socialhousenet

PARTNER DI PROGETTO

MONDO DI COMUNITÀ E FAMIGLIA
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE

POLI.DESIGN
FOUNDED BY POLITECNICO DI MILANO

Fondazione Politecnico di Milano

PLAYRES

"Socialhousenet è un progetto finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Gioventù e del servizio civile nazionale"

Presidenza del Consiglio dei Ministri
DIPARTIMENTO DELLA GIOVENTÙ E DEL SERVIZIO CIVILE NAZIONALE

00

1 IL PROGETTO

Socialhousenet

I partner

2 GLI INGREDIENTI DEI WORKSHOP

Metodo

Design Thinking e Design dei Servizi

Il gioco

Gli attori coinvolti

Giovani

Comunità

Territori

3 I WORKSHOP

#1 La Locanda. Una storia di quartiere *Villapizzone, Milano*

#2 Vivere le valli. Idee e progetti per nuove forme integrate di Ospitalità *Berzano di Tortona (AL)*

#3 Coltivare insieme. Dalla produzione agricola allo sviluppo di comunità *Roma*

#4 Creare insieme. Spazi ibridi di produzione urbana *Roma*

#5 Abitare il quartiere. Dal cohousing ai servizi collaborativi di vicinato *Fidenza (PR)*

#6 Dal colle al piano. Idee e progetti di connessione tra reti e territorio *Firenze*

#7 SHN torna al VIA! Laboratorio di chiusura *Bruzzano, Milano*

4 CONCLUSIONI

E poi?

Una ricetta ben riuscita

Staff

01

IL PROGETTO

Socialhousenet

I partner

SOCIALHOUSENET

Il progetto Socialhousenet (http://socialhousenet.altervista.org) nasce come risposta all'avviso pubblico *"Sostegno ai giovani talenti"* indetto nel luglio 2015 dal Dipartimento della Gioventù e del servizio civile nazionale della Presidenza del Consiglio dei Ministri. Con questo avviso si intendeva promuovere e sostenere il talento e la creatività di giovani di età compresa fra i 18 e i 35 anni mediante il finanziamento di iniziative che consentissero di valorizzare le loro esperienze e competenze nel campo dell'innovazione sociale e tecnologica attraverso le risorse messe a disposizione tramite il Fondo per le politiche giovanili.

La nostra proposta progettuale ha declinato le richieste dell'avviso pubblico rispetto ai temi della complessità del fenomeno dell'housing sociale e dell'abitare collaborativo volendo sostenere la ricerca e l'elaborazione da parte dei giovani destinatari di modi e stili abitativi alternativi. Questa idea sin dall'origine ha avuto una duplice valenza. Da un lato, infatti, intendeva promuovere lo sviluppo delle competenze e delle abilità dei giovani attraverso la prototipazione di progetti di servizi collaborativi, nell'ambito di contesti abitativi solidali capaci di favorire lo sviluppo del benessere sociale e dell'individuo. Dall'altro, si proponeva di far emergere dai territori e dalle comunità interessate dall'attività di progetto forme di socialità rilevanti e promettenti da accompagnare, attraverso il lavoro dei giovani coinvolti, nel passaggio da pratiche informali ad attività in grado di fornire strutturate opportunità di occupazione nei contesti socio-economici interessati, consegnando ai partecipanti strumenti e competenze che li potessero stimolare a proseguire anche in autonomia il percorso intrapreso.

L'abitare collaborativo come contesto generativo

Negli ultimi anni sono nate attorno al tema dell'abitare numerose sperimentazioni molto differenti ed eterogenee tra loro, con l'obiettivo primario non solo di realizzare soluzioni abitative a prezzi accessibili ma, soprattutto, di costruire contesti di vita socialmente ricchi e sostenibili dove sperimentare risposte di comunità ai bisogni quotidiani individuali. Lo sviluppo di questi contesti altamente collaborativi e partecipativi ha favorito l'implementazione di esperienze abitative innovative capaci non solo di proporre un nuovo modello di costruire ed abitare, ma anche di generare idee per l'avvio di processi sperimentali di innovazione sociale, di attivazione di servizi collaborativi e di trasformazione partecipata di un territorio.
L'esperienza dell'Associazione Mondo di Comunità e Famiglia (MCF) rappresenta, in questo contesto, una proposta concreta e consolidata di abitare in condivisione che ha permesso, in 40 anni di esperienza, di consolidare alcune pratiche che contraddistinguono l'esperienza e la proposta di MCF, definendo scelte e stili di vita che possono essere replicati, ripensati e sviluppati, creando occasioni ed opportunità per favorire il cambiamento sociale e lo sviluppo di comunità.

20
MESI DI PROGETTO

7
WORKSHOP

103
GIOVANI

42
REALTÀ LOCALI COINVOLTE

Il progetto Socialhousenet si propone di far emergere queste pratiche di vita condivisa e solidale, rendendole non solo un "oggetto" visibile e fruibile, ma anche un punto di partenza concreto per sviluppare la propria visione del vivere in ambienti comunitari e socialmente attivi; uno strumento che, opportunamente sviluppato, possa offrire ai giovani un'occasione per mettere a frutto i propri talenti e la propria creatività valorizzando le proprie esperienze, idee e competenze nel campo dell'innovazione. L'impianto progettuale si basa sull'assunto che promuovendo e stimolando, all'interno di contesti interagenti e solidali come le comunità di famiglie, le competenze e le abilità dei giovani attraverso processi di rigenerazione e ri-progettazione delle buone pratiche dell'abitare, lavorare e vivere insieme, si ottiene un potente mix generativo, capace di sviluppare nuovi servizi innovativi per il benessere sociale dei territori.

Un'esperienza formativa

L'ingaggio di giovani interessati ad intraprendere un percorso di formazione in grado di restituire loro strumenti e metodi di lavoro innovativi, alternativi e stimolanti, che diventeranno bagaglio personale per attività di progettazione creativa di attività da realizzare nei propri territori raffigura, quindi, il cuore della proposta progettuale. Consapevoli che la scelta delle metodologie proposte per la progettazione dei servizi, lo sviluppo delle idee e l'avvio di progetti concreti rappresenta un nodo cruciale per l'attivazione dei giovani e per il raggiungimento degli obiettivi progettuali, si è individuata una rete di partner eterogenea e competente capace di supportare ed accompagnare i giovani partecipanti, le comunità ospitanti ed i territori coinvolti, così composta: Associazione Mondo di Comunità e Famiglia MCF (capofila), Fondazione Politecnico di Milano, Consorzio PoliDesign - Politecnico di Milano, e Associazione Playres.
Valorizzando le competenze e le risorse di ciascun partner si è arrivati a formalizzare la proposta progettuale di Socialhousenet che, più che un progetto, vuole essere un'esperienza, non solo formativa, che consenta ai giovani talenti di acquisire nuove competenze e strumenti progettuali, sperimentare pratiche di condivisione, vivendo a stretto contatto con le comunità ospitanti, valorizzare le proprie risorse all'interno di gruppi di lavoro eterogenei e scoprire le proprie passioni.

Un progetto itinerante

Pensato per raggiungere e coinvolgere realtà ed esperienze dislocate in regioni e contesti differenti, Socialhousenet è stato ideato come workshop educativo itinerante che ha toccato complessivamente 5 regioni italiane in 20 mesi, proponendo un format di lavoro che utilizza un approccio di *design thinking*, strumenti di design dei servizi e elementi di *game design*. L'impianto progettuale ha previsto, dopo un primo workshop di prototipazione del format, altri 5 workshop territoriali realizzati in 5 comunità di famiglie, in cui i giovani hanno progettato insieme ai territori ospitanti nuovi servizi e attività, in alcuni casi dal potenziale imprenditoriale, con la possibilità di evolversi per loro in concrete opportunità di ingaggio. Le migliori proposte progettuali e le idee più innovative emerse durante i 6 workshop sono state infine implementate e sviluppate durante il workshop finale, a cui sono stati invitati tutti i protagonisti dei precedenti workshop: giovani, comunità di famiglie e realtà territoriali. Il percorso si conclude con la possibilità per i giovani di usufruire di un accompagnamento mirato, finalizzato alla ricerca di finanziamenti o contributi necessari a sostenere lo start up delle iniziative.

63

PASTI CONSUMATI

17

CONCEPT SVILUPPATI

520

POST-IT UTILIZZATI

I TEMPI DEL PROGETTO

1

La Locanda
Una storia di quartiere
Villapizzone, Milano

2

Vivere le valli
Idee e progetti per nuove forme integrate di Ospitalità
Berzano di Tortona (AL)

3

Coltivare insieme
Dalla produzione agricola allo sviluppo di comunità
Il Casale Vecchio, Roma

4

Creare insieme
Spazi ibridi di produzione urbana
Collina del Barbagianni, Roma

5

Dal colle al piano
Idee e progetti di connessione tra reti e territorio
Fidenza (PR)

6

Abitare il quartiere
Dal cohousing ai servizi collaborativi di vicinato
Firenze

7

SHN torna al VIA!
Laboratorio di chiusura
Bruzzano e Villapizzone, Milano

Inizio progetto
Prototipo
Chiusura progetto

Progettazione
5 laboratori nelle comunità
Sviluppo delle idee

18 Apr 2018
27-30 Giu 2018
18-21 Ott 2018
4-7 Apr 2019
21-23 Giu 2019
11-14 Lug 2019
15-17 Nov 2019
19 Dic 2019

PARTNER

Mondo di Comunità e Famiglia - capofila del progetto -
Mondo di Comunità e Famiglia (MCF) è un'Associazione di Promozione Sociale, riconosciuta a livello nazionale, presente in 10 regioni italiane. Ispirata all'esperienza originaria ed originale della Comunità di Villapizzone (MI), l'associazione è stata costituita nel 2003 con lo scopo di promuovere la cultura dell'affidamento attraverso forme alternative di abitare, vivere e lavorare. Pensata come luogo di cultura, formazione ed accompagnamento, Mondo di Comunità e Famiglia sostiene e promuove 35 esperienze di vita comunitaria residenziale (denominate comunità di famiglie o condomini solidali), 3 comunità territoriali, 25 gruppi di incontro con lo stile della condivisione, 15 esperienze lavorative che operano in sinergia con le comunità e i territori. L'associazione organizza ricerche, iniziative culturali ed eventi volti a promuovere, sia a livello nazionale che locale, la cultura della sobrietà, della condivisione, dell'apertura, dell'accoglienza e dell'accompagnamento reciproco, in quanto valori e buone pratiche a suo fondamento.

