



capacityes

UNA CITTÀ IN TESTA

Children Against Poverty Awake the CiTy Education System





capacityes

UNA CITTÀ IN TESTA

Children Against Poverty Awake the CITY Education System



CAPACITyES – Children Against Poverty Awake the CITy Education System

UIA 04-230

Inizio 1.09.2019 – Fine 31.08.2023

Valore del progetto 6 milioni di euro, di cui 4,8 provenienti da fondi FESR attraverso l’iniziativa UIA – Urban Innovative Actions

Urban Innovative Actions (UIA) è un’iniziativa dell’Unione europea che fornisce alle aree urbane di tutta Europa risorse per testare soluzioni nuove e non provate per affrontare le sfide urbane. Con i progetti che sostiene, UIA sta generando conoscenze tematiche e operative per ispirare la progettazione e l’implementazione di future strategie e progetti che promuovono lo **sviluppo urbano sostenibile**. Il progetto CAPACITyES è una di queste.

The contents of this publication are the sole responsibility of the CAPACITyES consortium and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Union and the Urban Innovative Actions (UIA) are not responsible for any use that may be made of the information it contains.

La presente Pubblicazione è stata realizzata da
Marina D’Odorico, Guia Gilardoni, Elena Giunta, Giulia Landi

© Copyright CAPACITyES – Children Against Poverty Awake the CITy Education System

Progetto grafico e impaginazione: Marta Carraro

ISBN 9788831443333

INDICE

Contesto 9

La città ed il quartiere Borgo Palazzo e alle Valli 11

Povertà educativa.....14

Progetto 17

Il Co-design 20

Le attività di codesign all'interno del WP dedicato al co-housing..... 22

Le attività di codesign per l'Hub for Kids 27

Il consorzio di CAPACITyES..... 28

Cohousing 31

Hub for Kids..... 44

Il viaggio di Ulisse, occasioni di dialogo dai muri della città..... 53

Trasferibilità e sostenibilità 67

LOREDANA POLI

Assessora Istruzione, formazione, università, sport e tempo libero, politiche per i giovani, edilizia scolastica e sportiva



"Il progetto UIA CAPACITyES è stato un formidabile strumento per intervenire sui temi delle povertà urbane, in particolare le povertà educative, al centro delle politiche della nostra Città. L'Amministrazione, in collaborazione con alcune organizzazioni del territorio, ha tracciato un percorso di condivisione e pianificazione, mettendo al centro i più giovani, le famiglie, i bambini e i ragazzi, ciascuno dei quali ha potuto mettere a disposizione della comunità le proprie risorse.

Sono soddisfatta dei processi che CAPACITyES ha attivato: il percorso di co-progettazione ha prodotto delle idee - e quindi delle possibilità per i bambini e le bambine della nostra città - che non ci aspettavamo e che hanno permesso di avviare una serie di percorsi educativi estremamente innovativi e sperimentali".

MARCELLA MESSINA

Assessora Politiche sociali



"Il progetto CAPACITyES che si avvia alla conclusione lascia un'importante eredità alla città. In particolare, l'idea della comunità educante nella quale nessun soggetto sociale viene escluso è emersa tra le famiglie che hanno preso parte al progetto; ogni soggetto è coinvolto e può ripensare il proprio ruolo all'interno di una collettività aperta e plurale. Partendo da queste dinamiche, emerse in modo vincente dal progetto, sono convinta che si possa incidere sulla qualità della vita dei cittadini, anche dei più fragili, con l'obiettivo di essere promotori di un cambiamento pronto ad affrontare il futuro senza lasciare indietro nessuno".



CONTESTO



Scorcio della città di Bergamo

La città ed il quartiere Borgo Palazzo e alle Valli

Bergamo è la terza provincia lombarda (dopo Milano e Brescia) per numero di residenti. Secondo i dati ISTAT, al 1° gennaio 2023, questi ultimi sono 1.103.800 (di cui 118.900 stranieri).

Inoltre la zona è particolarmente giovane grazie all'alta presenza di minori sotto i 14 anni.

La città di Bergamo è composta da 25 quartieri, ognuno con proprie caratteristiche demografiche e sociali. Tra questi, la zona di **Borgo Palazzo e alle Valli**, dove si sono realizzate le azioni del progetto **CAPACITyES**, è la più popolosa con i suoi 9.869 abitanti (dati al 31.12.2022) di cui 1.996 stranieri. Le famiglie con almeno 2 componenti, presenti nel quartiere, superano le 2.500 unità e di queste quasi 170 sono i nuclei composti da almeno 5 persone. Il quartiere è percorso da una strada lunga oltre tre chilometri che inizia con le costruzioni antiche sviluppate tra la roggia Serio e la Morla fino alla periferia della città. Si tratta di un quartiere con una lunga storia di scambi commerciali, grazie alla presenza di corsi d'acqua. Storicamente questo quartiere era molto apprezzato anche dagli ordini religiosi che lo scelsero come luogo adatto alla costruzione di edifici e chiese dando così alla zona un fascino particolare. Il fitto reticolo di stradine che contraddistingue questo quartiere racconta una storia molto diversa rispetto a quella narrata dalle zone più periferiche dello stesso sobborgo cittadino. I bei palazzi gentilizi lasciano, man mano, il posto ad edifici accatastati l'uno sull'altro pur mantenendo ancora una parvenza di antica eleganza, e successivamente a costruzioni semi moderne fino a, superando il cavalcavia della Circonvallazione, situazioni immobiliari che nulla hanno dell'antico borgo. Il panorama è infatti caratterizzato da uno stradone che porta caoticamente fuori dalla città di Bergamo tra enormi falansteri e capannoni.

Come emerso da un incontro con alcuni rappresentanti delle reti sociali di quartiere del 31 marzo 2021, tra gli obiettivi più importanti meritano una particolare attenzione sia le azioni volte alla **valorizzazione ambientale** (30% dei partecipanti) sia le misure di **promozione della cultura** come motore di sviluppo (22%). Il fatto che, come detto, si tratti di un quartiere giovane rappresenta un valore aggiunto per il raggiungimento di tali obiettivi. Un valore che, tuttavia, rischia di essere inficiato dalla diffusa povertà educativa che in esso si respira.

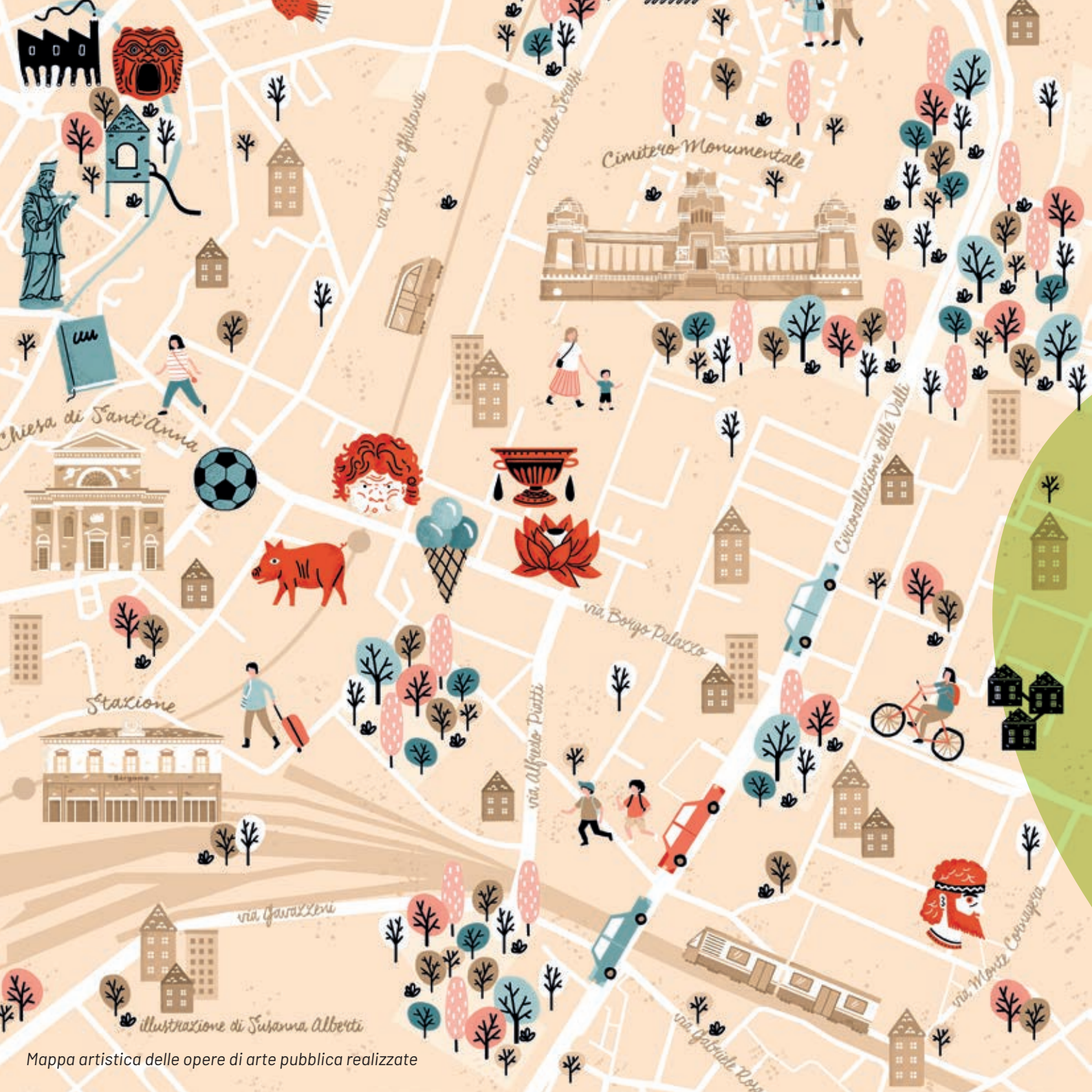


illustrazione di Susanna Alberti

Mappa artistica delle opere di arte pubblica realizzate

In aggiunta, durante un incontro con le reti di quartiere all'interno del progetto CAPACITyES, sono emerse diverse problematiche evidenziate dagli abitanti: la mancanza di **spazi per giovani e adolescenti** e in generale di spazi sociali, la (non) continuità educativa tra i diversi cicli scolastici, la viabilità caotica che genera traffico e quindi un problema anche per l'ambiente, la mobilità in generale e la mancanza di spazi verdi pubblici.

Su questa parte della città **Alberto Valtellina** e **Paolo Vitali** hanno realizzato un film, *La strada Infinita* (2023, 79') (www.albertovaltellina.it/portfolio/lastradainfinita) che racconta la vita della strada di Borgo Palazzo che dal borgo storico si allunga verso una periferia sempre meno identificabile, lungo rotte di dispersione e ricollocazione di significati.

"Borgo Palazzo è un antico asse territoriale – la via per Brescia – lungo il quale si è strutturata la porzione orientale della città di Bergamo. Proprio in virtù del suo rango la strada, luogo di innesto dei primi insediamenti fuori della cinta delle Muraine (da cui il termine borgo), continuerà a svolgere un ruolo ordinatore, anche in epoca moderna, diventando l'attestamento di una serie di grandi complessi – e più in generale di spazi – che, a partire dalla seconda metà dell'800, attrezzano la città in espansione e danno forma alle nuove esigenze: l'ospedale psichiatrico, il cimitero, la fabbrica, il centro commerciale, il luna park. Alberto Valtellina e Paolo Vitali, 2020".

Sinossi de *La strada infinita*: Un antico asse territoriale lungo il quale si è strutturata una porzione della città. Proprio in virtù del suo rango la strada continuerà a svolgere un ruolo ordinatore, di armatura, anche in epoca moderna, diventando l'attestamento di una serie di grandi complessi e spazi che, a partire dalla seconda metà dell'800, attrezzano la città in espansione e danno forma alle nuove esigenze: l'ospedale psichiatrico, il cimitero, la fabbrica, il centro commerciale, il luna park. Luoghi che rifiutano la logica dell'omogeneità del tessuto urbano e si impongono come realtà coerenti e autonome. Eterotopie secondo alcuni autori, luoghi separati e diversamente regolati. In loro presenza la dissoluzione dello spazio che caratterizza la città contemporanea subisce un effetto moltiplicatore. I confini, già incerti, sfumano definitivamente, rendendo impossibile ogni delimitazione o attribuzione di pertinenza.

