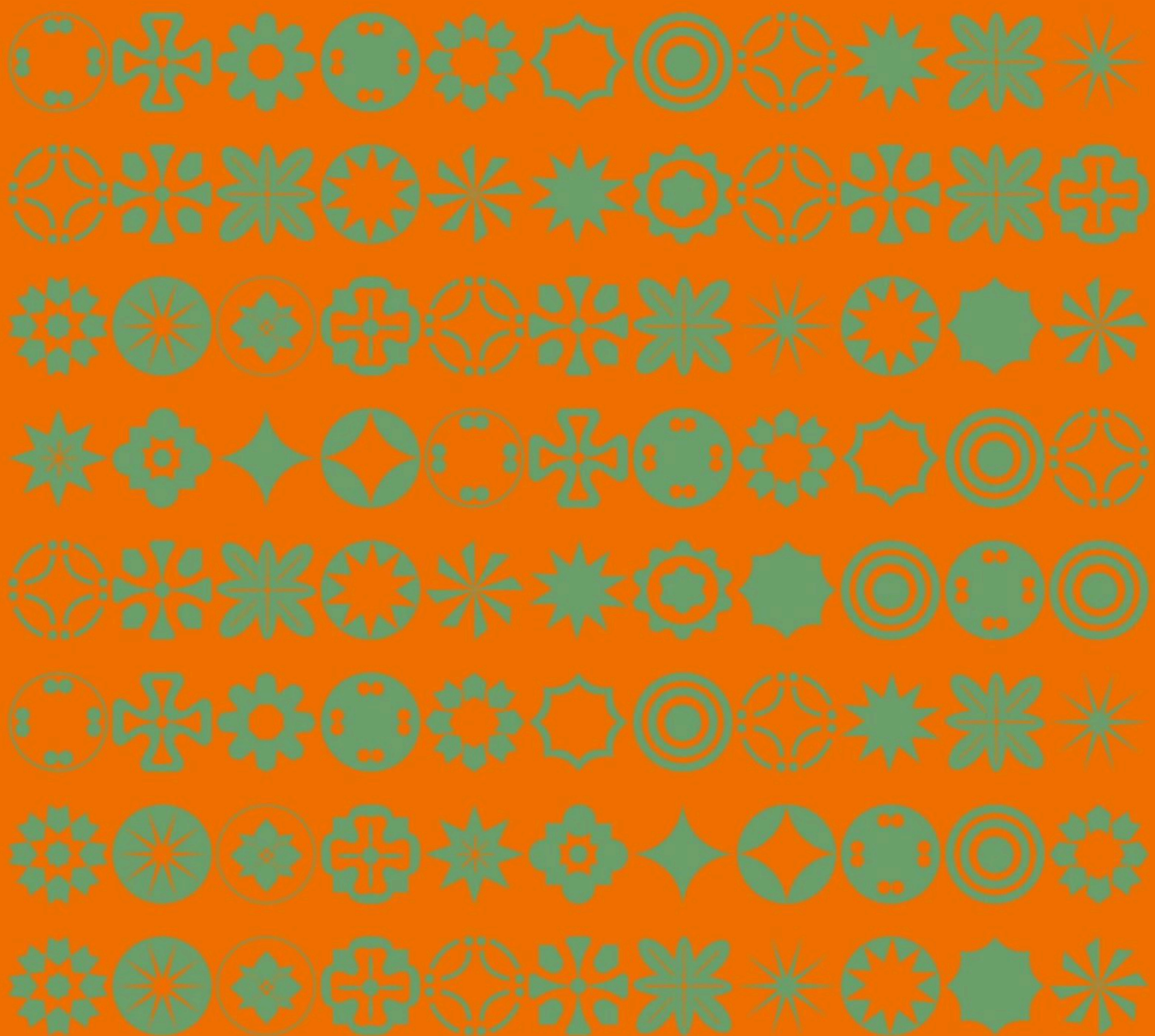


D E C U M E N T O
D E L P I A N O
S T R A T E G I C O
R A T T I V A Z I O N E
D I C O N I A



DOCUMENTO DEL PIANO STRATEGICO DI RIATTIVAZIONE DI CON.ME

**Z LAB: PROGETTO DELLA GOVERNANCE, DEI PROCESSI E DEI
SERVIZI PER LA COMUNITÀ**

1. Introduzione
2. Il contesto
 - 2.1. Istantanea di Cerreto
 - 2.1.1. Descrizione del contesto
 - 2.1.2. Demografia
 - 2.1.3. Istruzione
 - 2.1.4. Imprese
 - 2.1.5. Turismo, architettura e territorio
 - 2.1.6. Questionario
3. Cosa facciamo
 - 3.1. Vision e mission
 - 3.2. Analisi SWOT
 - 3.3. Potenzialità e ricadute
 - 3.3.1. Impatto socio culturale
 - 3.3.2. Breve termine
 - 3.3.3. Medio-lungo termine
 - 3.3.4. Impatto economico
4. Una sfida per il 2023
5. Scenari
 - 5.1. L'Asilo Parentale
 - 5.2. La Porta
 - 5.3. L'Officina
 - 5.4. Il Giardino
6. Strumenti
 - 6.1. Mappa degli Stakeholder
 - 6.2. Governance interna
 - 6.3. Mappa della governance
 - 6.4. Prospetto economico
 - 6.5. Patto di collaborazione
7. Ingaggio, partecipazione e co-design
 - 7.1. *Becoming c'rreten*: il gioco progettato con la comunità
 - 7.2. *Quel che passa in convento*: l'evento aperto
8. Benchmark
 - 8.1. *Culturability*: rigenerare spazi da condividere
 - 8.2. Epicentri culturali: alcuni esempi in Italia
9. Risultati
 - 9.1. Note metodologiche
 - 9.2. Mappa del processo
 - 9.3. Mappa della governance
 - 9.4. La pratica performativa come strumento relazionale: l'esempio della parade a Cerreto Sannita
 - 9.5. *Becoming c'rreten*: toolkit del gioco
10. Appendice
11. Bibliografia
12. Contributori
13. Allegati

1. Introduzione

La Scuola Open Source è una scuola che mette al centro l'idea di condivisione della conoscenza come atto politico rivoluzionario. La Scuola Open Source è un luogo dedicato all'innovazione, sociale e tecnologica, dove svolgere attività didattiche, culturali e di ricerca. Ogni anno, solitamente in estate, la Scuola Open Source organizza XYZ, un laboratorio dedicato di volta in volta alla definizione di un linguaggio visivo, degli strumenti e dei processi di una nuova realtà culturale.

In questa edizione, 100 professionisti e ricercatori hanno vissuto 9 giorni a Cerreto Sannita, in provincia di Benevento, per immaginare una nuova vocazione per il Convento Meridiano, ex Convento delle Clarisse. Il progetto è curato dall'associazione Mediterraneo Comune e possibile grazie al lavoro di Guido Lavorgna e Raffaella Vitelli, oltre che di molti altri.

Z è il gruppo dei progettisti del processo e della strategia di riattivazione del Convento Meridiano. Siamo innovatori sociali, operatori culturali, ricercatori, docenti, sociologi, economisti. Siamo attivisti, designer dei servizi, esperti di riuso e di progettazione con i cittadini.

Studiamo le opportunità per far crescere quelle realtà autentiche come Cerreto Sannita, che sono l'anima del nostro paese. Siamo partiti dall'esplorazione del territorio, parlando con chi lo abita, organizzando attività, giocando insieme per conoscere e raccogliere indicazioni, suggerimenti, dati e materiali per poi procedere nell'elaborazione delle strategie di riattivazione. Il nostro lavoro si esprime attraverso tabelle e grafici, con i nostri immancabili Post-It per proporre, modificare, definire le soluzioni che emergono dal lavoro di ricerca.

Abbiamo progettato quelli che noi chiamiamo "scenari": visualizzazioni e ipotesi di funzionamento di come potrà essere Convento Meridiano fra qualche anno. È il nostro contributo per condividere con voi un sogno, il convento come centro culturale e sociale aperto. Più persone saranno coinvolte in questo processo e più opportunità potranno svilupparsi, per trasformare ciò che è adesso un desiderio in una realtà possibile.

Grazie a voi.

1. Il contesto

1.1. Istantanea di Cerreto

1.1.1. Descrizione del contesto

L'introduzione al contesto che si sta per esporre è stata elaborata grazie all'incrocio dei dati emersi attraverso un'indagine etnografica (osservazione partecipante e interviste analizzate qualitativamente e quantitativamente) e da dati forniti dai GAL di Terno e Tammara aggiornati al 2017.

Cerreto Sannita si presenta come un piccolo paese di 3852 abitanti (1892 maschi e 1960 donne) della provincia di Benevento, raso completamente al suolo e ricostruito dopo il terremoto del 5 giugno 1688. La ricostruzione della città fu effettuata seguendo il modello urbanistico di Torino, con una pianta squadrata e regolare, motivo che spinge gli abitanti a denotare il paese "la piccola Torino". Dagli abitanti intervistati sono riconosciuti il valore sia architettonico che naturalistico del paese. Nell'immaginario locale è importante l'arte della ceramica, tradizione che continua ad essere valorizzata anche grazie al museo civico e della ceramica presente a Cerreto. Negli ultimi anni, però, il paese ha subito anche un calo demografico e presenta alcune criticità legate all'istruzione, alla mancanza di lavoro e di imprese attive, e allo scarso sfruttamento delle risorse e loro riconversione in attrazioni turistiche.

C'è un luogo che ti fa pensare a Spopolamento?

“Purtroppo il mio paese” [Uomo, 22 anni]

“Casa, posto in cui tornare per riprendere le forze ma che oltre a questo non vedo più come possa contribuire alla sua crescita e alla mia” [Uomo, 28 anni]

1.1.2. Demografia

I dati rappresentati nel grafico 1 confermano un andamento demografico in leggero calo per quello che riguarda Cerreto Sannita, come anche per altri due paesi del Titerno, Cusano Mutri e San Lorenzello (i due paesi sono stati selezionati perché emersi più volte dalle interviste come esempi virtuosi per bellezza del territorio o eccellenza delle amministrazioni, mentre Guardia Sanframondi è stata selezionata perché descritta come versante in una situazione simile a quella di Cerreto). A Cerreto, la popolazione è passata da 5335 abitanti nel 1961 a 3852 a fine 2017. Per gli altri due paesi si riscontra un andamento simile, con un calo nel corso dei primi anni Settanta, una leggera crescita nei primi anni Novanta e un nuovo calo a partire dal 2010. Telese Terme, selezionata perché considerata da tutti meta attrattiva del territorio, unica meta di immigrazione, è passata da una popolazione di 3310 abitanti nel 1960 a una popolazione 7700 abitanti nel 2017, con, dopo un periodo di stallo negli anni Ottanta, una crescita costante. Telese viene considerato dagli abitanti come un luogo con maggiori possibilità e con maggiori stimoli, dalle strutture formative alle attività di svago. Elemento importante è la presenza nel paese della ferrovia, che velocizza di molto il collegamento con le grandi città, oltre che di varie scuole superiori.

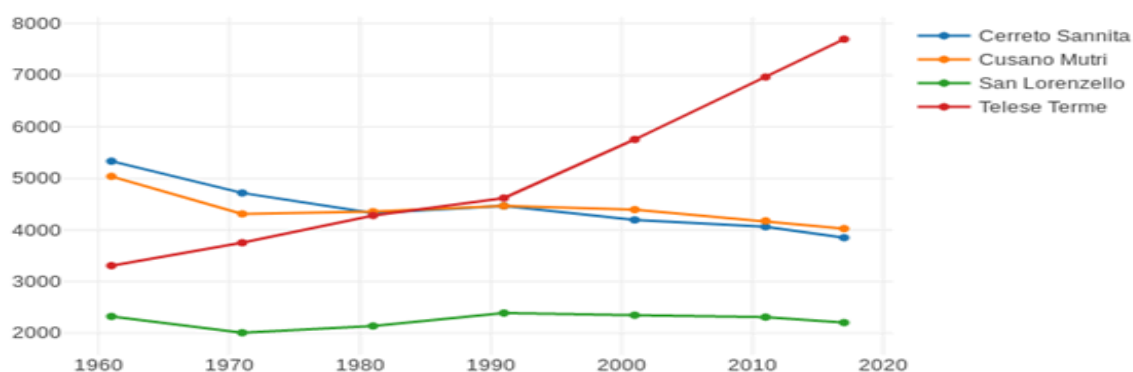


Grafico 1: andamento demografico

Parlando con gli abitanti emerge l'idea che siano soprattutto i giovani a emigrare per cercare nuove opportunità formative, professionali e lavorative. In molti casi si tratta di una partenza senza ritorno o di un ritorno dopo aver vissuto buona parte della propria vita altrove:

“Ho vissuto per cinquant'anni a Zurigo, adesso sono tornato a Cerreto per godermi il pensionamento” [Uomo, 70 anni]

“La parola spopolamento mi fa pensare a vuoto perché è un processo costante di cui non ti rendi realmente conto. Non ti rendi realmente conto che le persone vanno via e scompaiono. Succede un po' alla volta. Si percepisce il peso un pochino alla volta”. [Donna, 20 anni]

Il grafico 2 mostra l'andamento della popolazione nei quattro paesi. La fascia di età più diffusa è quella che va dai 35 ai 55 anni, con un picco a Telese Terme e un andamento costante negli altri paesi. La percezione degli abitanti di Cerreto come di un paese composto da molti anziani e da pochi giovani è solo parzialmente confermata dai dati. La fascia dei giovani tra i 15 e i 24 anni risulta effettivamente quella meno presente a Cerreto, Cusano e San Lorenzello, anche se non

significativamente inferiore rispetto, ad esempio, alla fascia 65-75 anni. A Telese Terme i meno numerosi risultano, invece, gli anziani dai 65 anni. Si potrebbe ipotizzare che la ragione della percezione degli abitanti sia un pregiudizio riscontrabile nelle narrative a livello nazionale e in parte una forse minore presenza dei giovani nello spazio pubblico, come piazze e centri di aggregazione.

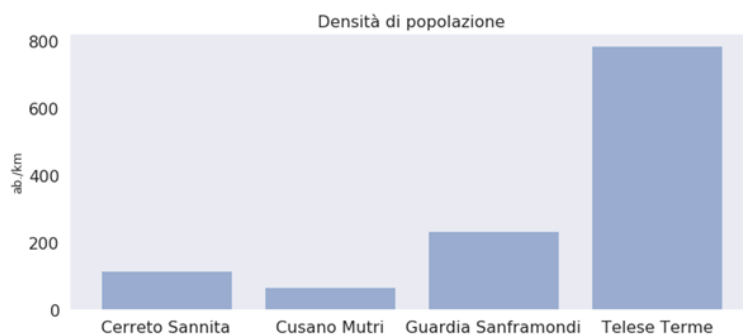
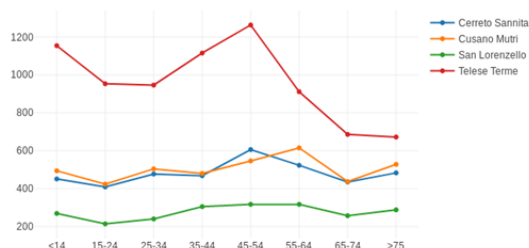


Grafico 2 e 3: popolazione per fascia di età; densità di popolazione

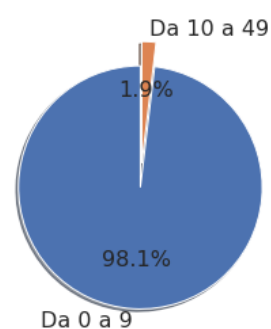
Dalle interviste emerge, inoltre, la percezione che la distribuzione della popolazione sia per lo più concentrata nelle campagne, e che il contesto rurale con le sue attività sia più attrattivo, oggi, di quello urbano del paese di Cerreto Sannita. Il grafico 3 tratto dai dati aggiornati al 2017 conferma che Cerreto abbia una densità abitativa (115 abitanti/kmq) piuttosto bassa se confrontata con altri paesi limitrofi come Telese Terme (783), Guardia Sanframondi (234) e San Lorenzello (159).

1.1.3. Istruzione

La percezione diffusa tra gli abitanti è che una delle principali ragioni dell'emigrazione dei giovani sia costituita dalla mancanza di offerta formativa. Nel paese risultano attive una scuola dell'infanzia, una scuola primaria e una scuola secondaria di primo grado afferenti all'Istituto comprensivo Andrea Mazzarella con un distaccamento anche a San Lorenzello. Sono presenti anche una scuola superiore pubblica, l'Istituto Carafa Giustiniani, che comprende vari indirizzi tra cui il Commerciale, Geometra, Liceo artistico e Liceo musicale. Vi è inoltre un Liceo Classico paritario intitolato a Luigi Sodo e un istituto di formazione privato. Telese Terme, con il doppio degli abitanti di Cerreto Sannita, presenta un'offerta formativa più vasta (l'Istituto Telesia comprende il liceo scientifico, scientifico tecnologico, scientifico indirizzo Cambridge, linguistico, classico, classico internazionale e professionale).

1.1.4. Imprese

Nel 2017 risultano registrate e Cerreto Sannita 267 imprese attive, di cui 262 con un numero di addetti inferiore a 9. Le attività prevalenti sono il commercio all'ingrosso, riparazione di autoveicoli e motocicli (73) e le attività professionali, scientifiche e tecniche (61). Tra le attività risultano marginali ad esempio quelle dei servizi di assistenza sociale residenziale (1) e quelle inerenti ad attività creative, artistiche e di intrattenimento (1). Molte attività risultano comunque assenti.



1.1.5. Turismo, architettura e territorio

Il paese presenta ricchezze territoriali, sia architettoniche sia naturali. Dal punto di vista architettonico, dalle interviste è emerso un forte apprezzamento da parte degli abitanti delle ricchezze architettoniche, sia della Cerreto antica, più alta e precedente alla distruzione del 1688, sia della Cerreto attuale, con la sua pianta urbanistica particolare, i suoi edifici, le piazze e il Museo Civico della Ceramica Cerretese.

Gli abitanti sostengono inoltre che negli ultimi 10 anni varie opere architettoniche siano state portate a termine, dalla ristrutturazione delle due piazze principali, piazza San Martino e piazza Luigi Sodo, oltre che delle facciate di vari palazzi storici.

Dal punto di vista naturalistico ed escursionistico, il paese è situato alle porte del Parco Regionale del Matese, le cui colline e foreste rendono l'ambiente naturale molto importante sia per la vita degli abitanti sia per il paesaggio di Cerreto. Dalle interviste condotte si percepisce un legame effettivo con l'ambiente rurale e montano che si sviluppa intorno al paese, oltre che una percezione del suo valore e potenziale fascino. Tuttavia, gli abitanti lamentano spesso la mancanza di strutture adeguate e di un impegno sia da parte del GAL sia da parte dell'amministrazione locale per una valorizzazione e incentivo alla percorribilità di vie e sentieri, i quali vengono descritti come poco segnalati. Il paese è situato lungo la Via Francigena, anche se la percezione che si ha è che buona parte degli abitanti ne sia quasi all'oscuro.