POLI.design
Il Consorzio del Politecnico di Milano organizza ed eroga corsi professionalizzanti di alta formazione (master universitari) e di formazione continua (corsi brevi). Inoltre è attivo nella progettazione e organizzazione di concorsi nazionali e internazionali per giovani designer e creativi, sui temi della creatività applicata a vari ambiti di innovazione. Opera in ambito nazionale e internazionale, stabilendo di volta in volta partnership di scopo con università, scuole, enti, istituzioni, società e aziende. POLI.design opera sia a supporto di realtà for-profit (aziende) sia no-profit (imprese sociali, terzo settore, istituzioni) offrendo attività e strumenti per la formazione, l'innovazione e lo sviluppo. Porta al progetto competenze relative alla progettazione e realizzazione di attività formative e di sviluppo strategico specifiche per il settore in questione.

Fondazione Politecnico di Milano
La Fondazione Politecnico di Milano (FPM) nasce nel 2003 per volontà del Politecnico di Milano, delle principali istituzioni di Milano e della Lombardia e di importanti aziende locali ed internazionali per sostenere la ricerca dell'Ateneo e per contribuire a innovare e a sviluppare il contesto socio-economico promuovendo il dialogo fra l'università, le imprese, le pubbliche amministrazioni e il territorio. Per raggiungere questo obiettivo, FPM sviluppa e sostiene principalmente progetti di innovazione imprenditoriale e dei servizi al cittadino, di ricerca accademica, e promuove iniziative di formazione, di aggiornamento delle competenze, e di *digital learning* per seguire le evoluzioni sempre più rapide del mercato occupazionale. FPM sviluppa anche diversi progetti di responsabilità sociale e cooperazione internazionale in collaborazione con l'Ateneo che mirano ad intervenire sia in territori depressi e in situazioni di crisi socio-economica che in realtà in rapida crescita e sviluppo. Dal 2013, FPM inoltre gestisce Polihub, l'acceleratore d'impresa del Politecnico di Milano, una moderna struttura di supporto alle migliori startup innovative nazionali ed internazionali, di valorizzazione della capacità imprenditoriale dei migliori talenti, e di co-working.

PLAY RES
Play Res nasce nel 2015 da un gruppo di ricercatori, docenti ed esperti che fin dal 2012 lavorano insieme sulla ricerca scientifica, la promozione e la diffusione della cultura del gioco in ogni sua forma (di ruolo, di carte, da tavolo, video giochi, simulativi, scientifici). Play Res promuove e sviluppa giochi per il cambiamento sociale nel campo dell'educazione alla salute, della salvaguardia ambientale, della difesa dei diritti umani, degli animali, e in generale dei diritti dei più deboli; giochi che favoriscono lo sviluppo cognitivo ed intellettivo in particolare dei bambini e degli anziani sani o affetti da demenza cognitiva, che favoriscono la mobilità e stimolano l'attività psico-fisica, che misurano/stimolano la leadership, le competenze manageriali, le competenze individuali. Inoltre si occupa di giochi per lo sviluppo sociale e relazionale, e per la formazione dei care giver in ambito socio-assistenziale. Inoltre Play Res organizza corsi di formazione, workshop, convegni, spettacoli ed eventi; svolge attività di ricerca scientifica; idea, sviluppa e diffonde giochi o prototipi di giochi; cura la pubblicazione di riviste, articoli, libri.

02

GLI INGREDIENTI DEL WORKSHOP

Metodo

- **Design Thinking e Design dei Servizi**
- **Il gioco**

Gli attori coinvolti

- **Giovani**
- **Comunità**
- **Territori**

I workshop hanno costituito un percorso formativo e di progettazione dal carattere intensivo e fortemente esperienziale, in cui i partecipanti sono stati impegnati per quasi 4 giorni continuativi.

I 6 workshop territoriali sono stati strutturati secondo un format laboratoriale che ha permesso anche a partecipanti non esperti di design di seguire un processo creativo ed applicare gli strumenti progettuali, opportunamente adattati per essere utilizzati da giovani con background formativi molto diversi. Tale processo creativo è stato affiancato da attività gamificate, allo scopo di rendere più accessibile, attraverso metafore agite, l'identificazione di alcune questioni chiave e la comprensione di elementi di contesto utili allo sviluppo creativo del progetto. Il format, pur mantenendo un processo strutturato garante della buona riuscita del percorso creativo dei giovani, è stato pensato per essere sufficientemente malleabile e quindi in grado di valorizzare le peculiarità dei singoli territori e dei gruppi di partecipanti. Ogni workshop è stato infatti costruito in stretta sinergia con le comunità e i territori ospitanti, che hanno partecipato in fase preparatoria non solo alla definizione degli aspetti logistico-organizzativi, ma anche e soprattutto alla costruzione dei contenuti, come l'individuazione dei brief progettuali, e di alcune attività specifiche, come il coinvolgimento di buone pratiche locali o la programmazione di esplorazioni guidate del contesto per i giovani.

METODO

DESIGN THINKING E DESIGN DEI SERVIZI

Il metodo di lavoro che ha guidato i giovani nelle 4 giornate di workshop si basa su un approccio di *Design Thinking* unito ad elementi di Design dei Servizi e a processi di co-design, prevedendo il coinvolgimento degli attori locali nella progettazione delle soluzioni.

Ciascun workshop è stato strutturato in quattro fasi, definite dal modello *Double Diamond*, un processo creativo elaborato nel 2005 dal Design Council che è alla base della metodologia del *Design Thinking* e che organizza il percorso generativo delle soluzioni progettuali per successive fasi divergenti – di libero spazio all'ideazione e creatività – e convergenti – di definizione e sviluppo dell'idea. Si è trattato di un percorso immersivo, in cui i ragazzi, secondo un approccio *"learning by doing",* hanno applicato metodi e strumenti per arrivare a comprenderne più facilmente, attraverso la sperimentazione, il significato e il modo d'uso.

Le fasi del processo, di seguito raccontate, corrispondono alle diverse attività svolte durante i workshop, distribuite nel modo indicato nelle diverse giornate.

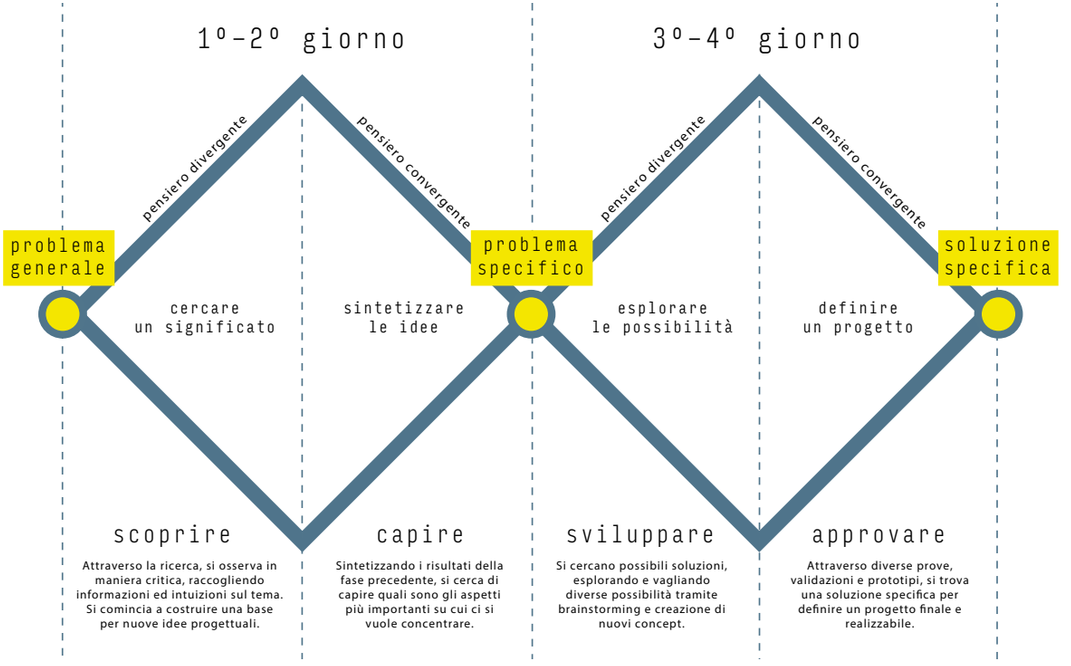


Fig. 1. Il modello Double Diamond.

Fase 1: "Scoprire" – Giorno 1-2

La prima fase di lavoro è dedicata a mettere a fuoco la domanda di progetto specifica e ad immergersi nel contesto di riferimento. I partecipanti sono guidati in questa fase alla scoperta del tema di lavoro attraverso il racconto di esperienze di successo, la comprensione del contesto comunitario e delle sue pratiche e l'"avvicinamento" al territorio circostante, che forniranno input indispensabili per una progettazione calata sui bisogni e sulle risorse locali.

Attività svolte

- Visita della comunità e conoscenza dei suoi abitanti
- Cena presso le famiglie della comunità
- Attività gamificata "Alla scoperta di Mondo Comunità e Famiglia"
- Comprensione del brief di lavoro e visita di spazi e luoghi oggetto di progettazione
- Lezione aperta – buone pratiche di ispirazione e contributi di esperti sui temi di progetto
- Esplorazione del territorio con guide locali o in autonomia

Strumentl progettuali utilizzati

Ricerca desk, ricerca etnografica, interviste, personas.

Fase 2: "Capire" – Giorno 2
I risultati emersi dalla fase di scoperta vengono condivisi in una sessione plenaria: viene svolta una mappatura condivisa delle risorse e dei bisogni del territorio, punto di partenza per definire, in un processo guidato di organizzazione e selezione delle informazioni, delle aree di opportunità, attorno alle quali ciascun gruppo possa sviluppare la propria proposta di Servizio.

Attività svolte
- Mappatura delle risorse e dei bisogni del territorio
- Individuazione delle aree di opportunità
- Formazione dei gruppi di lavoro

Strumenti utilizzati
Mappe di affinità

Fase 3: "Sviluppare" – Giorno 3
Una volta definite le domande e gli ambiti specifici di lavoro, si entra in una fase divergente di esplorazione di tutte le possibili opportunità. In questa fase, i gruppi sono accompagnati nel passaggio dalle idee alla strutturazione dei *concept* di servizio veri e propri, attraverso un progressivo processo di definizione dei loro elementi distintivi.