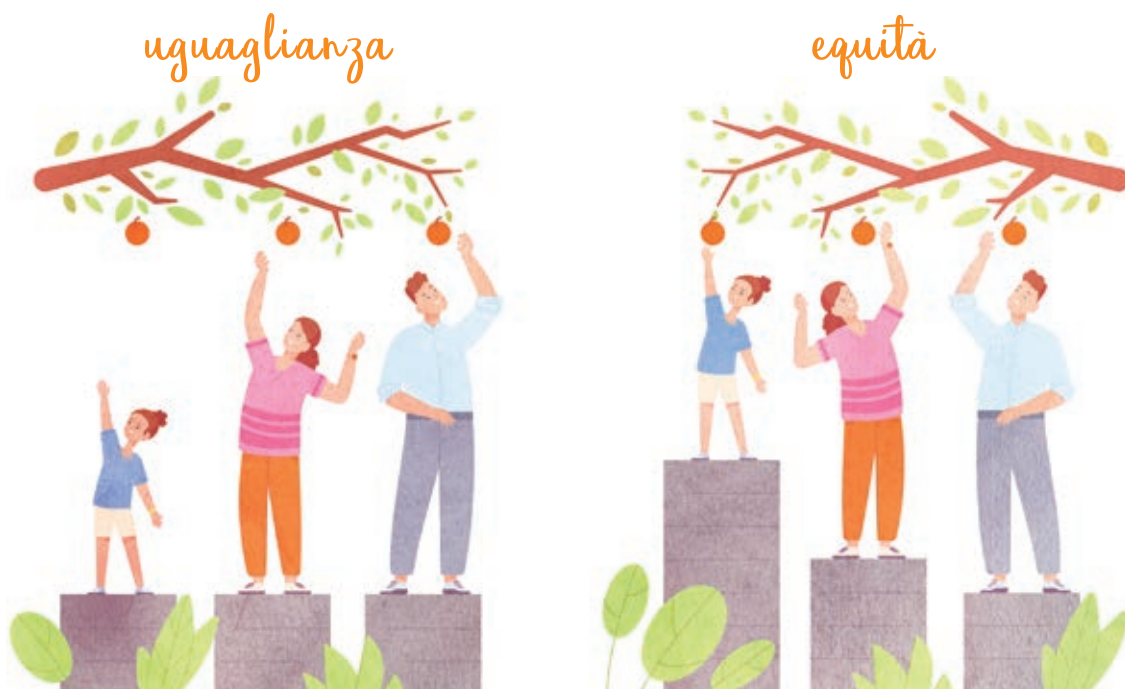
Povert  educativa

Cosa si intende per povert  educativa? La definizione maggiormente condivisa considera che un minore possa essere considerato in una situazione di povert  educativa ogni volta che viene compromesso il suo diritto ad **apprendere** e a **formarsi** sviluppando le proprie capacit  e competenze e coltivando le proprie aspirazioni. L'accesso all'istruzione  , di fatti, uno dei canali principali di contrasto alla povert  e all'esclusione sociale. L'Europa   un continente ricco, eppure il numero di persone che vive in situazioni di povert  ed esclusione sociale   alto. Tra queste vi sono anche molti minori.

In un solo anno oltre 200.000 bambini in pi  sono stati spinti sull'orlo della povert , portando nel 2021 il numero totale di bambini a rischio di povert  a oltre 19,6 milioni, 1 minore su 4 (nuovo rapporto europeo "**Garantire il Futuro dei Bambini**"). Sempre nel report si legge che l'Italia   tra i paesi europei con la percentuale pi  elevata di minori a rischio di povert  ed esclusione sociale, cresciuta dal 27,1% del 2019 al 29,7% del 2021, e si colloca al quinto posto per gravit  dopo Romania (41,5%), Spagna (33,4%), Bulgaria (33%) e Grecia (32%), e ben al di sopra della media UE-27 (24,4%), e con oltre 16 punti percentuali in pi  di Islanda (13,1%) e Finlandia (13,2%) che registrano invece le percentuali pi  contenute.

A fronte di questi dati,   opinione condivisa che la **povert  educativa** interessa diverse dimensioni quali le opportunit  scolastiche e culturali, le attivit  formative in generale e le relazioni sociali. Tali aspetti sono interconnessi tra loro e partecipano attivamente al benessere del/la minore e, a lungo termine, dell'adulto che lui o lei diventer . La famiglia di origine, inoltre, gioca un ruolo chiave. Povert  economica e povert  educativa sono strettamente interconnesse e l'una alimenta vicendevolmente l'altra. La carenza di possibilit  economiche rende pi  complessi i percorsi educativi, formativi e relazionali e la carenza di mezzi culturali e di reti sociali riduce, di conseguenza, le opportunit  occupazionali. Tali situazioni hanno conseguenze a breve e a lungo termine. Nel primo caso, il/la minore vede minato il proprio diritto di **realizzazione personale** secondo le proprie aspettative ed attitudini. Sul lungo periodo, la persona, diventata ormai adulta, risentir  di tale vissuto rischiando di rimanere invischiato nelle maglie di occupazioni a basso prestigio sociale e a reddito limitato. Si tratta, tra l'altro, di situazioni che ledono il benessere della persona con conseguenze anche gravi per la salute personale.

Gli investimenti sulle politiche per l'infanzia e l'adolescenza, finalizzati anche al contrasto alla povertà educativa, rappresentano perciò una strategia di lungo periodo a tutti i **livelli di governance**. Come affermato dalle teorie dell'apprendimento ibrido, al centro dell'attenzione (e delle politiche quindi) vi è, o dovrebbe esservi, "il **soggetto che apprende**" così fa poter pensare ed attuare forme di integrazione capaci di utilizzare le risorse di apprendimento (formali, non-formali ed informali) nella loro pluralità e nel rispetto dei fabbisogni e delle caratteristiche di ciascuno (Merico e Scardigno, 2023; Colombo e Tièche Christinat, 2017; Censi e Colombo, 2010¹). Tale aspetto, tra l'altro, valorizza appieno l'importanza di prevedere misure basate sul concetto di equità, ossia sulla necessità di offrire strumenti in grado di garantire a tutti le stesse condizioni di partenza per il raggiungimento del proprio obiettivo.



¹ Merico e Scardigno (a cura di), *Il continuum dell'educazione. Teorie, politiche e pratiche tra formale, non formale e informale*, Ledizioni, Milano, 2022; Colombo e Censi, *Il policentrismo formativo* (pp 141-146) in *Mosaico Italia*. Lo Stato del Paese agli inizi del XXI secolo. Associazione Italiana di Sociologia, FrancoAngeli, Milano, 2010; Colombo e Thieche, *La collaborazione con le famiglie nei dispositivi contro la dispersione scolastica: Una realtà "appesa ad un filo"* (pp. 230-248) in 2017 Rivista svizzera di scienze dell'educazione, 39 (2), 230-248 230ISSN 1424-3946.



PROGETTO

CAPACITYES è l'acronimo di Children Against Poverty Awake the CITY Education System. Finanziato attraverso l'iniziativa della Comunità Europea per sperimentare nelle aree urbane soluzioni innovative per la rigenerazione territoriale e sociale (**UIA, Urban Innovative Actions**) il progetto si è posto come **obiettivo** principale il supporto al diritto all'abitare dignitoso e al contrasto alla povertà, soprattutto educativa, dei bambini. Il **razionale** alla base del progetto è stato, sin da subito, la consapevolezza che la povertà educativa sia un aspetto pluridimensionale che chiama in causa diversi ambiti quali la casa, la scuola, la socialità e la possibilità di esprimere se stessi e i propri punti di vista, anche se bambini o se in situazioni di disagio economico e sociale. L'idea di fondo è stata pensata e progettata a partire dall'analisi di esperienze analoghe (si veda il progetto "**la città dei bambini**") realizzate in altri contesti e adattate allo scenario locale.

Al centro dell'attenzione del progetto vi sono i bambini e le loro famiglie. Avere queste figure come **target** non vuol dire tuttavia, attivare semplicemente iniziative a loro rivolte in quanto, appunto, destinatari finali. Al contrario, ha significato pensare a loro come principali beneficiari e per que-



Disegni elaborati dai bambini rispetto alla città che vorrebbero

sto attori da coinvolgere in tutte le fasi di progettazione ed implementazione delle azioni. Una partecipazione tesa a valorizzare le aspirazioni e le capacità di ciascuno per dare infine risposta alle diverse esigenze secondo una logica di comunità che si auto-sostiene. La città, il quartiere e gli spazi sono, infatti, luoghi caratterizzati da chi li abita e li vive; per questo motivo attraverso attività di co-design, e quindi tramite una procedura bottom-up, il progetto CAPACITyES ha voluto dare voce a tutti, in primis ai bambini.

Il raggiungimento di tali obiettivi è stato possibile attraverso un **approccio** integrato e partecipato che ha caratterizzato l'implementazione di diverse azioni sul territorio:

- **Co-housing temporaneo** per famiglie al fine di offrire un supporto a nuclei numerosi e in difficoltà attraverso una proposta abitativa, seppur a termine, realizzata grazie al loro coinvolgimento diretto sin dalle fasi di ristrutturazione e ripensamento degli spazi;
- **Hub dedicato ai bambini** (Hub for Kids) per offrire diverse proposte culturali, sportive e artistiche e per dare modo ai bambini di esercitare pienamente il diritto alla partecipazione sociale e culturale nella comunità;
- **Street art** attraverso la realizzazione di murales a partire dai disegni dei bambini sul tema del viaggio grazie all'analisi del poema omerico "Odissea".

A cornice delle attività sopra citate è stata realizzata una costante azione di **monitoraggio** e di **valutazione** attraverso il coinvolgimento diretto di tutti gli attori (minori, adulti, operatori sociali e ricercatori, reti del territorio, istituzioni) protagonisti del progetto. Queste attività hanno permesso di valorizzare ulteriormente l'approccio creativo che ha guidato il progetto grazie alla costante partecipazione di tutti i soggetti coinvolti. È stato possibile, infatti, attivare strategie sempre diverse e tese, soprattutto, ad affrontare alcune emergenze.

Tra queste sicuramente merita un accenno la diffusione della pandemia da Covid, che ha di fatto costretto a una proroga di un anno di tutte le attività previste. La creatività e la voglia di reagire degli esperti del Comune, della rete dei partner e dei protagonisti, adulti e minori, hanno permesso di ottenere risultati, magari diversi, ma di valore concreto e simbolico dal grande potenziale creativo.



Il Co-design

Per Landry² il **city-making** è l'arte di fare la città: città che devono essere intese come organismi viventi in continua evoluzione, che richiedono un processo partecipativo e una visione strategica per creare comunità resilienti e di successo. Il concetto di city-making secondo Landry si basa sulla creatività, sulla diversità culturale e sull'interazione tra i cittadini, gli spazi pubblici e le istituzioni.

Ma chi "fa" la città? Pensare collettivamente spazi e servizi della città, da vivere insieme: questo è stato l'obiettivo principale delle sessioni di co-design che hanno accompagnato i quattro anni del progetto CAPACITYES. I protagonisti del processo sono stati le famiglie, migranti e non, della città di Bergamo, che ora abitano il primo co-housing sociale, di proprietà pubblica, del territorio, e tutti i bambini della città in qualità di futuri *utilizzatori attivi* del nuovo centro civico-culturale denominato "**Hub for Kids**".

² Cfr. Landry, C., at all (2009) City making. L'arte di fare la città. Codice ed.

Oggi più che mai occorre “fare la città” insieme, ovvero co-creare la città. Per questo, nel progetto, si è scelto il co-design come approccio di **co-creazione** delle soluzioni in grado di abilitare futuri abitanti e soprattutto i bambini a “dire la loro” in modo concreto.