Per quanto riguarda le strutture ricettive, i dati raccolti testimoniano che nel 2017 risultano registrate nel Comune di Cerreto Sannita 17 strutture per un totale di 149 posti letto: 1 ostello, 8 B&B, 2 appartamenti vacanze, 3 agriturismi e 3 alberghi, come evidenziato dal grafico. La maggior parte dei posti letto si riferiscono ad ostelli (18 posti letto), B&B (38 posti letto) e alberghi (44 posti letto). I posti letto registrati risultano quasi il doppio a Cusano Mutri, comune che dispone di 304 posti letto raggruppati in 44 strutture ricettive. Mentre a Telesse Terme il comune risulta avere 13 strutture e 409 posti letto, di cui la maggior parte riferiti ad alberghi a quattro e cinque stelle. Infine, Guardia Sanframondi dispone di solo una struttura ricettiva con 6 posti letto.

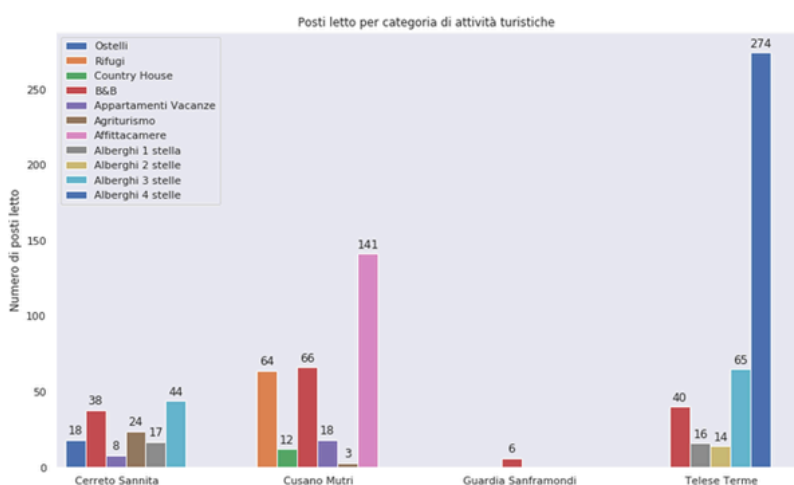


Grafico 6: Posti letto per categoria di attività turistiche

Cerreto è inoltre centro di tradizione gastronomica e culinaria, basata su pasta fatta a mano, salumi e formaggi grazie alla ricca presenza della "Parata", un vasto pascolo d'altura (1000 m). Uno dei fiori all'occhiello della cucina cerretese è il Virno, fungo primaverile.

Mi potresti indicare delle parole che per te indicano Territorio?

“Produzione e funghi, il Virno” [Donna, 67 anni]

Il paese ha inoltre ricevuto un riconoscimento per il valore turistico-ambientale, ottenendo nel 2016 la bandiera arancione da parte del Touring Club Italiano. Il territorio sembra avere grandi potenzialità turistiche che però non vengono sfruttate.

In tal senso, il GAL nel documento di strategia dello sviluppo locale del 2019, definisce così i propri obiettivi: “Consolidamento, modernizzazione e diversificazione del sistema produttivo territoriale; nascita e consolidamento delle micro e piccole nuove imprese nei settori dell'agricoltura, dell'artigianato di qualità e del turismo; diffusione e rafforzamento delle attività economiche a carattere sociale; miglioramento delle condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale; riposizionamento competitivo delle destinazioni turistiche”

Il Convento, edificio che si trova al centro di Piazza di Roma, è per gli abitanti una struttura legata soprattutto al passato, ovvero all'educazione e all'infanzia e risulta essere ancora connotato in termini religiosi, tanto da essere chiamato dai cerretesi “Convento delle Monache” e a nominare l'intera zona come la zona “ngopp'e monache”.

Cosa ti fa venire in mente la parola Convento?

“Un posto dove ritrovare se stessi” [Uomo, 54 anni]

“Mi fa venire in mente la mia infanzia” [Uomo, 38 anni]

Alcune delle frasi estrapolate dalle interviste svolte durante l'analisi etnografica ed utilizzate per la mostra fotografica organizzata per l'evento di restituzione del 30 luglio 2019.

Cosa ti fa venire in mente la parola Convento?

“Un posto dove ritrovare se stessi” [Uomo, 54 anni]

“Mi fa venire in mente la mia infanzia” [Uomo, 38 anni]

“Il convento è un luogo chiuso” [Uomo, 53 anni]

“Prima pensando al convento pensavo solo alle suore, adesso anche alla parola *giovani*” [Uomo, 25 anni]

Cosa ti fa venire in mente la parola Cerreto?

“Tristezza, bellezza e vivibilità” [Uomo, 53 anni]

Cosa ti fa venire in mente la parola Cultura?

“Ogni cosa ed ogni luogo rappresenta cultura” [Donna, 65 anni]

Mi potresti dire tre parole che ti vengono in mente pensando a Cultura?

“Arte, emancipazione e civiltà” [Donna, 35 anni]

C'è un luogo che ti fa pensare ai Giovani?

“Tutto, dove c'è vita” [Donna, 60 anni]

C'è un luogo che ti fa pensare a Spopolamento?

“Purtroppo il mio paese” [Uomo, 22 anni]

Cosa ti fa venire in mente la parola Spopolamento?

“Possibilità di scoprire nuove realtà e riportarle nel luogo di origine” [Donna, 20 anni]

Cosa ti fa venire in mente la parola Territorio?

“Condivisione” [Donna, 29 anni]

Mi potresti dire tre parole che ti vengono in mente pensando alla parola Giovani?

“Cultura, gioia, innovazione” [Donna, 29 anni]

“Futuro, spopolamento, lavoro” [Uomo, 38 anni]

Cosa ti fa venire in mente la parola Anziani?

“Persone che possono insegnarti e darti tanto” [Uomo, 19 anni]

“I miei amici al bar, guarda quanti ce ne sono!” [Uomo, 70 anni]

Cosa ti fa venire in mente la parola Cerreto?

“Casa, posto in cui tornare per riprendere le forze ma che oltre a questo non vedo più come possa contribuire alla sua crescita e alla mia” [Uomo, 28 anni]

“Eh, Cerreto è casa!” [Donna, 26 anni]

1.1.6. Questionario

Traccia del questionario somministrato ad alcuni abitanti di Cerreto da alcuni ricercatori gruppo Z della Scuola Open Source. L'analisi del questionario è stata inoltre integrata nel Documento Strategico elaborato dal gruppo X.

- 1) Cosa ti fa venire in mente la parola *Convento*?
- 2) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando a *Convento*
- 3) C'è un luogo che ti fa pensare a *Convento*?
- 4) Cosa ti fa venire in mente la parola *Territorio*?
- 5) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando a *Territorio*
- 6) C'è un luogo che ti fa pensare a *Territorio*?
- 7) Cosa ti fa venire in mente la parola *Spopolamento*?
- 8) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando a *Spopolamento*
- 9) C'è un luogo che ti fa pensare a *Spopolamento*?
- 10) Cosa ti fa venire in mente la parola *Giovani*?
- 11) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando a *Giovani*
- 12) C'è un luogo che ti fa pensare ai *Giovani*?
- 13) Cosa ti fa venire in mente la parola *Anziani*?
- 14) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando ad *Anziani*
- 15) C'è un luogo che ti fa pensare agli *Anziani*?
- 16) Cosa ti fa venire in mente la parola *Cultura*?
- 17) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando a *Cultura*
- 18) C'è un luogo che ti fa pensare a *Cultura*?
- 19) Cosa ti fa venire in mente la parola *Cerreto*?
- 20) Scrivi 3 parole che ti vengono in mente pensando a *Cerreto*
- 21) C'è un luogo che ti viene in mente quando pensi a *Cerreto*?

Il lavoro svolto in questa fase è stato esposto all'interno del Convento il giorno della restituzione finale (30 luglio) attraverso [un'installazione fotografica](#) e sonora, insieme agli altri [output](#).

2. Cosa facciamo

2.1. Vision e Mission

Vision

Operiamo in uno scenario marginale per trasformarlo. Promuoviamo reti di comunità locali per innescare, attraverso la cultura, processi di attivazione civica e ricomposizione di “luoghi comuni”. Non vogliamo essere semplicemente attenti al sociale: noi siamo e ci sentiamo parte del sociale, di

un territorio e di un tessuto umano che abbiamo scelto di non abbandonare e di non lacerare. Noi siamo il riaggiungimento dopo la lacerazione.

Siamo “interni” e “meridiani”: una contraddizione solo apparente, risolta dalla fattualità del reale, che ci colloca sulla dorsale appenninica del mezzogiorno d'Italia. Per scelta e per destino, intendiamo essere il nuovo crinale messo a separazione tra stasi e crisi: una storia diversa.

Intendiamo riconvertire lo spazio chiuso di un convento in un bene comune aperto.

La riapertura fisica evoca la rigenerazione del tessuto sociale.

Mission

Il convento meridiano si muove in tre direzioni:

- La costruzione di un nuovo racconto collettivo
- La connessione
- La rifunzionalizzazione versatile

Il convento meridiano genera valore attraverso:

- Un sistema di attività di welfare culturale orientato ai bisogni e a rigenerare le comunità attraverso un'ibridazione delle pratiche
- L'attivazione modulare di servizi integrati, così da includere la totalità dei target individuati nella programmazione pluriennale
- Community reuse: attivazione di reti orizzontali di sussidiarietà e di sostegno alle persone
- Apertura degli spazi performativi e aggregativi – ogni giorno e per l'intero giorno – alle comunità limitrofe, per favorire la fruizione dei servizi – culturali e sociali – da parte di tutti

La definizione di *mission* e *vision* è avvenuta in seguito alla sessione di brainstorming iniziale durante la quale è stata realizzata una mappa mentale ([Mind Map](#)) che ha raccolto attori e interlocutori, domande, suggestioni e obiettivi del progetto.

2.2. Analisi SWOT

Punti di forza

- L'idea progettuale è innovativa per il territorio ma al tempo stesso può trovare riferimento nella storia del territorio e del Convento, che già nel passato era riconosciuto come luogo di cultura, formazione, aggregazione e leva di sviluppo territoriale.
- Il carattere innovativo degli approcci educativi proposti ha nell'Università SOB un fondamento scientifico valido e riconosciuto.
- Il modello educativo innovativo adottato dalla *Casa di Cipì* promuove il coinvolgimento dell'adulto/genitore rimettendo al centro la relazione adulto-bambino e al contempo permette la costruzione di una comunità educante.
- Il partenariato è vasto e con competenze multiple. Attinge anche dal settore profit con aziende di livello internazionale e locali.
- Il progetto può contare su una disponibilità di risorse in cash e in kind e di un capitale di fiducia spendibile nel territorio.
- Il progetto è modulare nell'attivazione dei servizi, nei relativi costi e tempi.
- La governance vuole ispirarsi ad un modello orizzontale ed è funzionale all'attivazione di diversi rami di impresa.
- Il team ha una consolidata esperienza interna nel campo della produzione culturale.

Punti di debolezza

- Nonostante il partenariato molto ampio, il team è assai ridotto l'ingaggio sul progetto è molto legato alle persone che lo gestiscono.
- Esiste una difficoltà di comunicazione del progetto sul territorio, legata a condizioni socio-culturali del territorio e/o relazioni personali, con una ricaduta in termini di percezione, coinvolgimento e attivazione della popolazione locale.

Minacce

- La grande minaccia è relativa alle condizioni strutturali e di sostenibilità: non ci sono le condizioni per la valutazione del progetto di ristrutturazione nel suo complesso (mancano planimetrie aggiornate della struttura e masterplan per la ristrutturazione), il che determina la difficoltà di produrre business plan realistici.
- Manca la verifica sismica e una verifica delle condizioni di accessibilità e fruibilità che limita la messa a reddito dello spazio.
- Il vincolo paesaggistico potrebbe influire sulla ri-funzionalizzazione dello spazio.
- L'Alta Velocità Napoli-Bari di prossimo completamento (a 5 anni) potrebbe non generare ricadute positive della portata attesa, in assenza di una fermata ferroviaria a Telese e di una frequenza che incontri le esigenze di possibili nuovi pendolari.
- La natura privata del bene potrebbe limitare l'accesso ad alcuni bandi o fonti di finanziamento.
- Si riscontra la volontà di parte del partenariato di escludere finanziamenti pubblici per la sostenibilità del progetto.
- Attualmente il progetto non dispone di un titolo legale stabile per l'utilizzo futuro del bene.
- I luoghi "urbani" di incontro/fruizione da parte degli abitanti sono legati all'abitudine (sia all'interno di Cerreto, che sull'asse Cerreto-territorio limitrofo) e questo potrebbe aumentare la già naturale resistenza al cambiamento da parte della popolazione locale.
- I giovani locali oggi, rispetto a non molti anni fa, vivono - Favorita da internet - una quotidianità e una dimensione relazionale segnate da maggiore isolamento fisico e pochi stimoli culturale "la piazza centrale del paese oggi è vuota", il che li porta a confrontarsi con sistemi valoriali poveri.
- Sulla base di esperienze precedenti, è prevedibile una particolare difficoltà nell'audience engagement/development in particolare per alcune delle attività previste (cinema, teatro), con ricadute sulla sostenibilità.
- La destinazione d'uso non è stata espressa.
- Non ci sono elementi per poter valutare i costi di mantenimento della struttura.
- Il trend demografico del territorio è genericamente in calo.

Opportunità

Governance, modello di servizi e sostenibilità

- Il Convento dispone di molti spazi di differenti portate che consentono un utilizzo simultaneo e versatile dell'edificio nel suo insieme. Questo elemento, sommato con il modello di governance cui si guarda, consente un'architettura dell'offerta secondo la logica del "centro commerciale" (ricadute positive condivise, rischio ed oneri distribuiti).
- Il progetto può contare sulla possibilità di avviare alcune specifiche attività previste oltre che, in generale, quelle di community engagement, anche in luoghi fisici diversi dal Convento e/o in modo diffuso (determinante in questa fase).

Sostenibilità

- Disponibilità di Fondi strutturali per il Territorio (Resto al Sud Invitalia). Prevedibile Fondi SIE (Fondi strutturali e di investimento europei) per la rigenerazione territoriale, ove assimilabile alla ricerca e sviluppo.
- La capacità di attivazione di Rete del Team potrebbe, tra le altre, consentire l'abbattimento di importanti costi legati alle valutazioni strutturali (valorizzazione a costo professionale zero di Ingegneri/tecnici tramite forme di collaborazione con associazioni di categoria in corso di definizione, residenze, altro).
- Tramite la collaborazione con l'Università Suor Orsola Benincasa (UNISOB), è possibile prevedere l'attivazione sulla *Casa di Cipi* di dottorati d'azienda (2020). A tendere, attivare un asilo aziendale muovendosi anche su logiche CSR/di welfare.
- La *Casa di Cipi* può attivare economia territoriale per un consumo a km 0.
- Il network degli stakeholders presenta un alto capitale relazionale, tecnico e di reputation che potrebbe essere finalizzato a supporto a progettazioni e fundraising ad hoc per il convento.

Educazione

- La *Casa di Cipi* consente di soddisfare a livello territoriale bisogni educativi ad oggi senza risposta e parallelamente a formare nuove figure professionali competenti.
- La *Casa di Cipi*, offrendo occasioni di collaborazione a fasce deboli e percorsi di formazione, rappresenta occasione di inclusione sociale /occupabilità.

Digitale ed educazione

- Proprio facendo leva sulla sua dotazione tecnica/tecnologica, all'interno del Convento si potrebbe ricostruire quella piazza "fisica" giovanile che ora, in Cerreto, si è spopolata: alto tasso di attrattività per i giovani in generale, per gli universitari, per professionisti (coworking).

Artigianato, educazione e territorio

- Il vicino Liceo Artistico di Cerreto potrebbe giovare del Fablab, condividere l'utilizzo di alcuni spazi e del coworking, attivare residenze/formazione/....
- La compresenza di attività e spazi dedicati a target differenti, favorisce la creazione/consolidamento di reti interprofessionali e intergenerazionali - anche in una logica di mutualismo.
- Inoltre, la *Casa di Cipi*, tramite il progetto di utilizzo dell'argilla per riattivare la manualità, può rappresentare la base di una collaborazione win-win con il Liceo, che verte sull'associazione "arte manuale-sviluppo del potenziale del bambino-competitività".
- Cerreto è inserita ed attiva all'interno della "Associazione delle Città della Ceramica (AICC)"

Territorio

- È già riscontrata la disponibilità da parte di altri giovani del territorio a coinvolgersi sul progetto. A Cerreto sono inoltre già attivi alcuni gruppi informali/di artigiani desiderosi di attivarsi.
- La Società Operaia di Mutuo Soccorso che ha sede a Cerreto eroga servizi diversi nel campo dell'artigianato e della formazione che potrebbero integrarsi con quelli del Convento. Inoltre potrebbe giovare di nuovi spazi.

- È di prossimo completamento la linea Alta Velocità Napoli-Bari.
- Il documento Preliminare di Strategia Aree Interne riunisce 34 comuni territorialmente contigui- tra cui Cerreto che ne costituisce uno dei nodi - allo scopo di sperimentare azioni di contrasto a denatalità, spopolamento e desertificazione delle aree interne.
- Nel Comune di Cerreto si trovano molte case oggi vuote (ma non abbandonate, ossia in buono stato manutentivo o già perfettamente abitabili); i prezzi degli affitti, acquisti, ristrutturazioni sono molto bassi.
- Il Territorio in cui è inserito Cerreto presenta diverse potenzialità di sviluppo di attività/travaso di pubblico e utenti (prossimità con luoghi di culto importanti e molto frequentati tutto l'anno, festival annuali Sacri e Feste Religiose, circuito del Vino Falanghina, Cammino dei Tratturi e della Via Francigena, Domeniche dell'Olio,...).
- Sulla base della mappatura delle attività produttive presenti sul territorio di Cerreto (dati disponibili all'anno 2016) si evidenzia la possibilità di sinergie con aziende nei settori dei servizi alla persona, socio-sanitario, manifatturiero. Si riscontra una quasi totale assenza nel settore ricreativo e dell'intrattenimento.
- La prossimità con il centro Termale di Telesse, che offre servizi di fascia alta, potrebbe essere alla base di una collaborazione win-win per la formazione di personale qualificato, ed in particolare per la Silver Economy.

L'analisi SWOT è stata realizzata a partire dai [canvas](#) forniti dal progetto ConMe.

2.3. Potenzialità e ricadute

Proviamo ad immaginare in che modo tutto quello che stiamo e vogliamo costruire possa produrre valore nel territorio. E parliamo di valore di scambio di esperienze, competenze, pratiche oltre che di scambio economico. Quella che affrontiamo è una sfida: verso lo spopolamento dei paesi che come Cerreto Sannita vedono andare via una fascia della popolazione, verso l'arricchimento socio-culturale del territorio, verso la contaminazione dei saperi e la qualità dell'incontro tra chi attraverserà temporaneamente il luogo e chi lo abita.

Anche se non abbiamo a disposizione strumenti tecnici adeguati ad una valutazione approfondita dell'impatto sul territorio, pensiamo che la piccola esperienza sul campo che ci ha visto coinvolti e la ricerca costante di feedback da parte dei Cerretani possa lasciarci immaginare le potenziali ricadute sul territorio a livello socio-culturale ed economico.