Attività svolte
- Presentazione di casi studio ispirazionali
- Sessione di generazione di idee
- Individuazione di concept di servizio

Strumenti utilizzati
Brainstorming, concept cards, personas

Fase 4: "Approvare" – Giorno 3-4
Il percorso termina con lo sviluppo di dettaglio dell'idea che interessa il funzionamento delle attività, gli attori da coinvolgere e qualche elemento di sostenibilità economica. I giovani partecipano ad una sessione di co-design, ovvero ad un momento di confronto con alcuni soggetti della comunità locale, spesso chiamati in causa come parte attiva nell'erogazione del servizio progettato, per verificare con loro alcuni aspetti della proposta e la corretta interpretazione dei bisogni e delle opportunità scelti come oggetto di lavoro.

Questa sessione rappresenta non solo l'occasione per rendere il progetto maggiormente aderente al contesto locale, ma anche per gettare le basi per un primo ingaggio delle comunità locali rispetto al servizio progettato. In questa fase diventa necessario un primo focus sugli aspetti di comunicazione: saper raccontare le soluzioni emerse diventa fondamentale per condurre l'attività di co-progettazione.

Attività svolte
- Sviluppo di dettaglio delle idee di servizio
- Verifica delle idee e dei servizi con gruppi di persone coinvolte nel progetto e portatori di interessi specifici
- Consolidamento del design del servizio in base alle indicazioni ricevute nella sessione di co-design
- Creazione di un racconto coerente del servizio per comunicarlo all'esterno
- Presentazione pubblica dei progetti

Strumenti utilizzati
Mappa dell'offerta, mappa degli attori, storyboard, tecniche teatrali di messa in scena del servizio.

Fig. 2. (Sinistra) Mappatura del territorio: bisogni e possibilità.

Fig. 3. (Sotto) Sessione di brainstorming.

Fig. 4. Struttura di ciascuna missione.

IL GIOCO

Il giocare e i giochi sono una parte importante della nostra cultura, e oggi più che in passato il loro ruolo sta diventando evidente. La loro crescente popolarità e diffusione li vede protagonisti a diversi livelli, in modo trasversale a diverse discipline: dai *serious games* per il *training* e l'apprendimento, ai giochi per il *team building* e per incentivare la cooperazione, a quelli per supportare le diverse fasi progettuali incentivando la creatività. Di fatto, indipendentemente dall'età, genere e appartenenza culturale, il giocare si attesta come pratica stimolante, capace di attivare divertimento, così come discussioni, riflessioni, connessioni.

Se nell'ambito dell'intrattenimento siamo ormai abituati a diverse forme di *gaming*, nell'attuale panorama culturale, che sempre più riconosce e sostiene il suo valore sociale e comunicativo, il gioco appare in diverse forme e apre svariate possibilità di contaminazione. Alla luce di ciò, nella fase istruttoria del progetto, il gioco è stato inserito sia in quanto tale, ovvero prevedendo alcune attività ludiche, che nella sua forma gamificata, ossia introducendo intenzionalmente elementi di gioco in attività e contesti non ludici.

Board game e party game per il team building

Diversi giochi disponibili sul mercato, in differenti momenti del percorso, sono stati impiegati al fine di facilitare il *team building*. In particolare titoli come *Imagine, Dixit e Nome in codice* sono stati utilizzati per far ragionare sull'attribuzione soggettiva di senso. Partendo dal presupposto che ciascun individuo sia dotato di un proprio bagaglio culturale, e che questo influisca sulla costruzione del pensiero, questi giochi si sono trasformati in pretesti per riflettere sui benefici derivanti dall'includere nei gruppi di lavoro competenze diverse spesso inaspettate e non riconosciute. In supporto alla fase etnografica di esplorazione del territorio, è stato progettato inoltre un *party game* urbano per allenare il colpo d'occhio e accompagnare, a distanza, i partecipanti nella scoperta di alcuni aspetti peculiari del quartiere. A seguito delle attività di gioco, la diversità culturale e i diversi *background* dei partecipanti sono emersi come valore aggiunto per i gruppi, competenze che in modo diverso riescono a contribuire alla costruzione di gruppi coesi e di idee creative e innovative.

Urban game: caccia al tesoro sui valori della comunità

Inoltre, riconoscendo la capacità del gioco di trasmettere messaggi e stimolare riflessioni a seguito dell'esperienza ludica, è stata progettata una caccia al tesoro a indizi volta a comunicare i valori delle comunità. Di fatto, il gioco urbano, in versione caccia al tesoro, è stato progettato affinché durante l'attività si venisse a contatto con i valori fondanti della comunità, assorbendoli rimanendo in una dimensione conviviale e di intrattenimento. Il gioco urbano è stato dunque strutturato come una serie di missioni situate nel contesto di riferimento. Sono state identificate diverse frasi di partenza, e a ciascuna è sta-

ta associata un indovinello che identifica un luogo della comunità. Una volta identificato il luogo, tuttavia, il ritrovamento dell'indizio non invia alla tappa successiva, ma ad una serie di possibili frasi di completamento della prima, e quindi a molteplici possibilità che richiedono di essere esaminate, valutate e discusse per essere scelte.
Analizzando le sei possibili chiusure, emerge come sia difficile identificare a priori una risposta palesemente errata. Il fatto che la maggior parte delle frasi contenga degli elementi di verità stimola la discussione nel gruppo, affinché si scelga una sola opzione che meglio rappresenta i valori di MCF.

GLI ATTORI COINVOLTI

GIOVANI

I workshop hanno visto la partecipazione di gruppi di giovani eterogenei – studenti universitari, giovani lavoratori, NEET – che si sono avvicinati a questo percorso per ragioni differenti: chi perchè interessato a sperimentare ed apprendere un nuovo metodo progettuale, chi incuriosito dal tema di lavoro proposto perché affine al proprio percorso di studio o lavoro, e chi, proveniente dal contesto locale (giovani delle comunità e del territorio), era curioso di immaginare attività in cui essere coinvolto in prima persona. Questa diversità e ricchezza hanno permesso di bilanciare entusiasmi, competenze e aspettative all'interno dei gruppi di lavoro, hanno favorito la generatività di idee e progetti e hanno contribuito a fare di questa esperienza formativa anche un'esperienza umana e sociale.

"IL WORKSHOP MI HA FATTO VIVERE UN'ESPERIENZA DI SCAMBIO E RELAZIONE CON CHI VIVE APPASSIONATAMENTE IL PROPRIO TERRITORIO."

Sara, 24 anni, Bologna

COMUNITÀ

Le comunità di famiglie di Mondo Comunità e Famiglia sono state per 4 giorni casa e luogo di lavoro dei giovani. Hanno letteralmente aperto le porte (e i divani letto!) delle proprie case per ospitare giovani e staff, hanno messo sul fuoco caffettiere a volontà, preparato piatti tipici, accolto tutto il gruppo con semplicità e naturalezza. La condivisione di spazi e momenti quotidiani con le famiglie comunitarie ha permesso ai giovani di scoprire il mondo di MCF, ma soprattutto di conoscere e sperimentare buone pratiche di vita collaborativa. Queste buone pratiche da una parte hanno contribuito a sviluppare in poco tempo un clima di condivisione tra i giovani partecipanti, favorendo così il lavoro in team, dall'altra hanno fornito spunti utili ai ragazzi per sviluppare idee di servizi che avessero la cifra della collaborazione e della partecipazione.
Le comunità sono state anche un elemento essenziale nella definizione del tema di progetto: hanno portato opportunità concrete su cui i giovani potessero lavorare (un terreno, uno spazio inutilizzato, un'idea imprenditoriale ancora da sviluppare,…) e sono state un punto d'accesso privilegiato per la comprensione del contesto locale.

Fig. 5. Lavoro di squadra per una nuova serra al Casale.

TERRITORI

Il workshop, nella loro progettazione e realizzazione, hanno costruito con i territori ospitanti – intesi come quartieri nel caso di Comunità urbane oppure contesti estesi anche diversi kmq nel caso di Comunità rurali – rapporti intensi di conoscenza, scambio e compenetrazione. Sono state coinvolte realtà locali attive, come associazioni di volontariato e culturali, cooperative produttive e sociali, attività imprenditoriali innovative, spazi auto organizzati e collaborativi, comitati, ma anche le pubbliche amministrazioni, così come singoli cittadini o gruppi informali. Un obiettivo di questo coinvolgimento è stato quello di comprendere e far comprendere ai partecipanti del workshop il contesto di progetto, con le sue esigenze e potenzialità

inespresse: i giovani hanno infatti svolto interviste, ascoltato testimonianze, visitato progetti interessanti ed esplorato i dintorni accompagnati da guide locali. Un secondo obiettivo è stato quello di creare attorno ai progetti sviluppati dai giovani interesse e partecipazione da parte della comunità locale, per favorire la creazione di una rete di persone e realtà che potessero sostenere e accompagnare lo sviluppo dei servizi e delle attività ideati durante i workshop. Le sessioni di co-design, le presentazioni finali dei progetti, così come i pranzi o le cene aperti al pubblico, sono stati momenti inclusivi, in cui i territori sono stati resi partecipi delle elaborazioni dei giovani, sono stati chiamati ad esprimere opinioni e feedback sulle idee sviluppate e sono stati sollecitati ad esplicitare disponibilità o risorse che loro stessi potrebbero mettere in gioco nello sviluppo di queste progettualità.

