (armadi chiusi);		Plan – on line
		Giardino "abitabile" perimetrale; Area ingresso "smistamento/orientamento"; area ristoro con bar gestito; area relax e decompressione; area periodici e quotidiani; sale per piccole riunioni o studio condiviso; sale per eventi di diverse dimensione attrezzate con impianti audio video; aree di esposizione libri adulti; aree esposizione libri ragazzi; area 0-3 anni; spazio mamme; area gaming e video; area magazzini stoccaggio; area backoffice per operatori;		Plan – on line
		un ingresso spazioso e accogliente; spazio laboratoriale; uno makerspace con stamoanti 3D, laser cutter, plotter da taglio, saldatori, pc con programmi per animazione digitale e poter utilizzare piattaforme per la prototipazione es Arduino. Qui dovrebbero tenersi anche corsi di digital literacy. spazio lettura in cui le persone hanno disponibilità di uno spazio proprio, ma nello stesso tempo non sono isolate (la separazione "leggera" potrebbero essere scaffali bassi) spazio all'aperto con giardino e alberi (il verde dovrebbe essere una componente fondamentale di una biblioteca), tavoli e sedie. Per leggere, conversare, prendere il sole, giocare con giochi di società		Plan – on line
		ingresso accogliente colorato, spazio relax, stanze luminose, ampi spazi, area bambini, stanza consultazione riviste e giornali vicina		Plan – on line

		all'ingresso e a parte rispetto agli altri spazi, sale lettura e consultazioni, spazio all'esterno attrezzato, sala conferenze, bagni		
		Un open space, max. 2 piani, in modo che sia flessibile e che gli spazi possano essere cambiati nel tempo a seconda delle esigenze dell'utenza, dividendo la zona adulti dalla zona ragazzi: - diversi ambienti chiusi di varie dimensioni dove poter organizzare attività (da max. 20 persone a 100 e più) - ambienti aperti dove collocare gli scaffali con i documenti, ricavando tra di essi nicchie con sedute e tavoli dove le persone possono sfogliare i documenti. Scaffali con ruote in modo da poter essere spostati per prevedere attività. Meno scaffali rispetto all'oggi e più zone per attività. -una zona bar o simile - una zona chiusa dove poter leggere i quotidiani e dove vi sia garantito il silenzio		Plan – on line
		1. atrio di ingresso in cui sia leggibile la distribuzione degli spazi, 2. zona espositiva di novità e di progetti territoriali 3. accoglienza 4. zone a scaffale aperto 5. zone ragazzi 6. zone studio 7. salette laterali multifunzione per attività varie 8. emeroteca 9. cineteca 10. ludoteca 11. sezione di storia locale ed informazioni di comunità		Plan – on line
		Spazio di ingresso accogliente, ampio, luminoso, senza barriere architettoniche, con indicazioni chiare, pannello con piantina degli ambienti presenti e sezioni, banco personale bibliotecario ben in vista. Ben in vista anche info di comunità, manifesti e volantini. Vetrine con novità librerie e vetrine tematiche. Zone di socialità con zone comode per sedersi, tavoli piccoli circolari. Sezione bambini: suddiviso in spazio bebè (con postazioni allattamento, materiali per genitori, scaffali bassi ..) spazio 3-6 anni (con libri adeguati, messi in scaffali bassi accessibili) spazio 6-10 anni (zone morbide, con tavoli rotondi, tavoli interattivi, scaffali adeguati come altezza) 10-14 (più appartati) - spazio giovani adulti - emeroteca - sezione adulti - multimediale - aree studio		Plan – on line
		accoglienza; ufficio, saletta studio individuale, sala collezioni, sala studio, terrazza	Menabò	Spazi ex – on line
		planimetria uno: spazio accoglienza, sala polifunzionale, sala eventi per conferenze laboratori proiezioni, terrazza, ufficio	Serendipity	Spazi ex – on line
		Accoglienza/Incontri/Studio/Lettura immersiva/Apprendimento continuo/Laboratori/Caffetteria/Edicola/Cinema /Video editing	Biblioteca in più	Spazi ex – on line
		Negoziato A : Sala di lettura grande ; negozio B : sala di lettura	Biblioshop	Spazi ex – on line

		grande open space che può essere biblioteca o sala conferenza, nella zona ex surgelati le aree bambini e ragazzi	bibliospettacoli	Spazi ex – on line
		sala lettura, accoglienza, sala riunioni	al momento non ho proprio idea	Spazi ex – on line
		sala benvenuti, sala polivalente	creando - spazi per la creatività e la socializzazione	Spazi ex – on line
		sala polifunzionale, sala consultazione, ingresso-accoglienza, ufficio, biblioteca (libri a scaffale),	Lagorà	Spazi ex – on line
		Mi piace la mappa 1. Nello spazio atrio posso mettere le aree di interesse ovvero le aree della narrativa, del tempo libero e delle saggistiche. La zona terrazzo può essere dedicata alle attività musicali, la zona piazzetta può essere adoperata per gli incontri e gli appuntamenti estivi e primaverili all'aperto, dai burattini al cinema all'aperto, nella grande zona platea e schermo proporre le diverse attività di comunità: ad esempio i cori degli adulti, i cori dei bambini, i corsi musicali ed eventuali rappresentazioni; sempre in questo spazio gli incontri con le classi e con le scuole, le presentazioni con autori	Multiplo ;-)	Spazi ex – on line
		pianta n 3, una scuola. ogni stanza avrà una progettazione diversa. Uno spazio accoglienza, dove può esserci un front office, un punto info. Sala ragazzi, sala narrativa, mediateca. E poi progetterei sale laboratoriali, come artoteca e ludoteca, accanto a una sala (particolarmente libera, solo con mobili flessibili e utilizzabili a seconda delle necessità)	FUTURA	Spazi ex – on line
		spazio giardino, spazio ristoro, spazio accoglienza, sala lettura, spazio gruppi 'interesse-laboratorio	Spazi ex – on line
		Officina del creare	Officina del pensiero creativ	Spazi ex – on line
		2^ mappa 1) Saletta piccola: spazio studio/colloqui/ufficio interno 2) Sala grande: co-working, spazio biblioteca, info-point, sportello di ascolto, palco. 3) Cucina: area bar, ristoro	Prestitempo	Spazi ex – on line
		Supermercato: zona scarico merci e parcheggio a destra > spazio all'aperto (in parte coperto da tettoia) con possibilità di mettere sedie/cuscini... magazzino > spazio adolescenti con insonorizzazione per studio registrazione; celle frigo > sala per bambini; prodotti surgelati > spazio con pannelli/scaffali che permettono di dividerlo e creare diversi ambienti dove fare attività spazio centrale > spazio per scaffali con libri, alternati da tavoli per la lettura, tutto riposizionabile ingresso (casse) > bancone accoglienza e prestito	biblioteca flessibile	Spazi ex – on line
		Cucina=accoglienza. Lavaggio=spazio bimbi. Posti studio idem. Saletta=spaziomultifunzione	Il centro	Spazi ex – on line

		1) arrivi e partenze; 2) mondi tra le righe; 3) cabina di regia; 4) cucina degli incontri; 5) ascolto, guardo, penso, costruisco	Mappe&mondi	Spazi ex – on line
		Scelgo la prima planimetria: lo spazio è pensato come makerspace con compresenza di scaffali librari utili per la funzione dello spazio (libri informatica e programmazione; libri creatività). i due spazi devono essere messi in comunicazione, quindi la parete deve essere trasformata in una parete di vetri a pannelli.	Citylab	Spazi ex – on line
		Spazio adulti + atelier: Open Space - funzione accoglienza, scaffali con novità librerie - schermi info su attività e cosa succede sul territorio, spazio di aggregazione informale Spazio adulti: Fab-Lab - spazio dedicato alla creatività e alle proposte del territorio Sezione A: spazio dedicato agli adulti, flessibile per accogliere collezioni e attività Sezione B: Kids - spazio dedicato ai bambini e ragazzi fino ai 12 anni, flessibile per accogliere collezioni e attività	Non saprei in questo momento mi viene solo in mente il nome della mia biblioteca	Spazi ex – on line
		Nel supermercato metterei negli scaffali libri, cd, dischi, scaffali di libero scambio di oggetti non più utilizzati a casa, giochi in scatola. Zona surgelati: zona di creazione artistica per tutti per dipingere, ritagliare, cucire. Nel ristorante zona gioco studio. Spostando i tavoli durante certi momenti (sera e/o domenica) farei una zona concerti, oppure yoga, spazio più di convivialità di movimento. Saletta: spazio giovani con sala prove, studio di registrazione. e laboratori di progettazione di materiali digitali. Esternamente zona parkour, skate in prossimità dell'ex ristorante e zona relax	ristoramente	Spazi ex – on line

Allegato 11 – Invito spazi al meeting di ricerca Spazi Ibridi 2021

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA
E PSICOLOGIA APPLICATA (FISPPA)



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Palazzo del Capitano
piazza Capitaniato, 3
35139 Padova, Italy
Tel. +39 049 8274534
fax +39 049 8274719
dip_fisppa@unipd.it
www.fisppa.unipd.it
dipartimento.fisppa@pec.unipd.it
CF 80006480281
P.IVA 00742430283

Dott.ssa Giovanna Lo Giacco

Animatrice
L'Elba del Vicino

Rio Marina - Li

Padova, 26 marzo 2021

Oggetto: Invito Meeting di Ricerca SPAZI IBRIDI 20, 21 Maggio 2021

Buongiorno, sono Stefano De Stefani, presidente e responsabile del settore ricerca e sviluppo della cooperativa Il Raggio Verde e dottorando in Scienze Pedagogiche, dell'Educazione e della Formazione presso l'Università di Padova. Negli ultimi venti anni mi sono dedicato a gestire, ideare, avviare e costruire spazi di aggregazione per adolescenti e giovani, che nell'ultimo decennio siamo riusciti ad accompagnare in una appassionante evoluzione in spazi di innovazione sociale, laboratori aperti e hub di comunità, anche attraverso le opportunità di scambio e condivisione promosse con *AssociAnimAzione* e *Animazione Sociale* nei *Meeting Spazi e Contesti di Aggregazione* e in *Cose da Fare con i Giovani*.

Dal settembre 2018 gli spazi di innovazione sociale e in particolare il modo in cui vengono pensati e utilizzati come dispositivo pedagogico per attivare persone, gruppi e comunità sono diventati l'oggetto del mio percorso di dottorato di ricerca industriale di cui la Prof.ssa Marina De Rossi è mio supervisore (Dipartimento di Filosofia, Pedagogia e Psicologia Applicata - FISPPA). In tale ambito si collocava una fase di esplorazione e studio di esperienze paradigmatiche, utile a comparare approcci e ad individuare specificità ed elementi ricorrenti nell'uso dello spazio e delle sue dotazioni, quali strumenti operativi capaci di giocare un ruolo decisivo nell'attivazione di processi trasformativi e di crescita per le persone, i gruppi e le comunità. Tale fase avrebbe dovuto prendere avvio nel marzo 2020 e la necessità di riformulare il progetto di ricerca ci ha posto in una condizione di osservazione e ascolto attivi verso le identità profonde degli spazi che proprio la crisi pandemica è stata in grado di rivelare.

Ad un anno da questa apparente battuta di arresto, che ha permesso di trovare nel web una quarta dimensione, non più accessoria o promozionale, ma integrata e integrante l'identità degli spazi e dei suoi abitanti, il percorso di ricerca si presta a diventare occasione di studio e riflessione allargata. Con queste premesse abbiamo il piacere di invitarvi al meeting di ricerca SPAZI IBRIDI, con l'obiettivo di mettere a confronto le realtà che hanno fondato sulla caratterizzazione dei contesti la propria mission e in questa fase hanno anche saputo riorganizzarsi, rintracciando e rigiocandosi elementi di profilo, competenze e prospettive in modo inedito.



Nel sito temporaneo www.spaziibridi.it è disponibile una presentazione del meeting con l'[invito](#) aperto agli spazi per candidarsi ad accogliere gruppi di lavoro da 8 a 16 persone in un evento che alternerà interventi in plenaria on line con gruppi in presenza che permetteranno di conoscere e approfondire la riflessione sugli spazi che accolgono e, al tempo stesso, sono oggetto di studio, mettendo in relazione abitanti e visitatori in un confronto generativo.