2.3.1. Impatto socio-culturale

Analizzando le risposte delle interviste e i questionari condotti agli abitanti del luogo durante la fase di ricerca iniziale, e combinandole con le varie sensazioni personali emerse da momenti di confronto con gli stessi, la percezione è che la comunità di Cerreto Sannita stia attraversando un periodo di sconforto e rassegnazione, tipico delle aree interne "sconfitte" dal sistema economico-culturale predominante che favorisce sempre di più lo sviluppo delle grandi aree urbane del globo. In un contesto del genere, dove "l'alieno" sicuramente non passa inosservato, la presenza di SOS ha provocato degli spunti di riflessione su quelli che potrebbero essere gli scenari futuri circa il contesto socio-culturale locale. Sin dall'inizio l'incontro tra SOS e il Forum dei Giovani ha facilitato l'interazione e l'abbattimento dello scetticismo iniziale da parte della comunità locale. Inoltre la posizione centrale del convento ha permesso un contatto con gli esercenti vicini.

Proprio l'interazione genuina tra persone provenienti da un contesto esterno e una fetta della popolazione locale dimostra il fatto che l'incontro tra esperienze e visioni può innescare processi di cambiamento fruttuosi e nuove forme di collaborazione. Come ben sappiamo, i processi di cambiamento socio-culturali sono particolarmente lenti e complessi. Per tale ragione, la presenza costante di Convento Meridiano è una risorsa preziosa per innescarli e alimentarli costantemente.

Alcuni risultati saranno riscontrabili solo nel lungo periodo, mentre altri saranno evidenti già dall'attivazione delle prime attività proposte dal convento.

2.3.2. Breve termine

Le attività che partiranno da Settembre sono: L'Asilo parentale, l'uso del giardino per attività didattiche, La Porta e L'Officina:

- L'apertura dell'Asilo determinerà il coinvolgimento e l'attraversamento di diverse famiglie provocando la diffusione di idee e sistemi alternativi d'insegnamento e di gestione degli spazi culturali.
- La Porta rappresenta un touch point importante, un luogo di costruzione della fiducia, di ascolto e di raccolta delle proposte da parte dei cittadini.
- L'officina incoraggia lo scambio e la contaminazione tra il sapere artigianale locale e l'uso di nuove tecnologie digitali. Ci aspettiamo che possa promuovere la collaborazione e la cooperazione intergenerazionale affinché la conoscenza venga costantemente trasmessa e aggiornata.

L'intersezione tra tutte le persone che attraverseranno lo spazio per le singole attività getterà le basi per la costruzione di una comunità viva, solidale e attiva.

2.3.3. Medio-lungo termine

L'approccio innovativo basato sul metodo dell'embodied education proposto dall'Asilo rappresenta una risorsa per uno sviluppo socio-culturale dei futuri cittadini attivi di Cerreto e zone limitrofe. Crediamo che un passaggio della conoscenza e del piacere della scoperta di questo tipo possa contagiare in maniera positiva il paradigma sociale annidato sul territorio. Questo porterà ad un successo nel lungo termine solo se il territorio saprà offrire servizi e occasioni di formazione all'altezza delle richieste. In questo scenario, il Convento Meridiano è prezioso. La sfida non è dunque quella di evitare di far allontanare i giovani dal territorio ma di offrirgli un porto vivo sempre disponibile ad attraversamenti temporanei e non, aperto a scambi e collaborazioni.

Inoltre è da tener presente che il Convento Meridiano si inserisce già in una rete di spazi di promozione culturale indipendenti. Questo è sicuramente un vantaggio per il coinvolgimento di altri attori nella costruzione e sviluppo dello spazio. Proprio questa rete ha fatto sì che la Scuola Open Source venisse coinvolta e potrà collaborare in futuro con l'organizzazione del Convento.

2.3.4. Impatto economico

Durante lo svolgimento delle attività artistico-culturali svolte sia all'interno degli spazi del convento sia all'esterno della struttura tramite potenziali future collaborazioni, Convento Meridiano attirerà un grande **flusso di visitatori** e produrrà effetti positivi in termini economici – esternalità positive - su tutto il territorio, quindi sulla comunità locale di riferimento.

In termini quantitativi, tale flusso può essere rappresentato dal seguente dato:

30000 visitatori entro il 2023

- 4000 □ 2020
- 6500 □ 2021
- 8000 □ 2022
- 11500 □ 2023

Il Convento Meridiano organizzerà degli eventi della durata di più giorni, come ad esempio festiva, workshop etc., i quali renderanno necessario il **pernottamento** dei visitatori idealmente nelle strutture ricettive locali già presenti.

In termini quantitativi, tale flusso può essere rappresentato dal seguente dato:

7000 pernottamenti entro il 2023

- 600 □ 2020
- 1200 □ 2021
- 2000 □ 2022
- 3200 □ 2023
-

Tali flussi di visitatori e i conseguenti pernottamenti potranno generare degli effetti moltiplicatori e far sì che nuove risorse economiche-finanziarie latenti possano essere utilizzate per alimentare uno sviluppo economico locale e sostenibile.

3. Una sfida per il 2023

La [mappa](#) “Una sfida per il 2023” vuole rappresentare l’obiettivo che il Convento Meridiano sogna per il 2023. Questa rappresentazione grafica ha lo scopo di raccontare l’idea di un processo che mostra gli scenari immaginati per il futuro.

Il punto di partenza è luglio 2019, periodo in cui la Scuola Open Source ha lavorato per produrre gli strumenti utili a porre le basi e accompagnare il processo di sviluppo futuro; nel breve termine è previsto l’avvio dei servizi quali l’Asilo Parentale, La porta e L’Officina. Gli altri servizi si andranno poi organicamente ad integrare in quanto direttamente o indirettamente connessi l’uno con l’altro. La sfida è di raggiungere entro il 2023 un flusso di passaggio di 30.000 persone, che in diverso modo e per diverse ragioni entreranno in contatto con il Convento, usufruendo dei suoi servizi. Si auspica che la rete di servizi che si verrà a generare, le collaborazioni sul territorio e con la comunità locale siano capaci di generare un effetto moltiplicatore sul flusso di visitatori gravitanti intorno alla struttura del Convento e del territorio di Cerreto.

L’obiettivo di 30.000 persone è un sogno e non è una previsione validata, un numero che ipotizziamo possa rappresentare un’inversione di tendenza e risollevare l’economia locale.

4. Scenari

Il Convento Meridiano vuole diventare un luogo aperto, per collaborare e stare bene insieme: un centro per la cultura e il benessere sociale. Gli spazi dell’Ex Monastero delle Clarisse ospiteranno, a partire dai prossimi mesi, un Asilo Parentale, un’Officina e un Giardino Condiviso. Con la collaborazione della comunità di Cerreto Sannita verranno inaugurati nuovi spazi come quello de la Porta e de Lo spazio Meridiano. Ognuno di questi spazi è un luogo, ma soprattutto un progetto.

Abbiamo immaginato insieme alcuni [possibili scenari](#) per questi spazi, raccogliendo suggerimenti e suggestioni di Guido e Raffaella, gestori del Convento Meridiano, e di alcuni abitanti di Cerreto Sannita. Il primo risultato del nostro lavoro è stato creare un’[installazione](#) nel Chiosco del Palazzo Comunale di Cerreto, durante una serata organizzata dall’Amministrazione, mostrava i primi output prodotti. L’azione performativa ha previsto l’istallazione di due tavoli su cui abbiamo posizionato 12 laptop che mostravano in loop lo slideshow di presentazione delle attività del Convento Meridiano. Abbiamo creato *Quel che passa in Convento*, una mostra temporanea e diffusa in uno dei bar più frequentati di Cerreto Sannita, dove si esplorano i futuri reali e possibili del Convento Meridiano in una serie di pannelli e stampe. Abbiamo mostrato i risultati agli abitanti di Cerreto e chiesto loro di immaginare con noi ulteriori possibili scenari, al fine di rendere il Convento Meridiano un punto di riferimento per la città e per il territorio dove crescere, divertirsi e confrontarsi. Per facilitare la raccolta dei risultati abbiamo creato anche un questionario on-line diffuso sui social grazie all’aiuto dei ragazzi del Forum Giovani di Cerreto.

Abbiamo infine creato una mappa di alcuni Epicentri Culturali diffusi in tutta Italia e li abbiamo censiti come esempi di quello che il Convento Meridiano vorrebbe e può diventare.

1. L'Asilo Parentale

Il Convento tornerà ad essere uno spazio educativo perché apriremo un asilo d'infanzia. I bambini sperimenteranno nuovi metodi educativi che mettono il gioco, la condivisione e la natura al centro delle loro giornate. Lezioni giornaliere, attività di gruppo e gite nella natura.

2. La Porta

Un vera e propria Portineria di paese: l'ingresso del Convento diventerà lo sportello aperto a tutti gli abitanti di Cerreto per aiutarli a risolvere piccoli problemi di tutti i giorni. Invio fax, cerco/offro servizi e nuove attività ogni mese

3. L'Officina

Trasformeremo 3 stanze del Convento in una Officina aperta a tutti per l'Artigianato, le Nuove Tecnologie e la Ceramica. Attrezzi, materiali e corsi da condividere insieme a nuovi appassionati e maestri con esperienza. Fresa, stampante 3D e giostra serigrafica.

4. La Residenza Artistica

Apriremo un'ala del Convento per dare a tutti la possibilità di provare a lavorare con la Ceramica (e non solo) – Artigiani della tradizione locale lavoreranno insieme a curiosi e artisti da tutta Italia all'interno di una vera e propria residenza artistica. Laboratori, porte aperte a tutti gli artisti e mostre periodiche.

5. Il giardino

Un orto condiviso con tutti i visitatori del Convento per imparare a conoscere meglio la Natura e a lavorare la terra: periodicamente, il Cortile sarà aperto alle attività del territorio per promuovere i loro prodotti tipici e le specialità. Valorizzazione della cultura della terra, spazio per pranzi e cene di paese.

6. Lo spazio meridiano

Vorremmo portare un cinema, un teatro e una sala per conferenze a Cerreto: un grande spazio del Convento ospiterà un programma di proiezioni, spettacoli e dibattiti aperti a tutti. Film, spettacoli per giovani e adulti e ospiti da tutta Italia.

4.1 L'Asilo Parentale – business model settembre 2019

Customers segment

- Famiglie con bambini 3-6 anni (15 bambini età diversa – classe mista)
Alto-spendenti/circuito delle famiglie "BRING"
Famiglie basso reddito: possibilità di accesso gratuito a bambini attraverso scambio competenze (es. cucina, pulizia, ecc) e/o borse di studio finanziate da aziende e fondazioni
- Famiglie con bambini 0-12 anni per attività extra-scolastiche

Value Proposition

Modello educativo innovativo e sperimentale, incentrato sulla "*Embodied Education*" in cui si inseriscono attività laboratoriali/formative coerenti con il piano didattico.

Definizione E.E.: Il termine si riferisce all'idea per la quale la conoscenza si sviluppa in un rapporto costante fra la mente del/degli individuo/i, il corpo e l'ambiente. Per tale motivo, la cognizione è la risultante dell'interazione fra l'organismo, che agisce attraverso azioni dirette verso molteplici scopi, e l'ambiente (nuovadidattica.it). La consapevolezza di cosa posso fare con il corpo fa sì che il corpo stesso diventa uno strumento di apprendimento e dispositivo di saperi.

Educatore ☐ è egli stesso lo strumento educativo ☐ attiva la relazione ☐ genera il processo

di formazione.

Ciò fa sì che non esistano piani educativi personalizzati o bisogni educativi speciali: le difficoltà di comunicazione/relazione sono proprie dell'essere umano e vengono affrontate attraverso una pluralità di codici di comunicazione (in direzione contraria al PEI – Piano Educativo Individuale). Ciò determina una didattica veramente inclusiva, non specializzando ma pluralizzando i linguaggi, per incrementare le competenze dell'individuo. In quest'ottica l'arte performativa, il gesto creativo diventano strumento di apprendimento che traduce il pensiero in risultato. Generazione di valore attraverso il potenziamento della relazione: il centro non è il bambino, ma la relazione tra il bambino e l'adulto o più in generale l'ambiente. In particolare, l'ambiente è modulare e viene adattato continuamente dall'educatore, come strumento cognitivo, alle esigenze formative ("atelier"). Il bambino interagisce con i pari e con gli adulti, attivando la conoscenza di sé e la capacità di sfruttare tutte le sue abilità, attraverso un'alfabetizzazione alla relazione/emozione.

L'architettura dell'*Embodied Education* si fonda principalmente su:

- a) la dimensione sonora come motore di quella cinetica e tattile per esplorare le possibilità del corpo-danzante e svilupparne la capacità coreo-grafica e comunicativa più complessiva a partire dall'ascolto e dal movimento spontaneo e generando una mobilità intenzionale figurativa geometrica;
- b) la dimensione cinetica per esplorare le possibilità del corpo-danzante e svilupparne la capacità coreo-grafica e comunicativa più complessiva a partire dal movimento spontaneo e generando una mobilità intenzionale figurativa legata alla percezione visiva e alla produzione sonora.

A ciò si aggiungono elementi di multiculturalità e promozione di una didattica "all'aria aperta".

Key Partners

- UNI. SOB. – Cattedra di Scienze della Fondazione – Gruppo di Ricerca Embodied Education.
- associazioni/artisti/artigiani del territorio per attività Extra-scolastiche pomeridiane o durante l'orario scolastico.
- BRING

Customer Relationship

- Coinvolgimento della famiglia (sia attraverso il lavoro del bambino che attraverso incontri informativi e formativi con i genitori con cadenza mensile; creazione di una community dei genitori anche attraverso strumenti di auto e mutuo aiuto)
- Patto educativo (Carta della scuola)
- Coinvolgimento della comunità (artigiani inseriti in laboratori, persone del territorio, artisti/associazioni)
- Inclusione sociale di soggetti fragili (per servizi tipo mensa, pulizia, altro)

Channels

- Presentazione scuola (Open-Info day)
- Cartolina + Brochure scuola/ludoteca
- bacheca fisica/Infopoint
- Piattaforma delle attività (accessibile dai genitori per modulare le attività extrascolastiche o per attività extra da proporre alle altre famiglie)
- Pagina FB

Key Resources

- Educatrici formate selezionate con UNI.SOB.
- Tirocinanti in formazione
- Volontari servizi
- Educatori informali (artigiani, artisti, genitori, professionisti)

- Servizio civile

Key Activities

- Creazione del team educativo e di servizi
- Reclutamento delle famiglie
- Accreditamento per crediti formativi alle tirocinanti/insegnanti
- Adeguamento degli spazi: asilo/ludoteca¹, mensa²

Cost Structure

- Costo Personale:
- Insegnanti
- Tutor/Coordinatrice didattica (G)
- Tirocinante (G)
- Educatori informali (G)
- Cuoca/Pulizie (G)
- Costi attivazione servizi (comunicazione, amministrazione, web/gestione piattaforma)
- Mensa (materia prima, stoviglie)
- Materiali d'uso asilo e attività extrascolastiche

Revenue Streams

- Quota asilo
- Retta extra-asilo (Sistema modulare delle diverse attività)
- Borse di studio
- Bandi
- Liberalità
- Crowdfunding
- 5x1000

4.2 La Porta

La portineria del convento si trasforma in La Porta, un servizio aperto a tutti gli abitanti di Cerreto. Varcare La porta è uscire dai confini chiusi della propria abitazione per incontrare gli altri in una condivisione di bisogni e soluzioni, uscire dalle strade di Cerreto per connettersi con il territorio che ci circonda, fino a quello più lontano, entrare in un ambiente dove ciò che è nuovo parla di tradizioni, entrare in un luogo che ascolta, dialoga, costruisce. Rivolgendosi a La Porta si potranno trovare e lasciare in dono o in prestito oggetti d'uso come uno scaldabiberon, un trapano, un paio di stampelle. Ci sarà una grande bacheca a raccontare la settimana, con notizie ed eventi di tutto il territorio. Si potranno trovare anche soluzioni per i piccoli problemi quotidiani: dal fabbro all'idraulico, dalle iniezioni al sarto, alle ripetizioni o altro ancora.

Avremo la possibilità di fare della strada insieme: viaggiare con gli altri per condividere le spese o semplicemente approfittare di un passaggio. Per i giovani via Whatsapp.

Ancora, assistenza e supporto per le attività di tutti i giorni dalla ricezione di pacchi all'invio di fax o prenotazioni online, dall'accompagnamento di anziani e disabili, all'assistenza nell'uso delle tecnologie. Non mancherà la bacheca con tutte le attività che si svolgono all'interno del convento, collegata ad un omologo marketplace virtuale per la prenotazione e consultazione dei servizi da remoto. Si prevede un sistema di tessere che potrebbero prevedere anche una quota fissa annuale (da 10 a 20 euro il riscontro è stato positivo per la metà delle persone intervistate).

¹ Organizzazione ambiente: importante è capire come abbattere i costi legati al riscaldamento; gestione della cucina utilizzando il refettorio delle Suore; messa a norma degli spazi; verifica assicurazione spazio/attività.

² Attivazione del "pasto di comunità"; la preparazione e somministrazione del cibo fa parte del modello educativo per il coinvolgimento dei bambini, dei partner, della comunità. Inclusione lavorativa di soggetti fragili, es. donne vittime di violenza, migranti, disoccupati, anziani.

La Porta potrebbe essere gestita dai giovani del Forum, anche con una formula di alternanza scuola lavoro e/o servizio civile. Imprescindibile resta comunque un coordinamento e una supervisione da parte del team. La proposta di servizi sopra elencati corrisponde ad un primo ascolto dei bisogni degli utenti; La Porta resta aperta a ricalibrare i propri servizi strada facendo.

4.3 L'Officina

Ripercorrendo la vita che storicamente ruota intorno ai monasteri, l'Officina sarà quello spazio del "fare" aperto a tutti, fucina comune e spazio tecnico associato all'Atelier, per l'artigianato, le nuove tecniche e tecnologie e - nello specifico cerretese - volto a sviluppare una nuova progetti per la ceramica. Attrezzi, materiali e corsi da condividere insieme ad appassionati e maestri d'esperienza: un laboratorio ove l'innovazione ri-parte dalla materia, ispirata da idee e significati nuovi, plasmata con mani e strumenti vecchi e nuovi, luogo di passione, curiosità, condivisione, lavoro, ricerca e sperimentazioni.

L'Officina sarà anche un laboratorio per l'immaginario di nuovi design o nuovi prodotti, perfino paradossali, proponendo chiavi di lettura contemporanee ad Arti e usi comuni (ad esempio cover con materiali a base ceramica, magari a base elastica): una esplorazione del potenziale dei sistemi produttivi locali, a partire dalle tradizioni, che propone un approccio nuovo alla gamma usuale dell'offerta.

Ancora, l'Officina si propone di valorizzare l'uso più ordinario degli oggetti comuni, rimettendoli al centro di un punto di vista da cui di solito non sono considerati, ad esempio nella chiave della sostenibilità, per contestualizzare sul territorio una campagna di comunicazione che promuova il recupero funzionale dell'utensileria domestica (oggi l'abbinamento di senso è biodegradabile = green ed esclude cognitivamente che nelle vecchie consuetudini possa trovarsi un principio altrettanto vero e forse anche di più). Oppure facendo proprio il modello wabi-sabi che promuove il riuso creativo di scarti e oggetti rotti (in questo senso, potrebbe ben integrarsi con altre attività di Con. Me, come per esempio il Giardino).