"IL GRUPPO DI RAGAZZI CHE ABBIAMO OSPITATO IN QUESTI QUATTRO GIORNI CI HA TRASMESSO UNA GRANDE CAPACITÀ RIGENERATIVA E CREATIVA DI PENSARE ALL'INNOVAZIONE SOCIALE COME A QUALCOSA DI POSSIBILE"

Marco Marchetti, Comunità Il Casale Vecchio, Roma

03

I WORKSHOP

#1 La Locanda. Una storia di quartiere *Villapizzone, Milano*

#2 Vivere le valli. Idee e progetti per nuove forme integrate di Ospitalità *Berzano di Tortona (AL)*

#3 Coltivare insieme. Dalla produzione agricola allo sviluppo di comunità *Roma*

#4 Creare insieme. Spazi ibridi di produzione urbana *Roma*

#5 Abitare il quartiere. Dal cohousing ai servizi collaborativi di vicinato *Fidenza (PR)*

#6 Dal colle al piano. Idee e progetti di connessione tra reti e territorio *Firenze*

#7 SHN torna al VIA! Laboratorio di chiusura *Bruzzano e Villapizzone, Milano*

OSPIT-hello
La foresteria è sempre aperta

LABBRI-CO-LLINA-CO-
PER IL BENE COMUNE

HILL FACTORY

AGRITELA

WORKSHOP 1

27-30 Giugno 2018

LA LOCANDA

Una storia di quartiere

Comunità di Villapizzone, Milano

TEMA DEL WORKSHOP

A partire dal progetto in divenire della Locanda, l'obiettivo è stato condividere con la comunità locale alcune proposte progettuali per costruire l'identità del posto e immaginare strategie di interazione e scambio con gli abitanti del quartiere, finalizzate anche a far emergere lo spirito di impresa dei giovani del territorio; un hub di quartiere, con attività principale di ristorazione, attorno al quale immaginare servizi e attività complementari rispondenti alle esigenze del territorio che esprime oggi nuovi bisogni e desideri.

COMUNITÀ DI VILLAPIZZONE

La Comunità di Villapizzone nasce a Milano alla fine degli anni 70, prima esperienza di MCF, è da sempre punto di riferimento per il territorio. Negli anni ha attivato al proprio interno esperienze di accoglienza abitativa e percorsi di sostegno all'autonomia, anche in rete con i servizi sociali, intercettando persone del quartiere ma non solo. In tempi recenti è nata all'interno della comunità il desiderio di mettersi in gioco in un'attività sociale d'impresa, da attivare oltre il cancello della Villa, per dare al quartiere, privo di spazi informali di socialità, un luogo accogliente dove ritrovarsi. Prende forma l'idea di una Locanda, un luogo aperto di incontro e ristoro, con piccola cucina, da attivare in un negozio storico ormai chiuso da tempo, situato proprio nel centro del quartiere di Villapizzone, a due passi dalla Comunità.

ESPERTI

Marta Mainieri – Cohub Milano
Stefania Sabatinelli – Progetto WeMi
Dipartimento Dastu, Politecnico di Milano
Anna Meroni – Polimi Desis Lab,
Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

REALTÀ TERRITORIALI

I soci dell'Impresa sociale Villapizzone
Il quartiere: abitanti e realtà associative tra i quali la Coop. Sociale Pratica

PARTECIPANTI

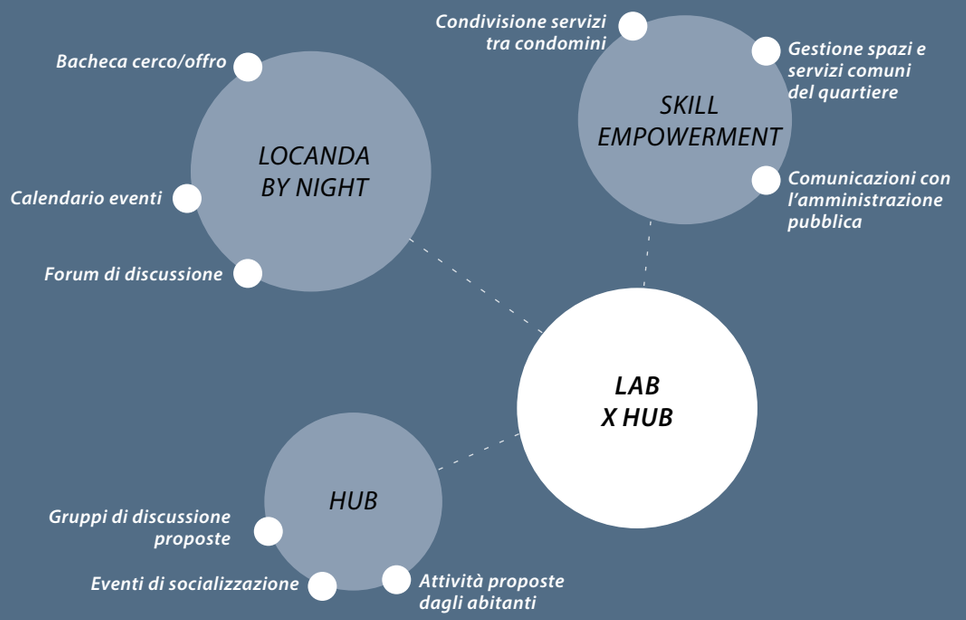
Armando Bottazzo, Stefano Campoleoni, Marina Como, Sara Di Patrizi, Elisa Gatteschi, Emanuela Pioli, Mohamed Said, Veronica Sorato, Sibila Vogli, Elena Volturno, Luana Ruggeri, Carla Lucia Abbondanza, Niccolò Breda, Sara Donati.

PROGETTO SELEZIONATO

LabxHub

La locanda dei giovani per i giovani

Propone attività che daranno vita alla locanda nelle ore serali. Un gruppo di giovani si occuperà della gestione del bar e del coinvolgimento attivo degli abitanti, anche attraverso una programmazione condivisa di eventi. Il gruppo di gestione comprenderà abitanti del quartiere, giovani in tirocinio presso la Locanda e giovani accolti dalla Comunità, che potranno beneficiare così di un'esperienza lavorativa, formativa e socializzante.



ALTRI PROGETTI

SolidariBar

Il cibo che riunisce

Si propone di qualificare l'offerta culinaria della Locanda da un punto di vista etico e solidale, promuovendo la costruzione di rapporti di vicinato attraverso la preparazione e il consumo del cibo. Il menù comprenderà piatti proposti dagli abitanti, si terranno workshop di cucina, tandem linguistici culinari. Sarà inoltre possibile lasciare piatti e caffè sospesi per le persone in difficoltà e si potranno acquistare prodotti solidali e a filiera corta e conoscere i produttori locali.

#ChiediaPietro

Il tuo portinaio di quartiere

La Locanda diventa punto di ritrovo del quartiere e luogo dove vengono erogati servizi di stampo relazionale e di condivisione. Pietro è il referente della portineria di quartiere situata nella Locanda che offre, oltre ai servizi di portineria, una biblioteca degli oggetti, la gestione delle prenotazioni degli spazi della Comunità, una bacheca cerco/offro e una vetrina di promozione per le associazioni del territorio che potranno anche usufruire degli spazi per favorire la creazione di una rete territoriale.

WORKSHOP 2

18-21 Ottobre 2018

VIVERE LE VALLI

Idee e progetti per nuove forme integrate di Ospitalità

Comunità di Berzano, Berzano di Tortona (AL)

E' stato chiesto al gruppo di partecipanti di immaginare, insieme alle comunità locali, pratiche e servizi innovativi di ospitalità, in grado di attrarre un turismo lento – capace di mantenere autentico il territorio delle Valli, con le sue ricchezze naturalistiche, enogastronomiche, culturali – e di abilitare i territori e i suoi abitanti ad accogliere i viaggiatori. I servizi progettati sono stati dunque pensati per dare al turista il tempo di vivere un'esperienza autentica e di condivisione, di creare legami con il territorio e la sua popolazione.
Nelle Valli esistono alcune esperienze di ricettività molto ricche e reti informali al loro contorno che già si attivano per costruire risposte che vanno in questa direzione. La domanda di accoglienza intercettata spesso riesce a creare opportunità anche per realtà minori a gestione familiare e per piccoli produttori agricoli e artigiani altrimenti esclusi da un mercato troppo complesso per essere gestito in autonomia dai singoli. Un pensiero progettuale verso i gestori e i residenti attivi o attivabili è stato tenuto in considerazione nelle sviluppo delle idee. Sono stati coinvolti nel workshop oltre alla Comunità di Berzano, la Cooperativa Valli Unite, un'azienda agricola biologica che offre servizi di ristorazione, ospitalità e un ampio programma di eventi e laboratori e l'Associazione Forestieri, costituita da nuovi abitanti e residenti storici, nata per facilitare l'insediamento di nuove famiglie nel territorio, offrendo un servizio di intermediazione informale per la ricerca di casa ed opportunità lavorative.

COMUNITÀ DI BERZANO

La Comunità di Berzano è stata fondata nel 1998, oggi vi abitano stabilmente 4 famiglie due delle quali hanno avviato nel 2007 l'azienda vinicola "Corte Solidale", orientata alla produzione biologica di vitigni tipici dei colli tortonesi, un vino rispettoso dell'ambiente e delle relazioni che ne hanno accompagnato la nascita. La comunità, oltre agli spazi dedicati a questa attività e ad importanti spazi verdi, dispone anche di una foresteria e un accogliente salone con cucina, destinata all'accoglienza di gruppi.

REALTÀ TERRITORIALI

Associazione Forestieri
Cooperativa Valli Unite
I sindaci di Berzano (AL) e Costa Vescovato (AL)
Realtà imprenditoriali e piccoli produttori locali

PARTECIPANTI

Arianna Mogni, Roberta Gemma, Vincenzo Falvo, Paolo Casarin, Francesca Frisicale, Francesco Bacchetta, Elena D'Elia, Cristina De Lillo, Michele Annesanti, Sara Saracco, Guilherme Appolinario, Giovanni Gregori, Gabriele Scapola, Macaulay Asuma, Claudia Salimbeni, Simone Forni, Camilla Dameri, Nazario Del Buono, Sara Maiorca.