Saremmo onorati se L'Elba del Vicino, i prossimi 20 e 21 maggio 2021, potesse essere uno degli spazi che prendono parte al meeting di ricerca, qualificandola e mettendo a disposizione l'esperienza maturata negli ultimi anni.

Fino al 7 aprile è aperta una call pubblica per candidare gli spazi, a cui vi chiediamo di rispondere accedendo al link sul sito, ma nel vostro caso si tratta di un invito specifico, quindi ci rendiamo disponibili per ogni chiarimento alla mail stefanodestefani@coopilraggioverde.it o al numero 3939269122.

Nella speranza di potervi avere tra i nostri spazi, ringraziamo anticipatamente per l'attenzione.

Con cordialità e stima.

Dott. Stefano De Stefani

Prof.ssa Marina De Rossi

Allegato 12 – Dettaglio schede spazi in risposta alla call del meeting di ricerca Spazi Ibridi - 2021



Schede spazi invitati, segnalati e risposte a call per la candidatura e sedi del meeting di ricerca Spazi Ibridi

Tra gli invitati, hanno declinato l'invito "Spiazza" di Milano, causa inattività durante gli ultimi 12 mesi e "Arte Sella" di Borgo Valsugana, impegnato nella Biennale di Venezia negli stessi giorni, confermando di rientrare nel percorso con modalità da concordare.

Oltre agli spazi invitati e segnalati (da 1 a 8) ne vanno individuati altri 6/12 diversificati, in ordine di priorità per: profilo, carattere ibrido, target, area geografica e requisiti organizzativi.

N°	Spazio	Sito	Comune	Regione	Note
1.	WakeHub	www.wakehublab.org	Lendinara (Ro)	Veneto	Case study
2.	BYC – Beach Young Center	https://www.comune.jesolo.ve.it/BYC#:~:text=Il%20Beach%20Young%20Center%20(B.Y.C.,Il%20centro%20B.Y.C.	Jesolo (Ve)	Veneto	Il Raggio Verde
3.	Opificio Golinelli	www.fondazionegolinelli.it	Bologna	Emilia Romagna	Invitato
4.	Centro Giovani Smart Lab	http://www.smartlabrovereto.it/	Rovereto (Tn)	Trentino Alto Adige	Invitato
5.	L'elba del vicino	https://elbadelvicino.com/chi-siamo/	Rio Marina (Li)	Toscana	Invitato
6.	Officine On/Off	www.officineonoff.com	Parma	Emilia Romagna	Invitato
7.	FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	www.facto.land	Montelupo Fiorentino	Toscana	Segnalato
8.	Centro Etico Sociale Pratosardo	https://www.lariso.it/		Sardegna	Segnalato
9.	Cag Corgeno	www.laquilonescs.it/centro-di-aggregazione-giova-2	Corgeno di Vergiate (Va)	Lombardia	Call
10.	centro giovani Vedano Olona	https://www.laquilonescs.it/vedano-olona-cag-educativa	Vedano Olona (Va)	Lombardia	Call
11.	AREA8	https://www.facebook.com/Progetto-Itinera-890705390948934	Melzo (Mi)	Lombardia	Call
12.	Spazi Aperti - Equononsolo	www.equononsolo.it	Fasano (Br)	Puglia	Call
13.	Faber Box	www.faberbox.it	Schio (Vi)	Veneto	Call
14.	#viacassoliuno	https://portalegiovani.comune.re.it/via-cassoli-1/	Reggio Emilia	Emilia Romagna	Call
15.	Megahub	https://megahub.it/	Schio (Vi)	Veneto	Call
16.	Officine CAOS	www.officinecaos.net	Torino	Piemonte	Call
17.	SD Factory - laboratorio creativo	www.sdfactory.it	Reggio Emilia	Emilia Romagna	Call
18.	Villa Angaran San Giuseppe	https://www.villangaransangiuseppe.it	Bassano del Grappa (Vi)	Veneto	Call
19.	Via Baltea - community hub	www.viabaltea.it	Torino	Piemonte	Call
20.	Centro Happen	https://www.facebook.com/HappenModena-106174087719057	Modena	Emilia Romagna	Call
21.	cag rebelot	http://www.artiemestierisociali.org/home/aggregazione-e-sviluppo-di-comunita/cag-rebelot/	Locate di Triulzi (Mi)	Lombardia	Call
22.	CasciNet - Cascina S. Ambrogio	www.cascinet.it	Milano	Lombardia	Call
23.	Bagni Pubblici	https://bagnipubblici.wordpress.com/	Torino	Piemonte	Call

Nome dello spazio	WakeHub	Case study
Sito web	www.wakehublab.org	
Regione	Veneto	
Provincia	Rovigo	
Indirizzo	Lendinara, Via Caduti del Lavoro, 33	
Referente	Stefano De Stefani	
Profilo dello spazio	Spazio di innovazione sociale, culturale e digitale, nasce come coworking e makers lab per poi diventare hub di comunità. È pensato per chi cerca occasioni di sperimentazione con ambienti modulari e attrezzati per accogliere, progettare e costruire, tra atelier creativi e laboratori tecnologici con vista sul grande parco recintato. Dalle dirette streaming ai voli dimostrativi di droni, dal meeting ai concerti, dai seminari ai workshop, WakHub accoglie e attiva proposte e progetti aprendosi a chi vuole contaminarsi, trovare idee condividendole e moltiplicare le competenze. L'alfabetizzazione digitale e la tensione alla trasformazione digitale come opportunità di connessione e riscatto delle aree interne sono i denominatori comuni delle azioni attualmente promosse dalla community che lo abita. Nato grazie ad un finanziamento regionale nel 2016, dal 2018 si sostiene interamente con i progetti e le attività della coworkers community in una logica di valorizzazione dei talenti e sviluppo dell'imprenditorialità sociale.	
Ibrido perché...	contaminazione tra esperienze diverse tutte filtrate dalle prospettive giovanili e digitale.	
Target prioritario	I giovani della community, generalmente interessati al makers lab e al coworking progressivamente diventano soggetti attivi della community, mettendo a disposizione le proprie competenze per sviluppare progetti comuni a favore di target differenziati come i preadolescenti e adolescenti (makers camp, nuove officine digitali, centro per lo sviluppo della didattica a distanza), le scuole (makers per un giorno), le persone con disabilità (sviluppo dell'accessibilità turistica dei poli museali del territorio), gli anziani (generazioni in rete, bricolage 4.0), i bambini e le famiglie (streaming InDirettaConTaty, giovani e free lance (coworking, lab, wakehub academy) la comunità (wakehub night ed eventi aperti tutto l'anno) e prossimamente gli sportivi, le famiglie e gli amanti del turismo sostenibile con l'apertura di un bicigrill.	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note		

Nome dello spazio	BYC – Beach Young Center	Il Raggio Verde
Sito web	https://www.comune.jesolo.ve.it/BYC#:~:text=Il%20Beach%20Young%20Center%20(B.Y.C.,Il%20centro%20B.Y.C.	
Regione	Veneto	
Provincia	Venezia	
Indirizzo	Lido di Jesolo, Via Levantina, 100/A	
Referente	Matteo D'Arienzo	
Profilo dello spazio	Nell'ultimo triennio il centro giovani ha vissuto una trasformazione da centro di aggregazione semplice a vero e proprio hub di comunità anche ridefinendo i propri spazi in laboratori dedicati. Thinking Lab, Job Lab, Makers Lab, Music Lab e Play Lab e Meeting Arena differenziano la funzione di contesti attrezzati e pensati per accelerare lo sviluppo del potenziale dei diversi utenti/abitanti, dalle giovani mamme a chi cerca lavoro, dai gruppi della sala prove, fino ai laboratori di making con le scuole e le dirette streaming con le associazioni	

	del territorio.
Ibrido perché...	Nell'ultimo periodo l'organizzazione di attività sostitutive di quelle in presenza ha "costretto" ad uno sforzo creativo e organizzativo che è riuscito ad accelerare una evoluzione dello spazio in un vero e proprio crocevia della comunità. Dai campioni del beach volley a Libera, dallo sportello anti violenza al bassista di Baglioni, dal corso di fitness al laboratorio di fotonica a distanza con il CNR, il BYC ha saputo dimostrare una capacità di ascolto e attenzione fino ad ora parzialmente poco valorizzati, in una leva per il consolidamento delle relazioni e dell'identità nel territorio (elemento non secondario, in un paese a così forte vocazione turistica). La dimensione on line ha rivelato una capacità di saper rimettere in gioco energie e risorse che storicamente era giocata a livello micro, riuscendo ad amplificarla con il web, fino a trasformare l'intero bacino locale in un grande spazio di aggregazione durante i live. Tutte queste relazioni si stanno immediatamente convertendo in coprogettazioni che, a breve, si potranno rigiocare in presenza permettendo al centro di essere abitato da più tipologie di abitanti pienamente e in diversi modi.
Target prioritario	Adolescenti, giovani, gruppi musicali, creativi e associazioni
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	Opificio Golinelli	Invitato
Sito web	www.fondazionegolinelli.it	
Regione	Emilia Romagna	
Provincia	Bologna	
Indirizzo	Bologna, Via Paolo Nanni Costa, 14	
Referente	Giorgia Bellentani	
Profilo dello spazio	Opificio Golinelli è uno spazio complessivo di 14mila mq (di cui 10mila di lavoro), un ecosistema aperto che integra in modo coerente le attività di educazione, formazione, ricerca, trasferimento tecnologico, incubazione, accelerazione, venture capital, divulgazione e promozione delle scienze e delle arti di Fondazione Golinelli. Inaugurato nel 2015, grazie a un intervento di riqualificazione di uno spazio industriale, ha spazi dedicati ad attività formative, didattiche, divulgative per la scuola e la cittadinanza (laboratori, aule spazi per esposizioni e workshop, un grande auditorium, un padiglione espositivo), e spazi di lavoro per G-Factor, l'incubatore e acceleratore di Fondazione Golinelli, e per altre attività mirate alla ricerca e al trasferimento tecnologico, tra cui il Competence Center Bi-Rex di Industria 4.0. L'obiettivo è diventare, nei prossimi tre anni, uno dei più importanti centri di riferimento per l'innovazione in Europa.	
Ibrido perché...	Perché è luogo di convivenza e interazioni tra target differenti, sia personale che utenti. Perché, ancora di più per l'emergenza sanitaria lavora, sfrutta ambienti e tool digitali come strumenti sia di lavoro di team che per l'erogazione dei propri servizi agli utenti. Perché concepisce l'ibridazione mediata digitalmente in due modi: alternanza tra presenza fisica e attività online (sincrone e/o asincrone) che compresenza di fruizione in presenza e a distanza nello stesso momento con parte di persone fisicamente presenti nell'ambiente e parte di persone collegate online. In particolare per gli interventi dell'"Area scuola e divulgazione" che nello spazio avvengono: - portano nella didattica delle scienze il mondo della ricerca scientifica pura a applicata e quella tecnologica (siano i metodi di ricerca e gli approcci alla conoscenza, che i risultati e gli scenari); aspetto questo visibile anche fisicamente entrando nei laboratori didattici	

	- porta nella didattica approcci e strumenti elaborati e impiegati nel mondo dell'innovazione e delle startup (incluso così l'educazione scientifica e ed educazione all'intraprendenza) - ricerca l'integrazione tra arte, scienza e tecnologie - collega scuola e impresa
Target prioritario	scuola (insegnanti, studenti, educatori, dirigenti scolastici, pedagogisti, studenti e docenti universitari)
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	La partecipazione al meeting riguarderà l'AREA SCUOLA. L'interesse quindi è focalizzare la riflessione - sulle opportunità nell'interazione tra e con insegnanti, studenti, educatori, formatori (anche di tipo universitario) - e su modello di integrazione digitale dell'offerta

