

Scuole di Quartiere, il programma PON Metro 2014-2020 e le Biblioteche di Bologna



Seminario Eblida
28 Aprile 2021

Veronica Ceruti
Direttrice Bologna Biblioteche



Sommario

PON Metro Bologna **3**

I progetti culturali del PON Metro 2020 **4**

Visione e scelte condivise **5**

Laboratori di quartiere **6**

- Strumenti e organizzazione **7**

- Fasi del processo **8**

- Dalle esigenze ai progetti **9**

- Scuole di quartiere il portale **10**

Leggere x Leggere Bologna **11,12,13**

Hamelin **14**

Liquid Lab - Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti **15,16,17**

Le attività di Liquid Media Lab **18,19**

Obiettivo e target di riferimento di Liquid Media Lab **20**

Azione di Liquid Media Lab **21,22**

Intelligenza artificiale e tecnologie digitali per l'apprendimento automatico **23,24,25**

U.I. Cittadinanza Culturale **26,27,28**

PON Metro Bologna

Un ampio budget stanziato per le azioni di innovazione e le linee guida del programma, che chiedono di intervenire sullo sviluppo urbano sostenibile attraverso azioni locali integrate.

40 milioni di €
importo totale



10 milioni di €
per l'inclusione
sociale



In questo contesto, Bologna ha intrapreso nuovi modi per sperimentare e consolidare modelli di innovazione sociale, sia sui contenuti che sui processi.

- ① La partecipazione dei cittadini e delle parti interessate al processo decisionale;
- ② La scelta di affrontare l'esclusione sociale e la povertà educativa attraverso gli strumenti delle arti e della cultura, in un quadro di approccio di comunità assistenziale



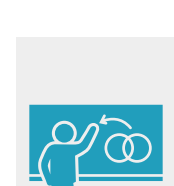
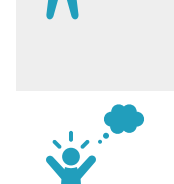


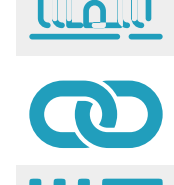
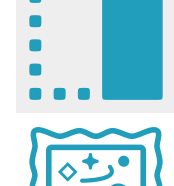


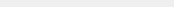
I progetti culturali del PON Metro nel 2020

8.112k

totale risorse Asse3 del PON metro per progetti e azioni di inclusione sociale, attraverso la promozione culturale, attivati nel 2020

73%

delle risorse Asse3 del PON metro

	Accelerazione civica e collaborazione civica tra PA, scuola e imprese	1.694k
	Attività culturali, di animazione territoriale e collaborazione civica con particolare riferimento ai giovani e al fenomeno delle nuove povertà	1.441k
	Didattica e formazione alla mediazione culturale nei musei per la diffusione di nuove competenze volte al contrasto alla povertà educativa	1.400k
	Così sarà! La città che vogliamo	1.001k
	Scuola di Azioni Collettive	997k
	Liquid Lab	450k
	Welfare culturale	304k
	Rileghiamoci	300k
	Scuola di azioni collettive	240k
	Exit strategy - vie d'uscita culturali	150k
	Treno della Barca	135k



Visione e scelte condivise

Bologna ha un'antica **tradizione** nel campo della **partecipazione** pubblica.

Nella definizione e attuazione delle misure PON Metro, con particolare riferimento alle azioni di innovazione sociale, è stato intrapreso un percorso partecipativo e **dal basso** che coinvolge *stakeholder* e cittadini.

Molte delle azioni di innovazione sociale finanziate dal FSE sono state scelte da un processo di co-progettazione attuato attraverso i **laboratori di quartiere**.



Laboratori di quartiere

Metodo e approccio bottom-up nella selezione delle azioni di sviluppo urbano

Sono stati attivati **nei 6 Quartieri**, sotto il coordinamento centrale della Fondazione Innovazione Urbana, istituzione privata, con finalità di interesse pubblico, volta a sostenere il Comune nella progettazione di uno **sviluppo urbano partecipato**.

L'obiettivo principale è quello di creare **spazi di prossimità e processi di collaborazione stabili** attraverso percorsi partecipativi di co-progettazione incentrati su specifiche aree distrettuali.

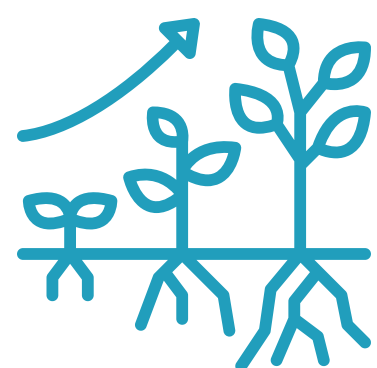
Un'attenzione particolare è stata rivolta alle **sfide sociali** riguardanti diversi obiettivi ed esigenze (obiettivi del FSE).