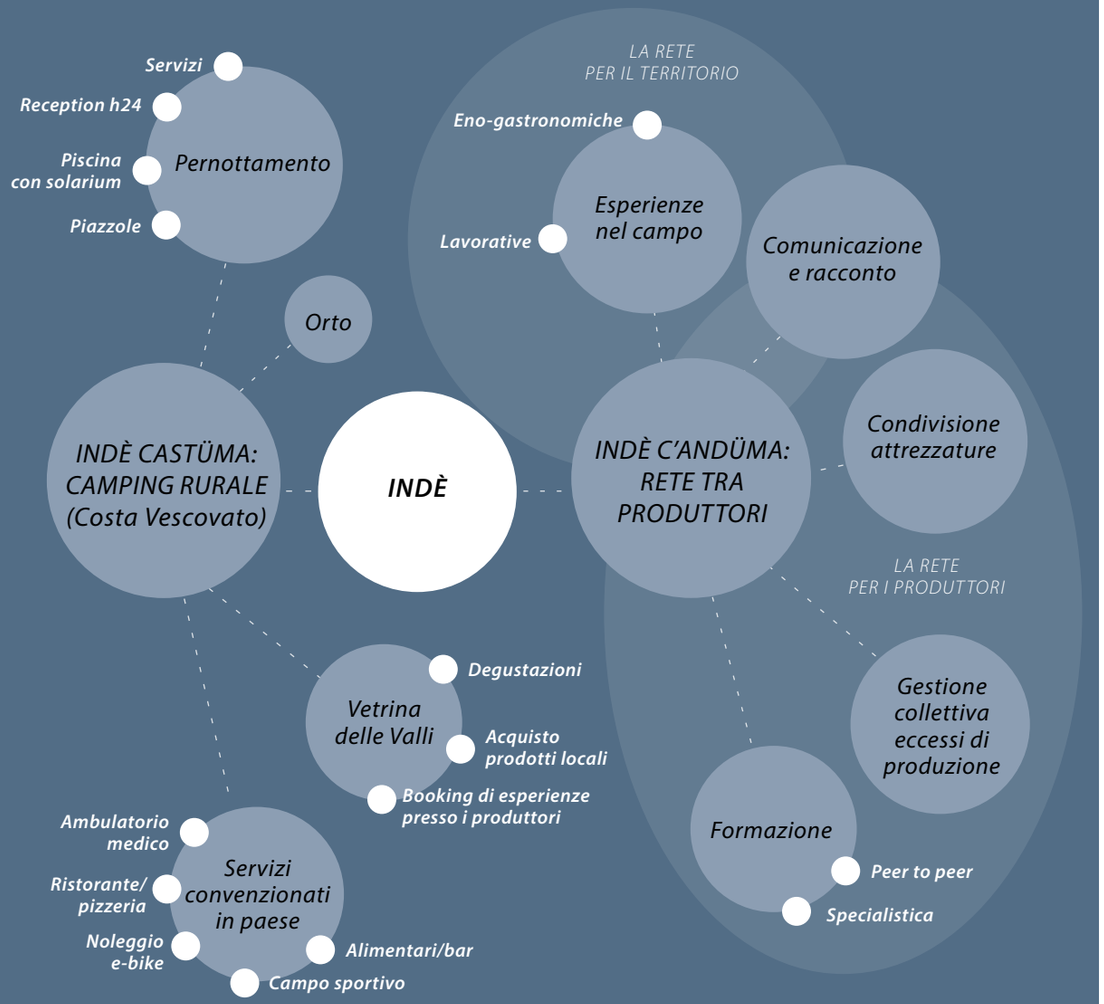
** Foto in alto a sinistra e centrale: copyright @krasivoyy*

PROGETTO SELEZIONATO

Indè

Ospitalità rurale ed esperienziale

Indè (in dialetto locale "dove") – dove parlano le Valli – è un servizio, ma soprattutto un luogo, di ospitalità rurale per i turisti e di vetrina e valorizzazione dei prodotti del territorio: il campeggio sarà infatti il luogo attraverso cui le Valli e i suoi prodotti si racconteranno e promuoveranno agli ospiti. Valorizzare il territorio con una strategia condivisa necessita la costituzione di una rete tra i produttori locali e quindi l'attivazione di servizi volti alla creazione e al mantenimento di questa community.



ALTRI PROGETTI

OSPIT-hello

La foresteria è sempre aperta

La foresteria della comunità di Berzano si trasforma in un ostello che accoglie, secondo i valori dell'ospitalità, della condivisione e dell'accoglienza propri della comunità, turisti che desiderano vivere un'esperienza autentica, rurale e socializzante. Ospit-hello è uno spazio aperto anche agli abitanti locali, per incontrarsi, condividere le proprie esperienze e competenze e organizzare momenti conviviali e culturali.

MiPiaceSeTiMuovi

Il nuovo servizio di mobilità e approvvigionamento nelle valli

A fronte di una mancanza di servizi di mobilità strutturati, gli abitanti delle Valli si sono auto organizzati con pratiche informali. Il progetto struttura e mette a sistema l'esistente per facilitare lo spostamento di merci e persone: una bottega ambulante per l'approvvigionamento di cibo e la richiesta di informazioni per turisti e abitanti; Taxi rider per rendere il tempo dello spostamento un'esperienza di scoperta del territorio e una Vladacar per una modalità sicura di autostop.

WORKSHOP 3

4-7 Aprile 2019

COLTIVARE INSIEME

Dalla produzione agricola allo sviluppo di comunità

Il Casale Vecchio, Roma

TEMA DEL WORKSHOP

Ispirandosi al modello della CSA (Community supported agricolture), la comunità del Casale e l'azienda agricola ad essa collegata stanno sviluppando un'esperienza concreta di produzione comunitaria. L'obiettivo è creare uno spazio di produzione che possa aggregare attorno a sé singoli cittadini, realtà locali o gruppi informali che approvando pienamente le finalità del progetto e interessati a beneficiare dei suoi frutti, siano disposti a sostenerlo e a condividerne i rischi, sia in termini economici che attraverso un coinvolgimento attivo, come forza lavoro, nelle diverse fasi di produzione. L'agricoltura urbana e periurbana ha un potenziale enorme nello sviluppo delle economie delle città ma è anche un ambito dalla grande valenza sociale, capace di aggregare persone, di creare luoghi di formazione e d'integrazione, di diffondere una cultura ambientale, prima ancora che agricola, rispettosa della natura e dei suoi ritmi. il lavoro dei partecipanti al workshop è stato indirizzato a produrre idee di servizi e attività a supporto e completamento di tale percorso, in grado di innescare relazioni di valore e processi di scambio con il territorio limitrofo e la città, valorizzando le opportunità e le risorse che il Casale possiede, in termini di paesaggio, spazi, attività e relazioni già in essere.

IL CASALE VECCHIO

Il Casale vecchio è un'esperienza abitativa comunitaria nata nel 1995, ne fanno parte 12 famiglie di cui 4 afferenti a MCF. Situata a ridosso del Parco archeologico di Veio, appena fuori dal Grande Raccordo Anulare si articola attorno ad un casale cinquecentesco, antica stazione di posta. Dispone di un'ampia riserva verde, prevalentemente occupata da vegetazione spontanea, e di diversi ettari di terreno agricolo, in parte utilizzati per una produzione destinata alla vendita, in parte come orti condivisi. Da poco è stata avviata un'attività di Community Supported Agriculture che punta a coinvolgere maggiormente il territorio nella produzione agricola.

ESPERTI

Carlo Cellamare - Professore di Urbanistica
presso l'Università Sapienza, Roma
Giovanni Caudo - Presidente del Municipio Roma III,
Professore di Urbanistica presso Roma Tre

REALTÀ TERRITORIALI

Gruppo di ortisti del Casale.
Associazione Equologica
Cooperativa CSA (Community Supported Agriculture) Semi di Comunità
Cooperativa Agricola Co.r.ag.gio

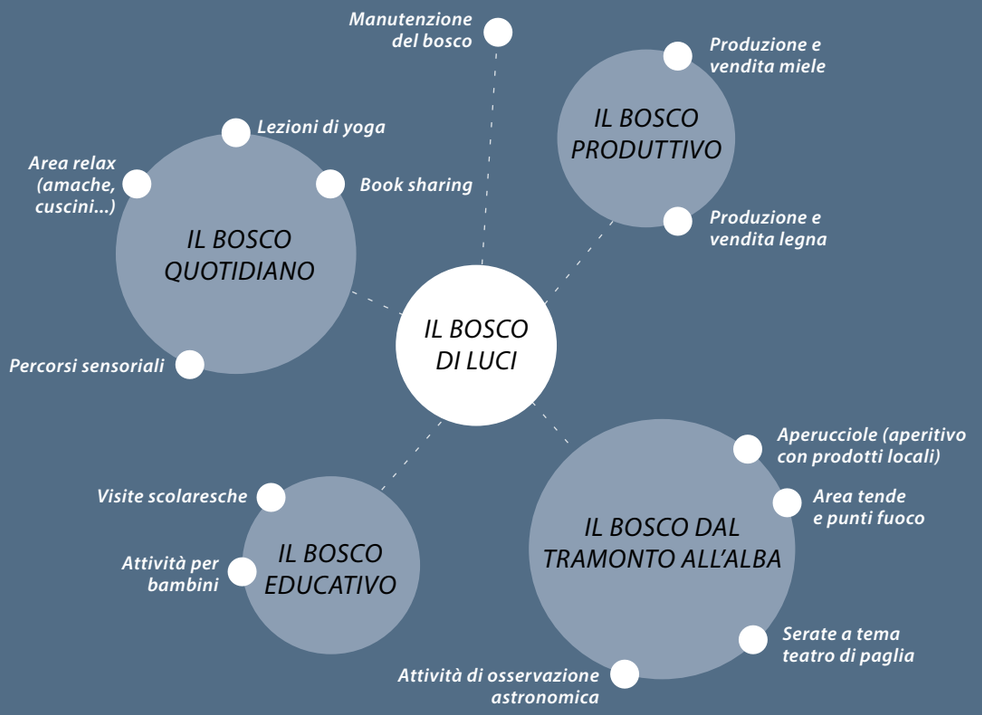
PARTECIPANTI

Sara Donati, Lorenzo Tarantini, Lucia Chaoloin, Viviana De Angelis, Giulia Guadagni, Simona Pompili, Anna Esperança Dos Santos, Flaminia Bandiera, Daria Bruni, Gabriele Bianchi, Joseph Alan Valia, Andrien Lavacherie, Filippo Manaresi, Giulia Lamolinara, Ornella Rastoll, Eleonora Lupino, Laura Guerrieri, Valeria Giorgi, Giulia Guadagni.

PROGETTO SELEZIONATO

Bosco di Luci
In fuga dalla città

Da alcuni spazi aperti inutilizzati del Casale tra i quali il bosco, nasce Bosco di luci, un progetto che intende rendere il Casale più attrattivo, cogliendo la difficile sfida di connettere la frenetica città con la campagna, offrendo un luogo in cui leggere, studiare, rilassarsi, trascorrere un weekend in mezzo alla natura, e dove i bambini possano vivere esperienze educative.