Il termine **co-design**³ è una parola che sta diventando popolare, rendendo chiaro il pensiero di Ezio Manzini⁴ sulla competenza progettuale che, come il linguaggio, è un’abilità umana, definita come *diffuse design*: un approccio inclusivo che coinvolge tutti i cittadini nella creazione e nell’innovazione, incoraggiandoli alla partecipazione attiva nella progettazione dei propri ambienti di vita, dei prodotti e dei servizi. Si tratta di un approccio che riconosce la diversità delle esigenze e delle capacità dei singoli, cercando di soddisfarle attraverso una progettazione condivisa e responsabile. D’altro canto, coloro che diventano tecnici della materia possono e devono facilitare tutti gli altri a risolvere problemi complessi e a proporre soluzioni innovative: è la competenza dell’*expert design*.



³ Per il dominio disciplinare del design, co-design non è la mera traduzione di co-progettazione, ma si riferisce ad una parte precisa delle pratiche di co-creation, nella fase cosiddetta del design-before-design, attuato in modo collaborativo con tutti i portatori d’interesse, ivi compresi gli utenti finali dei prodotti o servizi che stiamo progettando. Per un affondo più completo sul tema vedi: Meroni A., con D. Selloni e M. Rossi, *Massive Codesign. A Proposal for a Collaborative Design Framework*, Franco Angeli, 2018. Accessibile qui: <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/view/303/106/1409>.

⁴ Cfr. Manzini E., *Design when everybody designs*, MIT Press, 2015.

Le attività di codesign all'interno del WP dedicato al co-housing

Quando le unità abitative non solo offrono una soluzione di base (l'alloggio), ma integrano al loro interno servizi che promuovono relazioni tra vicini per la gestione della vita di tutti i giorni, allora possono essere definite come **abitazioni collaborative** (Rogel 2013, Rogel & Corubolo 2012). Sono case partecipative e accessibili, innovative e inclusive, e uniscono, agli spazi privati dedicati ai singoli nuclei, luoghi e servizi per la condivisione, lo scambio e il consumo consapevole. In tutti gli esempi di questo tipo di abitazioni, la collaborazione tra i residenti è una parte inseparabile del modello abitativo.





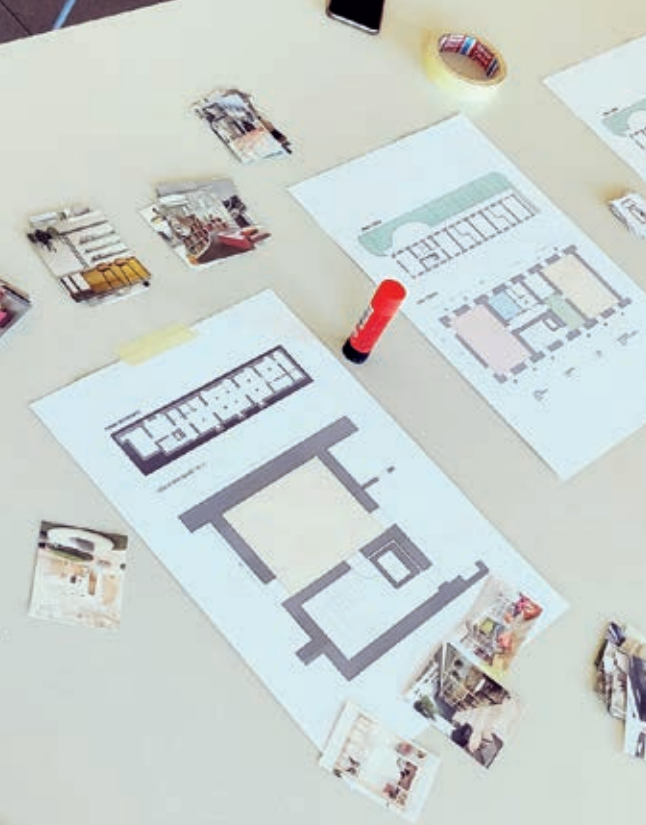
Incontro di co-design con le famiglie di CAPACITyES



Abbiamo realizzato:

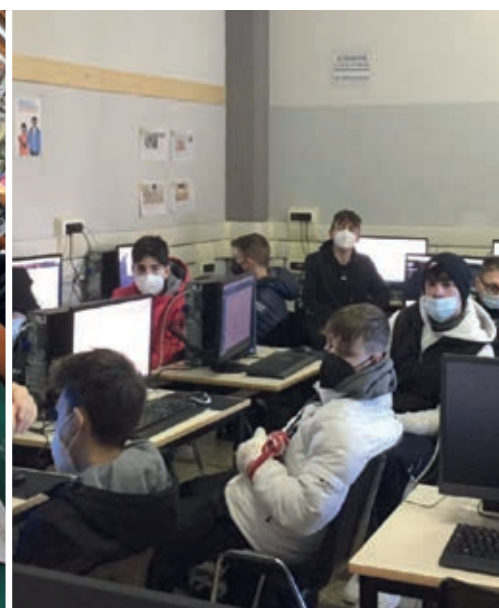
- **casi studio e ricerca bibliografica**, per inserire il nuovo modello di servizio nelle più attuali sperimentazioni sul tema co-housing e housing sociale
- **questionari di rilevamento del bisogno abitativo**, somministrati alle famiglie
- **sessioni di co-design** con le mediatrici culturali della Cooperativa Ruah, per stabilire funzioni domestiche intime vs collettive
- **due sessioni di co-design (nda. microplanning)** con i futuri abitanti per assegnare priorità e funzioni agli spazi, nonché per condividere idee di arredo e finiture (e istruire anche con questi elementi le gare d'appalto di ristrutturazione dell'immobile e acquisizione arredi)
- **due sessioni di co-production** per ideare e costruire la bacheca di gestione interna degli spazi comuni e personalizzare gli stessi con alcuni arredi D.I.Y.

abbiamo realizzato



Nel progetto Capacities, la sfida è stata abilitare gruppi di famiglie che abitano, in modo temporaneo e non elettivo, insieme. È stato fondamentale inoltre considerare le differenze culturali, non tanto e non solo come elemento di specificità linguistica ma in modo profondo; con implicazioni dalle diverse **“filosofie dell’abitare”**, per confrontarsi e concertare definizioni di “spazio comune”, da cui far derivare funzioni ed estetiche della casa.

Il processo di co-design ha attraversato, con attività specifiche, le quattro principali fasi del modello di pensiero a *Doppio Diamante*: esplorazione e ricerca desk; interpretazione del problema e opportunità progettuali; generazione di idee per nuovi servizi/spazi o miglioramento dell’esistente; sviluppo delle soluzioni più promettenti.



Strumenti e materiali di co-design, Il gioco gira cultura, strumento di co-design usato con i bambini
Studenti di formazione professionale coinvolti nel co-codesign

ricerca e problem solving

Analogamente, anche per il servizio Hub for kids, sono state attraversate fasi di **ricerca e problem solving**, come segue:

- **casi studio e ricerca bibliografica**, per inserire il nuovo modello di servizio nelle più attuali sperimentazioni sul tema dei Community-hub
- **interviste collettive** di rilevamento del bisogno (sport e cultura), condotte con gli stakeholder territoriali in collaborazione con CSI
- **lancio dello strumento "cartoline dal futuro"** (Bergamo 2030) per raccogliere in modo pubblico le idee dei bambini sul tema cultura
- **design di un "gioco della cultura"** agito in diverse sessioni di co-design con minori in fascia 9-13, per raccogliere le loro definizioni e desiderata relativamente a futuri spazi di promozione e produzione di cultura nella città di Bergamo (e istruire anche con questi elementi la gara d'appalto di ristrutturazione dell'immobilei)
- **tre sessioni di co-design** presso scuola superiore con ragazzi in fascia 15-17 (presso Patronato San Vincenzo) per raccogliere idee d'interni dal loro punto di vista, secondo le funzioni stabilite dal progetto architettonico preliminare (e istruire anche con questi elementi la gara d'appalto per acquisizione arredi)
- **due sessioni di co-planning** con i primi fruitori dell'Hub for kids, bambini in fascia 6-9, per raccogliere feedback sulle attività artistico-culturali e sportive sperimentate in prima persona (nell'ultimo anno di progetto) e disegnare insieme quelle desiderabili per il prossimo anno



Attività laboratoriali con bambini e ragazzi

Le attività di co-design per l'Hub for Kids

Coinvolgere attivamente i bambini e le bambine nei processi urbani è fondamentale per creare città più efficaci e adatte alle esigenze dei più giovani. I/le bambini/e sono spesso trascurati/e nel processo di **progettazione e pianificazione urbana**, ma il loro coinvolgimento può portare a una migliore comprensione delle loro esigenze e desideri: i/le minori sono esperti del loro ambiente, e possono offrire una prospettiva unica su ciò che rende un luogo accogliente, stimolante e sicuro, per giocare e vivere. Inoltre, coinvolgere i bambini e le bambine nella progettazione delle città può promuovere l'apprendimento attivo, la responsabilità civica e un senso di appartenenza più generale alla propria comunità di riferimento.

Assumendo dunque questo punto di vista specifico sui temi dello sviluppo urbano, si vuole qui creare un parallelismo concettuale tra la definizione di Hub for Kids, scelta dal progetto, e quella di **Community Hub** in letteratura⁵.

Questi ultimi sono luoghi che mettono anzitutto al centro la relazione persone-comunità: attraverso la relazione e il riconoscimento reciproco, si moltiplicano le occasioni di scambio, si intrecciano pratiche di prossimità, si socializzano **immaginari di futuro**. Le persone, in questo caso bambini/e e i ragazzi/e, divengono risorsa per i gruppi e le reti di prossimità e, viceversa. Sono spazi ibridi, di difficile definizione: fanno inclusione sociale e allevano talenti, generano coesione attraverso la contaminazione.

Sono luoghi straordinari per il consolidamento di comunità in corso.

⁵ Dal position paper "Communiy Hub. I luoghi puri impazziscono." A cura di Avanzi, Kilowatt, Dynamoscopio e coop Sumisura. La pubblicazione è stata redatta in occasione del Festival delle Comunità del Cambiamento del 7-8-9 ottobre 2016, promosso dall'Associazione RENA.

Il consorzio di CAPACITyES

Capofila del progetto è il **Comune di Bergamo**, con partner Cooperativa Sociale Ruah, Cooperativa Sociale Patronato San Vincenzo, Associazione di formazione Professionale Patronato San Vincenzo, Purelab, Generazioni FA, Centro Sportivo Italiano Bergamo e Fondazione Iniziative e Studi sulla Multietnicità Ente del Terzo Settore.



Il **Comune di Bergamo** in qualità di Ente Capofila ha gestito le azioni dedicate al **Management** coordinando il consorzio e presieduto le **attività di ristrutturazione** della cascina di via Serassi, ora Hub for Kids, e dell'ex Osservatorio femminile di Borgo Palazzo ora struttura di co-housing.

L'Agenzia di comunicazione **Purelab**, uno studio creativo italiano specializzato in progetti web, visual design e tecnologie digitali, ha gestito la parte di comunicazione che ha visti coinvolti **trasversalmente tutti i partner**.

La **Cooperativa Sociale Ruah**, che realizza **inclusione sociale** sul territorio di Bergamo e promuove la collaborazione tra enti pubblici, privati e del terzo settore, ha coordinato le azioni dedicate alla struttura del co-housing. All'interno del co-housing Ruah ha messo a disposizione **un'équipe multidisciplinare** composta da educatrici e mediatrici interculturali che stanno accompagnando e supportando le famiglie protagoniste di questa modalità innovativa dell'**abitare**.