Non da ultimo, l'Officina offrirà l'occasione di un luogo fattivo dove, anche tra pari, scambiare saperi e abilità. L'Officina sarà aperta settimanalmente in momenti definiti per garantire una presenza qualificata, che risulta necessaria per un servizio ottimale e l'operatività in sicurezza degli utenti e la tutela dei macchinari.

Customers segment

- Cittadini (amatori, curiosi...)
- Scuole
- Professionisti
- Artigiani
- Giovani

Value Proposition

- Innovare finalità, metodi e processi dell'artigianato
- Proporre un approccio di "innovazione di significato" alle pratiche artigiane del fare ed ai loro nuovi potenziali (incentrati in particolare sul design di processo oltre che di forma)
- Contaminare le professionalità
- Formare anche attraverso il benchmarking con esperienze internazionali
- Accompagnare le idee creative e innovative di impresa (in particolare per i giovani)
- Produrre manufatti per test e serie limitate
- Produrre manufatti ad uso professionale o domestico

Key Partners

- Scuola Open Source
- Liceo Artistico Carafa
- AICC associazione italiana Città della Ceramica

Customers Relationship

- Pillole tecniche gratuite
- Mercatino pop up
- Esposizione opere
- Incontri di socialità per target o temi specifici
- Co-design Jam

Channel

- Piattaforma Con.Me
- La Porta

Key Activities

- Acquisto macchinari
- Attivazione partenariati
- Comunicazione estesa anche fuori dal territorio di Cerreto

Key Resources

- Fresa
- Taglio laser (ha bisogno di rispettare norme e ha costi alti di installazione)
- Stampa 3D
- Serigrafia elettronica
- Materiale per ceramica

Cost Structure

- Costi per le attrezzature: si prevede un costo di 6.000,00 euro con un laboratorio di auto-costruzione aperto alla cittadinanza, tenuto gratuitamente da un formatore di SOS. In caso di acquisto delle attrezzature la cifra sarebbe stimabile nel doppio.
- Costo dell'operatore
- Costo materiale di consumo
- Costo piccole attrezzature
- Costo formazione dell'operatore (per la manutenzione ed il funzionamento delle macchine)

Revenue Streams

- Si possono prevedere diverse tipologie di abbonamenti e ingressi: dai pacchetti orari, per servizio, full optional
- Convenzioni con le scuole
- Convenzioni con le aziende per la fornitura di servizi
- Corsi e workshop di formazione
- Laboratori di piccolo artigianato per tutti
- Corsi di accompagnamento all'impresa creativa

4.4 Il Giardino

Il Giardino sarà uno spazio composito che si svilupperà abbracciando l'attuale campo da pallacanestro, il frutteto e l'orto abbandonato, l'antico lavatoio. Vuole essere un luogo di crescita comune, di sperimentazione, di cultura e socialità, di riscoperta dei valori dell'agricoltura attraverso tre linee di attività.

1. Verrà allestita un'area gioco per bambini e ragazzi, fruibile anche per il tempo libero oltre che per ospitare corsi di benessere aperti a tutti (specie per la terza età) ed in generale r-accogliere la comunità in momenti di aggregazione e scambio. Ancora, quest'area potrà ospitare eventi pubblici o essere affittata per eventi privati.

2. Si avvierà un orto sociale dove giovani studenti del Liceo di Cerreto e volontari verranno direttamente coinvolti in campo ed i cui frutti della terra serviranno innanzitutto l'Asilo interno al Convento.

3. Una terza attività sarà più legata alla creazione di impresa in un continuum con le tradizioni agricole conventuali e valorizzando in maniera innovativa cultivar autoctone, per esempio nell'ambito delle Erbe Spontanee o delle Officinali, che potrebbero - pensando alla coltivazione in vaso o a prodotti correlati - integrarsi con le attività sulla ceramica. I giovani saranno qui coinvolti in un percorso formativo che dalla terra si sposta a competenze di auto imprenditoria.

Customer segments

- Bambini asilo
- Neet
- Giovani del Liceo Artistico Carafa
- Giovani inoccupati
- Anziani
- Famiglie

Value Proposition

- Riappropriarsi della capacità di progettare e progettarsi
- Empowerment
- Acquisire un set di competenze immediatamente spendibili per il lavoro
- Sentirsi utili alla comunità offrendo le competenze formali e informali
- Condividere uno luogo protetto, in cui relazionarsi a livello intra e inter familiare e dove poter stare bene
- Vivere la relazione educativa familiare anche accompagnati da operatori competenti in una dimensione ludica
- Imparare a nutrirsi meglio
- Acquisire nuove competenze relative all'auto imprenditorialità

Key Partners

- Scuola superiore di Cerreto
- Istituto agrario di Guardia Sanframondi
- Cooperativa agricola Lentamente
- GAL
- Lucca Creative Hub

Customer relationship

- Feste di comunità
- Appuntamento legati alla convivialità e al cibo

Channel

- Piattaforma Con.Me
- Bacheca
- Mercatini biologici/km.0
- Social: Instagram

Key Activities

- Allestimento del parco giochi/area di convivialità
- Attività di community organizing per definire obiettivi
- Accompagnamento di idee di impresa
- Co-progettazione del calendario di semina
- Semina di comunità

Key Resources

- Spazio
- Attrezzi
- Banca del seme
- Allestimenti dell'area conviviale e gioco (tavoli sedie panchine giochi)
- Allestimento del fondo
- Risorse umane e materiali per la ristrutturazione del lavatoio

Cost Structure

- Spazio
- Attrezzi
- Banca del seme
- Allestimenti dell'area conviviale e gioco (tavoli sedie panchine giochi)
- Allestimento del fondo.
- Risorse umane e materiali per la ristrutturazione del lavatoio
- Formatori per laboratori

Revenue Streams

- Affitto degli spazi per eventi privati
- Eventi a tema con ristorazione
- Vendita prodotti
- Corsi di piccolo giardinaggio
- Team building aziendale
- Laboratori didattici
- Corsi di alimentazione
- Corsi del benessere (yoga, ginnastica dolce, attività sensoriali, attività per disabili)

5. Strumenti

5.1. Mappa degli Stakeholder

Partendo dall'analisi della *Stakeholder Map* inserita nel dossier di candidatura al Bando Culturability del progetto **Convento Meridiano**, si è deciso di aggiornarla con dati e informazioni attuali raccolti attraverso interviste realizzate nell'ordine a:

1. **Ivan Iosca**, referente di La Capagrossa Coworking, segnalato da progetto come partner strategico
2. **Alessandro Tartaglia**, referente di La Scuola Open Source, segnalato da progetto come partner strategico
3. **Michael D'Angelo**, rappresentante Forum Giovani Cerreto, segnalato da progetto come Community Member
4. **Valentina Asquini**, rappresentante di Itinerari Paralleli, segnalato da progetto come partner strategico
5. **Giovanna Megna**, partecipante di XYZ e collaboratrice di Echoes sullo sviluppo del progetto La Casa di Cipì

A tutti abbiamo rivolto le seguenti domande aperte, quindi articolate sotto forma di conversazione/chiacchierata:

a) *Chi sei?*

- b) Che ruolo hai ora all'interno del progetto e /o del percorso XYZ?*
- c) Che ruolo ti immagini di avere all'interno del progetto?*
- d) Faresti parte della governance?*
- e) Quali altri soggetti partner/ stakeholder proporresti di coinvolgere e/o ti vengono in mente soggetti aggregatori sul territorio?*

Di seguito le risposte:

1) Ivan Iosca

- a) Fondatore de La Capagrossa Coworking, spazio di coworking nato a Ruvo di Puglia (BA), località pugliese con 25.000 abitanti.*
- b) Al momento siamo stati coinvolti per la nostra esperienza acquisita nei settori del coworking, dell'innovazione sociale e della rigenerazione urbana, così come per il nostro know how sul community building tramite la realizzazione collettiva di opere di comunità.*
- c) Mi immagino che il nostro ruolo nel futuro sia fornitori di servizi.*
- d) Per una questione di distanza geografica non mi immagino far parte della governance*
- e) -----*

2) Alessandro Tartaglia

- a) Co-fondatore de La Scuola Open Source di Bari*
- b) Siamo stati chiamati da Guido e Raffaella come coordinatori del percorso di immaginazione collettiva di quello che diventerà il Convento Meridiano.*
- c) Mi immagino di poter intervenire in futuro con l'organizzazione di singoli workshop, circuitazione di docenti e gestione di azioni mutualistiche tra i territori, oltre che fornire loro supporto con il Gestionale delle Istituzioni.*
- d) No, non ci immaginiamo di far parte della governance.*
- e) -----*

3) Michael D'Angelo

- a) Membro del direttivo del Forum Giovani Cerreto, ente comunale costituito da giovani del territorio dai 14 ai 26 anni (15 membri del direttivo) che organizzano eventi e animazioni di comunità per e con gli abitanti*
- b) Guido ci ha riservato dei posti per partecipare al percorso e dare il nostro contributo in quanto rappresentanti di una parte consistente dei giovani del territorio di Cerreto.*
- c) Ci immaginiamo poter utilizzare alcuni spazi come sede e/o eventi, avendo una sede nostra ma molto piccola. Potremmo contribuire come connettori di comunità locali*
- d) Sì, mi immagino far parte della governance.*

- e) 1) APTC Cerretese organizzatore di eventi culinari; 2) le due società sportive del paese; 3) Agriges, azienda produttrice di fertilizzanti; 4) Liverini, azienda produttrice di mangimi; 5) I Forum Giovani degli altri comuni limitrofi.

4) Valentina Asquini

- a) *Rappresentante di Itinerari Paralleli, organizzazione nata a Caserta e poi disseminata tra Milano, Torino, Udine, etc. che realizza progetti di promozione territoriale, rigenerazione urbana e community engagement.*
- b) *Guido conosce il nostro referente di Caserta, territorio nel quale abbiamo in gestione un bene storico culturale che trasformeremo in hub culturale. Data la conoscenza e la connessione tra i due nostri progetti siamo stati individuati come partner strategici e saremo presenti al percorso XYZ.*
- c) *Ci immaginiamo uno scambio di esperienze tra le due realtà e la creazione di un network territoriale comune.*
- d) *No non ci immaginiamo far parte della governance.*
- e) -----

5) Giovanna Megna

- a) *Avvocato, abitante del territorio (Valle Caudina), partecipante al percorso di XYZ 2019, rappresentante dell'associazione **Nati per leggere** di Benevento e collaboratrice nella stesura del progetto La Casa di Cipi*
- b) *Sono qui in quanto persona coinvolta nel processo di prototipazione del progetto La Casa di Cipi e abitante del territorio, conosco Guido e Raffaella da tempo e li ho supportati nella redazione del progetto e nella revisione legale della documentazione burocratica riguardante la concessione dell'immobile.*
- c) *In quanto referente dell'ass. Nati per leggere, mi immagino di essere tra i soggetti che abiteranno / valorizzeranno gli spazi del Convento con attività proprie.*
- d) *1) Nati per leggere; 2) Scuola Bring, scuola di inglese del territorio; 3) Kinetta Labus (Benevento), scuola di cinema; 4) Scuola La Tecnica di Benevento; 5) Scuola Comix di Napoli.*

A seguito dei contenuti emersi dalle interviste e dalla mancanza di informazioni aggiornate sul resto, abbiamo ritenuto necessario aggiornare la mappa stakeholders presente nel dossier partendo da una nuova "categorizzazione" effettuata in base ai ruoli e al grado di coinvolgimento di ognuno rispetto al progetto stesso nelle varie fasi del progetto (preliminare, avviamento, consolidamento, sviluppo). Le categorie scelte sono state:

- 1) Co-gestori
- 2) Co-progettisti
- 3) Co-produttori
- 4) Consultati
- 5) Informati

I gradi del livello di ingaggio sono: nullo, basso, medio, alto.

All'interno di un file excel dinamico abbiamo quindi inserito l'ultimo elenco in nostro possesso degli stakeholders (mappa dossier + suggerimenti dalle interviste), indicando il settore di intervento di ognuno e avanzando una nostra proposta di categoria, convalidata infine con i referenti diretti del progetto. In momenti separati abbiamo infatti intervistato **Guido Lavorgna** e **Raffaella Vitelli** di Echoes Srl (segnalato da progetto come Socio ATS) chiedendo loro feedback concreti sulle categorie e aggiornamento su nuovi possibili stakeholder da inserire.

Il file excel definitivo è stato successivamente rielaborato graficamente da Claudia Pazzaglia (X) sotto forma di infografica (allegato [Infografica Stakeholder](#)).

Parallelamente, da un confronto con Guglielmo A. è emersa la necessità di capire come i diversi stakeholder interagissero tra di loro.

5.1.1. La Motivation Matrix

La matrice motivazionale è uno strumento che consente di visualizzare le relazioni funzionali esistenti tra i vari attori di un sistema e evidenzia le relazioni tra i vari stakeholders e le principali caratteristiche delle interazioni esistenti tra questi.

Si è quindi utilizzato questo strumento per avere chiara l'idea su che cosa ogni stakeholder possa offrire e ricevere dagli altri stakeholders, in termini monetari, simbolici, etc.

Nel completare questa matrice si è definito il **profilo di ogni stakeholder** e per farlo ci siamo posti le seguenti tre domande:

- a. Sei (ruolo) se...
- b. A cosa hai accesso?
- c. Con chi ti connetti?

Durante la definizione della matrice è emersa la necessità di migliorare i nomi dei profili di stakeholder e analizzarli dal punto di vista del singolo e dell'organizzazione.

- 1) Co-gestori > Gestori
- 2) Co-progettisti > Progettisti
- 3) Co-produttori > Sviluppatori
- 4) Consultati > Amici
- 5) Informati > Beneficiari

Di seguito la definizione dei diversi profili:

Nome	Descrizione	Accesso a	In connessione con
1. Gestori	> Condividono la visione del Convento Meridiano > Si assumono i rischi d'impresa e ne condividono i benefici diretti e indiretti > Coinvolgono il loro network e ne creano uno nuovo > Definiscono lo spazio e il suo contenuto > Vengono coinvolti nel processo decisionale	> budget > opportunità > sviluppo > imprenditoriale	> la rete che si sviluppa intorno a Convento Meridiano > altri cogestori (organizzazioni, investitori, imprese, singoli) > progettisti > sviluppatori > amici del Convento > i beneficiari di tutte le attività che si svolgono all'interno

2. Progettisti	> Condividono la visione del Convento Meridiano > Definiscono visione, confini e modalità del tuo progetto specifico > Promuovono il progetto all'interno del Convento condividendo risorse economiche, umane e relazionali	> Spazio > Risorse economiche, umane e materiali > La rete che si sviluppa intorno al Convento Meridiano > Il territorio e la sua comunità	> Altri progettisti di diversi settori > Sviluppatori del tuo progetto o di altri progetti in corso > Nuovo pubblico di riferimento
3. Sviluppatori	> Condividono la visione del Convento Meridiano > Sviluppano o offrono un prodotto, un servizio o un'attività all'interno degli spazi o della comunità del Convento Meridiano > Condividono competenze specifiche	> Spazio > Nuovo pubblico > Promozione e visibilità > Scambio economico o in kind	> Territorio e la sua comunità > Altri sviluppatori > Progettisti e team di lavoro all'interno del Convento > Nuovo pubblico di riferimento
4. Amici	> Hanno una relazione con i gestori dello spazio > Hanno una competenza specifica che puoi mettere a disposizione del Convento Meridiano > Non hanno necessariamente una forma di ingaggio attivo	> Stimoli e opportunità provenienti dalle reti del Convento - Esperienze e pratiche di diversi settori > Opportunità di sviluppo	> Gestori dello spazio > Team di lavoro
5. Beneficiari	> Sono informati sull'offerta del Convento partecipano attivamente a una delle attività > Beneficiano anche passivamente dei servizi o dei prodotti offerti	> Offerta formativa e culturale > Stimoli e opportunità reti del Convento	> Esperienze del territorio > Esperienze nazionali e internazionali

Successivamente il gruppo di lavoro si è suddiviso in due gruppi, il primo gruppo ha definito il **modello di governance interna**, mentre il secondo gruppo ha definito il modello di **governance esterna**, riassumendo l'elaborato in un documento nominato **mapa della governance**. Successivamente il gruppo si è focalizzato sulla definizione la struttura del **prospetto economico** descritto successivamente.

5.2. La Governance Interna

5.2.1. Premessa

Analizzando diversi modelli di gestione di spazi riattivati grazie a progetti di produzione culturale e di lavoro condiviso a sostegno dell'autoimprenditorialità si è ipotizzato essere adeguato al contesto del CONvento MERidiano prendere come spunto, per il modello di *governance*, quello delle Case del Quartiere di Torino - e con esse il Mercato Sonato - e Officine On/Off.

Mettendo insieme alcune delle particolarità di questi due modelli si propone di:

- Individuare nella **cooperativa** – da definire la tipologia - che nascerà a settembre 2019 l'ente gestore del Convento nel quale confluiranno l'associazione Mediterraneo Comune e Echoes s.r.l. (da verificare se come realtà giuridiche o singole persone);
- Introdurre la figura del **project manager** in quanto responsabile di ogni servizio fornito dalla struttura, di cui andremo a dettagliare le task;
- Istituire un **Tavolo di coordinamento**, che si riunisce periodicamente, composto dai referenti del soggetto gestore e i project manager.

5.2.2. Modello di gestione

1. Ente gestore:

Cooperativa costituita da Mediterraneo Comune, associazione capofila del bando Culturability 2018, e Echoes s.r.l., azienda che fa capo a Guido Lavorgna e Raffaella Vitelli.

2. Tavolo di coordinamento:

Un referente per ogni ente che costituisce la cooperativa e i project manager.

3. Servizi:

Partendo dalle conclusioni tratte dal gruppo di lavoro scenari si prevede l'avvio dei seguenti servizi:

1. La Porta
2. L'Officina
3. Lo Spazio Meridiano
4. Il Giardino
5. La Residenza Artistica
6. L'Asilo Parentale

4. Ruoli e Task:

All'interno del modello gestionale generale della struttura si sono individuate tre aree trasversali (amministrazione, comunicazione e sviluppo) e un'area verticale (gestione), che sarà da declinare ulteriormente su ogni servizio.