ALTRI PROGETTI

Agrisosta
Il Casale come stazione di sosta

Il Parco di Veio e la via Francigena costituiscono un patrimonio ancora poco valorizzato confinante con il Casale. Agrisosta, attraverso un'offerta di servizi di ricettività ed esperienziali, intercetterà pellegrini e turisti, che usufruiranno di vitto e alloggio negli spazi del Casale e che potranno nel mentre vivere momenti di condivisione con la Comunità o partecipare a percorsi guidati naturalistici-archeologici e socio-agricoli alla scoperta dei dintorni auto organizzati dagli abitanti della zona.

Agritela
Rete di accesso al cibo locale

Agritela, attraverso la condivisione di risorse tra i produttori locali, crea una rete di vendita e distribuzione diffusa; gli hotspot agricoli, tra cui il Casale, permettono l'accesso ad un'offerta di cibo completa e ad attività di educazione ambientale e naturalistica, di scoperta della filiera produttiva, di condivisione dei saperi e di convivialità. L'organizzazione è condivisa tra i produttori e una piattaforma online costituisce il punto di accesso attraverso cui i cittadini possono trovare gli hotspot e le attività più vicini a loro.

WORKSHOP 4

4-7 Aprile 2019

CREARE INSIEME

Spazi ibridi di produzione urbana

Collina del Barbagianni, Roma

TEMA DEL WORKSHOP

La Collina è un luogo del fare, un laboratorio a cielo aperto, dove l'immaginazione trova spazio concreto per espandersi: attrezzature, utensili, materiali e manufatti, segno di esperienze di produzione presenti e passate, affollano e vivacizzano lo spazio aperto comune. I valori di apertura, alla base dello spirito comunitario, prendono in questa esperienza di vita forme sempre differenti che fanno cambiare rapidamente composizione alla Comunità e aspetto ai suoi spazi, per adattarsi alle diverse esigenze di accoglienza che le famiglie raccolgono. Assecondando questa propria inclinazione, il gruppo di famiglie sta ragionando alla ristrutturazione e riattivazione di alcuni spazi che, a partire dalla produzione di beni in senso stretto, possa ampliarsi a quella di servizi, in grado di offrire cultura e formazione creando opportunità di crescita per la Comunità stessa e per il territorio. La Comunità sente il bisogno di coinvolgere la collettività e lo fa offrendo le proprie risorse in termini di spazi, attività ed impegno. I partecipanti hanno lavorato a partire da questi stimoli, immaginando idee di servizi con una forte componente collaborativa, rivolte soprattutto ai giovani, intesi come possibili attivatori e fruitori di spazi per l'autonomia e la libera espressione. Modelli organizzativi aperti per costruire legami forti di collaborazione con il territorio che in questo caso più che mai assumono il significato di co-produzione.

COMUNITÀ LA COLLINA

La comunità si trova alla periferia nord di Roma all'interno del Municipio 3, a ridosso del GRA. La città densa, residenziale e popolare, lambisce i margini della collina dove vivono le famiglie. La collina appartiene ad un Ordine religioso che ha rilevato una proprietà privata composta da una residenza signorile e le sue pertinenze di servizio. Le suore della Congregazione Pie Venerini hanno stabilito nell'edificio nobile la loro sede romana che utilizzano per permanenze temporanee e affidato dal 2010 alla Comunità di famiglie l'uso di alcuni edifici annessi che, ristrutturati e rifunzionalizzati, accolgono oggi stabilmente 4 famiglie. La Collina appare come un luogo in transizione, uno spazio vivo in cerca di definizione con tante potenzialità e numerose esperienze progettuali avviate, come quella del Closieu, uno spazio di libera espressione artistica, e di Versidilegno un laboratorio di riciclo creativo.

ESPERTI

Carlo Cellamare – Professore di Urbanistica
presso l'Università Sapienza, Roma
Giovanni Caudo – Presidente del Municipio Roma III,
Professore di Urbanistica presso Roma Tre

REALTÀ TERRITORIALI

Congregazione Maestre Pie Venerini, Roma
Casale Podere Rosa – Centro culturale locale
Kaos – Residence Sociale
Scuola della Seconda Opportunità, Napoli
SpinTimeLabs – Residence sociale
Redazione del giornale di quartiere Municipio 8

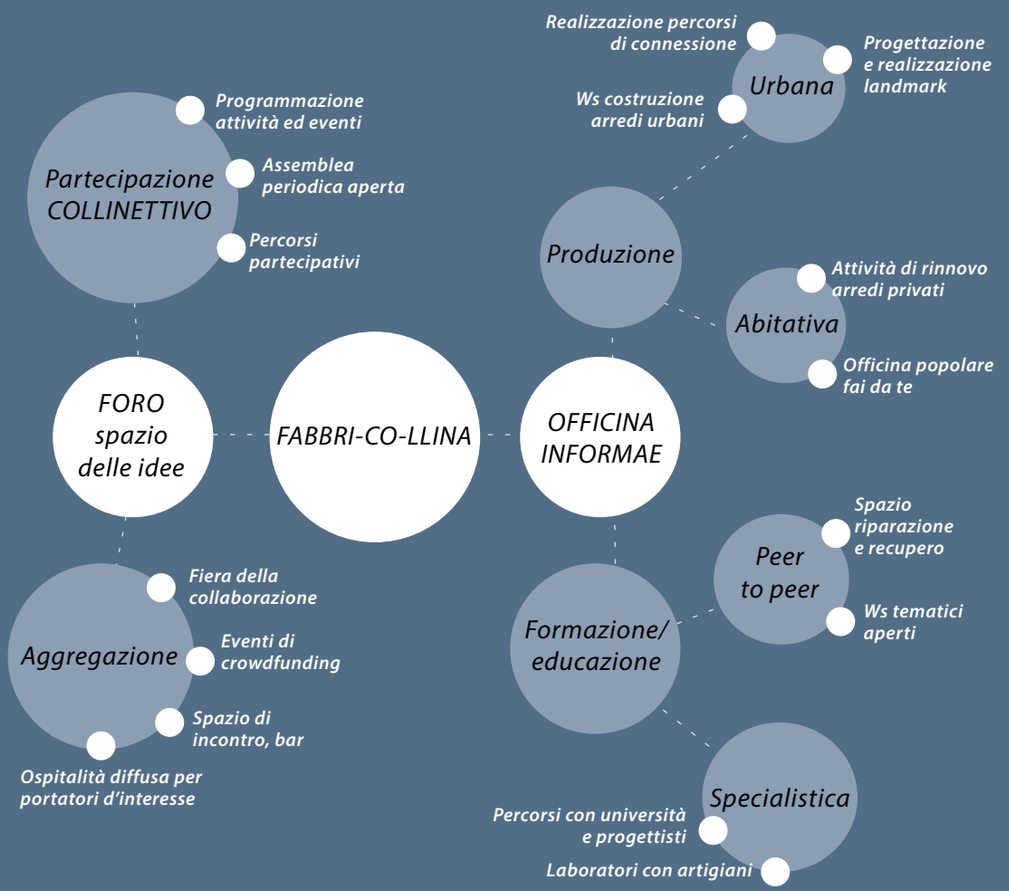
PARTECIPANTI

Agie Galicy, Anahita Aryan, Barsegh Nersesyan, Cecilia Balsi, Chiara Salvitti, Fabrizio Fanasca, Federico Lo Re, Filippo Benedetti, Gabriele Parisi, Laura La Volpe, Lisa Carignani, Ludovico Borrelli, Marina Volpe, Marino Moschella, Mario Dante, Marta Balsi, Sara Zarelli, Saverio Inti Carrara, Silva Taviani, Silvia Faraglia, Simone Fiocco, Valentin Cassagne, Filippo Spagnoli.

PROGETTO SELEZIONATO

Fabbri-co-llina
Per il bene comune

L'autorganizzazione degli abitanti attorno ad obiettivi comuni ha prodotto in città esperienze di grande valore. Fabbri-co-llina si propone di portare a scala di quartiere questo approccio incentivando azioni di riqualificazione di spazi di quartiere e di sostegno alle esigenze dei suoi abitanti, portando all'esterno alcune pratiche di MCF. Un'agenzia di quartiere sulla collina in grado di informare, orientare e offrire strumenti di sostegno alla partecipazione.



ALTRI PROGETTI

Barbarò
Cerco/Offro Solidarietà

Dall'incontro con il contesto multietnico nasce Barbarò: un servizio di valorizzazione e sostegno alla multiculturalità che organizza gli spazi liberi come un luogo aperto e ibrido dove organizzare una biblioteca multiculturale, sessioni di racconto della tradizione ed eventi di avvicinamento e comprensione delle culture, oltre allo sviluppo servizi di supporto alla quotidianità e alcune opportunità di lavoro per persone in situazioni di difficoltà.

Hill Factory
La Collina del fare bello

Roma espelle progressivamente i suoi abitanti dal centro verso la periferia, limitandone spesso la mobilità all'interno del proprio quartiere suburbano di riferimento. Dal presupposto che la Bellezza debba essere accessibile a tutti, Hill Factory propone di trasformare la Collina in uno spazio riconosciuto dal quartiere come luogo di aggregazione e di espressione popolare, dove sviluppare progetti artistici che facciano della Collina un nuovo centro fuori dalla città.

WORKSHOP 5

21-23 Giugno 2019

ABITARE IL QUARTIERE

Dal cohousing ai servizi collaborativi di vicinato

Comunità Camminando – Cohousing Ecosol, Fidenza (PR)

TEMA DEL WORKSHOP

I cohousing, così come le Comunità di famiglie, collocati in contesti urbani entrano in relazione con il quartiere con un approccio inclusivo e propositivo, in modi molto vari: aprendo i propri spazi comuni ad associazioni e abitanti del quartiere, prendendosi cura di spazi pubblici limitrofi, organizzando attività sociali e culturali. A partire da alcune esperienze virtuose in questa direzione, ci siamo chiesti durante il workshop come far sì che il cohousing rappresenti non solo un erogatore di servizi per il quartiere, ma anche un innesco e un'infrastruttura per l'attivazione di pratiche e servizi collaborativi che coinvolgano l'intero vicinato.

Il contesto di riferimento è stato quello del quartiere Europa di Fidenza, dove si trova la comunità di Ecosol. Un quartiere che può essere esempio di tanti quartieri simili delle nostre città, lottizzazioni recenti, prive di servizi, di spazi di aggregazione e di tessuto sociale. Alcuni processi partecipativi avviati dal Comune di Fidenza, come un percorso finalizzato alla co-progettazione del verde di quartiere - cui ha preso parte anche Ecosol - hanno innescato relazioni virtuose tra gli abitanti e dato una spinta molto significativa che non ha però saputo mantenersi e generare una vera e propria comunità capace di avviare nuove iniziative e progettualità più solide nel quartiere.