Strumenti e organizzazione

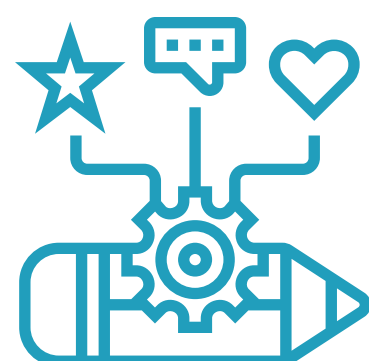
6 Team di Quartiere

Diverse **competenze** e ruoli (politici, istituzionali e tecnici) **al servizio** della co-progettazione locale (servizi sociali ed educativi, biblioteca pubblica...) con il supporto di ricercatori universitari, educatori, facilitatori



Fasi del processo

- ① Il Team di Quartiere definisce **aree distrettuali specifiche**
- ② Incontri pubblici per promuovere il **dialogo** con i cittadini interessati
- ③ Selezione delle priorità, **analisi dei bisogni**



Dalle esigenze ai progetti



SCUOLE
DI QUARTIERE

una serie di progetti nati sulla scia di laboratori di quartiere basati su processi culturali e artistici volti a migliorare il benessere dei cittadini e combattere l'esclusione sociale e la povertà educativa



SCUOLE DI QUARTIERE

Non ci sono docenti, ma comunità educanti

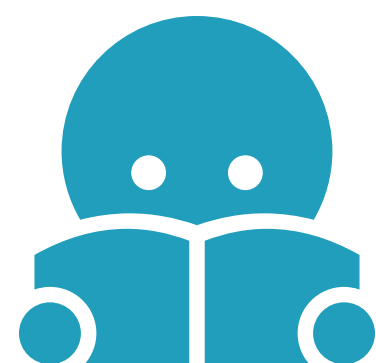
Non ci sono banchi, ma quartieri

Non ci sono alunni, ma ragazze e ragazzi



Il portale

<https://scuolediquartiere.bo.it/>





Leggere x Leggere Bologna

(1/3)

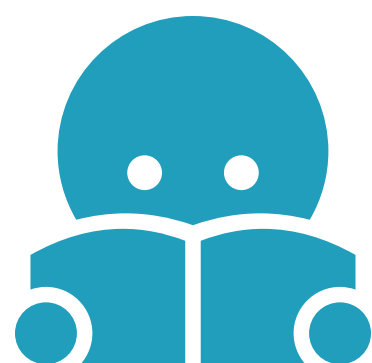
300.000€

E' un progetto di Hamelin Associazione Culturale, presentato nell'ambito dell'asse BO3.3.1 “**Rileghiamoci**”

- 


Obiettivo: **formare esperte ed esperti della lettura** attraverso un percorso della durata di due anni. Il percorso formativo si struttura in due fasi e prevede per le/i partecipanti un compenso per i mesi in cui saranno coinvolte/i.
- 


In corso: corso di 300 ore per le/i giovani selezionate/i, tenuto da Hamelin Associazione Culturale e dalle esperte e dagli esperti delle altre realtà in rete.



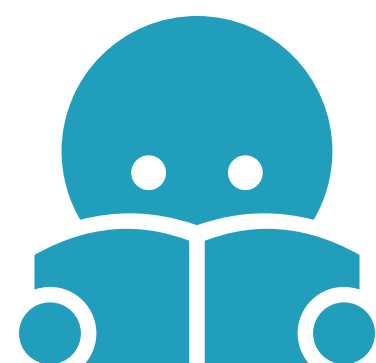
Leggere x Leggere Bologna

(2/3)

- 


Oggetto di studio: l'utilizzo di **linguaggi narrativi differenti** (libri, immagini, fumetti, musica, serie tv, film, videogiochi, pubblicità, le loro peculiarità e potenzialità, sia in quanto atti estetici sia in quanto strumenti per favorire l'indagine su sé e sugli altri, il dialogo, la riflessione, l'approfondimento, con un focus specifici sui bisogni speciali.
- 

Dopo la formazione: saranno realizzati, in collaborazione tra le/i formatrici/ori, le/i corsiste/i e alcune realtà cittadine coinvolte, **percorsi di promozione della lettura innovativi, accessibili e inclusivi** per permettere alle/aicorsiste/i di sperimentare le loro capacità e di fare un'esperienza formativa progettuale e pratica situata e utile alla città.