L'**Associazione Formazione Professionale Patronato S. Vincenzo**, ente che svolge attività di formazione professionale, di educazione, di assistenza e di promozione sociale, ha coordinato la realizzazione delle attività inerenti l'**Hub for Kids**, il quale è uno spazio vivo e accogliente, pensato per ospitare attività culturali, sportive e artistiche dedicate ai bambini e ai ragazzi della città di Bergamo. In questo workpackage l'Associazione Professionale Patronato San Vincenzo ha lavorato fianco a fianco con **Generazioni FA** e **Centro Sportivo Italiano Bergamo** per offrire laboratori rivolti ai bambini, avvalendosi di una costante collaborazione con le scuole, le agenzie educative nonché le associazioni sportive presenti sul territorio, per affrontare i temi della povertà urbana, del diritto alla casa e dell'educazione dei bambini in ottica di prevenzione.



COOPERATIVA
SOCIALE
PATRONATO
S. VINCENZO

La **Cooperativa Sociale Patronato San Vincenzo** laboratorio TanteMani - associazione che utilizza la creatività come strumento di costruzione di competenze e relazioni, ha coordinato la **produzione di opere artistiche pubbliche** grazie a collaborazioni con artisti e illustratori che hanno tradotto l'immaginazione, lo sguardo nonché i disegni realizzati dai bambini in murali.

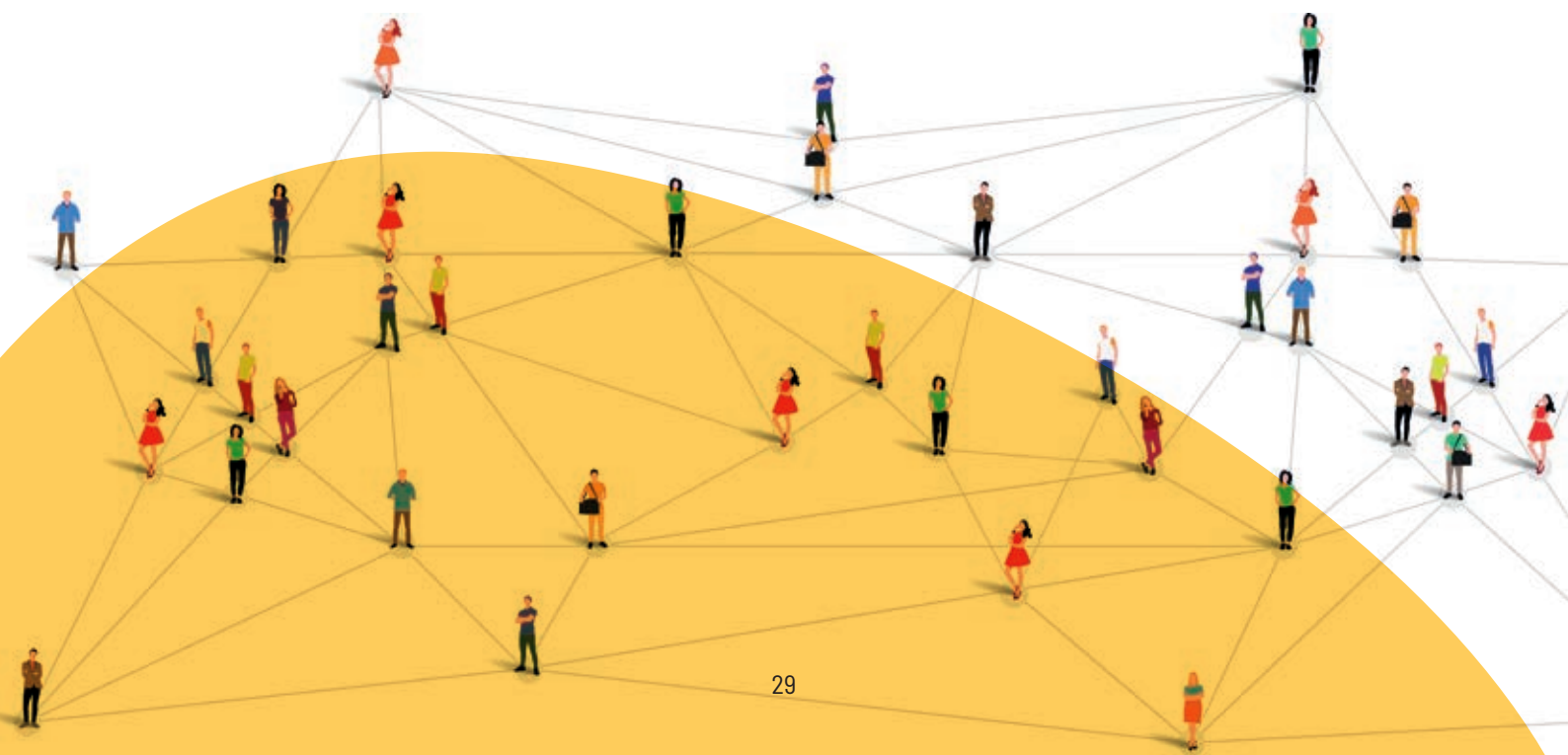


FONDAZIONE
ISMU
INIZIATIVE E STUDI
SULLA MULTICULTURALITÀ

La **Fondazione ISMU ETS**, ente scientifico indipendente che conduce ricerche e progetti sull'inclusione e la definizione di politiche e servizi sociali, con particolare attenzione ai processi decisionali e al coordinamento tra enti pubblici, privati e non-profit, ha curato il monitoraggio e la valutazione del progetto e ha svolto un ruolo **trasversale implementando le attività di co-design** per l'ideazione e la partecipazione degli spazi.

PUNTI DI FORZA

Un **consorzio radicato nel territorio**, partecipe e supportante che ha lavorato fianco a fianco con resilienza, creatività e dedizione per una città più bella, condivisa e coesa!





La vecchia struttura un tempo adibita ad osservatorio psichiatrico femminile

Cohousing

PRIMA E DOPO

Attraverso il progetto CAPACITyES il Comune di Bergamo ha ristrutturato una palazzina che sorge all'interno dell'attuale complesso socio-sanitario in carico all'ASST, che eroga servizi integrati. Si tratta di un classico insediamento articolato in padiglioni distribuiti simmetricamente all'interno di un parco, come se ne vedono in molte città italiane. Quando verso la fine del XIX secolo quest'area era ancora aperta campagna al limitare della città, si era scelto di costruire qui il cosiddetto manicomio, divenuto poi ospedale psichiatrico. Dai tempi della deistituzionalizzazione della psichiatria affermatasi con la legge Basaglia del 1978, il padiglione 8 di proprietà del Comune, un tempo adibito ad osservatorio psichiatrico femminile, non aveva avuto altra destinazione ed era rimasto in disuso.

La scelta dell'amministrazione pubblica è di recuperare un luogo decentrato, connotato da una storia complicata e ancora oggi percepito con una certa negatività, con la volontà di rigenerare un luogo connotato da sofferenza a nuova vita. Nel rispetto della conservazione della struttura architettonica e dei vincoli urbanistici che prevedono la destinazione d'uso a servizi alla persona, si è scelto di sperimentare **il riuso e la valorizzazione del patrimonio immobiliare pubblico in chiave innovativa, attivando un co-housing temporaneo per famiglie biparentali, con figli piccoli, in difficoltà abitativa.**





*Particolari della vecchia struttura un tempo adibita
a osservatorio psichiatrico femminile*



La palazzina del cohousing, dove attualmente abitano **11 famiglie con 24 bambini**, è diventata un luogo di gioco, scambio, condivisione e partecipazione. Le pareti colorate dello spazio dei bambini, la grande cucina comune e gli spazi esterni antistanti, con dei piccoli orti, sono diventati spazi vivaci dove un'equipe multidisciplinare, favorisce la costruzione di comunità e le chance educative dei bambini. Con CAPACITyES si è dato vita a un'esperienza di abitare condiviso che coinvolge attivamente le famiglie.

Al piano terra, oltre a due ampi spazi comuni, una cucina e la stanza giochi/studio dei bambini, si trovano le lavanderie comuni, l'ufficio dell'equipe multidisciplinare e cinque alloggi. Al primo piano ci sono otto alloggi a cui si accede tramite una grande terrazza esterna.

SFIDE E AZIONI

La prima azione è stata la **selezione delle famiglie**, avvenuta tra la fine del 2019 e l'inizio del 2020. Da un primo gruppo di sessantasette famiglie selezionate dalle liste di edilizia residenziale pubblica, trenta hanno mostrato interesse nel progetto e venticinque sono state ritenute idonee a seguito di interviste fatte dalle educatrici. Con le enormi e inaspettate complicazioni legate alla pandemia Covid-19, hanno continuato il percorso quattordici famiglie.

La **tenuta delle famiglie**. Dal momento che i tempi di attesa si sono dilatati in maniera significativa a causa della pandemia, i partner di progetto hanno creativamente promosso una serie di azioni che non erano previste dal progetto con l'obiettivo specifico di non perdere le famiglie ingaggiate.

Dopo una serie di attività online di co-design e contatto da parte delle mediatrici, a luglio 2020 è ripresa la **coprogettazione degli spazi con le famiglie** in presenza. È stata questa l'occasione per le famiglie di conoscersi. A settembre 2020, si sono incontrate nuovamente, avendo la possibilità di conoscere le persone del Comune che stavano lavorando al progetto, l'architetto incaricato, l'esperto UIA e l'esperta di co-design che ha guidato le loro attività. Tra il 2020 e il 2021, durante i lunghi mesi delle restrizioni pandemiche, sono stati prodotti dei brevi video in cui si presentava la squadra di lavoro, l'aggiornamento sul co-design e attraverso cui le famiglie hanno avuto la possibilità di presentarsi le une alle altre.



La nuova struttura di co-housing

L'ingaggio delle famiglie verso il progetto è stato mantenuto anche grazie a contatti individuali mensili tra le mediatrici e le singole famiglie. In alcuni casi le strategie compensative messe in atto hanno avuto buon esito. In altri casi invece, le mutate condizioni di vita hanno causato un peggioramento tale della situazione abitativa e lavorativa che non è stato possibile arginare in maniera del tutto efficace. La pandemia ha infatti indebolito le famiglie, soprattutto le tre che hanno visto passare il numero dei propri componenti da quattro a cinque, per la nascita di nuovi figli, mentre due hanno lasciato il progetto perché hanno trovato casa in maniera autonoma.

In questo scenario, si è scelto di lavorare sulla **formazione** attraverso l'attivazione di un bilancio di competenze sui membri disoccupati della famiglia, soprattutto le donne. Il percorso ha previsto il supporto all'iscrizione al CPIA per l'ottenimento del titolo di studio di terza media o la mediazione con enti certificati per il riconoscimento del titolo di studio pregresso. Sono stati messi a disposizione corsi on line per imparare l'italiano.

A **settembre 2021** proseguono la **formazione e il supporto educativo alle famiglie** che diventa sempre più mirato e sviluppato in collaborazione con i servizi sociali del Comune, con la possibilità di fare incontri in presenza. Vengono pianificati soprattutto gli incontri di gruppo tra le donne che sono quelle a cui serve maggior accompagnamento. Dai bilanci di competenze emergono profili diversificati, il filo rosso è che nessuna di loro conosce come sia strutturato il mondo del lavoro in Italia.



Attività di co-design degli spazi della struttura di co-housing con le famiglie



Si decide quindi di attivare un percorso formativo comune per fornire informazioni base sul mondo del lavoro (periodo di prova, contratto, ferie, etc.) con abbinato un servizio di baby-sitting, a cui le donne partecipano con soddisfazione. Le attività vengono calibrate in modo da seguire i bisogni specifici di ciascuno, pur mantenendo sempre come primo obiettivo la **costruzione di connessioni** tra famiglie.

Nella **prima parte del 2022**, sei donne sono coinvolte in un laboratorio di sartoria con la Cooperativa Terza Piuma - un'associazione che promuove piccoli progetti di economia circolare - che prevede anche l'ipotesi di una start-up di impresa.

A **gennaio 2023**, prima dell'ingresso nella struttura, le famiglie firmano un patto di coabitazione e il contratto con il Comune che prevede un contributo spese comprensivo delle utenze. Le prime famiglie entrano nella struttura a febbraio del 2023. Sono per lo più famiglie immigrate di origine marocchina, senegalese, nigeriana, maliana e peruviana, con anche una famiglia italiana.