COMUNITÀ CAMMINANDO

Il Cohousing Ecosol rappresenta un'esperienza abitativa mista, dove trovano spazio la comunità Camminando e altre famiglie che, pur non abbracciando i valori di MCF, hanno scelto di vivere in un contesto collaborativo e solidale. L'edificio è di recente costruzione (2007) ed è stato progettato con un'attenzione particolare alla sostenibilità ambientale. Le scelte costruttive ed impiantistiche, coadiuvate da un uso attento e consapevole che gli abitanti fanno degli spazi propri e condivisi, rendono a tutti gli effetti Ecosol un edificio passivo, in grado cioè di mantenersi in equilibrio energetico con l'ambiente scambiando senza consumare risorse.

ESPERTI

Francesco Berni – Comune di Reggio Emilia
Francesca Marconi – Distretto di Economia Solidale Parma
Paola Serventi – Laboratorio Cohousing
Valentina Zaro – Fondazione Housing Sociale
Franco Amigoni – Comune di Fidenza, *assessore allo sviluppo economico, ambiente, processi partecipativi ed innovazione*

REALTÀ TERRITORIALI

Comitato del Quartiere Europa

PARTECIPANTI

Damiano Maffeo, Irene Ieri, Rossana Scita, Sara Donati, Eugenia Sacco, Claudia Nicoletta, Maria Causarano, Giulia Romagnoli, Serena Miccoli, Bianca Turati, Noemi Sponticcia, Armando Bottazzo.

PROGETTO SELEZIONATO

Quartiere Attivo

I progetti dei 3 gruppi sono convogliati in un progetto unitario

Dalla necessità di incontrarsi in spazi condivisi, riunirsi per collaborare e prendere decisioni insieme è emersa l'idea di una piattaforma di quartiere come luogo online e offline di aggregazione di attività e servizi che potranno articolarsi e svilupparsi nel tempo. La piattaforma online è uno spazio in cui gli abitanti possono vedere e costruire un calendario condiviso di eventi e attività, scambiare oggetti e competenze, avviare discussioni tematiche e gestire i servizi condivisi. Nell'attivazione di questa piattaforma Ecosol giocherà un ruolo strategico, con la messa a disposizione dei propri spazi comuni per incontri e con l'animazione iniziale di un calendario di eventi socializzanti che facilitino la creazione di comunità nel quartiere. La piattaforma con il tempo sarà anche lo strumento attraverso cui creare discussioni e gruppi di interesse attorno a nuove proposte per il quartiere, come l'installazione di una casa dell'acqua o la creazione di una nuova area attrezzata.

WORKSHOP 6

11-14 Luglio 2019

DAL COLLE AL PIANO

Idee e progetti di connessione tra reti e territorio

Comunità In Cammino, Firenze

TEMA DEL WORKSHOP

Il territorio di riferimento, Quartiere 5 Statuto-Rifredi è un'area della città di Firenze molto ricca di associazioni, gruppi ed esperienze di cittadinanza attiva; alcune storiche e radicate nella tradizione popolare e operaia di questo pezzo di città, altre di nuova formazione, segno della permanenza di una grande vitalità sociale e della nascita di un rinnovato impegno verso il quartiere e i suoi abitanti. Grazie all'azione dei tanti gruppi, organizzazioni non profit e anche alcune realtà private e commerciali, non è raro trovare proposte di attività e servizi che sperimentano nuove funzioni temporanee o creano occasioni di progettazione, incontro e riflessione attorno ai temi della sostenibilità sociale ed ambientale. Il laboratorio si è dunque orientato non tanto alla progettazione di nuovi servizi, quanto piuttosto alla costruzione di progettualità che fossero soprattutto occasione per sperimentare nuove forme di connessione tra le reti. Gestioni condivise finalizzate alla co-produzione di servizi, alla contaminazione di metodi ed approcci e all'apertura a nuove opportunità, anche guardando al coinvolgimento di persone e gruppi che oggi, per motivi diversi, sono esclusi o faticano a costruire una connessione stabile con il territorio e le sue risorse (migranti, turisti, city user, lavoratori attivi, …).

COMUNITÀ IN CAMMINO

Nel 2014 le famiglie hanno avuto in comodato d'uso la villa padronale di Montughi, annessa alla Chiesa di San Martino e suoi i terreni di pertinenza, per realizzare un luogo di accoglienza con una forte connotazione di apertura verso il territorio. La canonica, in stato di abbandono da tempo, è diventata la sede della comunità di famiglie "In Cammino" e dell'Associazione "Amici di San Martino", le due realtà abitano e manutengono la villa e i terreni, gestiscono gli spazi comuni, promuovono eventi formativi, sociali e culturali.

ESPERTI

Rita Duina, Elisa Pacchierotti, Marco Berni – Co-design Toscana

REALTÀ TERRITORIALI

Quartiere 5
Mani Tese – ONG
Associazione Firenze Statuto in Transizione
Cospe – ONG
Associazione Amici della Terra
Associazione Nature Artistiche
Casa del Popolo del quartiere Statuto
Associazione Trisomia 21, Milleluci cafè
Associazione Le Piagge

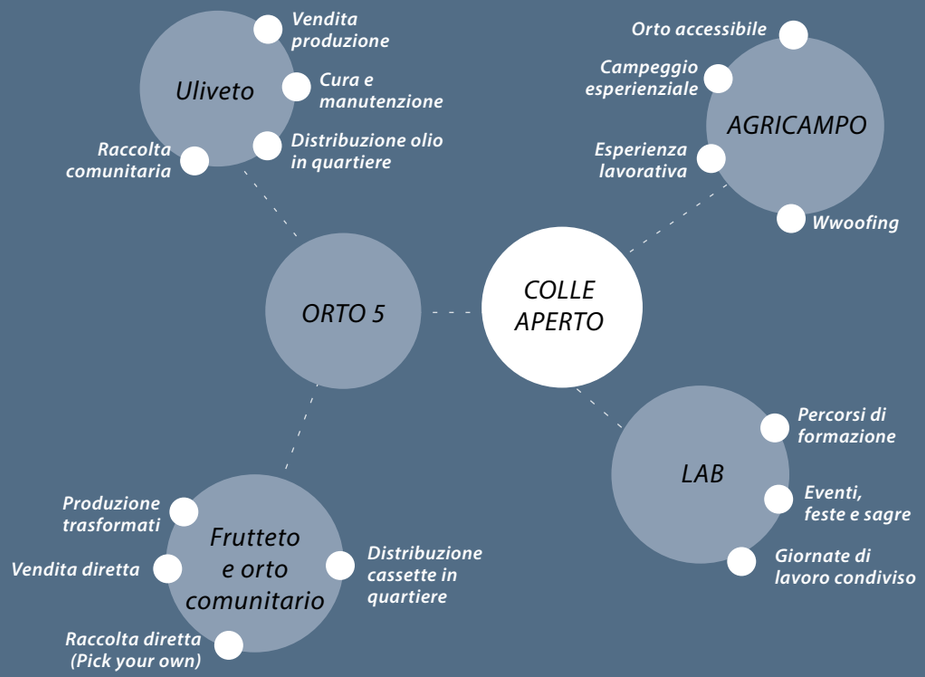
PARTECIPANTI

Amalia Barrientos, Elena Nardiello, Elisa Bertini, Gabriele Leonardi, Gaia Giuliani, Lapo Chittaro, Luca Bonacina, Margherita Paccosi, Riccardo di Biase, Sabrina Savoca, Sara Donati, Valentina Guetta.

PROGETTO SELEZIONATO

Colle Aperto

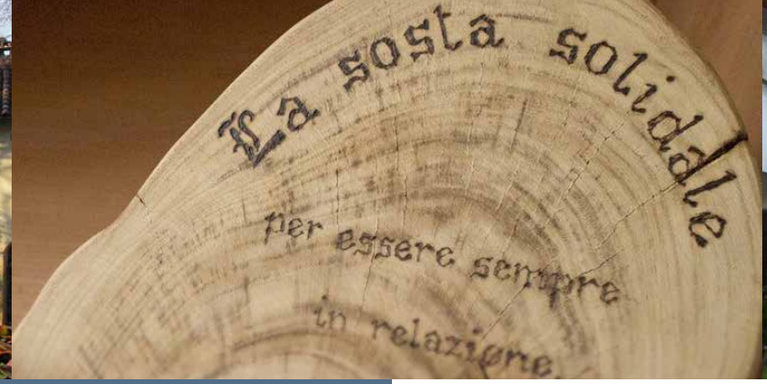
Da un territorio con aree verdi inutilizzate, ricco di realtà attive non interconnesse tra loro e un luogo dove i turisti non arrivano sebbene situato in una delle città più turistiche d'Italia, Colle Aperto propone una struttura di accoglienza per un turismo leggero e lento, un'attività produttiva che favorisce un'agricoltura locale e sostenibile e un luogo dove trovarsi, fare rete e partecipare ad eventi prevalentemente di quartiere.



ALTRI PROGETTI

Oltre

Ecomuseo urbano dell'innovazione sociale

Oltre è un Ecomuseo. Si propone come Museo del domani del Quartiere Statuto, una vetrina per le associazioni che propongono stili di vita eco sostenibili, sperimentazione e ricerca in questa direzione, a partire da un modello di scambio con il Museo Stibbert, luogo ricco di storia con un'offerta ancora da sviluppare di apertura al territorio. La proposta dell'ecomuseo si basa su un modello partecipato, costruito dalla proattività del territorio e che abbia punti di fruizione diffusi all'interno di un percorso che valorizzi le progettualità attive e che favorisca la creazione di rete.

WORKSHOP 7

15-17 Novembre 2019

SHN TORNA AL VIA!