Leggere x Leggere Bologna

(3/3)

-  Risultato atteso: Le/I giovani seguiranno come osservatrici/ori, e poi come attrici/attori, importanti progetti delle realtà coinvolte nel progetto, per confrontarsi con approcci e metodologie nuove ed esportabili. Saranno inoltre destinatarie/i prime/i di un ciclo di masterclass, in parte aperto alla cittadinanza, con autori, autrici e artiste/i internazionali.



Le ragazze e i ragazzi formati saranno così capaci di intervenire con efficacia su diversi territori, forme e destinatari; promuovendo la lettura e le forme di narrazione come atto di partecipazione, incontro e attenzione alla realtà e agli altri, e migliorando la percezione e la vicinanza dei cittadini ai luoghi, ai linguaggi, alla cultura.



HAMELIN ASSOCIAZIONE CULTURALE



Il portale

<https://hamelin.net/leggereperleggerebologna/>



Liquid Lab Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti

(1/3)

450.000€ finanziamento

- Per una Biblioteca rinnovata, nel cuore della Città e attività innovative in tutte le Biblioteche di pubblica lettura.



Liquid Lab

Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti

(2/3)

Sede distaccata di Salaborsa

- ⊙ Laboratori e percorsi multidisciplinari su ricerca e sperimentazione nel campo della lettura
- ⊙ Archivio Videoludico proveniente da **Fondazione Cineteca**
- ⊙ Coding, robotica, fablab, percorsi di digital literacy e information literacy, orientamento alle discipline **STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica)**



Liquid Lab

Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti

(1/3)

Obiettivi:

- ① **Crescita** culturale
- ② Contrasto alle povertà educative punto di riferimento per **ragazze e ragazzi**
- ③ **Trasferimento competenze** e diffusione pratiche e progetti in tutte le biblioteche di Pubblica Lettura
- ④ Promozione della **cultura digitale** a tutte le età
(Progetto "Liquid Lab" finanziato dal Pon Metro 14-20 - €450.000, partecipa al bando del MIBACT – Direzione Generale Creatività Contemporanea "Creative Living Lab")



Le attività di Liquid Media Lab Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti

(1/2)

- Il progetto prende vita dal **concetto di accessibilità** che sta alla base della vita e delle azioni delle **biblioteche pubbliche** e dalla constatazione che, nonostante in occidente, **l'accesso alle tecnologie e al digitale** sia diffuso, pressoché in ogni ambito sociale, non lo sia altrettanto la possibilità di utilizzare **creativamente** tali strumenti, soprattutto per i ragazzi e le ragazze che si trovano a crescere in contesti di deprivazione culturale.



Le attività di Liquid Media Lab Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti

(2/2)

- ① I Liquid Media Lab sono pensati nella convinzione che l'uso di tecnologie e strumenti possa **ampliare** non solo le **possibilità del corpo** (superare le distanze, informarsi, essere connessi), ma anche quelle **della mente**: predisponendo a percorsi di apprendimento virtuosi, cooperativi e spendibili, sia in campo formativo che professionale, uscendo dal preconcetto che la creatività e l'immaginazione siano legati solo all'ambito artistico e umanistico.



Obiettivo e target di riferimento di Liquid Media Lab Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti

- ① Stimolare l'**uso creativo, critico, collaborativo** aperto al **problem solving**, del digitale, dei dispositivi, del web, della tecnologia in alternativa a un uso passivo e standardizzato degli stessi.
- ① Target di riferimento: ragazzi e ragazze dagli **11 ai 16 anni**; insegnanti; educatori



Azione di Liquid Media Lab Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti (1/2)

- ① Creazione di **laboratori diffusi nelle biblioteche** della città in cui mettere a disposizione strumentazioni, competenze, esperti e tutor che propongano un approccio creativo al digitale e alla tecnologia che favorisca percorsi originali e critici di pensiero e immaginazione attraverso



Azione di Liquid Media Lab Salaborsa Lab di Vicolo Bolognetti (2/2)



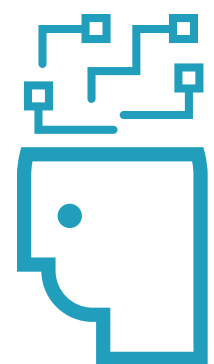
Il **coding**

apprendere la programmazione, creare videogiochi, app utilizzando piattaforme libere che connettono ad altri utilizzatori e creatori dell'intero mondo
(Programmi: Schratch, Linguaggio Logo, etc...)