Nome dello spazio	Centro Giovani Smart Lab	Invitato
Sito web	http://www.smartlabrovereto.it/	
Regione	Trentino Alto Adige	
Provincia	Trento	
Indirizzo	Rovereto, Viale Trento 47/49	
Referente	Irene Buttà	
Profilo dello spazio	<p>Il Centro Giovani Smart Lab di Rovereto, costruito dal Comune e con il contributo della Provincia Autonoma di Trento (PAT) nel 2011, dopo quasi tre anni di inutilizzo, è stato aperto ad ottobre 2013 e affidato alla Cooperativa Sociale Smart sino al dicembre 2022. Si tratta di un centro di produzione culturale, costruito DA e PER i giovani e PER la comunità locale: fruibile quindi da persone di ogni età, il centro sostiene l'incontro intergenerazionale a beneficio del territorio. Si distingue per la sua gestione dal basso e in forma partecipata: qui infatti un vasto ecosistema sociale e culturale si coordina nell'organizzare eventi, laboratori, corsi di formazione, conferenze e progetti di rigenerazione sociale. Le varie azioni sono co-progettate con le associazioni locali e con i singoli cittadini: la rete è ufficialmente composta da 32 soggetti, ma le collaborazioni coinvolgono di fatto oltre 200 realtà. Smart Lab è un luogo di sperimentazione che favorisce la creatività, promuove lo sviluppo di competenze imprenditoriali nel tessuto sociale e aiuta i giovani a trasformare le proprie passioni e talenti in una professione. Smart nasce dunque come centro giovani ma diventa presto un Community Hub, luogo di sperimentazione culturale e di innovazione sociale che vede coinvolta la comunità, a partire dal mondo giovanile. Riteniamo che i giovani siano un fattore culturale da valorizzare più che una questione sociale da risolvere in maniera assistenziale. In questo senso si contribuisce allo sviluppo dello Youth Work: un modello europeo di lavoro per e con i giovani, che attiva processi di apprendimento reciproci con lo scopo di creare un'economia circolare basata su conoscenza, istruzione, innovazione, adattabilità e coinvolgimento attivo nella società.</p>	
Ibrido perché...	<p>Smart è un incubatore e acceleratore di idee, un luogo dove si realizzano eventi socio-culturali legati alle arti visive, alla danza, al teatro, alla musica e al cinema; laboratori e corsi volti a sviluppare creatività e capacità imprenditoriali; incontri, conferenze e dibattiti su temi contemporanei e di rilevanza sociale e ambientale; workshop e seminari finalizzati alle politiche sociali e giovanili. Ogni attività realizzata è inserita in un contesto dinamico e aperto alla contaminazione, frutto di un lavoro sinergico con i soggetti (associazioni o singoli cittadini) che vivono il territorio e ad un un engagement della comunità e dei partner. Questi vedono nel centro un luogo dove poter proporre le proprie iniziative e trova un team pronto a facilitarli. Presso Smart Lab si ricerca la BELLEZZA, per tenere vivi lo stupore e la curiosità, motore di una</p>	

	socialità che nasce dal desiderio di creare relazioni e condividere esperienze. La cultura diventa così, concretamente, una leva per prevenire situazioni di difficoltà sociale e promuovere dinamiche virtuose. Le attività sociali e culturali sviluppate riguardano tre ambiti, quello artistico, quello dell'impegno civico e della promozione di imprenditorialità, e sono volti a sviluppare una comunità attiva e progressista, impegnata, attenta e partecipe. La Cooperativa che gestisce lo spazio, nata dallo spazio stesso, vuole spingere sull'innovazione socio-culturale che si realizza non "portando" nel contenitore di Smart un catalogo di offerte già precostituite, ma andando a reinventare un rapporto tra contenitore e contenuti. Gli eventi e le attività realizzate non sono semplicemente intrattenimento, ma sono esperienze, occasioni di crescita personale e di dialogo con il contesto.
Target prioritario	Principale target è quello 18-35 anni ma si rivolge a tutta la comunità.
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	L'elba del vicino	Invitato
Sito web	https://elbadelvicino.com/chi-siamo/	
Regione	Toscana	
Provincia	Livorno	
Indirizzo	Via Don Minzoni 5, Rio Marina, Isola D'Elba	
Referente	Giovanna Lo Giacco	
Profilo dello spazio	L'ostello della gioventù L'Elba del Vicino nasce con una progettualità innovativa, in cui l'Istituto religioso e il privato sociale collaborano, costruiscono e concretizzano idee nuove insieme. Si tratta di un ostello ubicato nella parte meno colpita dal turismo d'assalto dell'isola. È negli anni diventato un importante punto di riferimento per Rio. A L'Elba del Vicino nessuno potrà considerarsi solo un cliente o un consumatore, ma sarà piuttosto un creativo e un attore responsabile di ogni esperienza qui condivisibile. Potremmo infatti definirlo uno spazio ibrido di incontri e uno spazio di ibridazione di vite, storie, esperienze, che conducono ad una caleidoscopica trasformazione in essere. È un ostello dove tutto è studiato per far sentire a casa, ma allo stesso tempo utili per l'altro. È anche un luogo di formazione dove le operatrici educative (Progetto Isola che c'è) sostano per discutere e formarsi, è un luogo di progettazione dove ci si incontra per lavorare insieme, co-progettare o co-programmare con enti e istituzioni dell'isola è un luogo di progettazione dove ci si incontra per lavorare insieme, co-progettare o co-programmare con enti e istituzioni dell'isola. È un luogo di passaggio. È un luogo da vivere per i bambini che frequentano l'oratorio limitrofo e il doposcuola ed entrano nella sala da pranzo per rifocillarsi o per una merenda. È un luogo di arte, per cui nel progetto "una stagione d'artista" giovani artisti da tutta Italia, permangono una settimana, sperimentano il luogo, creano e restituiscono sottoforma di spettacolo gratuito, opera d'arte, video o performance, quanto l'Isola, il contesto, le persone, hanno dato e hanno ricevuto.	
Ibrido perché...	È uno spazio ibrido dal punto di vista della frequentazione, ma anche dai processi che riesce ad attivare modulando occasioni di incontro. E' uno spazio di ibridazione tra realtà molto variegata che si contaminano, avendo l'Elba del vicino come contenitore.	
Target prioritario	- ospiti (variegato pubblico poiché si va dai single, alle coppie, alle famiglie con bambini, alle scolaresche) + artisti che vengono ospitati per il bando "Stagione d'artista" che in linea di massima si estende da Maggio a Settembre con gruppi di artisti che variano di settimana in settimana + bambini di Rio e dintorni che frequentano l'oratorio e gli spazi dell'ostello nel	

	pomeriggio fino al mese di Maggio, mentre nel periodo estivo giocano in alcuni spazi intorno all'ostello conducendo il centro estivo + volontari di animazione socio-educativa impegnati nel progetto di volontariato di durata bisettimanale e residenziale " Estate da vicino" + gruppi di educazione informale o non formale ospiti dell'ostello + educatrici del progetto " Isola che c'è" che utilizzano gli spazi per la formazione e per le attività+ bambini che utilizzano gli spazi esterni per le attività di doposcuola ed educative
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	Il nostro gruppo di lavoro è composto da: Suor Silvia (vive presso l'Elba del vicino e coordina i progetti educativi, in particolare L'isola che c'è), Giovanna Lo Giacco (coordina la direzione dell'ostello, laureata in filosofia e docente presso il Liceo Fermi di Cecina), le operatrici socio-educative del progetto L' Isola che c'è, Bruno Chiassoni della Proloco di Rio Marina, 1 artista che è stato in residenza con il Bando Stagione d'artista, 1 ospite che ha vissuto l'ostello, 1-2 volontarie di animazione socio educativa del bando " E-state da vicino", 1 operatrice che cura la comunicazione social (facebook- instagram) per alcuni dei nostri progetti

Nome dello spazio	Officine On/Off	Invitato
Sito web	www.officineonoff.com	
Regione	Emilia Romagna	
Provincia	Parma	
Indirizzo	Parma, Strada Naviglio Alto 4/a	
Referente	Alessandro Catellani	
Profilo dello spazio	Community hub, spazio di lavoro collaborativo dentro e attorno al quale orbitano organizzazioni, progetti ma soprattutto persone. Per alcuni funge da postazione di lavoro, per altri da luogo di ritrovo o di svolgimento di iniziative per la Comunità. Per altri ancora, è la base di partenza per lo sviluppo di idee che prenderanno successivamente il volo. Dal 2014 organizziamo e ospitiamo eventi e percorsi formativi online e offline rivolti a professionisti, aziende, giovani, disoccupati e cittadini (fundraising, stampa 3D, social media marketing e strategy, elettronica e Arduino, europrogettazione, web design, imprenditoria e fabbricazione digitale per i beni culturali). Da On/Off nascono e si articolano nella stessa struttura il FabLab, più orientato al mondo dell'impresa e La Scuola del Fare, più orientata alla comunità. Casco è l'articolazione che ne combina i diversi profili e vocazioni per una offerta innovativa rivolta al mondo della scuola e dell'innovazione negli apprendimenti.	
Ibrido perché...	mix di funzioni e multi target	
Target prioritario	Adolescenti e giovani-adulti	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note		

Nome dello spazio	FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	Segnalato
Sito web	www.facto.land	
Regione	Toscana	
Provincia	Firenze	
Indirizzo	Via G. Marconi, 2 - Montelupo Fiorentino	
Referente	Silvia Greco	
Profilo dello spazio	FACTO è un progetto innovativo, a partire dal tipo di collaborazione tra istituzioni e privati; una miscela che include rigenerazione urbana, attivazione di spazi pubblici, senso di comunità e tanta espressione creativa. Nato nel 2018 presso un antico mulino, lo spazio si rinnovato fondendosi con la tradizione locale, attualmente presso la struttura si trovano ben 15 coworker attivi nei più diversi settori e - nonostante il difficile anno - continua a ospitare videoconferenze e piccoli incontri in presenza. Lo spazio del Bistrot è momentaneamente chiuso ma più ospitare fino a 30 persone (COVID safe)	
Ibrido perché...	Facto è il primo coworking diffuso dedicato ad arte e cultura. 1500 mq diffusi in 6 diversi fabbricati lungo una intera via del centro storico di Montelupo Fiorentino, che promuovano processi di contaminazione tra arte, cultura e tessuto urbano.	
Target prioritario	Artisti, Creativi, Professionisti, Studenti	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note		

Nome dello spazio	Centro Etico Sociale Pratosardo	Segnalato
Sito web	https://www.lariso.it/	
Regione	Sardegna	
Provincia	Nuoro	
Indirizzo	Via marisa Bellisario, 61	
Referente	Salvatore Sanna	
Profilo dello spazio	Il C.E.S.P. (Centro Etico Sociale Pratosardo) è uno spazio di libero accesso nel quale vengono svolte attività laboratoriali, culturali, orientative, formative ed espressive (e organizzati eventi come concerti, mostre, reading ecc.) che sono rivolti a ragazze, ragazzi, adulti, scuole e associazioni. Il C.E.S.P. si candida come Polo Regionale per la sperimentazione di percorsi di apprendimento e valorizzazione del capitale umano attraverso il riconoscimento delle competenze. I percorsi di apprendimento esperienziale personalizzati sono gli strumenti di una politica sociale innovativa, centrata sulla persona e sulla collaborazione (Coworking). Il C.E.S.P. dispone di diversi spazi attrezzati che possono essere utilizzati dai cittadini e dalle associazioni culturali, sportive e di volontariato. Ad oggi possiamo offrire: Aula convegni e seminari, Meeting Room, Relax Zone, Cucina, Agorà, Falegnameria, Spazio performance, Fab Lab, Ecodesign, Recorder Lab, Ecosartoria e Aula informatica.	
Ibrido perché...	Sia per le attività che svolge sia per il target a cui si rivolge	
Target prioritario	Giovani e adulti	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze 	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	Cag Corgeno	Risposta a call
Sito web	www.laquilonescs.it/centro-di-aggregazione-giova-2	
Regione	Lombardia	
Provincia	Varese	
Indirizzo	via Leopardi 28, Corgeno di Vergiate	
Referente	Wanda Ferraro	
Profilo dello spazio	Il Centro di Aggregazione, per la natura stessa del servizio e dei suoi utenti, si offre come crocevia di relazioni che ne costituiscono il tessuto vitale, e sulle quali vengono individuate le strategie educative orientate a rendere queste relazioni generative. Questa azione viene realizzata prestando attenzione ai bisogni di crescita dei propri utenti, per poi aprirsi verso l'esterno. Il territorio è il terreno su cui far fruttare e mettere alla prova le competenze personali e sociali acquisite dai singoli e dal gruppo, oltre che laboratorio allargato in cui sperimentare modalità creative per far crescere socialmente l'intera comunità.	
Ibrido perché...	per le sue molteplici facce, per l'ampiezza dell'offerta e la capacità di coinvolgere fasce d'età differenti, per la capacità di trasformare le proposte orientandole all'outdoor.	
Target prioritario	bambini, adolescenti, famiglie...ma non solo	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note	Come cooperativa L'Aquilone candidiamo due spazi che gestiamo in provincia di Varese, entrambi CAG, con anche un lavoro sulla comunità.	