Area trasversale	
4.1 Amministrazione	
Task	Responsabilità
> contabile	responsabile fatturazione, contatti con i fornitori, prima nota cassa, bilancio
> commercialista	
> consulente del lavoro	
> addetto sicurezza	
4.2 Comunicazione	
Task	Responsabilità
> ufficio stampa	
> social media manager	
> copy writer	
> grafica e video maker	
4.3 Sviluppo	

Task	Responsabilità
> progettazione	
> sponsorship (cash/in kind)	
> relazioni esterne	
> relazioni istituzionali	
> attivazione/animazione sociale	• connettore tra struttura e territorio • rilevazione di bisogni (antenna) • partnership development • attivazione di reti di comunità
> valutazione	• fornitore di strumenti per la raccolta dati e sistematizzazione dati valutazione dati
Area verticale	
4.4 Gestione	
Task	Responsabilità
> (6) project manager di area/di servizio	• responsabile andamento area di riferimento • ha obiettivi strategici ed economici da raggiungere e rispettare, stabiliti dal tavolo di coordinamento • ha un budget da investire • punto di riferimento per gli utilizzatori del servizio
> responsabile logistica	• ha la responsabilità del mantenimento, manutenzione, logistica degli spazi comuni • fornitura materiali di consumo
> segreteria organizzativa	• accoglienza e smistamento informazioni provenienti dall'interno verso i project manager

5.3. Mappa della Governance

5.3.1. Premessa

A partire dall'ipotesi di modello di governance interna e dall'analisi degli stakeholder e dei loro ruoli nella complessità del progetto del Convento Meridiano, si è sviluppato uno strumento inedito che permetta di visualizzare e analizzare i rapporti tra gli stakeholder e la governance interna, denominata la Mappa della Governance.

Lo strumento è destinato ai Project Manager delle 6 aree di intervento del Convento Meridiano (l'Asilo Parentale, la Residenza Artistica, la Porta, l'Officina, il Giardino, lo Spazio Meridiano) a fini gestionali interni ed esterni per ogni fase di progetto.

In particolare permette di:

- evidenziare i ruoli e le presenze dei diversi stakeholder, rappresentando visivamente la complessità delle relazioni e dei ruoli interni ed esterni
- facilitare il dialogo nei confronti di potenziali nuovi stakeholder, dai beneficiari agli investitori, permettendo di mostrare loro chiaramente il ruolo che andranno a ricoprire e gli altri soggetti coinvolti
- avere controllo sulla gestione del progetto nelle diverse fasi valutando l'evoluzione della rete rispetto agli obiettivi di progetto

5.3.2. Cos'è e come funziona

Dall'analisi della stakeholder map e della motivation matrix, in cui sono stati identificati gli stakeholder ad oggi, il loro livello di ingaggio e lo scambio che avviene tra loro e con gli altri, sono state identificate 5 categorie di portatori d'interesse profilati in base alle loro caratteristiche, all'oggetto del loro scambio e alle relazioni che possono innescarsi.

La mappa prevede, identificata la fase progettuale:

- una compilazione verticale dei portatori d'interesse, indentificandoli come singoli e come organizzazioni
- un disegno orizzontale dei flussi di scambio (differenziati per economici, materiali e informativi, a senso unico o bidirezionali) tra singoli e organizzazioni,
- l'identificazione dell'elemento "diaframmatico" che mette in relazione interno ed esterno, rappresentato dal Project Manager dell'area di intervento (principale compilatore e utilizzatore dello strumento).

5.3.3. Osservazioni

La mappa è disegnata per comprendere la massima estensione della rete di *singoli* e *organizzazioni*; a seconda della complessità del progetto specifico si andranno a riempire unicamente quelli presenti o desiderati.

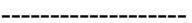
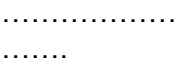
Si ipotizza che i soggetti *singoli* appariranno come segmenti di target (giovani, insegnanti, vicini..) mentre i soggetti *organizzazioni* compariranno con i loro nomi specifici.

Considerando il progetto Con Me come "hub" che mette in connessione attori e progettualità diverse, risulta di particolare interesse l'evidenziazione di flussi che, mediati dal "diaframma" centrale, creino connessioni da soggetti singoli a soggetti organizzatori di diverse categorie di appartenenza.

5.3.4. Le fasi del progetto

PR	Preliminare	Fase di prima ideazione e progettazione
AV	Avviamento	Avvio delle prime attività previste
CO	Consolidamento	Messa a regime delle attività
SV	Sviluppo	Fase di crescita ed evoluzioni delle attività e della struttura

5.3.5. I flussi di connessione

Tratto grafico	Tipologia di flusso	Descrizione
	Materiali	Beni materiali di consumo e attività immateriali di conoscenza, formazione e cultura
	Economia	Scambi onerosi (denaro) e non onerosi (in kind)
	Informazioni	Flusso di informazioni e dati
	Senso unidirezionale	Da un soggetto all'altro
	Senso bidirezionale	Scambio tra soggetti

5.3.6. Gli stakeholder

1. Gestori
2. Progettisti
3. Sviluppatori
4. Amici
5. Beneficiari

Lo [strumento “Toolkit Governance”](#) creato viene messo a disposizione di progettisti, istituzioni culturali e organizzazioni di varia natura sotto licenza “Creative Commons”.

5.4. Prospetto economico

Al fine di validare le singole azioni promosse è stato sviluppato uno **strumento per la creazione di possibili scenari economici** (vedi allegato *Prospetto Economico*) collegati ai prodotti e servizi del Convento Meridiano. All'interno del prospetto è stato strutturato uno schema generale comprendente i costi fissi della struttura e i ricavi derivanti da fonti di finanziamento quali sponsorizzazioni, investimenti e bandi di origine pubblica e pubblico-privata.

I costi variabili collegati alle singole attività sono stati suddivisi per centri di costo così da facilitare il monitoraggio e il raggiungimento degli obiettivi economici della struttura.

5.5. Patto di collaborazione

Nell'ottica di rendere la fruizione della struttura il più aperta possibile e favorire la creazione e l'attivazione di una comunità di interesse locale, attorno al Convento, si propone l'affiancamento al modello di gestione sopra indicato quello del **Patto di collaborazione** (successivamente Patto).

Il **Patto** è lo strumento attraverso il quale si attua il “**Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e amministrazioni per la cura, la rigenerazione e la gestione condivisa dei beni comuni urbani**” per creare processi di collaborazione e amministrazione condivisa di bene comuni.

Il Regolamento, oggi dotato da 200 città italiane, traduce in una forma chiara e precisa il **principio di sussidiarietà orizzontale ed amministrazione condivisa** presente all'articolo 118 ultimo comma della nostra costituzione (“Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà”) promuovendo processi che vedono cittadini e Pubbliche Amministrazioni impegnati nel determinare interessi e bisogni importati per l'intera comunità.

Il Patto di collaborazione è quindi un accordo attraverso il quale cittadini attivi e Pubbliche Amministrazioni definiscono l'interesse generale della comunità e le azioni attraverso le quali lo si tutela, prendendosi un impegno verso l'altro a portarle avanti. Si basa sul principio di fiducia e corresponsabilità, i cittadini “non chiedono” ma “offrono” professionalità, impegno e competenze per realizzare obiettivi che abbiano un impatto positivo sul territorio e che diano risposte ad esigenze comuni e diffuse.

Nel contesto specifico, alla luce della possibilità da parte dell'ente gestore di firmare una convenzione con i proprietari dell'immobile per il suo utilizzo, il Patto dovrebbe essere stipulato tra i seguenti soggetti:

- Suore di Carità di Nostra Signora del Buono e Perpetuo Soccorso, proprietarie dell'immobile;
- Pubblica Amministrazione;
- Soggetto gestore;
- enti del terzo settore, privati, cittadini singoli o riuniti in gruppi informali interessati.

Il Patto potrebbe favorire l'implementazione dell'uso di spazi dell'immobile, successivamente all'orario di svolgimento dei servizi individuati, attraverso azioni di cura in forma condivisa, rigenerazione, animazione etc.. del bene comune individuato.

Il soggetto che promuove il modello di amministrazione condivisa, e quindi un approccio diverso tra cittadini e Pubbliche Amministrazioni, è **Labsus – Laboratorio per la sussidiarietà** (www.labsus.org) che potrebbe accompagnare la Pubblica Amministrazione all'adozione del Regolamento e le comunità di interesse alla co-progettazione e auspicabile stipula del Patto sul Convento Meridiano.

6. Ingaggio – Partecipazione – Codesign

6.1. “Becoming c'rreten”: il gioco progettato con la Comunità

6.1.1. Obiettivi

- Creare una connessione tra convento e città e tra la community di xyz e la comunità locale
- Creare connessioni tra persone
- Trasmettere il valore della collaborazione e della coprogettazione
- produrre un format collaborativo a uso della comunità

6.1.2. Descrizione

Il sottogruppo Z si è occupato di attivare la comunità.

6.1.3. Destinatari

- Convento Meridiano
- Abitanti di Cerreto Sannita
- Associazioni del territorio

6.1.4. Modalità

- Gioco
- Inclusione
- Esperienziale
- Nello spazio urbano
- Sottogruppo Z come facilitatori
- Laboratori di comunità

6.1.5. Le Fasi

1. Conoscenza

Individuazione attraverso interviste dei soggetti attivi del territorio (artigiani, gruppi e associazioni) per la creazione di una mappatura di interessi, attori e bisogni.

2. Progettazione/ideazione

Individuazione della metodologia: sulla base delle informazioni raccolte le tematiche ricorrenti sono presenti, passate e future che diventano il filo conduttore dell'attività di coprogettazione. Lo strumento scelto per l'attività è quello del gioco.

Ingaggio degli abitanti: per l'ingaggio della comunità si è creato un quiz così da facilitare una connessione giocosa ed invitarla all'attività di co-progettazione del gioco.

Ideazione del gioco: Sono stati individuati alcuni elementi cardine da inserire nel gioco in collaborazione con un Game designer, come ad esempio i ruoli necessari e alcune dinamiche essenziali, senza giungere ad una struttura finale in modo da lasciare spazio alla co-progettazione del prodotto finale.

Coprogettazione: Il processo di co-progettazione è stato strutturato in diversi momenti progressivi, al fine di portare i partecipanti a contribuire alla produzione di un format di gioco di cui potersi sentire proprietari. Le attività sono state coordinate da un facilitatore generale e da tre ulteriori facilitatori in ciascuno dei tre gruppi legati alle tematiche (passato, presente e futuro).

3. Realizzazione e test

La prima attività di co-progettazione è stata realizzata sabato 27 luglio alle ore 17. I momenti sono stati:

a) Accoglienza e warm-up. Una volta presentato il contesto e il motivo della propria presenza, sono state formate delle coppie casuali di partecipanti. In questa prima attività sono stati invitati a disegnare le proprie sagome su un cartellone e a completarle con informazioni su se stessi (nome, cibo e attività preferita), incentivando la familiarizzazione.

b) Getting into the topic - Scarabeo. In questo secondo momento, i partecipanti si sono distribuiti in maniera spontanea in tre diversi gruppi e sono stati realizzati in maniera collaborativa tre poster con la scritta "Cerreto Sannita". Ad ogni lettera, è stato chiesto di far corrispondere una parola associata a Cerreto, producendo un primo cloud di parole sulla città.

c) Brainstorming sul tema. Divisi in maniera casuale in tre gruppi, sono state proposte loro tre domande, una per ogni gruppo:

Gruppo Passato: Che cosa del passato di Cerreto una persona dovrebbe sapere?

Gruppo Presente: Che cosa è importante condividere della tua Cerreto di tutti i giorni?

Gruppo Futuro: Come vorresti la tua Cerreto del futuro?

In questa fase, ognuno ha prodotto individualmente tre post-it con delle suggestioni in risposta al quesito.

d) Teamwork. Le risposte prodotte dai singoli partecipanti sono state organizzate per aree di senso e discusse collettivamente. Per ogni raggruppamento è stato chiesto ai partecipanti di ideare tre possibili missioni da sottoporre a chi parteciperà al gioco.

e) Restituzione.

Una volta prodotte le tre missioni, sono state presentate ai partecipanti agli altri gruppi.

La seconda attività di co-progettazione è stata realizzata domenica 28 luglio alle ore 17. Utilizzando lo strumento del Service Blueprint, si è coinvolto attivamente sia i partecipanti al laboratorio XYZ, sia i partecipanti alla prima co-progettazione. Sulla base di uno schema di gioco ipotetico, si è immaginato insieme il percorso ideale del giocatore, individuando le criticità del processo di gioco, le possibili soluzioni e gli eventuali percorsi alternativi. Con i partecipanti a questa seconda fase di progettazione, si è proceduto alla costruzione del gioco: i materiali, i ruoli di accoglienza e validazione delle missioni, la composizione delle missioni e il premio finale. Nel corso delle giornate, la curiosità intorno al processo e alle dinamiche del gioco ha avvicinato altre persone che hanno contribuito alla costruzione dei materiali necessari al gioco e preso attivamente parte al gioco rivestendo i ruoli centrali di validazione e di coordinamento del gioco.

Il prodotto che ne è conseguito è un gioco a squadre ispirato al Toolbox Discover the City, testato nel corso dell'evento finale Cosa passa in Convento, coinvolgendo i partecipanti ai laboratori XYZ.

4. Feedback e risultati

- La prima fase di analisi e ricerca ha permesso un orientamento e un primo contatto caldo con il territorio, avviando una sorta di co-progettazione informale.
- La prima co-progettazione, grazie ad una struttura concentrica del processo ha facilitato la costruzione condivisa del gioco e attivato 20 partecipanti cerretesi che andavano da un'età di 8 anni a 70, 2 educatori per l'infanzia, 6 membri della scuola xyz.
- La seconda co-progettazione ha portato alla struttura semi-definitiva del gioco e al coinvolgimento attivo di 10 partecipanti, sebbene lo strumento utilizzato in questa fase, il Service Blueprint, è risultato essere uno strumento troppo tecnico rispetto all'obiettivo di costruzione condivisa del gioco.

6.1.6. Risultati Attesi

Attraverso la prima sperimentazione del gioco, si prevede di testare le modalità, la fattibilità e le tempistiche costruite. Le persone che gestiranno la realizzazione del gioco saranno sia membri del gruppo Z, sia membri del Forum giovani che hanno seguito le fasi della co-progettazione.

In questo modo, si intende sia creare un'occasione ludica che permetta di ri-calibrare il prodotto nel suo complesso, sia lasciare alla comunità uno strumento interattivo open source per scoprire e far scoprire il proprio territorio, sia mettere a disposizione approcci di co-progettazione che facilitino le future interazioni.

6.1.7. [Output](#)

- Strumenti di co-progettazione
- Toolkit per replicare il gioco
- Attivazione di una parte della Comunità di Cerreto

6.1.8. Impatto/risultati (outcome)

- Aver fatto sperimentare a 30 persone di Cerreto Sannita alcune modalità di progettazione partecipata
- Aver fatto ragionare e condividere tra i partecipanti i valori di Cerreto e le sue potenzialità

- Il format di gioco creato potrà essere utilizzato dal Forum giovani e da chiunque altro voglia realizzare attività ludico-culturali, con l'obiettivo di offrire un'esperienza di scoperta del territorio. Le tematiche (passato: ricostruzione post-terremoto, antichi mestieri, tradizioni; presente: giochi, spazi, 'nzilla; futuro: comunità con autostima, istruita, sensibile) potranno essere trasformate a seconda dell'obiettivo che i futuri promotori di Becoming C'rreten vorranno perseguire. Le possibili evoluzioni del gioco potranno riguardare anche il supporto tecnologico, con QR code o NFC, o l'aggiunta di elementi materici nella dinamica di gioco, come tasselli o pedine per il superamento delle prove.
- Aver creato uno strumento potenzialmente utile sia per incrementare l'offerta turistica, sia per approfondire lo spirito comunitario degli abitanti che vogliano riscoprire il proprio paese

6.2. Quel che passa in convento: l'evento aperto

Quel che passa in Convento è una delle attività che abbiamo pensato per raccogliere le idee e le suggestioni degli abitanti di Cerreto in relazione al progetto di riqualificazione del Convento Meridiano. Per farlo abbiamo utilizzato due strumenti, un form on-line diffuso sui social grazie all'aiuto dei ragazzi del Forum Giovani e un cartellone esposto insieme ai pannelli e stampe della mostra temporanea. Abbiamo posto due domande semplici e immediate:

1. *Quali, fra i sei scenari immaginati, potrebbero essere interessanti per il futuro del Convento?*
2. *Ci sono delle attività aggiuntive a cui non abbiamo pensato e che pensi che dovrebbero essere incluse?*

Tutti gli abitanti di Cerreto che hanno risposto hanno confermato la loro partecipazione alle attività immaginate, erano entusiasti degli scenari dell'Asilo parentale, del Giardino e dello Spazio Meridiano. Sono state proposte molte attività aggiuntive: dalla creazione di una camera per lo sviluppo fotografico a una sala musica, dal cinema all'aperto alla possibilità di organizzare cene di comunità e barbecue, da corsi di prevenzione ed educazione posturale a corsi di hobbistica, da corsi delocalizzati dell'Università di Benevento a un cinema-teatro. In generale, dalle risposte ricevute possiamo concludere che la popolazione di Cerreto vede nel Convento Meridiano una grande opportunità per risollevare la vivacità del paese e crede che possa essere un punto di riferimento per le comunità del territorio.

*“Non ci servono dieci attività, anche solo un'attività sarebbe importante per rendere viva Cerreto”
“Anche solo visitare il Convento mi farebbe piacere, è sempre chiuso”.*

7. Benchmark

Il Convento Meridiano vuole diventare un luogo aperto, per collaborare e stare bene insieme. In tutta Italia esistono luoghi dimenticati che sono ora vivi, centri per la cultura e il benessere sociale ed economico. Ecco alcuni esempi di quello che il Convento Meridiano vorrebbe e può diventare. Con la volontà e la partecipazione di tutte e tutti.

7.1. Culturability – rigenerare spazi da condividere

La cultura è un'opportunità per stare bene insieme ad altre persone, per imparare cose nuove e per condividere saperi con chi non ha modo di scoprirli.

Culturability è un bando promosso dalla Fondazione Unipolis per sostenere progetti per diffondere cultura, benessere e sviluppo economico nelle comunità.

Il bando seleziona progetti che si vogliono impegnare sul territorio italiano per promuovere l'occupazione giovanile, la partecipazione attiva dei cittadini e la rigenerazione di spazi abbandonati o in disuso.

Nel 2018 hanno partecipato al bando 341 progetti; tra i 5 vincitori c'è il progetto del **Convento Meridiano** di Cerreto Sannita, presentato dall'associazione Mediterraneo Comune.

7.2. Epicentri culturali: alcuni esempi in Italia

Il convento Meridiano vuole diventare un luogo aperto, per collaborare e stare bene insieme. In tutta Italia esistono luoghi dimenticati che ora sono vivi, centri per la cultura e il benessere sociale ed economico. Ecco alcuni esempi di quello che il Convento Meridiano vorrebbe e può diventare. Con la volontà e la partecipazione di tutte e tutti.