Laboratorio di chiusura

Comunità di Bruzzano e Villapizzone, Milano

Pensato con l'obiettivo di dare un'ulteriore spinta alle idee e per avviare processi di effettivo sviluppo e realizzazione delle proposte più promettenti, l'ultimo workshop ha invitato tutti i partecipanti e i rappresentanti delle comunità ad accompagnare le idee selezionate nelle 6 tappe di progetto. I partner, con il contributo di Polihub, incubatore d'impresa del Politecnico di Milano, e attraverso una speciale sessione di mentorship con esperti esterni del settore, hanno supportato i gruppi nelle giornate di laboratorio nell'adottare un approccio imprenditoriale valutando la sostenibilità generale delle idee e la fattibilità di alcuni prototipi di servizio.
I moduli formativi proposti da PoliHub hanno infatti avuto l'obiettivo di supportare i team nello sviluppo imprenditoriale dei progetti di innovazione sociale già ideati nel corso dei workshop precedenti. Al termine del loro percorso, i team partecipanti nello specifico hanno potuto: formalizzare la *value proposition* dei loro progetti e definire il target a cui sono rivolti; definire le ipotesi alla base del "funzionamento" del loro progetto imprenditoriale; pianificare le modalità di validazione delle proprie ipotesi per portare a realizzazione il loro progetto; impostare una prima ipotesi di sostenibilità economica.

Anche in occasione di quest'ultimo workshop sono stati 3 giorni di lavoro, confronto, condivisione e festa, perché questo momento di chiusura ha voluto essere l'occasione per scambiare le esperienze vissute e confrontarsi sui percorsi fatti e futuri, provando a identificare gli elementi vincenti ed i punti di forza che fanno di Socialhousenet una reale proposta capace di attivare giovani e territori. Un modello esportabile e propositivo che, attraverso la progettazione ed il design di servizi collaborativi, vuole dare concreta attenzione alle pratiche della condivisione, trasformandole in reale occasione per costruire comunità, sviluppare legami di prossimità, creare innovazione sociale ed avviare attività imprenditoriali.

04

(IN)CONCLUSIONI

E poi?

Una ricetta ben riuscita

Staff

E POI?

Mentre ci accingiamo alla chiusura dei lavori, Socialhousenet silenziosamente continua. Le migliori idee emerse dal workshop finale verranno accompagnate verso un ulteriore percorso di perfezionamento, con l'obiettivo di accedere a risorse che possano portare ad una reale concretizzazione delle proposte nei territori, rendendole fattibili e sostenibili, grazie al supporto delle comunità di famiglie. I progetti selezionati e chi tra i partecipanti vorrà portarne avanti la realizzazione, saranno accompagnati da tutor esperti di Polihub che affiancheranno i gruppi nella preparazione di una campagna di crowdfunding o nell'affinamento del progetto, in vista di una candidatura a bandi nazionali orientati allo sviluppo territoriale e all'innovazione sociale.

UNA RICETTA BEN RIUSCITA

La sfida di Socialhousenet è stata quella di costruire il giusto mix di ingredienti, capace di generare un'esperienza formativa e di crescita personale per i giovani talenti, ma anche processi di innovazione sociale nei territori ospitanti. Gli ingredienti che abbiamo già citato – il metodo progettuale opportunamente adattato, il gioco come strumento di conoscenza e apprendimento, le comunità con le loro pratiche di accoglienza e convivialità, i giovani con le loro esperienze e competenze eterogenee, i territori ricettivi e partecipativi – hanno saputo amalgamarsi al meglio e portare risultati anche inaspettati, spingendo i gruppi e i singoli partecipanti oltre i loro limiti e le loro consuetudini. Al di là dei numeri, abbiamo visto infatti lavorare fianco a fianco giovani ingegneri e ragazzi fragili delle periferie, agricoltori e designer della comunicazione, attivisti e neet senza perdere l'attenzione di nessuno e senza che nessuno fosse escluso. L'incontro di competenze diverse e talenti dall'elevato potenziale con contesti abitativi collaborativi situati in territori dinamici ed interagenti, ha costituito, infatti, un mix ad alta capacità progettuale, e, per noi, il traguardo di aver fatto vivere un'esperienza intensa ed inaspettata a tutti i partecipanti. Un'esperienza arricchente anche per le comunità, che hanno saputo cogliere questa opportunità per attivare nuove relazioni sul territorio, sperimentare modi inconsueti di progettare e contaminarsi con persone e realtà anche molto distanti da loro. Anche se Socialhousenet giunge al termine, lascia in eredità a tutti i partecipanti e le realtà coinvolte la ricetta per continuare a mixare i vari ingredienti e portare quindi avanti i processi generativi e di innovazione sociale innescati in questi 20 mesi di progetto e attivarne di nuovi in altri territori.

UNA RETE DI FORME ALTERNATIVE DI ABITARE E DI PRATICHE PROMETTENTI PER L'INNOVAZIONE SOCIALE.
UNA PROPOSTA DOVE I TALENTI DEI GIOVANI POSSONO TROVARE CASA.
QUESTO È SOCIALHOUSENET.

STAFF

Mondo Comunità e Famiglia

Pietro Piccinini, laureato in Scienze Statistiche, dal 2007 vive con la sua famiglia in una comunità di famiglie di MCF in provincia di Bergamo. Dal 2015 lavora per l'associazione MCF accompagnando e supportando le diverse esperienze abitative, lavorative e di condivisione, occupandosi prevalentemente di progettazione, comunicazione, gestione degli immobili e promozione di eventi culturali e formativi.

Francesco Cottatellucci, Communication Manager con il vizio della montagna. Dopo la laurea triennale ha fondato e si è occupato della comunicazione di un brand sportivo. Dal 2018 lavora anche come free lance in ambito comunicazione e gestione contenuti con un focus particolare sui social media per altri progetti.

POLI.design

Chiara Galeazzi, Architetto, collabora dal 2009 con il gruppo Polimi-DESISLab interno al Dipartimento di Design del Politecnico di Milano sviluppando, progetti di ricerca applicata e didattica attorno al tema dell'innovazione sociale e dei servizi collaborativi. Ha esperienza nell'ideazione e gestione di processi di co-design rivolti a gruppi e comunità, con una specifica attenzione all'applicazione in ambito abitativo.

Chiara Gambarana, Service Designer, si occupa in particolare di ricerca sull'abitare collaborativo, accompagnamento di comunità di abitanti e co-progettazione di spazi e servizi collaborativi. Conduce inoltre esperienze formative sul service design, workshop di co-design e accompagna enti del terzo settore nei processi di innovazione sociale.

Eleonora Brambilla, Service Designer, ha collaborato come Service e Visual Designer presso HousingLab, supportando attività di progettazione di servizi e di diffusione di buone pratiche di abitare collaborativo; con Collaboriamo ha avuto modo di approfondire temi legati all'economia collaborativa, alla costruzione di community e al platform design, occupandosi di attività di co-design volte alla creazione e all'implementazione di servizi collaborativi. Oggi si occupa di ricerca e progettazione di servizi in ambito sociale in un'agenzia internazionale specializzata in service design.

Fondazione Politecnico di Milano

Stefano Sanna, laureato in Architettura, dal 2017 collabora con l'Area Formazione, Competenze, Responsabilità Sociale e Digital Learning and Collaboration della Fondazione Politecnico di Milano per la quale sviluppa e contribuisce ad implementare progetti inerenti ai temi dell'apprendimento continuo e della validazione delle competenze.

Play Res

Ilaria Mariani, PhD in Design, Ilaria è docente a contratto presso la Scuola di Design e assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano. Progetta, indaga e insegna sistemi di comunicazione complessi, in particolare giochi (fisici, digitali e ibridi) e narrazioni interattive, occupandosi inoltre di valutare il loro impatto e la loro efficacia nel trasferire significati, combinando ricerca qualitativa e quantitativa. Fa parte del direttivo di Play Res dal 2018.

Anca Serbanescu, laureata nel 2018 in Design della Comunicazione presso il Politecnico di Milano, con una tesi sulla promozione territoriale attraverso il cicloturismo, sta svolgendo un dottorato di ricerca presso il Politecnico di Milano, indagando le pratiche e sistemi di apprendimento dell'intelligenza artificiale basate sulla narrazione.

Paolo Busi, è attore, docente di improvvisazione teatrale e formatore. Docente dal 1996, ha insegnato in svariati paesi europei; dal 2014 è uno dei docenti certificati SNIT (Scuola Nazionale di Improvvisazione Teatrale). Ha pubblicato "Diversity, Difference and the Art Of Making Mistakes", contenuto in "The Art Of Making Mistakes". Docente nella Scuola Di Fallimento di Play Res con la quale collabora dal 2017, è attivo nella formazione aziendale, nella formazione di docenti e alunni della scuola primaria.

Staff di supporto

Giuseppe Anello, siciliano nato a Varese, residente a Trieste si diploma nel 2000 in pittura all'Accademia di Belle Arti di Brera (MI). Il suo lavoro spazia tra pittura, fotografia e video. Attualmente collabora con Drop Out, associazione culturale che si occupa di formazione e promozione audiovisiva.

Chiara Barzaghi, laureanda in Digital and Interaction Design al Politecnico di Milano, si occupa prevalentemente di studiare l'utente per capirne i bisogni e migliorarne l'esperienza nell'interazione con prodotti e servizi. Durante gli studi al Politecnico, viene inoltre in contatto con il mondo delle esperienze ludiche e gamificate, che la hanno coinvolta in diversi progetti e stage nell'ambito.

Susanna Berra, laureanda in Digital and Interaction Design al Politecnico di Milano, si occupa di storytelling interattivo tramite social media. Ha lavorato inoltre su esperienze gamificate nell'ambito di collaborazioni con il Dipartimento di Design.

INFORMAZIONI SUL PROGETTO

SITO

socialhousenet.altervista.org

Visita il sito per ulteriori dettagli sul progetto: immagini, interviste ai suoi protagonisti, risultati ottenuti.

FACEBOOK

Socialhousenet

Visita la nostra pagina Facebook per vedere cosa è successo.

INSTAGRAM

@socialhousenet

Per accedere collegati al tuo profilo Instagram e scansiona l'immagine selezionando la voce "Nametag" dal menù.

YOUTUBE

Socialhousenet

Visita il nostro canale YouTube per vedere cosa è successo nei workshop e ascoltare le interviste dei suoi protagonisti.

PARTNER DI PROGETTO

MONDO DI COMUNITÀ E FAMIGLIA
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE

POLI.DESIGN
FOUNDED BY POLITECNICO DI MILANO

Fondazione Politecnico di Milano

PLAYRES

"Socialhousenet è un progetto finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Gioventù e del servizio civile nazionale"

Presidenza del Consiglio dei Ministri
DIPARTIMENTO DELLA GIOVENTÙ E DEL SERVIZIO CIVILE NAZIONALE