Nome dello spazio	centro giovani Vedano Olona	Risposta a call
Sito web	https://www.laquilonescs.it/vedano-olona-cag-educativa	
Regione	Lombardia	
Provincia	Varese	
Indirizzo	via Dei Martiri 9, Vedano Olona	
Referente	Angela Murgia	
Profilo dello spazio	Vedano Olona da molti anni promuove un lavoro di Sviluppo Di Comunità che nasce dall'intento dei molti amministratori che si sono avvicendati di dare voce ai bisogni e desideri della loro comunità. Un pensiero lungimirante e che continua ad essere innovativo. Una speciale attenzione è posta sui ragazzi, ai quali il progetto del Centro Giovani guarda con proposte educative e culturali sempre nuove, su misura e attente ai cambiamenti. Intorno si muovono e si sviluppano le idee di chi incontriamo, i desideri che scopriamo tra le storie di vita che ascoltiamo.... Nascono così le estati al parco tra musica e cinema, nascono le cene di cortile, le attività estive con i più piccoli, i laboratori di rap con Fabio Kaso, le collaborazioni con le associazioni sportive, i laboratori di affettività nelle scuole, le serate di formazione per i genitori sui videogiochi e i social, i progetti per coinvolgere i nonni nell'aiuto alle famiglie fragili... Nasce un negozio, un camper, gite al lago, cene con delitto, fotoromanzi, scambi internazionali che si scontrano con la pandemia...	
Ibrido perché...	Questo faticoso 2020, ci ha visti particolarmente impegnati nel voler garantire momenti e	

	luoghi di apprendimento, socializzazione, confronto e svago per bambini ragazzi e famiglie. Abbiamo adattato gli interventi alla situazione particolare generata dall'emergenza sanitaria, mantenendo comunque la "struttura" che da sempre contraddistingue il servizio, ovvero esserci per la comunità. Ai tempi del covid nasce uno spazio mattutino per aiutare chi non riesce ad organizzarsi con la didattica a distanza e ha bisogno di aiuto, nascono i laboratori di sprayart per prepararci ad una cosa grande che ci impegnerà in primavera... un murales di comunità! Nasce l'incontro con una associazione culturale giovanile che trova casa al centro giovani... È così che vive ogni giorno questo progetto. Tra scommesse vinte e qualche delusione, con operatori che conoscono Vedano da così tanto tempo da essere punto di riferimento per generazioni di famiglie.
Target prioritario	preadolescenti, adolescenti, giovani.
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	Wi-fi presente ma lento, la Cooperativa L'Aquilone candida due spazi nella provincia di Varese

Nome dello spazio	AREA8	Risposta a call
Sito web	https://www.facebook.com/Progetto-Itinera-890705390948934	
Regione	Lombardia	
Provincia	Milano	
Indirizzo	via erba 5 - Melzo (MI)	
Referente	Rossana Andreoni	
Profilo dello spazio	AREA8 è HUB DI COMUNITA', uno spazio fisico inserito in una co-progettazione territoriale tra enti del terzo settore e pubblica Amministrazione - nominata Progetto Itinera 2.0 - finalizzata alla: facilitazione di processi di responsabilizzazione collettiva; mobilitazione di risorse umane per identificare e risolvere problemi che interessano la comunità; attivazione e sostegno di processi di collaborazione fra gli attori di un sistema; sviluppo di relazioni che rinforzino la dimensione di fiducia, del senso di appartenenza e del senso di comunità; sviluppo di competenze e abilità collettive da parte dei membri della comunità. AREA8 è un Hub finalizzato all'esercizio di una circolarità di competenze dei cittadini (in forma singola o associata) e a favorire sistemi di restituzione sociale.	
Ibrido perché...	Durante il periodo pandemico la limitazione dell'uso degli spazi fisici di Area8 e l'aumento della necessità di mantenere una forte relazione soprattutto tra le famiglie, ha permesso di riprogettare il luogo alla luce dei nuovi vincoli. Una parte del gruppo di famiglie afferenti ad Area8 (Genitori Itineranti) e gli operatori del progetto hanno dato il via alla creazione di uno spazio "virtuale" di rilevazione, scambio di competenze e informazioni tra famiglie, con l'aiuto di un gruppo di giovani del territorio che aveva partecipato ad un progetto di start up di impresa. Si è creato, attraverso fondi di FCM, Family M'App, uno spazio virtuale, una APP, di raccolta di domande/esigenze da parte delle famiglie (aiuto nella gestione di alcune criticità), una messa a disposizione di informazioni utili alla conciliazione dei tempi di vita (notizie su scuola o servizi territoriali, occasioni per il tempo libero dei figli...), un luogo in cui offrire competenze e scambi tra famiglie (spazi di mutuo aiuto, tempo di cura, laboratori di condivisione di criticità,..). L'app è stata ora diffusa alle famiglie di un territorio più ampio afferente ai 4 ambiti sociali del territorio del sud milanese (www.familymapp.it).	
Target prioritario	Family m'app famiglie con figli 0/15 anni - Area8 cittadini melzesi.	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) 	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	Spazi Aperti - Equoenonsole	Risposta a call
Sito web	www.equoenonsole.it	
Regione	Puglia	
Provincia	Brindisi	
Indirizzo	Fasano - Pezze di Greco, c.so Nazionale 174	
Referente	Lucia Valentini	
Profilo dello spazio	Attivazione di percorsi e attività, in presenza e online, che coinvolgano giovani e persone con fragilità in un'ottica di coesione e inclusione sociale. Tali percorsi di animazione e rivitalizzazione del territorio partiranno da spazi inutilizzati/sottoutilizzati dell'area di progetto. Si attivano in quest'ottica: •Laboratori di progettazione in un'ottica di compartecipazione, con processi di codesigning e il supporto dei partner • Un multisportello che coinvolga e supporti i giovani •Mappatura di spazi e servizi che presentano potenziali opportunità di aggregazione e innovazione sociale per le fasce giovanili.	
Ibrido perché...	Spazi Aperti nasce come luogo di aggregazione, studio e sviluppo di attività che possano mettere in contatto e creare sinergia tra utenti di ogni d'età, con particolare attenzione ai giovani e alle fasce più deboli. Gli spazi a disposizione garantiscono la possibilità di incontri e scambi in presenza e in rete, creando, attraverso le due modalità un nuovo modo di vivere il sociale, sviluppare idee e conoscere il territorio lo definiamo "Ibrido" perché la gestione è una sperimentazione del rapporto pubblico/privato e le attività sono previste sia in presenza che online.	
Target prioritario	Giovani e persone con fragilità in un'ottica di coesione e inclusione sociale.	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note	Lo spazio che si mette a disposizione è un bene confiscato alla mafia e la cooperativa "Equo e non solo" è un'organizzazione giovanile e lo gestisce come vincitore del bando "Luoghi Comuni Puglia"	

Nome dello spazio	Faber Box	Risposta a call
Sito web	www.faberbox.it	
Regione	Veneto	
Provincia	Vicenza	
Indirizzo	Schio, via Tito Livio, 23/25	
Referente	Mauro Sartore	
Profilo dello spazio	FABER BOX è un centro a servizio dell'intera area Campus del Comune di Schio che, assieme agli altri edifici collegati, qualifica definitivamente quell'identità di "cittadella degli studi", che caratterizza quest'area di Schio. All'interno dei cinque piani della struttura, ciascuno di 800 mq, tutti collegati fra loro, trovano armoniosamente spazio i servizi destinati a tutti i cittadini (

	<p>auditorium, aule formazione, Innovation Lab) e quelli specifici dedicati ai giovani, che fanno del Faber Box il cuore pulsante del Campus (l'area dove si trovano la maggior parte degli istituti scolastici di Schio): spazi per incontrarsi, studiare, cogliere occasioni per costruire e sviluppare il proprio futuro, in un luogo accogliente e confortevole dedicato a tutti i giovani del territorio.</p> <p>PIANO TERRA - SCHIO CAMPUS CAFÈ & BISTROT Dedicato alla ristorazione e caffetteria (70 posti) , è lo spazio delle pause pranzo per i docenti e gli studenti del Campus e non, ma anche luogo di incontro e di scambio relazionale, con apertura verso l'esterno durante i mesi estivi, con proposte d'intrattenimento, eventi musicali, sportivi... - MEETING BOX Auditorium con oltre 200 posti per conferenze, convegni e meeting aziendali, ma anche spazio per eventi culturali e musicali. PIANO 1 - STUDIO BOX Riservato agli studenti è suddiviso in due aree: la prima, attrezzata con tavoli per lo studio di gruppo. la seconda dedicata allo studio individuale. 120 posti PIANO 2 - FLEX BOX E' la sede dell'innovation Lab del progetto AVATAR – Alto Vicentino: Alleanza Territoriale per Azioni in Rete - progetto che punta allo sviluppo della cultura digitale e di nuovi servizi tecnologici per cittadini, imprese, enti e pubblica amministrazione. Il progetto nasce con l'obiettivo di fare sistema, capitalizzando i già numerosi momenti di confronto e percorsi di collaborazione e partnership tra gli attori pubblici e privati che operano nel territorio dell'Alto Vicentino. Il progetto è finanziato dal Programma Operativo POR FESR 2014-2020 Asse 2 "Agenda digitale". AVATAR è gestito dal Comune di Schio unitamente ad altri 11 Comuni dell'Alto Vicentino (Isola Vicentina, Malo, Marano Vicentino, Monte di Malo, San Vito di Leguzzano, Santorso, Thiene, Torrebelficino, Valdagno, Villaverla e Zugliano) per un totale di circa 155.000 abitanti. l'Innovation Lab dispone di 12 postazioni di lavoro ed cablato, come tutto l'edificio, con fibra ottica. Per dettagli progetto e iniziative si veda il sito: www.avatarlab.it - BILLIARDS BOX Spazio destinato al gioco impostato in modo scientifico. Con l'utilizzo delle componenti essenziali della matematica e della fisica, si recupera la distanza tra scienza e realtà.. L'acquisto degli 8 i biliardi è stato finanziato da PON (Asse II - Fondo Europeo di Sviluppo Regionale). La sala viene utilizzata nell'attività didattica curriculare del Liceo Sportivo Tron con il progetto "Campus dello Sport, insieme", ma è fornisce costantemente anche corsi per associazioni, altri Istituti, aziende, ed esterni. PIANO 3 _ SERVIZIO POLITICHE GIOVANILI Servizio del Comune di Schio di riferimento per i progetti e le iniziative dei giovani. - LEARNING BOX 1/2/3/4 Quattro spazi (3 da 20 posti, uno da 50) attrezzati digitalmente, destinati a corsi diurni e serali per la crescita dei "saperi": lingua, arte, scrittura creativa, divulgazione scientifica... destinati sia ai giovani, che agli adulti. - DIGI BOX Aula informatica attrezzata per corsi di informatica PIANO 4 - INFORMAGIOVANI Sportello rivolto ai giovani (15 – 30 anni) per informazioni sui percorsi formativi, opportunità di studio e lavoro all'estero, orientamento al lavoro. -BREAK BOX È lo spazio della "panca rossa", per la riflessione personale, il relax , il pranzo portato da casa, e la meditazione, lo scambio, le relazioni e lo sviluppo del senso civico, attraverso la cura e gestione di "piccoli" spazi. Dispone di una cucina, di un tavolo da ping pong e di un calcetto. - DRAMA BOX Scatola scenica per lo sviluppo di talenti teatrali ed espressione creativa, dedicata a laboratori e corsi. - MUSIC BOX Sala prove musicali insonorizzata e attrezzata, dedicata a singoli e a gruppi (18 – 30 anni) e alle produzioni musicali, radio e video.</p>
Ibrido perché...	<p>Causa emergenza sanitaria, a marzo 2020 è stato chiuso al pubblico l'edificio del Faber Box, compresi gli spazi del Centro Informagiovani del 4° piano, ed è stata attivata la modalità di lavoro agile per tutti i lavoratori in servizio. Si è pertanto proceduto a sperimentare le migliori soluzioni per poter offrire on - line, tramite la rete internet, i servizi prima erogati in loco. Sono state discusse, individuate e approvate specifiche linee - guida operative per l'erogazione dei servizi del Centro Informagiovani, proponendo agli utenti iniziative e opportunità di socializzazione e aggregazione on – line, nonchè ri – programmando le proposte già ideate, o sviluppandone di nuove, in modalità "protetta" e con numeri ridotti. E' stata completamente rivista la struttura dell'homepage del sito www.faberbox, garantendo un'immediata visibilità agli utenti che si collegano da smartphone. E' stato creato un apposito spazio per i video, attraverso il quale promuovere iniziative dell'Informagiovani e anche quelle che arrivano dai giovani del territorio. E' stato potenziato l'utilizzo di: a) messaggeria istantanea e liste</p>