- **LE CASE DI QUARTIERE, Torino**

Inaugurazione: 2017

Prima: edifici abbandonati

Ora: spazi di uso pubblico riqualificati

Attività: apertura al pubblico di edifici aperti a tutti dove associazioni e imprese sociali hanno sede e offrono servizi socio-culturali gratuiti (come consulenza legale e finanziaria, supporto sociale per famiglie e ragazzi)

- **GIARDINI LUZZATI, Genova**

Inaugurazione: 2017

Prima: piazza comunale

Ora: piazza diffusa – spazio di integrazione culturale e aggregazione sociale

Attività: dallo spazio giochi per i più piccoli al campo da calcio, passando per la creazione di un orto sociale gestito dai cittadini

- **INTERZONA, Verona**

Inaugurazione: 1992

Prima: ex-stazione frigorifera

Ora: centro di produzione culturale

Attività: iniziative di produzione e divulgazione culturale per stimolare la ricerca artistica, storica e sociale, con particolare attenzione alle esigenze giovanili

- **OFFICINE ON/OFF, Parma**

Inaugurazione: 2013

Prima: centro giovani di proprietà comunale

Ora: spazio di promozione e supporto di imprese e aziende che si occupano di innovazione sociale e tecnologica nel territorio

Attività: spazi polifunzionali legati al mondo della formazione del lavoro, spazi di co-working, laboratori e macchinari di fabbricazione digitale

- **BAUMHAUS, Bologna**

Inaugurazione: 2009

Prima: bar del Parco del Dopo Lavoro ferroviario

Ora: spazio aperto per eventi musicali e artistici, workshop e attività di formazione

Attività: creazione e gestione di progetti in ambito artistico, culturale ed educativo per adolescenti e giovani in dispersione scolastica: corsi, performance e attività

- **MERCATO SONATO, Bologna**

Inaugurazione: 2015

Prima: ex-mercato rionale del Quartiere S.Donato-S.Vitale

Ora: piazza coperta, casa e spazio di promozione per l'incontro di arti e mestieri.

Attività: sala prove utilizzata per prove ed esibizioni dell'orchestra locale (Senzaspine), attorno cui si generano eventi culturali e di formazione musicale – musica classica, elettronica, poesia, teatro contemporaneo, illustrazioni, video-mapping

- **MANIFATTURA TABACCHI, Firenze**

Inaugurazione: 2019

Prima: ex-fabbrica

Ora: spazio di produzione culturale

Attività: spazio per esposizioni e installazioni temporanee, bar, bistrot, giardino per attività con bambini e ragazzi

- **FOQUS, Napoli**

Inaugurazione: 2013

Prima: Istituto Montecalvario, ex-edificio religioso

Ora: centro di attività, servizi, formazione

Attività: è uno spazio polifunzionale – ospita un asilo nido, una scuola dell'infanzia e una scuola primaria oltre ad un orto urbano.

- **EX-ASILO FILANGERI, Napoli**

Inaugurazione: 2012

Prima: antica fabbrica di arti e mestieri, convitto per orfani

Ora: centro produzioni artistiche e culturali indipendenti

Attività: ospita un teatro, un orto urbano, laboratori di scenografia e sartoria, un laboratorio di ceramica, una sala cinema e una foresteria

- **FaRo, Rosarno**

Inaugurazione: 2017

Prima: mediateca

Ora: centro di formazione, produzione e accesso alla cultura e all'informazione

Attività: sala lettura, sala cinema, sala per ascolto musica, progettazione di laboratori – una nuova piazza cittadina per fare esperienza della cultura

- **BAM, Sapri**

Inaugurazione: 2012

Prima: ex-falegnameria comunale

Ora: centro di produzione video-musicale indipendente, che mette a disposizione l'uso di spazi e strumentazioni legate alla produzione musicale: sala prove e studio di registrazione

- **CANTIERI CULTURALI ALLA ZISA, Palermo**

Inaugurazione: 2000

Prima: ex-area industriale

Ora: spazio espositivo per eventi teatrali, musicali, cinematografici

Attività: ospita eventi culturali di vario tipo ed è la sede dell'Institut français de Palerme, il centro culturale tedesco Goethe-Institut, l'Istituto Gramsci Siciliano e la sede palermitana della Scuola nazionale di Cinema

- **ECO MUSEO MARE MEMORIA VIVA, Palermo**

Inaugurazione: 2014

Ora: eco-museo urbano del mare

Attività: spazio dedicato al rapporto tra Palermo e il suo mare: ospita attività culturali e di educazione non-formale, esplorazioni urbane, workshop, mostre, conferenze e incontri pubblici

- **CASCINET, Milano**

Inaugurazione: 2016

Prima: Cascina Sant'Ambrogio dismessa

Ora: cascina polifunzionale

Attività: azienda agricola e cascina che ospita una sala riunioni, tre appartamenti e una foresteria – nel parco della cascina vengono organizzate feste e attività culturali di gruppi esterni

- **CASERMARCHEOLOGICA + ART SWEET ART, San Sepolcro**

Inaugurazione: 2016

Prima: Ex-caserma dei carabinieri

Ora: centro d'arte contemporanea

Attività: Primo centro d'arte contemporanea della Valtiberina: al suo interno ci sono postazioni di co-working e attività di formazione, oltre ad un programma di residenze artistiche presso abitazioni private, aperte e accessibili ai visitatori

- **FARM CULTURAL PARK, Favara**

Inaugurazione: 2010

Prima: centro storico disabitato

Ora: spazio di arte contemporanea nel cuore del centro storico della provincia di Agrigento

Attività: nei vicoli di Favara si alternano mostre, workshop, collaborazioni con scuole e università, presentazioni di libri, concorsi di architettura, serate musicali.

- **ExFadda, San Vito dei Normanni**

Inaugurazione: 2009

Prima: stabilimento enologico in disuso

Ora: luogo pubblico per l'aggregazione, la creatività e l'innovazione sociale.

Attività: ospita circa 30 organizzazioni, prevalentemente giovanili, attive nei campi della musica, dell'arte, dello sport, dell'artigianato, del welfare, ecc.

- **CAMPIDARTE Cagliari**

Inaugurazione: 2012

Prima: magazzini abbandonati

Ora: centro sperimentale artistico

Attività: centro sperimentale artistico e di produzione con particolare attenzione ai temi del design e della natura

Residenze: esempi di valorizzazione della tradizione e manifattura locale

- **FOCARE, Cilento**

Residenza artistica finalizzata alla ripresa e alla ritualizzazione delle arti e delle culture popolari.

- **TRANSLUOGHI, Cilento**

Progetto di residenze nomadi per riconnettere e attivare territori abbandonati e le comunità che vi abitano.

- **CON.DIVISIONE Mola di Bari**

Prevede l'attivazione di una residenza artistica estiva per giovani autori provenienti da diverse aree dell'Italia e dall'estero della durata di dieci giorni.

Tutti i casi presi in esame sono stati raccolti in un [file allegato](#).

8. Risultati

8.1. Note metodologiche

Le complesse questioni cui oggi siamo chiamati a rispondere, a livello ambientale, sociale o culturale, richiedono attenzione sul piano del fare e dell'agire, oltre che del pensare. L'utilizzo di pratiche e metodi euristici, sperimentali, approssimativi, intuitivi, analogici, impiegati durante XYZ2019, possono essere il mezzo per prevedere o rendere plausibile un risultato, che in un secondo tempo dovrà essere convalidato in maniera più rigorosa. Si tratta di un uso della pratica per elaborare teoria, acquisendo spesso solo a posteriori la consapevolezza del proprio operato, in un processo di circolarità virtuosa.

La pratica riguarda l'atto del realizzare. Nel realizzare si rende *res*, cosa, la realtà, si trasforma una elaborazione teorica in realtà oggettiva, una teoria in un progetto.

La pratica riguarda l'atto del gestire. La gestione è un gesto, una prassi, un modo di essere che si alimenta rimanendo in equilibrio fra teoria e pratica. Saper assumere un'idea, un'azione, una teoria e farla vivere, renderne vivibili i principi, renderli riconoscibili, partecipabili, condivisibili.

Per Pierre Bordieu la conoscenza è principalmente pratica, avviene attraverso il monitoraggio degli indizi provenienti dalle situazioni pratiche in cui i soggetti agenti si trovano immediatamente coinvolti, opera come un meccanismo di autoregolazione degli atteggiamenti dei soggetti stessi. Individua una serie di campi, ciascuno governato da proprie logiche, nei quali la condizione che assume il soggetto è determinata dall'*habitus*, un «sistema di disposizioni durature [...] principio di generazione e di strutturazione di pratiche e di rappresentazioni che possono essere oggettivamente *regolate* e *regolari* senza essere affatto il prodotto dell'obbedienza a delle regole [...] senza presupporre l'intenzione cosciente dei fini e il dominio intenzionale delle operazioni necessarie per raggiungerli e, dato tutto questo, collettivamente orchestrate senza essere il prodotto dell'azione organizzatrice di un direttore d'orchestra» [Bourdieu, 2003, *Per una teoria della pratica*, p. 207, Raffaello Cortina Editore, Milano; ed. orig. *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Droz, Genève 1972].

Questo contributo in appendice è la proposta per una riflessione metodologica su quelli che sono alcuni metodi, modelli e strumenti che potrebbero svilupparsi da quanto prodotto e condiviso in questa settimana di lavoro immersivo, orizzontale, seguendo in un certo qual modo la scia dell'approccio ad hoc. (adhocracy, 1968)

Abbiamo approfondito in particolare 4 strumenti di cui due relativi al processo interno e due al processo esterno.

Per il processo interno, che riguarda il modo di lavorare del gruppo, orizzontale, immersivo, collaborativo, responsabilizzante di ogni singolo, fondato sull'attenzione alle personalità e non ai profili, resiliente, guidato da un'attitudine ribelle, sono stati prodotti:

- La Mappa del processo – un primo passaggio per modellizzare il lavoro di XYZ, le sue modalità, punti di forza, e le potenzialità.
- La Mappa della governance – uno strumento di lavoro utile per lo sviluppo di un progetto di governance.

Per il processo esterno, che riguarda le relazioni con gli attori esterni al gruppo, stakeholders, i cittadini, sono emersi due strumenti riguardo la pratica performativa come strumento relazionale.

- La Parade – uno strumento di coinvolgimento dei cittadini attraverso un percorso itinerante
- Becoming C'rreten - uno strumento di coinvolgimento dei cittadini attraverso il gioco.

Il senso della ricerca è innescare processi che vivono di vita propria.

8.2. Mappa del Processo

Processo di Lavoro Scuola Open Source XYZ 2019, Cerreto Sannita. Un Modello Di Progettazione

Obiettivo: documento di analisi del processo di lavoro svolto, finalizzato alla presa di consapevolezza degli elementi di valore e delle potenzialità.

KEYWORD

FIDUCIA
IMMERSIVITÀ
MIX DI COMPETENZE (MULTIDISCIPLINARIETÀ)
PERSONALITÀ E NON PROFILI
RESPONSABILIZZAZIONE
ANTIFRAGILITÀ
ATTITUDINE RIBELLE - VERSO LA CREAZIONE DI UN MOVIMENTO DAL BASSO
GENERATIVITÀ

#Personalità e non profili

#Mix di competenze

I partecipanti si iscrivono su base volontaria e gratuita, spinti dall'interesse verso il progetto proposto e le tematiche affrontate. La passione e l'interesse rappresentano un forte motore motivazionale, che permette di affrontare il processo di lavoro arrivando al raggiungimento di obiettivi ed output di qualità.

Iscrivendosi al laboratorio i partecipanti entrano in condivisione con il manifesto e il valori della Scuola Open Source, creando già un allineamento a priori.

Nella selezione l'accento viene posto sulla personalità piuttosto che sul profilo: esperienze non solo formative e professionali ma di vita, valorizzando le esperienze di apprendimento delle competenze in contesti non formali. Una ricerca quindi non solo di competenze tecniche, ma di condivisione verso lo spirito e i valori che caratterizzano il laboratorio.

Le aree tematiche dei gruppi di lavoro X, Y e Z sono definite nel loro essere ibride e aperte alla contaminazione; all'interno di questi gruppi viene privilegiata una varietà di competenze, metodi e approcci, consapevoli dell'arricchimento che scaturisce da tutto ciò che è altro da noi.

Nei gruppi multidisciplinari i percorsi formativi e professionali si incontrano e si scontrano, arricchendo il processo e i risultati di prospettive e punti di vista. Un incontro che diventa scontro positivo, quando il singolo si ritrova a mettere in discussione le proprie modalità di lavoro, arretrando rispetto alla propria posizione e vivendo il nuovo non come privazione ma come arricchimento e apertura di nuovi scenari.

#Motivazione/Passione

Cosa ci spinge ad essere qui, a trascorrere dieci giorni in un luogo e con persone sconosciute, a lavorare e condividere le proprie competenze in maniera gratuita, ad esserci e stare alle regole del gioco della progettazione?

Una domanda a cui ciascuno di noi può dare una risposta diversa, ma tutte accomunate da un unico denominatore comune: la passione e la motivazione.

Nelle sfaccettature delle nostre motivazioni personali, ciò che ci lega in maniera uguale e diversa è la passione verso ciò che facciamo, la motivazione nel creare qualcosa per l'altro, qualcosa di valore per noi e per il circostante.

Questa passione e motivazione si autoalimentano dalla costante percezione di essere circondati di persone di valore, in cui l'altro viene visto come un'opportunità di crescita e arricchimento.

La motivazione passa quindi dalla relazione con l'altro, inteso sia come partecipante ma anche come membro della comunità per cui si progetta.

Senza l'interazione con l'esterno e il luogo, il processo di lavoro si limiterebbe ad un semplice esercizio di stile, scadendo nella prassi e nella monotonia.

#Immersività

Il processo di lavoro acquisisce valore in quanto percorso e vissuto interamente nello spazio e nel luogo per cui si sta progettando: nell'interazione con lo spazio possiamo farci ispirare e immaginare trasformazioni, scenari futuribili e ambiziosi.

Vivere il luogo significa anche e soprattutto essere in costante relazione con chi il luogo lo vive: una relazione che parte dall'intervista di ricerca, ma che acquisisce valore nell'interazione quotidiana e spontanea; ed è in questa secondo caso che si raccolgono i veri dati di ricerca, gli insight che permettono di creare output e strumenti progettati per la comunità in maniera sartoriale.

Una immersività che si realizza anche nei tempi del lavoro: la gestione dei tempi, così come quella degli spazi è libera e dilatata in un processo intensivo. Il tempo del lavoro è tempo di qualità in quanto scandito non dà obblighi e restrizioni, ma dalla gestione autonoma del gruppo di lavoro nel portare a termine gli obiettivi concordati. Un tempo di lavoro in cui è il singolo che sceglie se e come dare il proprio contributo, sulla base delle proprie inclinazioni e motivazioni.

Orizzontalità:

#Fiducia

#Responsabilizzazione

#Attitudine Ribelle

#Antifragilità

Un processo di lavoro definito nel suo essere caotico, fatto di condivisione e confronto che spaziano dal singolo gruppo di lavoro tematico (X,Y, Z) al grande gruppo complessivo.

Allineamento e lavoro in sottogruppi si alternano, trovando quell'equilibrio e coerenza necessari per il raggiungimento di obiettivi di valore.

Il momento della Plenaria oltre ad avere lo scopo di condividere lo stato dei lavori, rappresenta un momento definito in cui i singoli diventano unità, generando senso di appartenenza e motivazione. Come un'orchestra, le persone si accordano verso un obiettivo comune, pur lavorando su aspetti e sfaccettature differenti.

La dinamica della suddivisione in “squadre” di lavoro sulla base di tematiche, genera una competizione positiva, in cui il valore prodotto dall’altro stimola e motiva l’azione del singolo.

Attraverso i momenti di allineamento e suddivisione del lavoro la persona, assieme agli altri membri del gruppo, è responsabilizzata nel portare a termine quanto affidato.

Il valore della fiducia è alla base del processo di lavoro, dalla fase di avvio a quello di revisione, alla gestione degli spazi.

La fiducia nasce da un allineamento morale e spirituale, dalla scelta di prendere parte a questo progetto: scegliere di dedicare tempo ed energie in gratuità, spinti dalla motivazione e dalla passione verso le tematiche trattate, senza secondi fini se non quello di contaminare e farsi contaminare dall’altro per creare qualcosa di valore.

Nella definizione degli obiettivi e dei ruoli nel processo, ognuno sceglie in libertà quale percorso seguire, nel rispetto degli scopi e delle esigenze del gruppo: la persona segue le proprie inclinazioni, in un processo di autoregolamento del gruppo verso il raggiungimento dell’obiettivo.

Le figure di coordinamento e facilitazione definiscono gli obiettivi macro e micro, ma è la comunità di apprendimento che si autoregola e concorda le modalità di lavoro.

Una gestione orizzontale, in cui il ruolo di coordinatore si alterna a quello di facilitatore del processo creativo; il feedback è di tipo qualitativo, finalizzato al miglioramento del processo di lavoro e all’arricchimento del singolo.

Vige una virtuosa attitudine ribelle, in cui ci sono orizzonti da superare e modificare e mai limiti che costringono l’agire di ognuno, come in una danza scomposta eppure armonica nel suo complesso, che genera un movimento dal basso senza leader e subordinati. Questa attitudine genera nuove prospettive di organizzazione e interazione sia sociale che politica in cui anche di fronte alla sorpresa e alla perplessità di osservatori esterni, si prosegue testardamente e gioiosamente nel movimento e nell’azione.

L’idea di antifragilità caratterizza tutto il procedere caotico e generativo: di fronte alla costante evoluzione degli orizzonti, del contesto in cui si sta operando, delle informazioni e dello spazio, si sono ricercate costantemente soluzioni nuove, mutando in coerenza con le nuove condizioni. Questo ha indotto un inarrestabile percorso evolutivo che ha coinvolto tutte le persone che sono entrate in contatto, anche con diversi gradi di intensità, con le dinamiche del Convento Meridiano.

#Generatività

Generatività intesa come nascita e rinnovamento, creare e dare vita a qualcosa che a sua volta si trasformerà senza il nostro contributo.

Nel processo di lavoro la percezione del gruppo è di creare di unico, non imposto dall’alto ma frutto di un pensiero e di un processo condiviso, in cui il singolo si sente attivo e protagonista.

Gli output sono quindi definiti all’interno del gruppo nel divenire, in un flusso che ha il suo termine apparente nell’evento conclusivo di chiusura del progetto. Un fine apparente, in quanto gli output rappresentano un’opera aperta alla trasformazione futura. Degli output che nella loro finitezza hanno l’obiettivo di essere generativi, la cui validità è quantificabile nella misura in cui avviene o avverrà l’attivazione di processi. Questo processo si autoalimenta grazie alla partecipazione e alla condivisione, alla relazione instaurata con il luogo in cui si progetta e con le persone che lo vivono.

Gli strumenti stessi progettati durante il laboratorio non sono a loro volta sterili e calati dall'alto, ma vissuti e condivisi assieme ai destinatari finali della progettazione.

Il messaggio trasmesso dagli output e dal processo creativo da cui sono nati, è la percezione della fattibilità: trasformare lo stato delle cose è possibile.

[Mappe dei processi](#) Z e XYZ allegate.

8.3. Mappa della Governance

8.3.1. Premessa

A partire dall'ipotesi di modello di governance interna e dall'analisi degli stakeholder e dei loro ruoli realizzata per il progetto del Convento Meridiano di Cerreto Sannita (BN), è stato sviluppato uno strumento inedito che permette di visualizzare e analizzare i rapporti tra gli stakeholder e la governance interna denominato "[Mappa della Governance](#)", messo a disposizione di progettisti, istituzioni culturali e organizzazioni di varia natura sotto licenza "Creative Commons".

Il processo di ideazione dello strumento è partito dalla stesura della mappa degli stakeholder, proseguendo con la Motivation Matrix (Matrice Motivazionale) e integrandola con alcuni elementi della System Map.