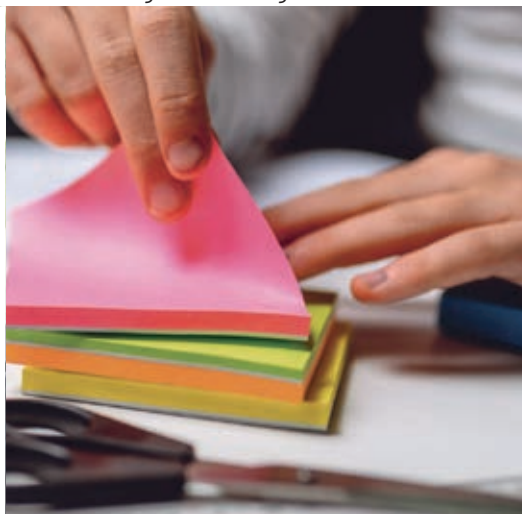
Nell'**aprile del 2023** colori e forme prendono vita nel Co-Housing grazie a un laboratorio dedicato ai murales insieme a Cooperativa Patronato San Vincenzo, gli artisti Nicola Alessandrini e Nulo si sono messi all'opera insieme agli abitanti del CoHousing, per creare opere d'arte condivise nella sala comune dove i bambini e le bambine studiano e giocano.

Nel **maggio 2023** si ha l'open-day della struttura invitando i cittadini e le istituzioni a scoprire e visitare l'edificio e a conoscere le persone che lo vivono.

A **luglio 2023** arrivano i primi vicini solidali, nuovi abitanti che hanno la funzione di facilitare i rapporti di buon vicinato e di collaborare con l'équipe educativa di progetto nella gestione sociale della struttura di co-housing, diventando punti di riferimento per le altre famiglie. I vicini solidali non sono educatori e non vengono pagati. Essi hanno scelto liberamente di vivere presso la struttura, in virtù di una adesione al progetto a partire da una condivisione di intenti e motivazioni personali. Sono quattro giovani che hanno scelto di vivere presso la struttura del cohousing per due anni, offrendo la disponibilità a partecipare e stimolare attività comuni.



Attività di co-design degli spazi della struttura di co-housing con le famiglie



INNOVAZIONI

L'idea del cohousing nasce dalla volontà di evitare che un problema economico/abitativo si trasformi in una situazione problematica più complessa, a danno soprattutto dei minori. Si tratta di **un'innovazione che parte da un bisogno di prevenzione**. In sede di ideazione del progetto, si è voluto proporre un intervento che fosse in grado di prevenire situazioni di fragilità di famiglie in difficoltà economica e abitativa.

L'idea nasce dai bisogni del territorio dove spesso accade che il servizio di tutela minori debba prendere in carico bambini e bambine che vivono situazioni problematiche che derivano da difficoltà economiche e abitative. L'innovazione è quindi nel porsi tra l'autonomia delle famiglie e il servizio sociale, per agire in una zona prossimale al rischio di tutela minori, prevenendola.

Rispetto alle consuete forme di cohousing, quello sperimentato nell'ambito di CAPACITyES presenta un'indubbia innovazione in quanto non rappresenta un processo sorto dal basso come normalmente accade nel caso delle classiche esperienze di coabitazione dove le persone scelgono la condivisione abitativa a partire da motivazioni comuni. Nel caso del co-housing di CAPACITyES il processo è stato diverso, in quanto è stata l'istituzione a invitare **a partecipare a una forma di condivisione abitativa temporanea persone che non avevano mai considerato questa opzione**. La sperimentazione del cohousing di CAPACITyES si presenta, quindi, con caratteristiche innovative che possiamo definire a partire da quello che non è. Da un lato, non siamo in presenza di un servizio calato dall'alto, dall'altro, nemmeno di una esperienza nata dal basso come normalmente accade.

La nuova situazione qui sperimentata ha implicato una **nuova sfida anche per le educatrici** coinvolte nel progetto che, come evidenziato nelle lezioni apprese, devono essere in grado di rimodulare in maniera appropriata ed efficace il loro ruolo. Nel corso del progetto, le educatrici stanno sperimentando una sfida professionale importante che le obbliga alla costante ricerca di soluzioni.



Attività di co-design degli spazi della struttura di co-housing con le famiglie



LEZIONI APPRESE

Il percorso svolto è stato un costante *learning by doing*, richiamiamo qui le principali lezioni apprese.

Nell'attivare un'esperienza improntata al sostegno alla piena autonomia di famiglie che non costituiscono un target dei servizi, ma che stanno sulla soglia della prevenzione, è importante avere una **équipe multidisciplinare** che possa gestire il processo con funzioni educative, di mediazione culturale ma non solo, che supporti nell'orientamento sul territorio, fornendo nozioni burocratiche, amministrative e legali. Un'équipe multidisciplinare che lavori con flessibilità, modulando le proprie funzioni a partire dalle esigenze delle persone con cui si interfaccia.

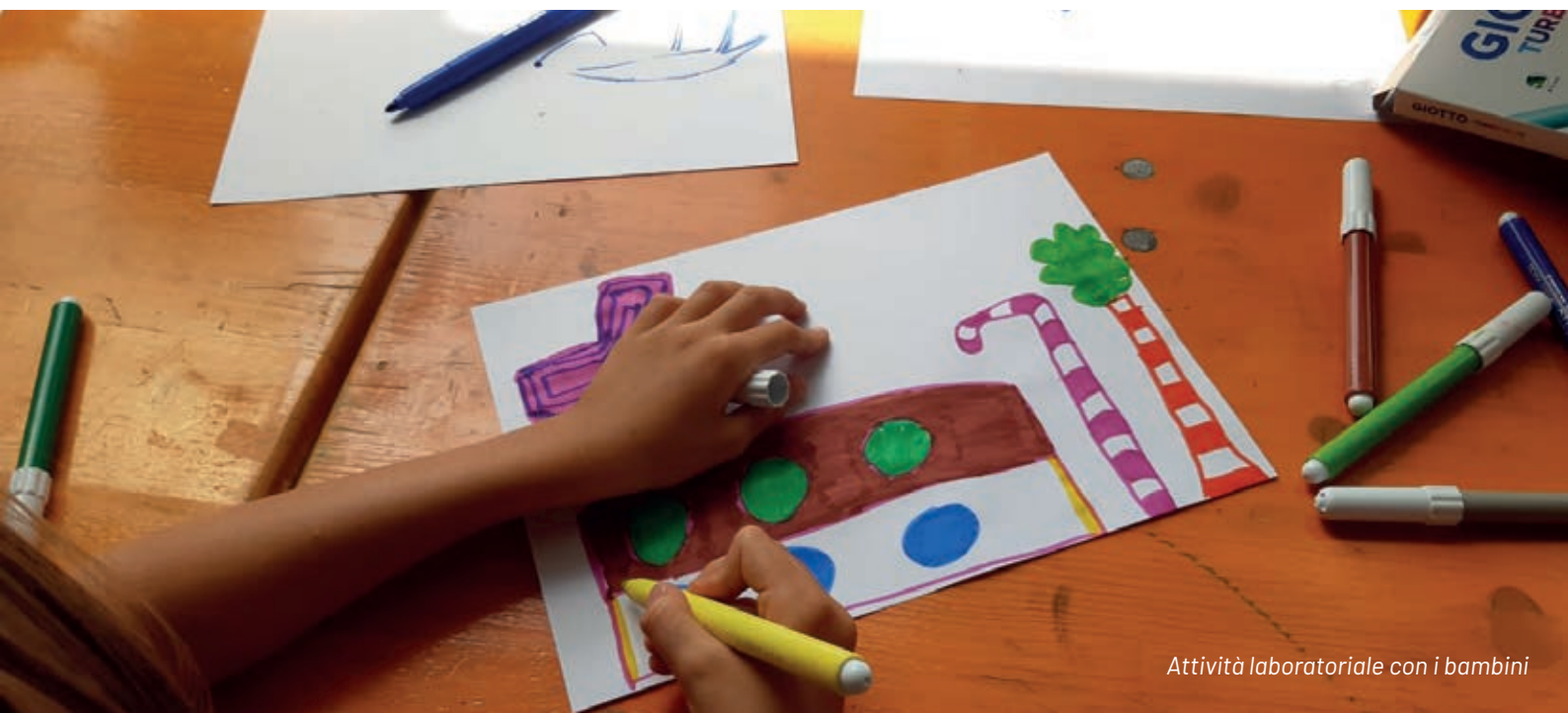
L'importanza del gruppo delle donne. Il delicato ruolo di apertura del dialogo e costruzione di relazioni tra culture diverse, reso ancor più complesso dall'isolamento sociale subito durante la pandemia, è stato gestito principalmente dalle donne fossero esse mediatrici professioniste, educatrici, o madri e mogli delle famiglie coinvolte. Il lavoro svolto con le donne presenti nelle famiglie coinvolte nel progetto è stato per la creazione e la tenuta del gruppo.

Sono infatti loro, **insieme ai bambini**, che creano la vita di comunità nella struttura. L'andar incontro al loro forte bisogno di autonomia e al desiderio di conoscere meglio il territorio in cui vivono ha consentito all'équipe di instaurare un importante rapporto di fiducia, fondamentale nel momento in cui le famiglie hanno iniziato ad abitare la struttura di co-housing.

Attività di co-design degli spazi della struttura di co-housing con le famiglie

L'importanza della mediazione culturale. Il ruolo delle mediatrici culturali è stato fondamentale per mantenere le famiglie vicino alla sperimentazione di co-housing, tenendo vive le relazioni anche in condizioni di grave isolamento come quello pandemico. Le mediatrici sono riuscite a ricomporre diversi significati, comportamenti, uso degli spazi, parole che assumono inevitabilmente connotati diversi in un contesto sociale caratterizzato da un elevato grado di diversità culturale (superdiversity), costruendo pian piano la condivisione e la comprensione comune dei bisogni reciproci dell'abitare. Oltre a ciò, possono esserci conflitti di valore che toccano criticità importanti per le quali va pensato un percorso di mediazione affinché si realizzi l'auspicata convivenza. I conflitti, quando vi sono, vengono risolti con approccio educativo.

La sfida per gli educatori. Anche gli educatori stanno affrontando un'importante sfida riflessiva rispetto al loro ruolo. Normalmente, gli educatori lavorano all'interno di un sistema strutturato dedicato a target specifici (anziani, adulti, minori, disabili, persone con problemi psicologici o con dipendenze) che prevede procedure, protocolli e mandati ben definiti. Nell'ambito della struttura del cohousing di CAPACITYES, invece, dove gli adulti non costituiscono un target specifico, non è appropriato instaurare un rapporto educativo così come inteso e agito all'interno dei servizi.





Attività laboratoriale con i bambini

L'esperienza mostra che lavorare al di fuori di un chiaro mandato possa generare frustrazione professionale rispetto alla quale è opportuno attivare processi riflessivi che portino gli operatori ad agire il proprio ruolo con flessibilità, pur senza venir meno alla deontologia professionale. Dal momento che il co-housing non è un servizio, ma una struttura di coabitazione dove convivono persone adulte che sono in grado di gestirsi con elevati gradi di autonomia, diventa quindi necessario ricalibrare il ruolo dell'educatore che diventa soprattutto di mediazione tra la persona e le istituzioni. Se gli educatori devono limitare il loro ruolo educativo nei confronti degli adulti, la loro presenza presso la struttura consente tuttavia di cogliere specifiche forme di povertà educativa. La parte educativa rimane dunque importante e necessaria e avvalorà il servizio offerto in quanto permette un'analisi e un'osservazione che altrimenti non sarebbe stato possibile effettuare.

I bambini sono il centro delle relazioni. Nel momento in cui il target è quello qui considerato il bambino diventa il maggior catalizzatore di aggregazione, per il bisogno di gioco, per la spontaneità tipica dell'età, le relazioni si instaurano molto più facilmente. Di fatto sono i bambini che hanno favorito le relazioni tra gli adulti, relazioni che sono in parte positive e che presentano in parte delle criticità. I bambini hanno rivestito un ruolo chiave. La difficoltà sta nella loro gestione perché sono molti.