	<p>broadcast (telegram, whatsapp), raggiungendo tutti i giovani del territorio che avevano partecipato in precedenza alle iniziative e implementando costantemente l'ampia banca dati di contatti dell'Informagiovani; b) social media: condivisione di stories, post e video sui profili facebook (5969 followers) e instagram (966 followers). L'Informagiovani, a partire da marzo 2020, ha programmato costantemente circa 15 post a settimana, indirizzati a giovani under 30, con informazioni utili su vari ambiti di loro interesse: lavoro, formazione, estero, volontariato... In media questi post sono stati visualizzati da 482 persone, con picchi di 6.000 utenti durante la diffusione dei nostri principali eventi o iniziative. Durante l'estate la struttura è stata riaperta con modalità contingentate. 2 gruppi di giovani che utilizzano gli spazi del Faber Box, prima in presenza poi on line, per i loro incontri, hanno proposto nell'estate 2020, 3 manifestazioni all'aperto: un contest di Skate, due giornate di Writing per riqualificare un sottopassaggio e 6 serate di musica e teatro in un parco. L'auditorium inoltre è stato usato come location per convegni ed incontri che venivano trasmessi on line. Un'indagine, realizzata con più di 400 studenti delle superiori durante le ore di dad ha permesso di capire meglio quali miglioramenti apportare al Faber Box ed ha dato vita ad un progetto partecipato che animerà con tornei di beach volley l'esterno della struttura la prossima estate. Abbiamo scoperto come quello che pensavamo provvisorio (on line) sia diventata una risorsa per raggiungere, anche con proposte di qualità, un numero di persone sempre maggiore, ma anche che non si tornerà indietro. Bisognerà valorizzare sempre di più la "collaborazione" virtuosa tra virtuale e opportunità di avere a disposizione uno spazio sano e sicuro di aggregazione e formazione, dove tutti, ma specialmente i giovani, possono stare bene e trovare un sostegno per sviluppare i loro talenti e le loro idee di miglioramento del territorio in cui vivono. Proprio perchè il Faber Box è uno spazio flessibile, in pieno divenire, le cui pratiche sono dinamiche, aperte al nuovo e all'innovazione, crediamo nella possibilità di farlo. Il nostro futuro sarà necessariamente ibrido</p>
Target prioritario	Faber Box è a disposizione di tutta la città, con priorità per i giovani
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	#viacassoliuno	Risposta a call
Sito web	https://portalegiovani.comune.re.it/via-cassoli-1/	
Regione	Emilia Romagna	
Provincia	Reggio Emilia	
Indirizzo	Reggio Emilia, Via Cassoli 1	
Referente	Chiara Bertozzi	
Profilo dello spazio	<p>#viacassoliuno è uno spazio progettuale e di incontro per i giovani della città, in un luogo sottratto al gioco d'azzardo, riqualificato e consegnato ad una rete di associazioni giovanili, che lo gestiscono in autonomia, promuovendo, oltre alle attività delle singole associazioni, eventi, incontri, attività culturali, ludiche, partecipative rivolte a tutti i giovani della città. All'interno dello spazio si trova inoltre l'Infogiovani/Eurodesk, uno sportello orientativo, rivolto ai giovani dai 14 ai 35 anni, che offre informazioni su orientamento e formazione, partecipazione e volontariato, lavoro e professioni, mobilità internazionale, tempo libero ed eventi culturali.</p>	
Ibrido perché...	Ibrido" in quanto si tratta di uno spazio polifunzionale, essendo sia sede dell'Infogiovani/Eurodesk (servizio rivolto ai giovani), sia sede della rete delle associazioni giovanili (progetto gestito da giovani per altri giovani).	
Target prioritario	Giovani dai 14 ai 35 anni	

Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	Megahub	Risposta a call
Sito web	https://megahub.it/	
Regione	Veneto	
Provincia	Vicenza	
Indirizzo	Via Paraiso 60, Schio	
Referente	Elsa Garzaro	
Profilo dello spazio	<p>Megahub è uno spazio dove utilizzare uffici e officina in condivisione con altri liberi professionisti e artigiani. E' nato da un percorso svolto da Cooperativa Samarcanda Onlus, realtà che ha maturato oltre dieci anni di esperienza nel territorio dell'Alto Vicentino e ha offerto più di 5000 consulenze ai giovani tra i 18 e i 35 anni. Tra i partner del progetto: associazione Megahub, Regione Veneto, Fondazione Cariverona, Comuni aderenti alla rete delle politiche giovanili dell'Alto Vicentino, Istituti scolastici, associazioni di categoria e imprese del territorio. In passato l'edificio ospitava lo storico maglificio Sartori ed era tra le sedi di lavoro più importanti dell'intera area scledense. Un luogo dove un tempo sono state prodotte ricchezza e competenza manifatturiera.</p>	
Ibrido perché...	<p>In Megahub spazi di ufficio e laboratori di prototipazione rendono il progetto un ibrido che ha pochissimi eguali in Italia, soprattutto in riferimento ai macchinari presenti legati all'artigianato classico (lavorazione di legno e ferro) combinati con tecnologie di avanguardia legate alla stampa 3D. Infatti Coworking e Fablab / Officina sono i servizi principali in modo da offrire: - uffici e aule dove lavorare e incontrare nuovi collaboratori (150 mq) - spazi e attrezzature per la prototipazione e la produzione di oggetti (250 mq) - possibilità di condividere il proprio lavoro e le proprie conoscenze con altri soggetti Il concetto di co-working è reso concreto anche nello sforzo di dare visibilità al progetto coinvolgendo freelance e imprese del territorio in momenti di messa in pratica di nuovi processi produttivi. Megahub è nato da un dialogo tra Samarcanda, freelance, enti pubblici e privati ancora nel 2014 (https://youtu.be/LRbwCWMh2N0). Nel 2016 parte dell'officina è stata implementata nell'ottica della prototipazione digitale grazie ad un finanziamento della Regione Veneto (creazione fablab). Nel 2018 abbiamo partecipato anche ad un progetto europeo per parlare delle potenzialità di luoghi come il nostro https://www.megahub.it/2018/11/co-working-income/. L'obbiettivo, che cerchiamo di raggiungere nonostante l'emergenza Covid con dirette web e video, resta quello di approfondire esempi pratici grazie ai quali spazi ibridi come il nostro possono essere punto di incontro e confronto.</p>	
Target prioritario	Giovani in cerca di lavoro e/o aspiranti imprenditori	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note	Gli "abitanti" di Megahub collaborano volentieri in momenti di condivisione delle loro attività e	

	progetti. Sono designer, aspiranti artigiani, startup, consulenti d'impresa. Per maggiori informazioni https://www.megahub.it/category/coworking/gli-abitanti-di-megahub/
--	--

Nome dello spazio	Officine CAOS	Risposta a call
Sito web	www.officinecaos.net	
Regione	Piemonte	
Provincia	Torino	
Indirizzo	Piazza Montale 18, 10151, Torino	
Referente	Stefano Bosco	
Profilo dello spazio	<p>Le officine CAOS di Torino - Officine per lo Spettacolo e l'Arte Contemporanea - sono un centro internazionale per la produzione culturale e l'innovazione sociale, uno spazio polifunzionale nella periferia nord ovest di Torino, in Piazza Montale, nel quartiere Le Vallette. Le Vallette: un ex quartiere operaio, nato negli anni '50 sotto la spinta della grande migrazione verso il nord Italia industrializzato. In questo quartiere vivace e ricco di risorse, ma fortemente penalizzato dalla mancanza di strutture e servizi al cittadino, oggi ci abitano circa 12.000 persone, con un forte senso di appartenenza e una grande voglia di riscatto. Nella pancia di una chiesa di questa periferia, in un enorme garage abbandonato per 20 anni, sono stati riqualificati circa 2000m2 di spazi attrezzati e polifunzionali, con un investimento estremamente contenuto e grazie a risorse pubbliche e private. A distanza di quasi 20 anni, forti di una crescente comunità di decine di migliaia di persone che ogni anno attraversano questi spazi, officine CAOS è oggi conosciuto a livello locale, nazionale e internazionale come un centro di eccellenza per la produzione culturale e l'innovazione sociale, un luogo di incontro inclusivo e accogliente, uno spazio aperto alle proposte di tutti i cittadini, un laboratorio di idee e relazioni.</p>	
Ibrido perché...	<p>Sappiamo che nel nostro contemporaneo, veloce e interrelato, la competenza di muoversi velocemente e gestire contemporaneamente diversi tasks, la capacità di "surfare" tra molte informazioni e sapersi rapidamente orientare, sia indispensabile e vincente; eppure, oggi ancor più che in passato, abbiamo bisogno di recuperare una sapienza dimenticata, quella dell'approfondimento, dell'attesa e dell'immersione verticale; potremmo far sintesi in un'immagine allegorica e dire che "in un mondo di surfisti abbiamo bisogno di sommozzatori". Ed è proprio questo orientamento strategico - che unisce la dimensione orizzontale della scoperta con quella verticale dell'analisi - a determinare la nostra visione del futuro di CAOS. Più precisamente, si tratta di anticipare sul più agile terreno della cultura quelle che saranno le più profonde trasformazioni dell'economia, con obiettivi a lungo termine di: - "abilitare" l'area urbana de Le Vallette, dando forma alle istanze, alle competenze creative, alle potenzialità culturali e sociali del territorio affinché generino partecipazione attiva e inclusione sociale, in un'ottica di cittadinanza consapevole e proattiva; - concorrere allo sviluppo locale di un sistema virtuoso che integri l'intera filiera culturale, educativa e del turismo, in un'unica proposta articolata e plurale; - sviluppare processi a carattere innovativo di coinvolgimento di fasce di nuovo pubblico, di audience engagement e development con ampi partenariati che coinvolgono, tra gli altri, anche Enti per la promozione turistica e per la valorizzazione del patrimonio territoriale; - condividere la diffusione e la circolazione di studi, innovazione metodologica, buone pratiche, per la crescita degli stakeholder locali e in generale del tessuto culturale cittadino; - costruire una proposta complessivamente qualificata, ampia e differenziata che insista su un territorio ai margini dei circuiti della distribuzione culturale tradizionale a beneficio di target group svantaggiati e segmenti di pubblico "freddi" (giovani, anziani, disabili, detenuti, richiedenti asilo...); - posizionare le officine CAOS a livello nazionale e internazionale come un polo di eccellenza sotto il profilo della produzione culturale contemporanea, dell'innovazione sociale, della rigenerazione urbana e dell'engagement.</p>	
Target prioritario	<p>Le Vallette, ex quartiere operaio, nato negli anni '50 sotto la spinta della grande migrazione verso il nord Italia industrializzato, è oggi abitato da circa 12.000 persone. Un quartiere immerso nel verde, con pregiati edifici di edilizia popolare realizzati da prestigiosi studi di architettura del tempo, ma fortemente penalizzato dalla mancanza di strutture e servizi al</p>	