8.3.2. Scopi

Lo strumento permette di:

- evidenziare i ruoli e le presenze dei diversi stakeholder, rappresentando visivamente la complessità delle relazioni e dei ruoli interni ed esterni all'organizzazione
- facilitare il dialogo nei confronti di potenziali nuovi stakeholder, dai beneficiari agli investitori, permettendo di mostrare loro chiaramente il ruolo che andranno a ricoprire e gli altri soggetti coinvolti
- avere controllo sulla gestione del progetto nelle diverse fasi valutando l'evoluzione della rete rispetto agli obiettivi di progetto

8.3.3. Cos'è e come funziona

Sono state identificate 5 categorie di portatori d'interesse profilati in base alle loro caratteristiche, all'oggetto del loro scambio e alle relazioni che possono innescarsi.

8.3.4. Istruzioni d'uso

1. Definire le caratteristiche dei diversi portatori di interesse compilando gli identikit degli stakeholder;
2. Nelle 2 colonne, inserire verticalmente i diversi portatori d'interesse – esistenti e desiderati – identificandoli come singoli (indicando il nome del segmento di target) e come organizzazioni (indicando il nome specifico);
3. Identificare l'elemento "diaframmatico" che mette in relazione interno ed esterno (es. Project Manager, Responsabile, Team, etc.) a nome della vostra organizzazione;
4. Disegnare i flussi di connessioni tra singoli e organizzazioni differenziando il tratto a seconda della tipologia (economici, materiali e informativi, a senso unico o bidirezionali);
5. Evidenziare le connessioni che mettono in relazione singoli e organizzazioni delle diverse tipologie di stakeholder;
6. Riflettete.

8.3.5. Osservazioni

Una volta compilata, la mappa permette di generare delle riflessioni, validare e/o mettere in discussione il modello organizzativo e l'andamento della gestione delle connessioni all'interno di un progetto.

LEGENDA

Identikit degli stakeholder

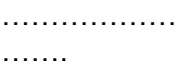
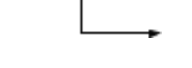
Nome	Descrizione	Accesso a	In connessione con
1. Gestori	> Condividono la visione dell'organizzazione; > Si assumono i rischi d'impresa e ne condividono i benefici diretti e indiretti; > Coinvolgono il loro network e ne creano uno nuovo; > Definiscono lo spazio e il suo contenuto; > Vengono coinvolti nel processo decisionale.	> budget > opportunità > sviluppo > imprenditoriale	> la rete che si sviluppa intorno all'organizzazione > altri cogestori (organizzazioni, investitori, imprese, singoli) > progettisti > sviluppatori > amici dell'organizzazione - i beneficiari di tutte le attività che si svolgono all'interno
2. Progettisti	> Condividono la visione dell'organizzazione > Definiscono visione, confini e modalità del tuo progetto specifico > Promuovono il progetto all'interno dell'organizzazione condividendo risorse economiche, umane e relazionali	> Spazio > Risorse economiche, umane e materiali > La rete che si sviluppa intorno all'organizzazione > Il territorio e la sua comunità	> Altri progettisti di diversi settori > Sviluppatori del progetto o di altri progetti in corso > Nuovo pubblico di riferimento
3. Sviluppatori	> Condividono la visione dell'organizzazione > Sviluppano o offrono un prodotto, un servizio o un'attività all'interno degli spazi o della comunità dell'organizzazione > Condividono competenze specifiche	> Spazio > Nuovo pubblico > Promozione e visibilità > Scambio economico o <i>in kind</i>	> Territorio e la sua comunità > Altri sviluppatori > Progettisti e team di lavoro all'interno dell'organizzazione > Nuovo pubblico di riferimento
4. Amici	> Hanno una relazione con i gestori dello spazio > Hanno una competenza specifica da mettere a disposizione dell'organizzazione	> Stimoli e opportunità provenienti dalle reti dell'organizzazione	> Gestori dello spazio > Team di lavoro

	> Non hanno necessariamente una forma di ingaggio attivo	> Esperienze e pratiche di diversi settori > Opportunità di sviluppo	
5. Beneficiari	> Sono informati sull'offerta dell'organizzazione > Partecipano attivamente a una delle attività > Beneficiano anche passivamente dei servizi o dei prodotti offerti	> Offerta formativa e culturale > Stimoli e opportunità reti dell'organizzazione e	> Esperienze del territorio > Esperienze nazionali e internazionali

Le fasi del progetto

PR	Preliminare	Fase di prima ideazione e progettazione
AV	Avviamento	Avvio delle prime attività previste
CO	Consolidamento	Messa a regime delle attività
SV	Sviluppo	Fase di crescita ed evoluzioni delle attività e della struttura

I flussi di connessione

Tratto grafico	Tipologia di flusso	Descrizione
	Materiali	Beni materiali di consumo e attività immateriali di conoscenza, formazione e cultura
	Economia	Scambi onerosi (denaro) e non onerosi (in kind)
	Informazioni	Flusso di informazioni e dati
	Senso unidirezionale	Da un soggetto all'altro
	Senso bidirezionale	Scambio tra soggetti

8.4. La pratica performativa come strumento relazionale: l'esempio della parade a Cerreto Sannita

Grazie alla collaborazione tra i vari gruppi (X per la formattazione grafica, Y per la costruzione dei supporti e Z per la produzione dei contenuti e l'idea espositiva) è stata organizzata, in maniera molto spontanea, una processione per portare i materiali informativi realizzati in una delle piazze centrali del paese.

Obiettivo: creare un momento di contatto pubblico (touch point) per diffondere le prime informazioni relative agli scenari delle attività che si svolgeranno nel Convento Meridiano e per avere un primo confronto con i cittadini e le cittadine a riguardo (raccolta dati).

Ci siamo riuniti in 12 fuori dal Convento con un pannello a testa, ci siamo messi in fila seguendo una consequenzialità logica delle informazioni che andavamo a diffondere e siamo partiti. Durante il tragitto abbiamo interagito tra di noi, ci siamo divertiti, salutavamo le persone che incontravamo e scambiavamo qualche parola. Abbiamo avuto modo di intercettare le signore del paese (da 40 a 70 anni), che solitamente non frequentano i luoghi di ritrovo (alta presenza maschile). Questo fattore è stato determinato dall'orario in cui siamo apparsi in strada. In un contesto come quello di Cerreto Sannita, intorno alle ore 12 le donne sono in casa ma si affacciano fuori, hanno o stanno preparando il pranzo. Purtroppo non riescono (a detta loro) a lasciare la loro dimora proprio in quel momento nonostante la curiosità: "tra poco c'è il pranzo", dicono. Pensiamo, dunque, che sia necessario fare una ricerca sugli orari in cui si possono incontrare le persone che si vogliono incuriosire e coinvolgere.

Nel nostro caso i supporti realizzati erano di circa 2m di altezza e (poco adatti ad una lettura da parte di bambini). Il processo di sviluppo della processione è stato, nel nostro caso, spontaneo e necessario al trasporto. Ci siamo resi e rese conto subito del potenziale di tale azione nel contesto e ci siamo divertiti a giocare. Una volta arrivati sul posto abbiamo allestito i pannelli in gruppi di 3 attorno alla fontana del paese e le prime persone sono accorse a leggere e parlare con noi. Importante in questo caso presenziare e raccogliere i feedback, eventualmente direttamente sulle strutture con dei post-it.

Purtroppo la pioggia ha interrotto questo momento. Siamo tornati successivamente in Convento lasciando i pannelli nel bar di fronte. La relazione instauratasi precedentemente con il proprietario del bar ci ha permesso di utilizzare il suo spazio e di riproporre l'esposizione dei contenuti e la raccolta dei feedback il giorno seguente nello spazio pubblico di fronte al bar.

Formalizzando il processo di sviluppo della performance, possiamo considerare come fondamentali la definizione dei punti che seguono.

Cosa: utilizzare una certa quantità di supporti facili da trasportare e visibili prendendo spunto dall'immaginario delle lotte e/o delle processioni religiose (nel rispetto degli usi e costumi locali). Probabilmente ad una maggiore quantità di persone, elementi o robot/automi presenti corrisponde un grado maggiore di visibilità e cattura dell'attenzione. Siate creativi.

Come: scegliere un percorso in cui sono presenti diversi punti di attrazione per la cittadinanza (bar, piazze, negozi, punti di ritrovo...). Già di per se' una processione è qualcosa di molto visibile all'interno di un ambiente urbano, si possono aggiungere altri input come suoni che creano un ritmo, un andamento, piccoli strumenti musicali di fortuna.

Interazioni: è consigliato rispondere alle persone che pongono domande durante il tragitto, di salutare i passanti, incuriosirli, invitarli a raggiungere il punto di arrivo.

Scelta del luogo: il punto di arrivo deve essere uno spazio aperto, di incontro (es. giardino pubblico, piazza, cortile di un edificio di interesse pubblico)

Target: è importante considerare i giorni, gli orari e la dimensioni dei supporti/costruzioni per la fruibilità del supporto.

Un suggerimento importante da ricordare: controllare il meteo.

Intorno a questi punti fondamentali, si possono sperimentare diverse azioni performative.

8.5. *Becoming C'rreten*: toolkit del Gioco

Il gioco è il risultato di un'esperienza di co-progettazione con gli abitanti tenutasi nell'ambito del laboratorio XYZ 2019 della SOS - Scuola Open Source nel paese di Cerreto Sannita.

La co-progettazione è un approccio che permette il coinvolgimento e incentiva la partecipazione democratica e circolare indipendentemente dalle competenze, età, gruppo sociale di partenza.

L'attività ha portato attraverso un processo dinamico allo sviluppo di un risultato (il gioco) collettivo e condiviso.

Il gioco è nato da un'attività di co-progettazione svolta con gli abitanti. Questo fa sì che vi sia sempre l'occasione per riproporre, trasformare e implementare le Missioni del gioco, le dinamiche e i ruoli previsti in questa prima versione del gioco, dando la possibilità di creare infinite varianti!

* Il gioco può essere pensato anche in relazione ad altre tematiche o implementato attraverso il supporto di strumenti digitali... non ponete limiti alla vostra fantasia!

Nome	BECOMING C'RRETEN (questa attività di co-progettazione prevede 4 fasi)
Descrizione	Gioco format
Destinatari	Gruppo di lavoro misto di abitanti di Cerreto Sannita (numero minimo partecipanti: 15)
Fasi	1 warm-up 2 getting into the topic 3 topic 4 debriefing finale
Obiettivi generali	Creazione di attività potenzialmente attrattive per il visitatore, in grado di valorizzare il territorio.
Obiettivi specifici	Sperimentare il valore della collaborazione Attivare la comunità Creare connessioni tra persone
Tempi	120 minuti

Descrizione delle attività per fasi

Prima di entrare nel vivo dell'attività, c'è un primo momento di accoglienza durante il quale si invitano i partecipanti a disporsi in cerchio. È importante scegliere una persona che avrà il compito di moderare l'intera attività e alcune figure che non parteciperanno alle attività, ma avranno un ruolo di supporto per alcune di esse. In questa fase il moderatore avrà il compito di presentare brevemente l'obiettivo generale.

N.B. Occupatevi di creare un ambiente accogliente!

FASE 01. WARM-UP fase in cui i partecipanti iniziano a conoscersi e si cerca di incentivare la familiarizzazione attraverso modalità ludiche.

Attività 1

Tempo 15 minuti

Descrizione Si formano delle coppie casuali di partecipanti. Le coppie disegnano l'uno la sagoma dell'altro su un cartellone. Successivamente all'interno delle sagome ogni partecipante inserisce le risposte a domande semplici (ad esempio nome, cibo e attività preferita), descrivendole al compagno/a.

Materiali Cartelloni, scotch e pennarelli.

Attività 2

Tempo 5 minuti.

Descrizione Si torna a sedersi e a ciascun partecipante si chiede di dire il proprio nome e, per esempio, il primo pensiero della giornata.

Materiali Sedie per i partecipanti.

FASE 02. GETTING INTO THE TOPIC fase in cui si svolgono attività che hanno lo scopo di creare un primo momento di riflessione collettiva rispetto all'oggetto centrale.

Attività

Tempo 15 minuti.

Descrizione Su due o più cartelloni (in base al numero dei partecipanti) viene scritto il nome dell'oggetto di riflessione (nel nostro caso "Cerreto Sannita"). I partecipanti si suddividono spontaneamente in gruppi (tanti quanti sono i cartelloni) e, a turno, scrivono una parola associata all'oggetto di riflessione. I risultati saranno dei cartelloni realizzati in maniera collaborativa con un primo cloud di parole e immagini.

Alla fine dell'attività in gruppi c'è un momento di condivisione collettiva di quanto emerso.

Materiali Cartelloni, scotch e pennarelli.

FASE 03. TOPIC fase in cui si svolge l'attività centrale dell'incontro.

Attività Il gioco è stato realizzato utilizzando lo strumento "Discover the city".

Tempo 75 minuti

Descrizione

A Divisione in squadre (10 minuti). I partecipanti vengono divisi in gruppi in modo casuale (ad esempio attraverso la pesca di stuzzicadenti colorati). Se il gruppo è composto da persone conosciute dai moderatori, si può scegliere di creare gruppi di lavoro mirati.

B Spiegazione della prima parte dell'attività (5 minuti). Il moderatore spiega l'attività: ogni gruppo è chiamato a rispondere ad una domanda rispetto ad un tema specifico che si ricollega all'oggetto di riflessione centrale.

Nel nostro caso:

- Gruppo Passato: Che cosa del passato di Cerreto una persona dovrebbe sapere?
- Gruppo Presente: Che cosa è importante condividere della tua Cerreto di tutti i giorni?
- Gruppo Futuro: Come vorresti la tua cerreto del futuro?

Ogni gruppo avrà una figura di supporto al moderatore che faciliterà l'attività.

C Brainstorming (5 minuti). Ad ogni partecipante viene chiesto di riportare le risposte (almeno 3) su post-it e di appenderli a un cartellone condiviso.

D Presentazione delle risposte (10 minuti). Le risposte prodotte dai singoli partecipanti vengono discusse collettivamente e organizzate per aree di senso con l'aiuto delle figure di supporto.

E Scelta dei temi (5 minuti). Si scelgono i temi su cui si intende lavorare nella fase successiva attraverso una votazione.

F Spiegazione della seconda parte dell'attività (5 minuti). Il moderatore spiega in plenaria la seconda parte dell'attività, in cui si dovrà lavorare per definire una Missione per ogni tema scelto.

G Definizione per gruppi delle Missioni (25 minuti). I gruppi elaborano le Missioni cercando di tradurre il tema in un'esperienza relazionale per chi parteciperà al gioco.

H Restituzione dei risultati (10 minuti) Una volta prodotte le Missioni, vengono presentate ai partecipanti degli altri gruppi e discusse e approvate collettivamente.

Materiali Cartelloni, post-it, fogli, penne e pennarelli.

FASE 04 DEBRIEFING FINALE momento finale di chiusura

Attività

Tempo 10 minuti.

Descrizione Il moderatore restituisce alcune considerazioni generali rispetto a tutto il processo e si condividono le impressioni del gruppo rispetto alle attività e all'esperienza.

1.3.2. Il Gioco: regole e funzionamento

Becoming C'rreten è un gioco per chi vuole scoprire o riscoprire Cerreto Sannita e le sue ricchezze materiali e immateriali attraverso l'interazione con la popolazione locale. È pensato per turisti, viaggiatori, bambini, cerretesi curiosi, esuli di ritorno o passanti perduti.

Vestendo i panni degli avventurieri, i partecipanti vengono coinvolti emotivamente in un gioco investigativo per conoscere la cultura, la storia e i luoghi speciali e caratteristici del paese.

Il gioco si basa sul completamento di Missioni da superare, che porteranno ad ottenere un attestato, per essere considerati cerretesi DOC, *becoming c'rreten!*

GIOCATORI

Si gioca in squadre con un minimo di 3 partecipanti e un massimo di 8. Non ci sono limiti di età.

RUOLI

Ruoli Chiave

- **Il Saggio**

Custode della conoscenza, affida le Missioni all'Archivista, segna nel Blocco Magico dopo aver validato il completamento di un set di Missioni appartenente rispettivamente a Passato, Presente e Futuro.

Ruoli principali nella squadra

- **L'Orologiaio**

Il leader del gruppo, indosserà il medaglione e avrà il compito di dirigere gli Avventurieri all'interno del paese per completare le Missioni.

- **L'Archivista**

Componente "tattica" della squadra, a lui sarà affidato il compito di tenere traccia del progresso delle Missioni e consegnare il Blocco Magico al Saggio.

Ruoli secondari nella squadra

- **L'Avventuriero**

Giunto da terre lontane, ha il desiderio di esplorare Cerreto e i suoi misteri. Saranno Avventurieri tutti i membri della squadra che non sono Orologiaio o Archivista. Aiuteranno la squadra a compiere le Missioni assegnate dal Saggio.

REGOLE

Inizio

I giocatori verranno divisi in squadre, dopodiché i membri si organizzeranno per decidere a chi assegnare i ruoli principali e secondari.

Il Saggio consegnerà ai ruoli principali i rispettivi oggetti identificativi:

Orologiaio > Medaglione

Archivista > Blocco Magico

A tutti i membri delle squadre il Saggio darà un cartellino sul quale scrivere il nome della squadra e il nome della persona che lo indosserà.

Ad ogni squadra infine viene consegnata la mappa di Cerreto e un pennarello.

FASE CENTRALE

La fase centrale si aprirà con il Saggio che affiderà all'Archivista di ogni squadra la busta contenente le tre Missioni riferite al Passato di Cerreto.

All'Orologiaio spetterà il compito di gestire i tempi e le modalità delle operazioni di ricerca per il paese.

Le squadre si divideranno per il paese e, una volta completate le Missioni assegnate, si dirigeranno nuovamente dal Saggio, che giudicherà le Missioni svolte o meno a seconda delle prove presentate.

La verifica può portare ad una valutazione positiva o negativa: se il Saggio considererà la Missione non superata (nel caso in cui manchi testimonianza della Missione svolta, o perché la squadra non ha effettivamente compiuto la Missione), suggerirà di riprovare, oppure darà direttamente la risposta, nel caso in cui la squadra non possa o voglia ritentare.

Nel caso in cui le Missioni vengano considerate compiute, il Saggio le validerà ponendo una spunta nel Blocco Magico.

Superata la fase della valutazione delle Missioni sul Passato, il Saggio consegnerà alla squadra la busta contenente le Missioni riferite al Presente di Cerreto.

Completate le Missioni e terminata la validazione, si ripeterà la stessa dinamica anche per la busta contenente le Missioni riferite al Futuro.

LE NOVE MISSIONI

Passato

1. Passeggiare fino alla vecchia Cerreto e scattare un selfie con la torre
2. Trovare almeno tre artigiani di mestieri antichi documentando con foto o video
3. Trovare un cerretese, farsi insegnare la prima strofa di "C'rrit' i puaes' mij" e farsi un video mentre la canti

Presente

4. Segnare nella mappa il posto in cui compare la 'nzilla
5. Trovare un bar con un biliardino, giocare una partita e farsi fare una foto o un video
6. Individuare dove si trova il cannone e, una volta trovato, segnare con l'aiuto della bussola in che direzione punta

Futuro

7. Farsi tradurre una poesia italiana in cerretese e impararne l'incipit
8. Farsi indicare sulla mappa almeno quattro luoghi importanti, tra cui almeno due produttori locali
9. Andare da un anziano del posto, farsi raccontare una storia su Cerreto o un proverbio e registrarlo con un video

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce nel momento in cui la squadra otterrà le spunte su tutte le Missioni.