Rispetto al ruolo che le educatrici hanno verso i bambini, è importante richiamare la preoccupazione condivisa presente tra gli adulti rispetto alla presenza di educatori nella struttura, legata soprattutto a un **timore diffuso nei confronti dei servizi sociali**, visti come istituzione che mette a rischio la legittimità genitoriale.

Hub for Kids

PRIMA E DOPO

Con CAPACITyES, la cascina comunale in via Serassi, che un tempo sorgeva in mezzo ai campi e ai pascoli ma oggi inserita in un tessuto urbano misto a media intensità, diventa l'Hub for Kids, ovvero un luogo di incontro atto a **creare connessioni** non solo tra bambini e adolescenti, che sono i diretti beneficiari, ma anche tra i vari attori del territorio impegnati contro la povertà educativa. Nel 2018 l'area di proprietà del Comune ospitava un edificio di residenza rurale costruito nel XIX secolo secondo i canoni classici della cascina lombarda a pianta rettangolare su due piani in pietra e laterizio. Un tempo adibita ad abitazione, fienile e magazzino, la cascina si trovava in stato di abbandono. L'opera di ristrutturazione, condotta nel rispetto dei vincoli di tutela degli immobili di questo tipo, è stata progettata e realizzata guardando al passato in ottica funzionale al presente per un **recupero innovativo del patrimonio culturale**.



Cascina Serassi prima della ristrutturazione

I quattrocento metri quadrati a disposizione sono stati ripartiti in stanze per laboratori con pareti modulabili al piano terra, con anche uno spazio cucina, come richiesto dai ragazzi, e uno **spazio polifunzionale** da adibire ad auditorio o palestra con spogliatoi al primo piano, con l'impiantistica necessaria alla moderna strumentazione digitale. È stata mantenuta il più possibile la **struttura originaria** e utilizzati materiali tipici come il legno e il cotto, a cui si abbinano inserti contemporanei colorati. Il lato sud si presenta ora aperto con ampie vetrate e il lato nord chiuso. Sono stati tenuti i camini senza tuttavia attivarli per motivi di sicurezza. Il progetto esecutivo di ristrutturazione è stato elaborato e approvato nella prima metà del 2021. I lavori hanno preso avvio nello stesso anno e sono terminati a maggio 2023.

Inoltre, tra il 2019 e il 2021 le opere di progettazione e di ristrutturazione hanno beneficiato di un processo di co-progettazione che ha visto coinvolti i partner di progetto e i beneficiari che hanno contribuito attivamente a definire le specifiche funzioni da insediare, le soluzioni tecniche, architettoniche e funzionali.

Sono state svolte le attività preparatorie per la ristrutturazione e la coprogettazione degli spazi attraverso il **contatto con il territorio**. Sono stati sentiti tutti i servizi attività sul territorio rispetto alle diverse fasce di età considerate, consentendo così all'Hub for Kids di inserirsi nella rete dei servizi esistenti, elemento chiave di sostenibilità.



Realizzazione di opere di arte pubblica
nello spazio esterno dell'Hub for Kids



Realizzazione di opere di arte pubblica nello spazio esterno dell'Hub for Kids

L'Hub for Kids è ora uno spazio **flessibile** e aperto all'**innovazione** costante, uno spazio bello, accogliente, vivo, uno strumento concreto per combattere la povertà educativa. L'Hub for Kids accoglie nel suo spazio i gruppi già esistenti come, ad esempio, gli Scout, le società sportive o i gruppi di genitori, per unire le forze a **supporto di una comunità educante** che prevenga il disagio sociale e la povertà educativa. L'Hub for Kids offre un luogo utile all'avvio di processi integrati che consentano di fronteggiare le nuove **sfide educative** emergenti quali la difficoltà nel coinvolgere gli adolescenti, la crescita della violenza in ambito sportivo giovanile, le preoccupazioni dei genitori rispetto alla digitalizzazione esponenziale della vita dei giovani.

Adiacente all'area in cui sorge l'Hub for Kids, è in corso di realizzazione un importante intervento edilizio, denominato **Chorus Life**, che si sviluppa su un'area di oltre 70.000 metri quadrati dove prenderà forma un quartiere multifunzionale e intergenerazionale in cui convivranno attività sportive, di spettacolo, commercio, residenza e ricettività insieme agli spazi verdi e ai servizi di base supportati dalla rete tramviaria locale. Seppur con i rischi legati ai processi di gentrificazione, auspicabilmente, l'attivazione di questo complesso polifunzionale agevolerà la frequentazione dell'Hub for Kids in termini di accessibilità con la messa a disposizione di parcheggi.

SFIDE E AZIONI

Come abbiamo già avuto modo di richiamare, la pandemia ha costituito un ostacolo di invalutabile entità nel corso della realizzazione delle attività previste per la costruzione dell'Hub for Kids e per la sua attivazione, portando tutte le persone impegnate nel progetto a un costante esercizio di resilienza. Durante gli anni di progetto il consorzio, supportato dall'UIA expert, ha operato in grande flessibilità, adoperandosi con creatività per trovare soluzioni alternative in linea con la realtà in cambiamento, sempre mantenendo alta la qualità e l'efficacia dell'intervento.

L'Hub for Kids diffuso con laboratori di vario genere rivolti a diversi target di età nella città attraverso una intensa attività di collaborazione con scuole di ogni ordine e grado e agenzie educative presenti sul territorio è stata una delle soluzioni adottate. Gli educatori dell'Hub for Kids sono quindi scesi in campo in diversi luoghi della città, attivando svariati interventi educativi gratuiti. Oltre alla realizzazione di interventi laboratoriali presso gli istituti di formazione professionale, a dicembre 2022 *l'Hub4Christmas* ha dato la possibilità ai bambini di sperimentarsi in attività di circo, di immergersi in una giornata orientale con le sue tradizioni e di trattare il tema del rispetto dell'ambiente tramite l'innovazione digitale. A febbraio 2023 *l'Hub for Carnival* ha offerto attività ludiche e creative sul tema del carnevale con creazione di maschere e vestiti per partecipare alla consueta parata cittadina. A maggio 2023 l'Hub for Kids ha offerto lo spettacolo teatrale "La principessa sul pisello" con Teatro Prova. A giugno sono iniziati i corsi di formazione di design thinking diffusi sul territorio, con percorsi formativi dedicati a questo approccio educativo che è risultato funzionale per i/le bambini/e e i/le ragazzi/e in situazioni di disagio o fragilità rivolto a operatori ed educatori sociali.

Quando, il 16 giugno del 2023 l'Hub for Kids finalmente viene inaugurato, si attiva l'*Hub for Summer* per bambini/e dai 6 agli 11 anni.

Insieme al Centro Famiglia del Comune di Bergamo, L'Hub for Kids diventa anche un luogo di confronto e formazione per i genitori poiché anche attraverso il rafforzamento della genitorialità è possibile promuovere l'inclusione e la lotta alla povertà educativa. Gli incontri formativi sulla consapevolezza dell'uso della tecnologia e del digitale per aiutare i genitori a fornire gli strumenti adeguati di relazione tra i/le loro figli/e e i mezzi odierni sono una delle attività volte alla promozione di una genitorialità consapevole.

INNOVAZIONE

Connettere, creare senso, formare, erogare servizi

Il ruolo strategico di rilievo che l'Hub for Kids sta avendo nell'ambito del sistema educativo cittadino si prospetta, infatti, come un'occasione unica di sperimentazione di un modello locale di educazione integrata, con un forte impatto sulle opportunità educative di cui potranno usufruire i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze della città di Bergamo. L'Hub for Kids, infatti, svolge la funzione di **spazio connettivo** e **luogo di riflessività** per la creazione di senso delle strategie educative che la città mette in campo per affrontare sfide sempre più complesse.

Nell'essere **spazio connettivo**, l'Hub for Kids diventa luogo di riflessività, dove le relazioni tra attori presenti sul territorio costruiscono insieme il senso di un'educazione integrata in grado di fronteggiare con maggior efficacia e sostenibilità le grandi sfide della complessa realtà attuale.

L'Hub for Kids si presenta, innanzitutto, come un luogo dove prendono forma relazioni significative tra le principali istituzioni educative quali la scuola, le famiglie, l'ampio mondo dei servizi educativi e l'universo delle associazioni sportive. Ognuna di queste istituzioni si compone di una miriade di soggetti che portano un elevato grado di eterogeneità di modi e intenti all'interno del quale diventa complicato uniformare una proposta educativa, pur a fronte di bisogni condivisi, quali ad esempio, la perdita di contatto con la fascia di età 14-18 da parte delle associazioni sportive o la diffusa percezione di violenza sui campi da calcio, divenuta una importante priorità educativa.





Primo piano dell'Hub for Kids, sala polifunzionale

Il Comune di Bergamo, in collaborazione con i partner coinvolti AFP, GenerazioniFa e CSI, che sono gli enti di secondo livello che rappresentano le diverse dimensioni educative sopra menzionate, costituiscono una comunità di pratica che vede nell'Hub for Kids non solo il luogo di incontro e di sviluppo e rafforzamento delle relazioni, ma anche di **convergenza di pensiero** utile a sperimentare soluzioni educative innovative, valutando, di volta in volta, le conseguenze.

Parte dell'innovazione sta anche nell'offrire come servizio contenuti importanti a livello tecnico e tecnologico, come ad esempio gli e-sport e gli e-game, il 3 D e mondo del virtuale, con i giochi da tavolo di *Tutti in gioco* laboratorio attivato con la partecipazione di una formatrice ludica. In tal modo l'Hub for Kids intercetta tendenze da sperimentare e gestire, incanalando la strategia educativa tramite strumenti che hanno una potenza che non siamo ancora in grado di cogliere a pieno.



Alcuni spazi interni dell'Hub for Kids

LEZIONI APPRESE

Meglio dedicare gli spazi a fasce di età più ristrette. Programmare sullo 0-18 rischia di rendere la struttura poco sostenibile, in quanto se dedicata alla fascia 0-3, difficilmente può essere utilizzata da preadolescenti e ragazzi.

Si suggerisce quindi di optare per fasce di età meno estese.

La struttura deve essere gestita attraverso un **coordinamento forte e strutturato**, possibile a partire da un consorzio composto da attori che si conoscono, che condividono un obiettivo educativo comune e che hanno già lavorato insieme con successo.

Inoltre, è importante programmare un tempo utile per l'**ascolto del territorio** al fine di tessere relazioni con le agenzie e gli attori educativi presenti. Va anche dedicata attenzione, con la dovuta flessibilità, alle diverse necessità di chi si avvicina allo spazio educativo. Fare questo significa porsi all'interno delle dinamiche di mutamento in atto.

Infine, è importante ricordare che la forza del progetto sta nella corralità di voci su cui si fonda e che vanno tutte ascoltate.

Come si legge nell'articolo **CAPACITyES zoom-in n. 2** di Pietro Elisei, esperto esterno incaricato da UIA a seguire e supportare il progetto in tutte le sue fasi, "le esternalità, alle quali si fa riferimento all'inizio di questo articolo, hanno mostrato che la dimensione locale di una città europea, anche per ordinarie opere di riqualificazione urbana, deve tener conto delle influenze globali, o esterne al proprio contesto locale.

La lotta alla povertà urbana richiede un approccio complesso. Molti parametri dati per scontati e legati all'esperienza ordinaria, il calcolo dei costi e i tempi di realizzazione, vengono inaspettatamente ridefiniti in un momento in cui una profonda crisi culturale, economica e diplomatica tocca da vicino il continente europeo".