	cittadino e caratterizzato da un forte tasso di disoccupazione, dispersione scolastica e marginalità sociale. Officine CAOS nasce in questo contesto nel 2002, con l'obiettivo di dare risposta alla crescente richiesta di benessere, socialità, cultura dei cittadini del territorio; un territorio spesso dimenticato dalle politiche cittadine ordinarie e attenzionato soltanto in campagna elettorale. Nell'arco di circa 20 anni, officine CAOS ha costruito un network capillare con tutti i principali soggetti territoriali, con la Regione Piemonte, la Città di Torino e con i maggiori stakeholder cittadini.
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	SD Factory - laboratorio creativo	Risposta a call
Sito web	www.sdfactory.it	
Regione	Emilia Romagna	
Provincia	Reggio Emilia	
Indirizzo	via Brigata Reggio 29	
Referente	Manila Ferrari	
Profilo dello spazio	SD Factory è un progetto del Comune di RE, gestito in convenzione dalla coop. sociale Papa Giovanni XXIII. Uno spazio di 1000 mq ricavato da una ex fabbrica che rimane fabbrica, ma di idee. La Factory è: • un spazio di formazione a diversi linguaggi espressivi e creativi (corsi di fotografia, videomaking, teatro, danza, fumetto e molto altro), dedicato ai giovani, alle associazioni e alle scuole... • uno spazio per le residenze artistiche di giovani creativi che l'hanno scelta come luogo di studio e produzioni. • uno spazio che offre occasioni di visibilità ai giovani talenti creativi (possibilità di organizzare mostre, spettacoli e altri eventi) • uno spazio per lo studio e il co-working.	
Ibrido perché...	Le identità sopra descritte - in maniera sintetica - caratterizzano lo spazio come un luogo ibrido, in un cui le quattro anime si intrecciano costantemente alimentandosi a vicenda. Accade per esempio che gli artisti che utilizzino gli atelier della Factory per costruire loro prodotti creativi (spettacoli, concerti, ecc...) oppure per esibirsi di fronte ad un pubblico, poi restituiscano allo spazio loro competenze, diventando gli esperti di corsi di formazione gratuiti per aspiranti attori, fotografi, musicisti... SD Factory si nutre così delle risorse che la community di artisti che la frequentano porta in dote, in una sorta di circolo virtuoso che - oltre ad aver giocato un ruolo chiave nella "riconversione digitale" conseguente alle chiusure forzate - la rende luogo di formazione per giovani creativi, luogo di spettacoli e mostre, sede di seminari, spazio per lo studio e il co-working, spazio di supporto per giovani artisti che vogliono fare del loro talento una professione, e altro ancora.	
Target prioritario	giovani interessati a formazioni di base rispetto a diversi linguaggi espressivi e giovani già indirizzati verso un particolare linguaggio che intendano approfondire le proprie competenze giovani creativi, associazioni giovanili formali o informali, enti pubblici che operino nell'ambito dei linguaggi espressivi e creativi; singoli creativi, associazioni formali o informali, che si rivolgono al mondo giovanile mettendo a disposizione dei giovani le proprie affermate e riconosciute competenze; associazioni formali o informali, istituzioni, enti pubblici o privati che organizzino convegni, incontri informali o iniziative rivolte ad un pubblico, coerenti con la mission dello spazio.	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) 	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	

Nome dello spazio	Villa Angaran San Giuseppe	Risposta a call
Sito web	https://www.villangaransangiuseppe.it	
Regione	Veneto	
Provincia	Bassano del Grappa	
Indirizzo	Bassano del Grappa, via Ca' Morosini 41	
Referente	Marco Lo Giudice	
Profilo dello spazio	Un bene comune, un luogo di incontro, accoglienza e benessere, un Centro Culturale. Il complesso monumentale, originario del XVI secolo è immerso in un grande parco verde situato lungo le sponde del Fiume Brenta, a 10 minuti a piedi dal centro storico di Bassano del Grappa. Villa Angaran San Giuseppe è affidata dai Padri Gesuiti alla custodia del Consorzio Rete Pictor, unione di tre imprese sociali del bassanese: Adelante, che si occupa di adolescenti, famiglie e animazione territoriale. Conca D'Oro, che si occupa di persone con disabilità. Luoghi Comuni, che si occupa di hosting e inserimento lavorativo.	
Ibrido perché...	Villa Angaran San Giuseppe promuove il principio di etica ed estetica, in cui la bellezza è possibilità di incontro fra le persone e occasione di benessere condiviso. In Villa c'è piena contaminazione tra tutti gli ospiti: vi sono persone in percorsi generativi, professionisti, aziende, artisti, studenti, volontari e turisti da tutto il mondo; e in Villa tutti sono ospiti, nessuno spazio è esclusivo. Il Centro Diurno per disabili di giorno diventa sala conferenze la sera e pista da ballo per gruppi di tango la sera dopo, il parco può ospitare un Circo, un incontro, un centro estivi per bimbi, ecc. Il nostro obiettivo è abbattere i muri attraverso il valore della differenza, promuovendo la diversità come occasione di incontro, unione e bellezza. Ciascun progetto attivo mira a creare una comunità più inclusiva sotto l'aspetto sociale, economico, ambientale e culturale.	
Target prioritario	Comunità locale, con un'attenzione particolare ai più fragili	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note		

Nome dello spazio	Via Baltea - community hub	Risposta a call
Sito web	www.viabaltea.it	
Regione	Piemonte	
Provincia	Torino	
Indirizzo	Torino, via Baltea 3	
Referente	Anna Rowinski	
Profilo dello spazio	Community Hub, dal 2014. Spazio di produzione e lavoro, laboratorio culturale. Coopera con giovani creativi, artigiani, startup, enti del terzo settore e istituzioni. Servizi offerti: scuola jazz, web radio, antenna infogiovani Città, falegnameria, bricobar, coworking, caffetteria -ristorante VEG, kitchen club, sportelli info coabitazione e risparmio energetico, corsi, eventi culturali.	

	Svolge tirocini di inclusione sociale e reinserimento lavorativo per soggetti fragili. Progetta il suo sviluppo come polo di educazione non formale con proposte laboratoriali e attività professionalizzanti per ragazzi e giovani adulti negli ambiti musica/arti audiovisive/radio
Ibrido perché...	Attività e funzioni sono ibride e cooperano alla sostenibilità generale: attività culturali e di aggregazione civica e attività produttive e commerciali. Il team di gestione è formato da Sumisura sc (coop. produzione e lavoro) e Sumisura APS, e definisce strategie e attività socio-culturali attraverso un board a geometria variabile composto dai partner, coresponsabili della proposta socio culturale.
Target prioritario	Pubblico cittadino, in particolare giovani.
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	Siamo a Barriera di Milano, il quartiere più giovane e con popolazione immigrata di Torino. Via Baltea ha aperto per rispondere a un bisogno di cultura prossima e di socialità nella convinzione che la rigenerazione nelle città si compie nei luoghi in cui la cultura prende casa e dove la cultura "alta" incontra quella prodotta da chi abita i territori. Via Baltea si colloca come presidio civico con ruolo consolidato: un pubblico di 40.000 persone all'anno, tra cui 150 soggetti fragili con attività realizzate ad hoc, una rete di stakeholder costituita da 50 soggetti (scuole, servizi territoriali, enti artistici e culturali).

Nome dello spazio	Centro Happen	Risposta a call
Sito web	https://www.facebook.com/HappenModena-106174087719057	
Regione	Emilia Romagna	
Provincia	Modena	
Indirizzo	Strada Nazionale Canaletto Sud, 43 Modena	
Referente	Giorgia Silvestri	
Profilo dello spazio	Happen è un centro di aggregazione giovanile gestito per il Comune di Modena da Aliante Cooperativa Sociale in partnership con diverse associazioni di promozione culturale del territorio. Offre attività di aggregazione, laboratori di musica, videomaking, fotografia e promuove percorsi di progettazione partecipata e sviluppo di comunità con la rete delle associazioni e con i residenti.	
Ibrido perché...	Lo spazio si colloca in un quartiere di Modena vicino al centro, ma con le connotazioni della periferia. Crocevia di culture, storicamente abitato da immigrati (prima dal sud e poi dal resto del mondo), quartiere vivace per la presenza di gruppi di volontari e associazioni, oggetto di una narrazione schiacciata sulla percezione del degrado e dell'insicurezza. Zona di confine, per alcuni zona franca in mano alla delinquenza, in cui si vivono quotidianamente contraddizioni e fatiche, inclusione ed esclusione.	
Target prioritario	Alle giovani generazioni e ai residenti del quartiere	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note	Nella gestione dello spazio stiamo tentando di aprirci al territorio, ascoltare i bisogni, ma anche	

	i desideri di chi lo abita. Riteniamo che la rigenerazione dei luoghi e degli spazi, spesso confusa con l'idea di decoro, debba avere come priorità la riscoperta delle persone.
--	--

Nome dello spazio	cag rebelot	Risposta a call
Sito web	http://www.artiemestierisociali.org/home/aggregazione-e-sviluppo-di-comunita/cag-rebelot/	
Regione	Lombardia	
Provincia	Milano	
Indirizzo	piazza Gramsci, 1 Locate di Triulzi	
Referente	Michele Mandelli	
Profilo dello spazio	centro di aggregazione giovanile, rivolto a preadolescenti e giovani, spazio per essere cittadino, sperimentare passioni, realizzare progetti, scoprire possibili futuri, avere cura di sé e del noi	
Ibrido perché...	combiniamo esperienze di socialità e impegno civico, sostegno educativo mirato e aggregazione, orientamento e loisir, servizi per la comunità locale e opportunità espressive, tecnologia e comunicazione	
Target prioritario	due fasce 12/14 e 15/25 anni del comune e dei dintorni	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note	partecipiamo sin dall'inizio ai vostri meeting: solo un sentito grazie. ciao	

Nome dello spazio	CasciNet - Cascina S. Ambrogio	Risposta a call
Sito web	www.cascinet.it	
Regione	Lombardia	
Provincia	Milano	
Indirizzo	VIA CAVRIANA 38	
Referente	Elena Argolini	
Profilo dello spazio	Agrohub periurbano multi servizi su tre tematiche: sociale, ambientale e culturale	
Ibrido perché...	12 servizi che lavorano assieme. Dalle api ad un asilo, ad orti, ad un'azienda agricola...	
Target prioritario	A tutti. L'obiettivo è creare un luogo di incontro eterogeneo	
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi) 	
Note	Lo spazio è una cascina con a disposizione delle stanze rustiche (riscaldate a camino o stufa) e due ampi fienili coperti e chiusi su tre lati.	

Nome dello spazio	Bagni Pubblici di via agliè, casa del quartiere di Barriera di Milano	Risposta a call
Sito web	https://bagnipubblici.wordpress.com/	
Regione	Piemonte	
Provincia	Torino	
Indirizzo	via Agliè 9, Torino	
Referente	Erika Mattarella	

Profilo dello spazio	«I Bagni Pubblici di via Agliè», inseriti in uno dei quartieri storici di Torino, sono una casa del quartiere di Torino, e che ha sempre avuto come “slogan”, essere un piccolo centro interculturale con servizio docce. A partire dagli anni 50, le nostre docce pubbliche hanno occupato un ruolo importante nello sviluppo del quartiere, e nel servizio destinato ai tanti abitanti e operai delle “case di ringhiera”. Oggi, si è sviluppato insieme al servizio docce la casa del quartiere, centro socioculturale che costruisce con il coinvolgimento dei cittadini del quartiere – vecchi e nuovi abitanti di Barriera - legami al livello interpersonale in una zona ricca di diversità e rappresentative delle nostre realtà urbane contemporanee.
Ibrido perché...	Perché IBRIDA vocazioni: agente di sviluppo di comunità, centro culturale, luogo di welfare. Perché IBRIDA approcci: attivi (la partecipazione) passivi (la fruizione) coinvolgenti (audience engagement). Perché IBRIDA pubblici: luogo interculturale, intergenerazionale, socialmente variegato
Target prioritario	alla popolazione del quartiere senza distinzione di età, sesso, appartenenza culturale, religiosa e politica
Requisiti per meeting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ almeno 2 sale per gruppi di 8 persone ▪ almeno 1 sala per 16 persone (anche se inclusiva di una delle precedenti) ▪ collegamento wi-fi di qualità per almeno 16 connessioni contemporanee ▪ monitor o videoproiezione nella sala principale ▪ spazio esterno di pertinenza o nelle vicinanze ▪ rispetto misure anti-covid19 ▪ disponibilità di un host per sala ▪ disponibilità ad organizzare servizio buffet o pasto nelle vicinanze (senza sostenerne i costi)
Note	scusate il ritardo!

Allegato 13 – Verbale Comitato Scientifico per valutazione spazi meeting di ricerca - 2021

Meeting di Ricerca SPAZI IBRIDO – Verbale riunione del Comitato Scientifico del 14.04.21

Presenti: Prof.ssa Elisabetta Ghedin (con delega Prof.ssa Marina De Rossi), Dott. Michele Marmo, Dott. Stefano De Stefani

Approvata la proposta di programma definitivo del meeting, qui allegata, con pubblicazione prevista sul sito per la data di venerdì 16 aprile, Stefano De Stefani provvede ad illustrare ai presenti l'elenco dei 23 spazi candidati ad essere sede e oggetto di ricerca per il meeting diffuso.