Il Saggio a quel punto consegnerà come premio la Carta di Cerretese DOC, che rimarrà come ricordo dell'esperienza di gioco e di scoperta del paese.

9. Appendice

Interviste ai Pirati SOS

Obiettivo specifico

Riportare – Riabitare il Convento con modalità “simil SOS”

Obiettivi generali

1. Generare attrattività del territorio in particolare dell'area interna beneventana
2. Contrastare la depressione economica e psico-sociale, nonché lo spopolamento
3. Incrementare il numero di arrivi e presenze da parte di professionisti altamente specializzati, che siano in grado, oltre che di spendere sul territorio, anche di contaminare il territorio, sotto il profilo sia estetico/culturale che professionale

Attività

Indagare le potenzialità e ricadute di SOS a Cerreto.

Tra le varie attività realizzate dal gruppo Z, abbiamo pensato di mappare i partecipanti della Scuola Open Source non-cerretesi, secondo i seguenti indicatori:

- caratteristiche anagrafiche
- professionalità/collaborazioni in essere
- propensione a ritornare a Cerreto
- valore dell'esperienza
- motivazioni di un eventuale ritorno

La presenza di SOS a Cerreto ha rappresentato un valore di per sé, al di là del valore della co-progettazione spesa sul Convento Meridiano.

Poter mappare il significato dell'esperienza SOS a Cerreto (in quanto svolta in questo territorio, per questo luogo, in questa fase del progetto) per i partecipanti venuti da fuori, può portare a capire cosa spendere di Cerreto e quali leve attivare per riportare qui, con una certa frequenza, questo tipo di persone, "aliene" al territorio e con professionalità che qui non sono radicate, in ultimo, con un atteggiamento "open source", molto distante dall'habitus locale, dove al contrario, spesso i saperi e le informazioni sono custoditi gelosamente e "venduti a caro prezzo".

Output

Interviste svolte a 44 partecipanti XYZ

[Tabella delle risposte](#)

Outcome/Risultati

A) Propensione a ritornare: 43 su 44 intervistati hanno risposto che ritornerebbero a Cerreto, qualcuno da subito, la maggior parte a un anno e più, tutti non per viverci.

B) Suggestioni cerretesi: alla domanda "Dammi 3 parole per Cerreto", sono emerse parole più ricorrenti che possono essere aggregate in:

1. ACCOGLIENZA – 2. SALITA – 3. ISOLAMENTO

Per quanto riguarda l'accoglienza, questa può essere innanzitutto declinata anche come "Calore", disponibilità delle persone del posto ad offrire aiuto o semplicemente mettersi in relazione, anche senza conoscere la persona o capire cosa stessimo facendo al Convento (Cerreto è.... "Grazie a te!" cit.).

La nota caratterizzante l'accoglienza percepita è la distanza dall'invadenza che spesso è nell'immaginario dell'accoglienza tipica del Sud: più specificamente, ciò che sorprende è la propensione ad aprirsi e accogliere lo straniero che però non diventa invadenza irrispettosa.

"Salita" è un termine che ritorna spesso e che sicuramente è legato all'urbanistica di Cerreto, ma in senso evocativo per dare l'idea della fatica che comporta vivere ed operare a Cerreto, così come rappresentare la fase in cui il progetto CON.ME. si trova, in particolare per le criticità legate alla struttura (fondi/proprietà).

"Isolamento", certamente è legato alla difficoltà logistica del territorio cerretese, in particolare l'assenza di collegamenti e di trasporti. Anche l'assenza di internet, con le difficoltà che ha generato per SOS, hanno contribuito a creare un clima di isolamento. Tuttavia, essere "disconnessi", in senso lato, può rappresentare una risorsa, una leva economica (nel senso che non richiede investimenti) da attivare per trasformare quello che è un disvalore per il territorio in un valore per chi vive in una metropoli.

Circa 10 persone su 44 hanno valorizzato questo elemento e tornerebbero a Cerreto proprio per sfruttare la tranquillità del posto o capire cosa un posto così isolato può generare.

L'isolamento o più in generale la depressione del posto, sia economica, che di popolosità, è visto come un grande potenziale ("Qui le persone hanno grandi talenti, ma scarsa fiducia, scarsa fiducia anche a metterli a sistema"; "Forse essere qui ha dimostrato alle persone del posto che insieme si può fare").

Interessante sono anche le parole non associate a Cerreto, in particolare "Ceramica": stupisce come venendo da fuori e avendo progettato in un workshop intensivo sul territorio, nessuno degli intervistati ha nominato la ceramica, nonostante la tabella di ingresso al paese presenti Cerreto come "Città della ceramica".

C) Possibili leve da attivare: alla domanda "Cosa torneresti a fare a Cerreto" emergono 4 macroaree: 1. Legame con il progetto CON.ME.; 2. Esperienze simili a SOS; 3. Vacanza; 4. Utilizzo dello spazio per interessi personali.

1. **Legame con il progetto CON.ME.:** il 39% ha manifestato interesse a tornare sia per verificare il seme gettato che frutti ha dato, sia per continuare a lavorare sul progetto e partecipare alle successive fasi.
2. **Esperienze simili a SOS:** il 27% ha dichiarato che tornerebbe per rifare un'esperienza forte come SOS, quindi solo o prevalentemente per qualcosa di fortemente innovativo che lo spingerebbe a superare anche la fatica di raggiungere il posto.
3. **Vacanza:** il 30% tornerebbe solo o anche per "vacanza". Emerge un forte interesse a visitare il Parco del Matese o esplorare il paesaggio naturale, in modo esclusivo ("Verrei solo per vacanza"), più spesso in associazione ad altro.
4. **Utilizzo dello spazio per interessi personali:** il 23% ha dichiarato che tornerebbe per sfruttare un posto isolato per lavorare o per proporre/scambiare il proprio lavoro, fare un proprio workshop.

Conclusioni

La "semplice" presenza sul territorio può generare, anche solo per osmosi, contaminazione, opportunità, fiducia, economie per il territorio.

L'esperienza SOS e, quindi, la possibilità di attrarre 100 giovani professionisti sul territorio può essere la chiave per aprire le porte sia della politica locale, nel senso di generare interesse, apertura e collaborazione da parte dell'Amministrazione locale e di Enti del territorio, sia per poter spendere Cerreto come epicentro e polo attrattivo per investimenti strutturali.

10. Bibliografia

- Anderson Chris, 2012, *MAKERS. Il ritorno dei produttori*, Rizzoli ETAS
- Arendt Hannah, 2018, *La banalità del male*, Giangiacomo Feltrinelli Editore - Universale Economica
- Aristotele, 1993, *La politica*, Armando Curcio Editore
- Arminio Franco, 2018, *Resteranno i canti*, Bompiani
- Augé Marc, 2019, *Condividere la condizione umana*, Mimesis Edizioni - Piccola Biblioteca
- Bakunin Michail, 2009, *La libertà degli uguali*, elèuthera
- Bauman Z. / Leoncini T., 2017, *NATI LIQUIDI. Trasformazioni nel terzo millennio*, Sperling & Kupfer
- Becker Howard S., 2007, *I TRUCCHI DEL MESTIERE. Come fare ricerca sociale*, il Mulino
- Benni Stefano, 2014, *Di tutte le ricchezze*, Giangiacomo Feltrinelli Editore - Universale Economica
- Bobbio Norberto, 1997, *L'età dei diritti*, Einaudi
- Bok Christian, 2015, *THE XENOTEXT. book 1*, Coach House Books
- Boldrin M. / Levine D.K., 2012, *Abolire la proprietà intellettuale*, Editori Laterza
- Bonfantini M.A. / Bramanti J. / Zingale S., 2007, *Sussidiario di semiotica in dieci lezioni e duecento immagini*, Ati editore
- Bonfantini M.A. / Terenzi M.T., 2004, *Come inventare e progettare alla maniera di Poe - filosofia della composizione*, Moretti HONEGGER, Moretti&Vitali Edizioni
- Bonfantini M.A. / Zingale S., 2015, *L'oggetto del progetto*, Ati editore
- Bottà Debora, 2018, *User eXperience Design*, Hoepli
- Burnett B. / Evans D., 2018, *DESIGN YOUR LIFE. How to build a well-lived joyful life*, Alfred A. Knopf, Publisher, New York
- Calvino Italo, 2011, *LEZIONI AMERICANE. Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori
- Calvino Italo, 1989, *Le Cosmocomiche*, Garzanti - Gli elefanti
- Calvino Italo, 2016, *Le città invisibili*, Mondadori - Oscar Moderni

Caputo Giuliana, 2000, *TI AMO MOSTRO. La memoria del Futuro*, Scuderi Editrice

Carlini C. / Gallina M. / Ponte di Pino O., 2017, *Reinventare i luoghi della cultura contemporanea*, Franco Angeli

Carofiglio Gianrico, 2013, *La manomissione delle Parole*, BUR - Best

Cassano, Il pensiero meridiano

cheFare, 2016, *LA CULTURA IN TRASFORMAZIONE. L'innovazione e i suoi processi*, Minimum Fax

Ciaburri Nicola, 2017, *LA FORMA COME RESISTENZA SISMICA. Una città ricostruita dopo il terremoto del 1688*, TETAprint

Chiriatti, *#humanless - l'algoritmo egoista*

Cofrancesco Elena, *L'C'RRATÈN. La parlata Cerretese*, A.S.C.C. Associazione Socio-Culturale Cerretese

Danowski D. / Viveiros de Castro E., 2017, *ESISTE UN MONDO A VENIRE? Saggio sulle paure della fine*, Nottetempo

De Rossi Antonio, 2018, *Riabitare l'Italia*, Donzelli Editore

Ende Michael, 2014, *Lo specchio nello specchio*, TEA

Ferraro C. / Guarino M.R. / Giangregorio V. / Iannelli A. / Iarrusso N. / Mainolfi A. / Ruggiero G. / Verdino A., 2013, *Architetture Rurali Tipiche*, PIESE

Fagnoni Raffaella, 2016, *REAGENTE. Pratiche di design, sperimentazioni cittadine prospettive politiche*, Aracne editrice

Flora N. / Crucianelli E., 2013, *I BORGHI DELL'UOMO. Strategie e progetti di riattivazione*, Lettera Ventidue Edizioni

Frutiger Adrian, 2016, *Segni & simboli*, Stampa Alternativa & Graffiti

Gaiman Neil, 2009, *CORALINE. An adventure too weird for words*, Bloomsbury Publishing

Guide Slow, 2019, *GUIDA TURISTICA DEL MATESE alla scoperta del paradiso che ci circonda*, GUIDESLOW.IT

Haidt Jonathan, 2103, *MENTI TRIBALI. Perché le brave persone si dividono su politica e religione*, Codice Edizioni

Haraway Donna J., 2018, *MANIFESTO CYBORG. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Giangiacomo Feltrinelli Editore - Universale Economica

Haruki Murakami, 2006, *NORWEGIAN WOOD. Tokyo Blues*, Einaudi

Higgs John, 2018, *Complotto!*, NERO

Hofstadter Douglas R., 1979, *Gödel, Escher, Bach: un'eterna ghirlanda brillante*, Adelphi Edizioni

Honneger Fresco C. / Honneger Chiari S., 2015, *Una casa a misura di bambino*, red!

Iaconesi S. / Persico O., 2016, *La cura*, Codice Edizioni

Il interbiennale d'arte ceramica contemporanea, 2001, *CERRETO PER I GIOVANI tra sperimentazione e tradizione*, Tipografia "la Moderissima" Cerreto Sannita

Illich Ivan, 2005, *La convivialità*, Boroli Editore

Innocenti R. / Piumini R., 2014, *Casa del tempo*, La Margherita Edizioni

Internazionale, 2109, *Ribellarsi contro l'estinzione. N. 1313*, INTERNAZIONALE.IT

Jelinek Elfriede, 2005, *L'ADDIO. La giornata di delirio di un leader populista*, Alberto Castelvechi Editore

Junger, *Trattato del ribelle*

Kinross Robin, 2005, *Tipografia moderna*, Nuovi Equilibri - Stampa Alternativa & Graffiti

Klein Naomi, 2003, *Recinti e finestre*, Baldini&Castoldi

La Coccinella Editrice, 2005, *Cos'altro è? guarda di là*, La Coccinella Editrice

La Coccinella Editrice, 1977, *Il gufo... e gli altri*, La Coccinella Editrice

Langer Alexander, 2016, *Non per il potere*, Chiarelettere Editore

Logos, 2002, *Asili: progetti e design*, Logos

Lorusso Silvio, 2018, *ENTREPRECIARIAT. Siamo tutti imprenditori. Nessuno è al sicuro.*, Krisis Publishing

Ludovico Alessandro, 2014, *POST-DIGITAL PRINT. La mutazione dell'editoria dal 1894*, Caratterimobili

Maeda John, 2012, *Le leggi della semplicità*, Bruno Mondadori

Manzini Ezio, 2018, *Politiche del quotidiano*, Edizioni di Comunità

Marciano J.B. / Blackall S., 2018, *LE STREGHE DI BENEVENTO. La stagione dei malefici*, Edizioni Primavera

Mari Enzo, 2012, *Autoprogettazione?*, Edizioni Corraini

Mason Paul, 2019, *Il futuro migliore*, il Saggiatore

Mazzuccato Mariana, 2018, *IL VALORE DI TUTTO. Chi lo produce e chi lo sottrae nell'economia globale*, Editori Laterza

Miessen Markus, 2010, *CROSSBENCHING. Toward participation as Critical Spatial Practice*, Sternberg Press

Milgram Stanley, 2003, *Obbedienza all'autorità*, Einaudi

Millefoglie Valerio, 2019, *GLI ULTRAUOMINI. Terrestri d'Italia in contatto con altre dimensioni*, CTRL books

Montanari Tommaso, 2015, *Privati del patrimonio*, Giulio Einaudi Editore

Morin Edgar, 2017, *INSEGNARE A VIVERE. Manifesto per cambiare l'educazione*, Raffaello Cortina Editore

Mumford Lewis, 2005, *Tecnica e cultura*, NET Nuove Edizioni Tascabili

Mumford Lewis, 1969, *Il mito della macchina*, Alberto Mondadori Editore - il Saggiatore

Munari Bruno, 2009, *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza - Economica

Munroe Randall, 2019, *COSA ACCADREBBE SE? Risposte scientifiche a domande ipotetiche assurde*, Bompiani

Museo della Ceramica di Cerreto Sannita, 2012, *La Collezione Mazzacane*, Prismi

Norman Donald, 2017, *LA CAFFETTERIA DEL MASOCHISTA. Il design degli oggetti quotidiani*, Giunti

PACO, 2019, *Design for change in marginalized communities*, Paco Design Collaborative

Pasolini Pier Paolo, 1975, *Scritti corsari*, Garzanti Editore - Epoca!

Perec Georges, 2012, *La vita istruzioni per l'uso*, BUR

Ponsi Andrea, 2018, *L'architettura dell'analogia*, Lettera Ventidue Edizioni

Rilke Rainer Maria, 2015, *Elegie Duinesi*, BUR - Classici Moderni

Rivista Per Bambini, 2108, *Il Barrito dei Piccoli periodico di ricerca pedagogica - N.5 GIU 2018*, Editore Associazione Compare

Romei Leonardo, 2015, *Progettare la comunicazione*, Stampa Alternativa & Graffiti

Rossi Aldo, 2012, *L'architettura della città*, Quodlibet - Abitare

Rousseau Jean-Jacques, 2018, *Origine della disuguaglianza*, Giangiacomo Feltrinelli Editore - Universale Economica

Russell Bertrand, 2011, *Autorità e individuo*, RCS Quotidiani S.p.A

Saer Juan José, 2015, *L'arcano*, laNuovafrontiera

Santoni Vanni, 2017, *La stanza profonda*, Editori Laterza

Saraswati Swami Nityamuktananda, 2013, *Semplicemente cinque campi di energia*, Tipografia Editrice Pisana

Schröder J. / Carta M. / Hartmann S., 2018, *Creative Heritage*, jovis Verlag GmbH

Senova Melis, 2017, *THIS HUMAN. how to be the person designing for other people*, BIS Publishers

Shifman Limor, 2014, *Memes in digital culture*, MIT PRESS

Silone Ignazio, 1997, *Fontamara*, San Paolo

Straczynski Michael J., 2014, *Rising Stars Omnibus*, PANINI COMICS

Stahel Walter, 2019, *ECONOMIA CIRCOLARE PER TUTTI. Concetti base per cittadini, politici e imprese*, Edizioni Ambiente

Stickdorn M. / Schneider J., 2011, *This is service design thinking.*, WILEY

Taccone Stefano, 2014, *CONTRO L'INFELICITÀ. L'internazionale Situazionista e la sua attualità*, Ombre Corte

Teller Janne, 2014, *Niente*, Giangiacomo Feltrinelli Editore - Universale Economica

Thoreau Henry David, 2010, *La disobbedienza civile*, RCS Quotidiani S.p.A

Touring Club Italiano, 2019, *La città della ceramica*, Touring Editore
Triora '96, 1995, *Streghe Diavoli e Sibille*, Editografica Morconese
Unabomber, *La società industriale e il suo futuro*, Printed by Amazon Fulfillment
Ward Colin, 2013, *Anarchia come organizzazione*, elèuthera
Watzlawick, *Istruzioni per rendersi infelici*
Williams A. / Srnicek N., 2018, *Manifesto accelerazionista*, Gius. Laterza & Figli
Zagrebelsky Gustavo, 2010, *Sulla lingua del tempo presente*, Giulio Einaudi Editore
Zevi Bruno, 1996, *DIALETTI ARCITETTONICI. Controstoria dell'architettura in Italia*, Tascabili
Economici Newton
Zingale Salvatore, 2009, *GIOCO, DIALOGO, DESIGN una ricerca semiotica*, Ati editore
Zito S. / Simmini M. / Fedeli A., 2013, *Discorsi sul metodo*, Edizioni EXÒRMA

11. Contributori

Guglielmo Apolloni / Valentina Asquini / Anna Baldassarre / Michela Buscema / Alessandro Caccuri
/ Luca Cantelli / Federica M. Carenini / Sara Carmagnola / Ilaria Cottu / Michael D'Angelo / Sabrina
De Cianni / Arianna Di Marco / Raffaella Fagnoni / Camilla Falchetti / Lucilla Fiorentino / Federico
Fumagalli / Chiara Grillo / Costanza Gasparo / Domenico Larocca / Francesca Maciocia / Mirco
Loffredo / Rossella Lombardozzi / Francesca Maciocia / Benedetta Marotti / Giovanna Megna /
Giuseppe Nenna / Cecilia Pasini / Maria-Chiara Pomarico / Francesco Prisco / Grazia Rutica /
Elisa Saturno / Tommaso Sorichetti / Mara Tarantini / Roberta Valenzano / Maria Venditti

12. Allegati

Tutti gli allegati sono consultabili all'interno della relativa [cartella drive](#).