Il viaggio di Ulisse, occasioni di dialogo dai muri della città

A differenza dell'arte museale che va coscientemente cercata, **l'arte pubblica** si propone in maniera accessibile e gratuita a tutti, crea occasioni di riflessione individuale e collettiva, generando relazioni. L'arte pubblica incontra il cittadino che, senza dover andare a cercarla, interagisce con essa in differenti modi. L'arte urbana non è da intendersi solo come elemento riqualificante, ma come un tentativo di innalzare la qualità di vita e di stimolare dialogo tra le persone che abitano quei luoghi, alimentando i processi cerebrali di cui si è meno consapevoli e che si fondano sulla fruizione di immagini. Con la possibilità di fruire di immagini di qualità, la vita delle persone migliora.



Polifemo, opera d'arte pubblica in via Vivaldi



Alcune opere di arte pubblica sui muri della città

La scelta del **tema dell'Odissea** è stata fatta in quanto questo testo, oltre ad essere ampiamente conosciuto, rappresenta l'archetipo dell'eroe, che consente di ragionare sull'idea del viaggio e si presta a letture su più livelli. L'idea di viaggio si connette in maniera naturale al tema delle migrazioni, con tutte le difficoltà e opportunità che il molto vagare comporta, consentendo anche di usare la giusta distanza che al contempo consente agli archetipi di lavorare nell'interiorità dell'animo.

Nel luglio 2020 le bambine e i bambini della città sono stati coinvolti in percorso partecipativo che consentisse di tenere conto della loro prospettiva nella realizzazione delle dieci opere di arte pubblica che collegano l'edificio del cohousing all'Hub for Kids richiamando alcuni episodi dell'Odissea. Dopo la lettura di uno specifico brano del poema, le bambine e i bambini hanno prodotto dei disegni che sono stati consegnati all'artista incaricato delle opere. A un anno di distanza, nell'estate del 2021, per due mesi l'artista *Luogo Comune* ha quindi sviluppato le sue opere a partire dalle **sollecitazioni fornite dai bambini** dipingendo dieci muri della città messi a disposizione dal Comune e da privati cittadini.



Le dieci opere di arte pubblica realizzate nell'ambito del progetto sono connesse tra loro non solo per il filo rosso tematico dell'Odissea, ma anche tramite una numerazione e la presenza di simboli ricorrenti che, come ad esempio le frecce, ne indicano la lettura. È stato quindi creato un percorso virtuale: attraverso dei QR code si richiama l'importanza di avere una anteprima che consenta al fruitore di calarsi meglio nelle opere. Inoltre, per orientarsi tra le opere e dare senso ai luoghi del quartiere, Cooperativa Patronato San Vincenzo, attraverso il Laboratorio Tante Mani, ha realizzato una **mappa artistica** che riporta le opere di arte pubblica e i luoghi che i bambini del quartiere ritengono essere i più importanti e un numero speciale dedicato della rivista Bandita, che viene realizzata attraverso esperienze partecipate sul territorio da persone diversamente abili.



I Lotofagi, opera di arte pubblica in via Vivaldi

IMPATTO A LIVELLO INDIVIDUALE E COLLETTIVO

L'opera pubblica interroga il cittadino rispetto all'interpretazione dell'opera stessa stimolando una riflessione individuale. La fruizione personale si basa spesso su un'analisi delle immagini che rimanda all'analisi del testo. È questo il caso di chi distingue tra livello fisico e metafisico di due opere attigue, quella che ritrae Polifemo (impatto fisico) e quella dei Lotofagi (impatto metafisico). Alcune frasi emerse durante uno degli incontri con le reti di quartiere testimoniano il forte impatto individuale che le opere suscitano.



"I disegni, essendo colorati e belli, suscitano interesse e stimoli". "Accendono una scintilla". "Interrompono la quotidianità". "Fanno parlare, attivano la chiacchiera". "Sono una boccata di ampio respiro". "Il dipinto è un mondo che si apre, anziché il telefonino, guardi il muro che ti porta altrove". "Sostiene le sensazioni, ti solleva l'umore".

I murales "abbelliscono la relazione", "creano scambio", "provocano la relazione", "tanto per parlare creano la chiacchiera su un livello base di comunicazione".

Sono un invito alla speranza, a porre "lo sguardo in avanti attraverso lo sguardo dei bambini, affinché anche gli adulti possano guardare al futuro",

affinché "l'espressione artistica abbia spazio in città consentendo agli individui di crescere nella relazione".

I murales "sono da stimolo per una cittadinanza attiva, che si smuova qualcosa, che stimolino la curiosità, la voglia di approfondire e una maggiore responsabilità verso lo spazio pubblico".



Inoltre, la campagna di Poster Art ha visto la realizzazione di poster artistici della città, sempre con lo scopo di suscitare pensiero e dialogo tra i cittadini. Si è **partiti dal territorio per entrare in diretto contatto con suoi abitanti** che sono stati raccontati nei poster. Dalla città si arriva ai diritti. Dai percorsi partecipativi nascono prodotti artistici che aiutano le persone ad abitare meglio i luoghi e che esprimono l'identità e i messaggi che l'urbanistica della città rivolge ai residenti.



Incontro itinerante con le Reti di Quartiere

LA VALUTAZIONE PARTECIPATA CON LE RETI SOCIALI DEI QUARTIERI DI BORGO PALAZZO, CELADINA E BOCCALEONE

La valutazione partecipata con le reti di quartiere ha consentito di attivare un importante spazio informativo a livello micro-territoriale con cittadini attivi a livello locale. Il progetto è stato inizialmente presentato alle reti sociali di quartiere, che a Bergamo costituiscono il tessuto sociale attraverso cui la comunità può esprimere i propri bisogni, desideri, idee e interventi. Le Reti di Quartiere di Bergamo sono, infatti, gruppi composti da cittadini, rappresentanti di associazioni, enti, comitati e servizi che hanno a cuore il bene del quartiere e si attivano per realizzarlo e che hanno partecipato attivamente al percorso proposto, che prevedeva incontri dedicati al cohousing, all'Hub for Kids e alla street art.

Lo spazio della **valutazione partecipata** è stato un'ottima occasione di networking e di relazione tra gli stakeholder locali e i partner di progetto, con conseguenti e inaspettate sinergie.

Durante uno degli incontri con le Reti di Quartiere organizzato in modalità itinerante lungo le opere d'**arte pubblica** è stato possibile attivare un prezioso momento di riflessività cittadina che ha portato a ragionare sull'impatto individuale e collettivo che esse generano. Le opere di arte pubblica dedicate al viaggio di Ulisse, poste in vie a scorrimento intenso, attraggono l'attenzione dando un nome e, quindi, un senso a luoghi *che prima non l'avevano*. Si è dibattuto sulla funzione dell'estetica nello spazio urbano convenendo sul fatto che il bello genera desiderio di scambio e condivisione. Ma si ha anche avuto modo di riflettere sull'imbrattamento di alcune opere rispetto a cui parte del gruppo esprime disappunto sostenendo che imbrattare i muri è un atto socialmente condannabile. In alternativa, però si può considerare il muro come un luogo di dialogo, come uno strumento di lettura di un disagio che si esprime attraverso l'imbrattamento, in questo caso molto probabilmente ad opera di una persona giovane che ha voluto dire qualcosa che andrebbe preso in carico.



Particolare dell'opera pubblica Hermes e Circe presso la fermata TEB di via Borgo Palazzo



VALUTAZIONE PARTECIPATA

Minori - L'Hub for Kids visto dai bambini

La valutazione partecipata condotta con i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze che hanno partecipato agli incontri nell'**Hub for Kids diffuso** durante la fine del 2022, ha consentito di usufruire di spazi di ascolto utili a cogliere un profondo bisogno di relazioni. Oltre ad essere utile per la valutazione del progetto, gli incontri sono serviti a cogliere elementi della situazione complessiva in cui vivono i/le minori, connotata da forme di povertà caratterizzati anche in isolamento sociale e sofferenza. L'obiettivo della valutazione si è quindi volto ad osservare i bisogni emergenti, piuttosto che a ricavare un giudizio verso le attività svolte.

Il tema centrale emerso riguarda le relazioni tra pari con una costante ambivalenza tra il **desiderio e la necessità di avere amici e la difficoltà nell'entrare in relazione**. In risposta a ciò, i laboratori nell'Hub for Kids diffuso sono serviti soprattutto ad agevolare la socializzazione tra pari, contrastando le forme di isolamento sociale rispetto a cui si evince una sofferenza trasversale all'età (dai 7 ai 18 anni).

Dalle parole delle bambine e dei bambini che abbiamo raccolte emergono bisogni e desideri condivisi espressi con sincerità e immediatezza:



"Mi piace stare con gli amici. Io sto molto tempo sola e qui invece ho conosciuto tanti nuovi amici".

"In questi giorni è passato tanto vento che ha tolto la sabbia dal mio cuore. Il mio cuore è più leggero".

Oltre a ciò, i laboratori sono stati occasione di contrasto alla povertà educativa con particolare riferimento all'ambito formativo e dell'istruzione attraverso modalità differenti.

"È la prima volta nella mia vita che faccio una cosa così". Mi è piaciuta molto "la parte sul Giappone, la scrittura, gli origami e i timbri". E di solito cosa fai? Gli amici rispondono "sta tanto al telefono" e lui dice "ogni tanto vado all'oratorio".





Adolescenti che disegnano la città del futuro

Con gli adolescenti, l'occasione d'incontro è stata la conclusione di un percorso laboratoriale che prevedeva la realizzazione di un'opera grafica realizzata collettivamente sulla città del futuro, in una classe seconda della formazione professionale, indirizzo grafico, una classe composta da ragazzi e ragazze che provengono da percorsi formativi diversi, accumulati da forti difficoltà scolastiche. Il laboratorio viene definito "divertente", ma "traumatico per via degli elementi che abbiamo in classe", commento che fa emergere con chiarezza **il bisogno di attività socializzanti** all'interno del gruppo classe. Durante la rotazione dei gruppi c'è chi dice "non mi piace cambiare, io mi affeziono facilmente!". Anche in questo caso un commento rivolto alla dimensione relazionale, che sottolinea l'importanza fondamentale attribuita alle relazioni tra pari.

Le tele realizzate mostrano un contrasto di vedute tra una città futura apocalittica con inondazioni, alieni, un uomo che cade dal cielo imprecando, bombe proposta dai ragazzi, e una città bucolica in cui compaiono fate, funghi, alberi e foglie proposta dalle ragazze. Alla fine del lavoro, attraverso il gioco di sovrapposizione grafica, la fata diventa un business man, le bombe si trasformano in cuori e i grattacieli grigi si coprono di foglie. Mentre i ragazzi si impegnano a "distruggere l'aspetto dysneiano" femminile, le ragazze addolciscono la violenza maschile.



"Quelli volevo fossero bombe invece sono cuori, se esplodono non va bene!". In quale modo, mai, potrebbe gestirsi un'esplosione d'amore?





Le proposte dei bambini del co-housing per la realizzazione dei murali interni



Incontro di valutazione partecipata con le famiglie del co-housing

VALUTAZIONE PARTECIPATA

Famiglie

Il coinvolgimento delle famiglie è stato attivato in tutte le fasi del progetto, compresa quella di valutazione delle azioni realizzate. Gli incontri organizzati, nonostante le difficoltà portate dalla diffusione della pandemia da Covid, sono stati di grande rilievo sia per il progetto in sé sia per chi, a diverso titolo, ha gestito o promosso concretamente le attività. Come dichiarato, i desideri delle famiglie (e dei bambini) sono stati sempre il filo rosso che ha guidato la progettazione e l'implementazione delle azioni, soprattutto per quanto riguarda la predisposizione degli spazi, privati e condivisi, all'interno del palazzo adibito al co-housing.

Accanto alla valutazione del progetto (per avere un riscontro sulla conformità di quanto messo a regime rispetto a quanto promesso e alle tempistiche), tali momenti di confronto e, a volte, anche di scontro hanno permesso di avere un quadro più chiaro dello scenario che si stava delineando.

Implementare azioni di co-housing è sempre una sfida poiché è molto alto il rischio di concretizzare qualcosa che a livello teorico funziona, secondo il giudizio esperto dei tecnici, ma che risulta poi disfunzionale a livello pratico, a giudizio di chi poi vivrà sulla propria pelle quanto deciso a priori. A titolo di esempio si riporta il dibattito avuto su quali spazi prevedere in un'ottica di condivisione: cucine all'interno degli appartamenti o cucina condivisa?