Si procede a consultare le schede compilate dai referenti degli spazi e ad integrare le informazioni con i link forniti dagli stessi. I membri del Comitato stabiliscono di attribuire una priorità agli elementi emergenti dalle seguenti categorie:

- Forte Petrazza / Fondazione di Comunità di Messina
- Cult Community Hub di Perugia
- Warehouse di Marotta (Pu)
- Modernissimo di Perugia
- AltaVialab di Milano

Considerando in 20 il numero massimo di spazi partecipanti e in 12 il numero minimo, si individuano nei 15 candidati segnalati in verde i contesti maggiormente rappresentativi delle diverse tipologie. Anche attribuendo una rilevanza numerica ai criteri sopra adottati, associati a parole chiave, emerge che tutti gli spazi scelti hanno ottenuto un punteggio minimo di superiore a 40/80. L'unico spazio con 41 punti rimane escluso per il criterio della rappresentanza geografica (il 3° a Torino) e della rappresentatività (la 3° casa del quartiere). Tuttavia, in via prudenziale, si mantiene una riserva sui 16° e 17° candidati qualora vi fossero ripensamenti o problemi organizzativi da parte di qualcuno degli altri spazi.

Si incarica il dottorando a perfezionare una rapida ricerca a partire dalle seguenti proposte del CS:

- Forte Petrazza / Fondazione di Comunità di Messina
- Cult Community Hub di Perugia
- Warehouse di Marotta (Pu)
- Modernissimo di Perugia
- AltaVialab di Milano

Entro lunedì 19 si stilerà l'elenco definitivo degli spazi per la pubblicazione sul sito il giorno 20 aprile. La riunione iniziata su piattaforma zoom alle ore 9.15 si chiude alle ore 11.00

Selezione spazi al meeting di ricerca Spazi Ibrido. In verde gli spazi selezionati, in azzurro le riserve, in gli esclusi.

N°	Spazio	Comune	Regione	Note	Comunità	Community	Sviluppo di competenze	Imprenditorialità	Integrazione	Officina - Lab	Hub	Servizi	Ambiente	CoWork	Formazione	Turismo	Sostenibilità	Digitale	Arte	Eventi	Ristorazione	Altro	Centro di	Bambini	Adolescenti	Giovani	Famiglie	Fragili	volontariato	impresa	ricerca	Carattere ibrido			
1.	Opificio Golinelli	Bologna	Emilia Romagna	Invitato	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	3	1	71		
2.	CasciNet - Cascina S. Ambrogio	Milano	Lombardia	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	68	
3.	Officine On/Off	Parma	Emilia Romagna	Invitato	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	62	
4.	Bagni Pubblici	Torino	Piemonte	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	62	
5.	Villa Angaran San Giuseppe	Bassano del Grappa (VI)	Veneto	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	60	
6.	Centro Etico Sociale Pratosardo	Nuoro	Sardegna	Segnalato	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	59	
7.	Officine CAOS	Torino	Piemonte	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	59	
8.	WakeHub	Lendinara (Ro)	Veneto	Case study	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	57	
9.	Megahub	Schio (Vi)	Veneto	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	56	
10.	L'elba del vicino	Toscana	Toscana	Invitato	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	53
11.	FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	Montelupo Fiorentino	Toscana	Segnalato	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	51
12.	Spazi Aperti - Equononolo	Fasano (Br)	Puglia	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	49
13.	Centro Giovani Smart Lab	Rovereto (Tn)	Trentino A.Adige	Invitato	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	48
14.	SD Factory - laboratorio creativo	Reggio Emilia	Emilia Romagna	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	43
15.	BYC – Beach Young Center	Jesolo (Ve)	Veneto	Il Raggio Verde	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	42
16.	Via Baltea - community hub	Torino	Piemonte	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	41
17.	centro giovani Vedano Olona	Vedano Olona (Va)	Lombardia	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	35
18.	Faber Box	Schio (Vi)	Veneto	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	32
19.	cag rebelot	Locate di Triulzi (MI)	Lombardia	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	25
20.	Cag Corgeno	Corgeno di Vergiate (Va)	Lombardia	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	20
21.	#viacassoliuno	Reggio Emilia	Emilia Romagna	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	19
22.	Centro Happen	Modena	Emilia Romagna	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
23.	AREAB	Melzo (Mi)	Lombardia	Call	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14

Allegati:

1. Proposta di programma definitivo
2. Schede spazi candidati

il verbalizzante
SDF 2021



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

FISPPA
DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA,
SOCILOGIA, PEDAGOGIA
E PSICOLOGIA APPLICATA

IL RAGGIO VERDE

Scuola di Dottorato in Scienze Pedagogiche, dell'educazione e della Formazione

Premessa

Gentilissimi, innanzitutto grazie per essere parte di questa esperienza di ricerca sperimentale e coraggiosa per le specificità del periodo in cui si svolge.

Come sapete, il meeting di ricerca Spazi Ibridi si articola in 16 gruppi di lavoro ospitati in altrettanti spazi distribuiti su tutto il territorio nazionale, secondo le disponibilità di posti concordate con ciascuno, comunque non superiore a 16 persone per ogni sede.

Nei gruppi di lavoro saranno riconoscibili 4 figure, oltre al ruolo di referente interno da voi ricoperto:

- I Resident, "abitanti" dello spazio, disponibili ad interrogarsi sul ruolo ed evoluzione dello stesso in chiave ibrida
- I Visitor, interessati a conoscere l'approccio metodologico associato all'uso e alla configurazione degli spazi sede d'incontro, portandovi le proprie esperienze
- Il Facilitatore, accompagnerà il gruppo di lavoro nel confronto e nello sviluppo di una discussione aperta e unitaria
- Lo Storyteller, è il documentatore video che si occuperà di raccogliere i materiali utili a realizzare il documentario "spazi ibridi"

Alcuni spazi potranno ospitare durante le due giornate di meeting anche uno degli Esperti i cui interventi sono programmati per la plenaria on line.

Spazi e referenti

WakeHub	Stefano De Stefani	Via Caduti del Lavoro, 33	Lendinara (Ro)
Officine On/Off	Alessandro Catellani	Strada Naviglio Alto 4/a	Parma
Spazi Aperti - Equononsolo	Lucia Valentini	Pezze di Greco, c.so Nazionale, 174	Fasano (Br)
Megahub	Elsa Garzaro	Via Paraiso 60, Schio	Vicenza
Officine CAOS	Stefano Bosco	Piazza Montale 18, 10151	Torino
FACTO - Fabbrica Creativa Toscana	Silvia Greco	Via G. Marconi, 2	Montelupo Fiorentino (Fi)
SD Factory	Manila Ferrari	Via Brigata Reggio 29	Reggio Emilia
Villa Angaran San Giuseppe	Marco Lo Giudice	Via Ca' Morosini 41	Bassano del Grappa (Vi)
L'elba del vicino	Giovanna Lo Giacco	Via Don Minzoni 5	Rio Marina (Li)
BYC - Beach Young Center	Matteo D'Arienzo	Via Levantina, 100/A	Jesolo (Ve)
Centro Giovani Smart Lab	Irene Buttà	Viale Trento 47/49	Rovereto (Tn)
Centro Etico Sociale Pratosardo	Salvatore Sanna	Via marisa Bellisario, 61	Nuoro
CasciNet - Cascina S. Ambrogio	Elena Argolini	Via Cavriana, 38	Milano
Opificio Golinelli	Giorgia Bellentani	Via Paolo Nanni Costa, 14	Bologna
Bagni Pubblici di via agliè	Erika Mattarella	Via Agliè, 9	Torino
CULT Community Hub Perugia	Stefano Santaniello	Via Goldoni, 8	Perugia

Preparazione

Per allinearci su tutti gli aspetti organizzativi qui indicati e risolvere eventuali dubbi o questioni che dovessero emergere, è convocato un incontro on line per

martedì 18 maggio alle ore 11:30 a questo link

<https://unipd.zoom.us/j/89949118626?pwd=U2NldVVrWjU5ekgxMmRmaHNvZ0paUT09>

Cartellina e materiali per l'allestimento

Entro lunedì 17 e non più tardi di martedì 18 riceverete un pacco Bartolini contenente:

- 18/20 Pass in legno contrassegnati dalle iniziali delle figure sopraccitate: R, V, F, S ed eventualmente E;
- 1 Xbanner con la grafica del meeting;

- 3 locandine a colori;
- 20 cartelline contenenti programma, carta a4, portamine;
- 1 modulo di rilevazione delle presenze;
- 1 dispenser gel igienizzante;
- 1 confezione da 50 di mascherine chirurgiche;
- 20 moduli di autocertificazione Covid19.

Allestimento, triage e accoglienza

Allestimento

- Esporre Xbanner e locandine in modo visibile nello spazio che utilizzerete per accogliere i gruppi di lavoro, in modo che riprese e fotografie di ogni spazio possano essere ricondotte allo stesso evento.

Triage e norme Covid19

- Ogni spazio organizzerà il triage secondo i piani Covid vigenti in ciascuna struttura.
- In via prudenziale vi chiediamo di far sottoscrivere, raccogliere e inviarci alla mail meetingspaziibridi@gmail.com (anche a chiusura dell'evento) l'autocertificazione in cui ogni partecipante dichiara di non avere sintomi riconducibili al Covid19, in particolare temperatura superiore ai 37,5° e di non essere o essere stato in contatto con positivi o presunti tali entro i 14 giorni precedenti.
- L'obbligo del distanziamento di almeno 1 metro e della mascherina è tassativo per tutti, facilitatori inclusi, ad eccezione di eventuali Esperti presenti, che dovranno parlare nella plenaria on line, per i quali è previsto un distanziamento di almeno 4 metri e un'adeguata areazione dei locali.

Accoglienza

- Entro il giorno 19 maggio vi verrà inviato l'elenco nominativo dei partecipanti al vostro gruppo di lavoro.
- All'arrivo dei partecipanti, previsto tra le ore 9.00 e le ore 10.00 del 20 maggio verrà fatto il triage con igienizzazione delle mani e compilazione dell'autocertificazione e verrà apposta la firma sul registro dei partecipanti (è sufficiente una firma in ingresso), che poi provvederete ad inviarci alla mail meetingspaziibridi@gmail.com
- Consegna della cartellina del meeting e del pass con la lettera corrispondente al ruolo

Le plenarie on line

Il meeting anticipa ogni blocco di discussione e confronto dei gruppi di lavoro con le riflessioni in plenaria, realizzate con la modalità Zoom webinar.

Ogni spazio dovrà collegarsi con 15 minuti di anticipo ai link che verranno forniti entro il 18 maggio e illustrati nell'incontro di preparazione, assicurandosi che ogni sala disponga di:

- un videoproiettore o monitor da cui tutti i presenti possano vedere i relatori;
- un pc stabilmente connesso con una webcam orientata verso i partecipanti.

La modalità webinar prevede siano visibili solo i relatori, ma nella fase finale di ogni blocco di interventi sarà possibile entrare anche nel panel.

Il link che vi invieremo è da considerarsi riservato e ad uso esclusivo dei curatori del collegamento video, in modo che i gruppi possano partecipare orientando lo sguardo verso un punto comune e

non verso singoli schermi, per agevolare un eventuale scambio e bisbiglio anche durante le plenarie on line.

Vi chiediamo di non inoltrare il link di accesso a terzi.

I Gruppi di lavoro

L'avvio di ogni gruppo di lavoro, che potrà avvenire in una o due sale a seconda dell'ampiezza degli spazi a disposizione, prevede un "lancio" sempre in modalità on line, allo scopo di finalizzare le riflessioni e riprendendo alcuni contenuti emersi dagli interventi.

Al facilitatore è assegnato il compito di condurre la riflessione in modo aperto e leggero, secondo quanto preventivamente concordato con ciascuno, occupandosi di raccogliere gli elementi salienti quale contributo al lavoro di sintesi affidato a Flaviano Zandonai nel pomeriggio di chiusura.

A conclusione di ogni blocco di riflessione verrà inviato a tutti i partecipanti un link via mail con un questionario breve, utile a raccogliere i materiali che saranno successivamente elaborati per la ricerca sugli spazi di innovazione sociale curata da Il Raggio Verde in collaborazione con l'Università di Padova.

Visita critica degli spazi

Dopo l'apertura e il primo blocco di interventi, alle ore 11.30 del 20 maggio è programmata la "visita critica degli spazi", utile ai Resident per riconsiderare e ai visitor per conoscere gli spazi in cui operate.

Data la notevole varietà, chiediamo a chi ha meno spazi di integrare l'illustrazione con un racconto, mentre a chi rischierebbe di disperdersi in un tour interminabile di soffermarsi sugli ambienti più rappresentativi. La visita potrà variare tra i 20 e i 40 minuti al massimo e servirà a fornire ai partecipanti un contesto di confronto comune per lo sviluppo dei lavori, anche in chiave di ripensamento dell'uso, della percezione e della funzione degli stessi a partire dalle riaperture al pubblico.

Pasti

A tutti chiediamo di dare ai partecipanti tutte le indicazioni possibili e compatibili con il rispetto dei tempi di svolgimento del meeting. Nello specifico:

Spazi con ristorazione interna:

- a chi ha dato disponibilità di ristoro presso le proprie strutture daremo indicazione delle prenotazioni confermate entro il giorno precedente, pregando ciascuno di richiedere ulteriore conferma all'atto della registrazione.

Spazi con ristorazione convenzionata:

- entro la sera precedente il meeting vi daremo indicazione delle persone interessate a raggiungere con voi la sede convenzionata.
- L'organizzazione della prenotazione è in capo allo spazio, mentre il pagamento a ciascun singolo partecipante ad eccezione di eventuali diverse scelte dell'organizzazione.

Spazi senza indicazioni di ristorazione:

- Vi chiediamo di mettere a disposizione uno spazio per chi vorrà portare un cibo da asporto o di indicarci espressamente di non farlo, qualora non fosse possibile.

Il documentario "Spazi Ibridi"

Durante i due giorni di meeting verrà girato un documentario in collaborazione con il regista Salvatore Frisina, che coordinerà il team degli storyteller.

Qualora ci fossero spazi o immagini che riteniate non sia opportuno riprendere, vi preghiamo di concordarlo con loro. Per il resto ci auguriamo che il video possa dare adeguata visibilità a ciascuna delle esperienze coinvolte.

Data la necessità di rispettare i protocolli di sicurezza, si ricorda che la documentazione video dovrà escludere tutte le eventuali irregolarità che dovessero eventualmente sfuggire ed è stato pertanto richiesto agli storyteller di presidiare, in parte, questo aspetto, ricordando il corretto uso di mascherine e distanziamenti ove necessario.

Comunicazione

Non vi chiediamo di fare i social media manager, ma sono graditi post con foto di condivisione dell'esperienza, sia taggando l'evento FB, sia usando l'hashtag #spaziibridi

Informazioni ed emergenze durante il meeting

Durante lo svolgimento del meeting, in caso di necessità, potete fare riferimento ai seguenti contatti:

per programma, organizzazione spazi e documentario

- Stefano De Stefani – stefanodestefani@coopilraggioverde.it – 3939269122

Segreteria e iscrizioni

- Cassandra Baldini – cassandrabaldini@coopilraggioverde.it - 3534232196
- Serena Sterza – serenasterza@coopilraggioverde.it – 3939288305

Programma e altre info sul meeting

Per praticità vi riportiamo qui di seguito il programma e le informazioni riportate sul sito Grazie a tutti.

per il Comitato Organizzativo
Stefano De Stefani

Spazi Ibridi: ragioni e necessità di un meeting di ricerca.

Gli attraversamenti a cui ci ha costretto l'esperienza di distanziamento obbligato nell'ultimo anno, hanno portato i contesti che facevano dell'aggregazione e della strutturazione di spazi potenzianti il perno della propria mission a riorganizzarsi e ridefinirsi più di altri.

La propensione al cambiamento, a cui molti spazi di innovazione sociale hanno sempre dichiarato di ispirarsi, si è trovata di fronte ad una prova dei fatti, utile ad evolversi in vera pro-pulsione o risolversi in resa totale, parziale o latente.

L'iniziale trasferimento delle attività su piattaforme è sembrato essere sufficiente a resistere, ma a distanza di dodici mesi si rileva la necessità di verificare cosa stia determinando questo processo nell'identità dei luoghi, nel loro rapporto con le persone che li abitano e delle implicazioni sull'identità degli uni (spazi), sugli altri (abitanti).

L'idea di appartenenza, spesso retoricamente dichiarata quale proiezione identitaria collettiva, si è rivelata essere uno tra gli elementi fondativi su cui l'idealità dello spazio abitato è stata in grado di trascendere dalla sua fisicità, per costruire contesti altrettanto significanti e significativi in rete, forse riuscendo a non dissociare le due dimensioni.

Hub di comunità, centri di aggregazione, lab, officine creative, spazi co-..., centri culturali, biblioteche sociali e tutti quei contesti in cui distanza e impossibilità di frequentarli in presenza parevano essere in scacco, sembrano essere riusciti a trovare la chiave per aprire un ulteriore spazio, sul web, con connessioni inedite tra on line e on site, diventando, forse, **Spazi Ibridi**.

3 interrogativi per uno spazio di analisi e riflessione aperti

Il 20 e 21 maggio esperti, operatori e abitanti di questi spazi avranno l'opportunità di dialogare tra loro in modalità ibrida con workshop, laboratori e gruppi di lavoro misti tra rete e spazi, connettendo pensiero ed esperienzialità. Tre le domande oggetto di riflessione:

- Quali implicazioni identitarie e progettuali, per gli spazi, nella modificazione dell'esperienzialità nei contesti ibridi?
- Quali implicazioni, per le mission degli spazi, con l'apertura delle platee al web e la possibile decontestualizzazione degli interventi?

- Quali gli elementi specifici del costituendo profilo degli Spazi Ibridi?

Il Meeting di ricerca si colloca nell'ambito del percorso di ricerca industriale sugli spazi di innovazione sociale che vede la collaborazione tra Università di Padova - Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata ([FISSPA](#)) e coop. soc. [Il Raggio Verde](#).

Un Meeting Policentrico

Dopo una call aperta il meeting mette in connessione 16 spazi con profili diversificati nei quali saranno essere accolti i gruppi di lavoro da 12/16 persone ciascuno. Le attività in presenza si alternano a momenti assembleari, on line, con l'intervento di esperti, lo studio di casi e momenti informali con suggestioni provenienti da contesti altri, permettendo di ricollocare l'analisi in un quadro di generale trasformazione.

Comitato Scientifico

- Marina De Rossi Università di Padova (coordinatore)
- Marina Santi Università di Padova
- Elisabetta Ghedin Università di Padova
- Stefano De Stefani Il Raggio Verde
- Michele Marmo AssociAnimAzione

Comitato Organizzativo

- Stefano De Stefani
- Serena Sterza
- Cassandra Baldini
- Alessandra Marzana

Il Programma

> 20 Maggio 2021

- 9.00 Registrazione partecipanti presso gli spazi
- 9.45 Apertura dei lavori
 - Michele Biasutti - Coordinatore Corso di Dottorato in Scienze Pedagogiche, dell'Educazione e della Formazione Università di Padova

Blocco 1: *Dove siamo, come siamo?*

Le sfide di costruzione identitaria degli spazi dal contenimento fisico alla pervasività liquida.

- 10.00 Plenaria on line con
 - Ugo Morelli - Università Federico II di Napoli, responsabile scientifico ArteSella Education
 - Maura Gancitano - Filosofa, Fondatrice di Tlon
- 11.30 Gruppi di lavoro negli spazi:
 - Visita critica degli spazi
 - *Frammentazione e ricomposizione degli aspetti costitutivi dell'identità del luogo.* lancio a cura di Stefano De Stefani - Il Raggio Verde / Università di Padova
- 13.15 Pausa pranzo
- 14.30 Ripresa dei lavori nei gruppi

Blocco 2: *Siamo qui, siamo chi?*

Esperienze identitarie tra polverizzazione dei luoghi e nuovi policentrismi.

- 16.00 Plenaria on line con
 - Elena Battaglini - Sociologa dell'ambiente e del territorio, Fondazione Giuseppe Di Vittorio
 - Franco Arminio - Poeta e paesologo
- 17.30 Gruppi di lavoro negli spazi:
 - *Far sapere. Laboratorio di produzione di significati.* lancio a cura di Michele Marmo - AssociAnimazione
- 19.00 Conclusione lavori prima giornata

> 21 Maggio 2021

- 9.30 Ripresa dei lavori

Blocco 3: *Dove siamo e con chi?*

Ridefinire i setting dell'esperienza tra sincrono e asincrono, centro e periferia

- 9.45 Plenaria on line con
 - Ivana Pais - Università Cattolica, esperta in sharing economy e coworking

- Enrica Tesio - Blogger, scrittrice e copywriter
- 11.15 Gruppi di lavoro negli spazi:
Verso la definizione e distinzione di possibili elementi irrinunciabili e discrezionali nell'organizzazione di uno spazio propulsivo per le comunità (locali e di scopo) e i territori (locali e trasversali).
Lancio a cura di Andrea Marchesi - Animazione Sociale
- 13.30 Pausa pranzo
- (prime) Conclusioni**
- 14.30 Plenaria on line
Ibridi quanto? Gli spazi di innovazione sociale tra utilità, desiderio e possibilità.
Dialogo di commento dei lavori di gruppo tra
 - Marco Tognetti - Agenzia Lama, esperto in Social Innovation
 - Vincenza Pellegrino - Università di Parma, sociologa
 - Marina Santi - Università di Padova, pedagogista
 Modera
 - Flaviano Zandonai - Open Innovation Manager Gruppo CGM, sociologo
- 17.30 Chiusura dei lavori

Gli Spazi

Sul sito www.spaziibridi.it sono disponibili le schede degli spazi ospitanti selezionati:

Modalità di partecipazione

Il meeting di ricerca si terrà in modalità diffusa e simultanea in 16 laboratori ospitati in altrettanti spazi ibridi. Le sezioni in plenaria prevedono il collegamento in videoconferenza tra gli spazi, con gli interventi dei relatori invitati. Alle plenarie si alterneranno i gruppi di lavoro in ciascuno spazio ospitante un massimo di 16 persone. Nei gruppi, il confronto generativo tra "abitanti" e visitatori sarà uno degli elementi su cui si centerà la riflessione, senza risolverla allo studio del singolo caso, che vuole essere innesco di una analisi più generale del profilo degli spazi ibridi, in via di definizione. Il meeting si configura come attività di ricerca prediligendo la partecipazione di figure già coinvolte, a diverso livello, nello studio, progettazione, attivazione e gestione di spazi di innovazione sociale.

Spazi Ibridi è finanziato con i fondi dedicati dell'Università di Padova a cui si aggiunge una quota di contributo a Il Raggio Verde per la segreteria e la realizzazione di un documentario da pubblicarsi entro il 2021.

Iscrizioni: La quota di partecipazione con iscrizione entro l'11 maggio è di € 85, entro il termine ultimo del 18 maggio è di € 120. Gratuito per ricercatori e studenti universitari, inviando motivazione alla partecipazione.

Per iscriversi è necessario cliccare sulle icone corrispondenti allo spazio scelto nella sezione dedicata del sito temporaneo www.spaziibridi.it e inoltrare la propria richiesta (il bonifico verrà richiesto successivamente), ricordando che il numero di posti è limitato e che mano a mano si esauriranno, le icone verranno bloccate (la scritta diventerà rossa). È possibile che il sistema non aggiorni istantaneamente la disponibilità residua e solo una mail di conferma vi confermerà (entro 24/48 ore lavorative) l'avvenuta iscrizione. Se tutti gli spazi o lo spazio in cui si desidera iscriversi sono esauriti, si consiglia di compilare la lista d'attesa cliccando sul link disponibile sul sito.

Informazioni

www.spaziibridi.it meetingspaziibridi@gmail.com evento FB: Meeting di ricerca Spazi Ibridi

L'organizzazione ringrazia fin d'ora tutti i partecipanti, i facilitatori, i relatori, i comitati scientifico e organizzativo e in particolar modo gli spazi che hanno aderito e che renderanno il lavoro di ricerca fondato su uno sfondo integratore omogeneo nella sua diversità e da cui non potevano prescindere le analisi.

Ci scusiamo fin d'ora degli eventuali problemi tecnici e organizzativi di una modalità che è per sua natura sperimentale. Siamo in ricerca, insieme.