Al di là, quindi, del valore riconosciuto alle azioni di valutazione per la gestione ottimale del progetto, tali incontri hanno permesso di: a) valorizzare maggiormente la relazione tra i diversi soggetti coinvolti a diverso titolo nel progetto (enti del terzo settore, istituzioni, famiglie); b) ampliare la conoscenza del territorio grazie al punto di vista di chi lo abita da tempo; c) mettere a disposizione uno spazio dove potersi raccontare (in vista della futura convivenza) condividendo anche aspettative e frustrazioni.

A conclusione è possibile evidenziare alcuni aspetti di forza e di debolezza di tale azione di valutazione.

 PRO	 CONTRO	 SOLUZIONE
Utilità per il progetto dal momento che aiuta a riconsiderare le azioni pensate a priori in un'ottica di maggiore concretezza e quindi di visione a lungo termine	Difficile organizzazione dal momento che si tratta di coinvolgere famiglie con differenti impegni lavorativi e personali (gestione dei figli)	Organizzazione degli incontri in momenti e luoghi più agevoli per le famiglie (al sabato, per esempio, con attività di baby-sitting)
Attivazione di momenti di confronto e di critica costruttiva che potranno essere anche uno strumento da utilizzare una volta iniziata la convivenza	Difficile gestione dei malumori soprattutto rispetto ad alcune situazioni di malessere di lungo termine	Avere una rete di soggetti operativi sul territorio che ben conosce le problematiche di contesto e che è in grado di cooperare per trovare soluzioni adeguate anche grazie al fondamentale supporto istituzionale





capacityes

UNA CITTÀ IN TESTA

TRASFERIBILITÀ E SOSTENIBILITÀ

Trasferire una pratica in un contesto diverso è un'ottima strategia per mettere a frutto esperienze già sperimentate altrove valorizzando, così, gli sforzi fatti. Non tutte gli interventi, tuttavia, possono ottenere medesimi risultati se realizzati in territori differenti. Questo perché, nel pensare una azione, **l'attenzione al contesto è fondamentale**. Ciò premesso, quindi, vi sono alcuni accorgimenti da tenere in considerazione per far sì che una pratica possa essere fruttuosamente trasferita. In primo luogo, come detto, è indispensabile analizzare nel dettaglio l'intervento che si intende realizzare per verificare la corrispondenza con il proprio ambiente di riferimento. Al riguardo, infatti, possono esserci aspetti economici, giuridici o sociali che rischiano di inficiare la buona riuscita della pratica. Un ulteriore passaggio riguarda la combinazione pratica-fabbisogni da soddisfare. A tale scopo può risultare utile porsi il seguente quesito: è fruttuoso implementare ogni azione della pratica o solo alcuni aspetti al fine di rispondere alle specifiche esigenze territoriali?

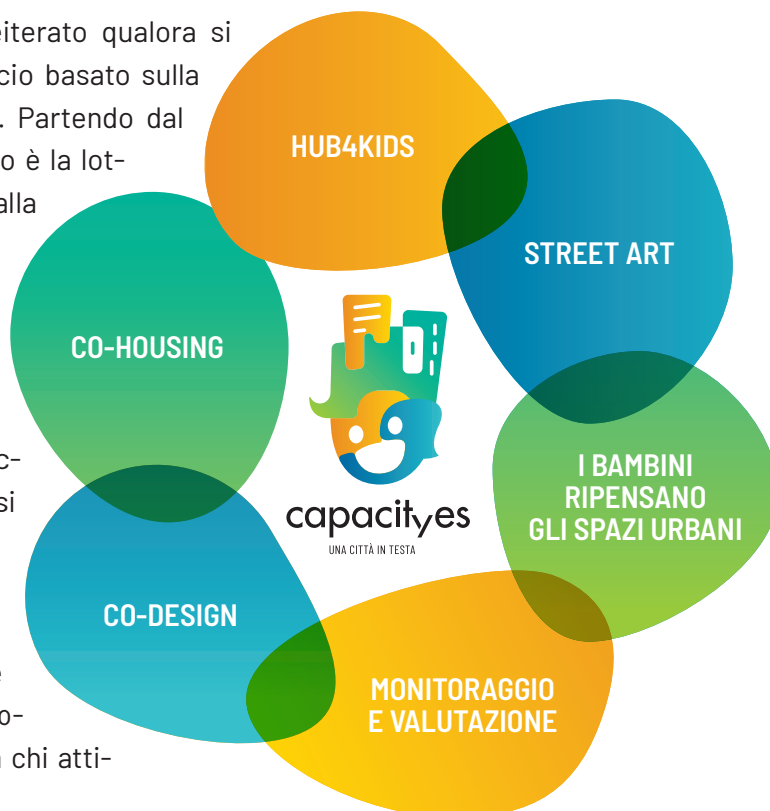


Disegni che hanno ispirato la realizzazione delle opere di arte pubblica

Come descritto il progetto CAPACITyES ha previsto la realizzazione di una pratica di co-housing temporaneo per famiglie numerose ed in difficoltà economica con la conseguente ristrutturazione, co-progettata, di un edificio del Comune; la realizzazione di uno spazio ad utilizzo dei bambini con, anche in questo caso, l'attività di ristrutturazione **co-pensata** degli spazi; la trasformazione dei disegni dei bambini in murali. Con particolare riferimento a questa esperienza, quindi, è possibile che in un contesto differente sia sufficiente implementare le azioni tese ad adibire un edificio, magari anche senza la necessità di una ristrutturazione, al co-housing con il ripensamento degli spazi grazie all'attività di co-design oppure può capitare che i desiderata ricadano sulle azioni di **street art** al fine di impreziosire alcune zone cittadine, oppure infine può esserci la volontà di replicare tutte le azioni compiute.

Ciò che merita, tuttavia, di essere reiterato qualora si volesse trasferire la pratica è l'approccio basato sulla **partecipazione** degli attori interessati. Partendo dal presupposto che l'obiettivo del progetto è la lotta alla povertà educativa grazie anche alla costante considerazione del punto di vista dei bambini le procedure si sono fondate sul co-design e sui momenti di confronto trasversali per la valutazione del progetto, sulla condivisione di punti di vista e di aspettative, sulla raccolta delle diverse percezioni sulle fasi del progetto e revisione delle azioni.

Infine, a livello pratico, nell'analizzare la pratica che si intende trasferire è utile considerare sia gli aspetti tecnici sia, soprattutto, le **lessons learnt** espresse da chi attivamente ha realizzato le azioni.



TRASFERIBILITÀ DELLE ATTIVITÀ DI CO-DESIGN: LESSONS LEARNT

Il valore aggiunto che sostiene la trasferibilità di una pratica è rappresentato dalla possibilità di godere delle lessons learnt. Sempre senza dimenticare l'importanza di "ascoltare" il proprio contesto di riferimento, il poter mettere a frutto le esperienze, positive e negative, emerse durante l'implementazione delle azioni permette di evitare dispersione di tempo, denaro ed energie.

Spunti interessanti possono riguardare, senza dubbio, le questioni più tecniche di gestione di sfide esogene (il progetto CAPACityES ha affrontato la pandemia e le sue conseguenze che hanno portato a ritardi nella ristrutturazione dell'immobile con conseguenti disagi per le famiglie interessate) ed endogene (perdita di fiducia dei beneficiari o l'insorgenza di problematiche interne ai nuclei familiari o tra i nuclei familiari; criticità interne alla partnership; ecc.). Accanto a ciò, vi sono anche aspetti di non semplice previsione, ma che, se ben gestiti, permettono di acquisire conoscenza per il futuro.

Le **principali lezioni apprese** grazie all'implementazione delle azioni per l'attività di co-housing sono:





TRASFERIBILITÀ DELLE ATTIVITÀ PREVISTE PER L'HUB FOR KIDS: LESSONS LEARNT

La progettazione e la realizzazione di uno spazio rivolto ai bambini sono di per sé azioni tanto stimolanti quanto complesse. Il fatto di co-progettare tale luogo insieme ai minori ha rappresentato una sfida e un valore aggiunto in quanto, da un lato, è stato possibile rispondere alle esigenze specifiche del target e, dall'altro lato, ha permesso di dare ai bambini un fondamentale messaggio: *voi siete importanti e avete il diritto di essere messi nella condizione di potervi esprimere secondo le vostre capacità.*

Come per il Co-housing, anche da questa specifica attività è stato possibile raccogliere **spunti utili ad una eventuale replica del progetto** all'interno dello stesso contesto o altrove:





SOSTENIBILITÀ

La sostenibilità di un progetto o di una pratica chiama in causa diversi fattori. Primo tra tutti la questione economica poiché una misura, pur buona, ha bisogno di fondi per poter essere attivata a lungo termine. Al riguardo vi sono diverse opzioni soprattutto a seconda del soggetto attuatore: organismo istituzionale o del privato sociale, soggetto individuale o consorzio, e così via. A tal proposito si fa, soprattutto, riferimento a tutti quei fondi comunitari, nazionali o regionali a supporto degli sforzi tesi alla valorizzazione degli ambienti urbani, della cittadinanza attiva e dell'inclusione.

Al di là dell'aspetto prettamente economico che sicuramente rappresenta il sine qua non per promuovere azioni che siano anche sostenibili vi sono **altri aspetti degni di nota** e che l'esperienza di



Il ruolo cruciale ricoperto dalla parte istituzionale sia come ente promotore sia come partner poiché un interesse della parte politica facilita sicuramente la perpetuità delle azioni realizzate. La governance delle politiche e delle azioni promosse è il nodo cruciale per la sostenibilità. Il contesto locale ricopre un ruolo di rilievo nella gestione delle diverse problematiche (anche al di là di quanto prettamente previsto dalle politiche nazionali che spesso faticano ad avere un impatto di rilievo a livello territoriale) e per questo è lungimirante considerare e valorizzare il contesto cittadino per giungere successivamente al livello regionale e poi nazionale.

La trasferibilità di pratiche può supportare questo processo dal momento che una misura sperimentata ed implementata in più contesti locali può diventare una misura adottata ai più alti livelli di governance. Spesso, infatti, si parla di buona pratica, ma sarebbe utile fare in modo di avere una buona politica (nazionale o regionale) attivata concretamente attraverso pratiche locali;

Il coinvolgimento delle reti locali e dell'intera popolazione costituisce una modalità fondamentale di sostenibilità dal momento che una misura come quella attivata con in progetto CAPACITYES ha bisogno di protagonisti motivati. Per questo l'adozione di strategie di co-design e di consultazione rappresenta un approccio funzionale;



La sfida principale riguarda la gestione e per questo motivo, ancora una volta, è fondamentale adottare, sin dalla fase di progettazione, una visione ed una strategia a lungo termine.



CAPACITYES ha permesso di evidenziare:

Tutti questi elementi portano a riflettere sul fatto che non ci possa essere fruttuosa sostenibilità di una pratica o di un progetto in assenza di un approccio partecipativo. Pur in presenza dei fondi adeguati, infatti, si potrà raggiungere una vera sostenibilità delle azioni promosse solo con la compartecipazione costante dei diversi attori. Il progetto CAPACITYES ha visto la ristrutturazione e la valorizzazione di spazi fisici, ma le testimonianze delle persone coinvolte permettono di evidenziare come tutto ciò non sarebbe stato possibile senza l'**ascolto** e la considerazione dei diversi punti di vista.





Capofila del progetto CAPACITyES è il **Comune di Bergamo**,
che ha come partner la **Cooperativa Sociale Ruah**,
la **Cooperativa Sociale Patronato San Vincenzo**,
l'**Associazione di formazione Professionale Patronato San Vincenzo**, lo studio creativo **Purelab**, la cooperativa **Generazioni FA**,
il **Centro Sportivo Italiano Bergamo**, la **Fondazione Iniziative e Studi sulla Multietnicità** Ente del Terzo Settore.

Progetto finanziato dal **UIA - Urban Innovative Actions**.