La **robotica**

muoversi fra informatica, scienza e tecnologia, apprendere per diventare inventori



Intelligenza artificiale e tecnologie digitali per l'apprendimento automatico ^(1/2)

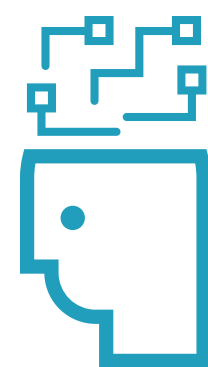


Approvato ed ammesso all'accesso delle risorse il progetto presentato all'Agenzia per la Coesione Territoriale, in ambito di innovazione digitale

1,5 mln di Euro



Commissione
europea
REACT EU



Intelligenza artificiale e tecnologie digitali per l'apprendimento automatico (2/2)

Obiettivi:

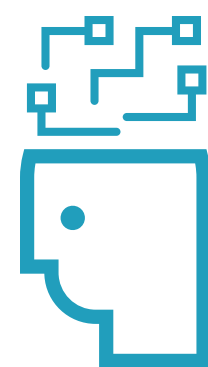
- ⦿ migliorare efficienza operativa e gestione del pubblico delle biblioteche in piena sicurezza
- ⦿ ridurre costi e impatto sull'ambiente
- ⦿ favorire una migliore progettazione dell'esperienza utente e un'espansione delle possibilità offerte

Strumenti:

- ⦿ dotazione della tecnologia RFID per ogni Biblioteca del Settore
- ⦿ sviluppo di software per la realtà aumentata destinata a percorsi di visita immersiva agli edifici storici (*Archiginnasio, Salaborsa, Casa Carducci*)
- ⦿ applicazione di tecniche di machine learning (ML) per la revisione e gestione delle raccolte
- ⦿ creazione di una piattaforma di supporto al *Customer Relationship Management* (CRM), utile a migliorare le strategie di ascolto e di risposta alle sollecitazioni e ai bisogni degli utenti



 inizio giugno 2021



Intelligenza artificiale e tecnologie digitali per l'apprendimento automatico (2/2)

Obiettivi:

- ⦿ migliorare efficienza operativa e gestione del pubblico delle biblioteche in piena sicurezza
- ⦿ favorire una migliore progettazione dell'esperienza utente e un'espansione delle possibilità offerte
- ⦿ ridurre costi e impatto sull'ambiente

Strumenti:

- ⦿ dotazione della tecnologia RFID per ogni Biblioteca del Settore
- ⦿ sviluppo di software per la realtà aumentata destinata a percorsi di visita immersiva agli edifici storici (*Archiginnasio, Salaborsa, Casa Carducci*)
- ⦿ applicazione di tecniche di machine learning (ML) per la revisione e gestione delle raccolte
- ⦿ creazione di una piattaforma di supporto al *Customer Relationship Management* (CRM), utile a migliorare le strategie di ascolto e di risposta alle sollecitazioni e ai bisogni degli utenti



inizio giugno 2021

U.I. Cittadinanza Culturale

(1/3)



27 Ottobre 2005

Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società (**Convenzione di Faro**)

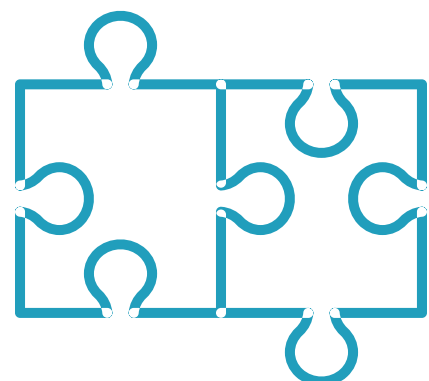
- ◎ la conoscenza e l'uso dell'eredità culturale sono un **diritto umano**
- ◎ valorizzazione del patrimonio
- ◎ diritto al **patrimonio culturale** per la costruzione di una società pacifica e democratica
- ◎ il patrimonio culturale è fondamentale per lo sviluppo economico, politico e sociale, per rafforzare la **coesione sociale** e per promuovere obiettivi di qualità nelle modificazioni dell'ambiente
- ◎ la **comunità patrimoniale** è l'insieme di tutte quelle persone che attribuiscono valore a quel patrimonio



U.I. Cittadinanza Culturale (2/3)

L'Unità Intermedia **Cittadinanza Culturale** si **ispira alla Convenzione di Faro e mette a servizio**, per tutte le biblioteche, competenze e progettualità in ambito di inclusione sociale, rigenerazione su base culturale, accessibilità universale alla cultura, partecipazione attiva della cittadinanza, welfare culturale integrato e partenariati nazionali ed europei

U.I. Cittadinanza Culturale (3/3)



Dell'Unità Intermedia
Cittadinanza Culturale
fanno parte:



l'U.O. Scuole di Quartiere, attiva nel valorizzare il ruolo della cultura per lo sviluppo economico, l'inclusione e l'innovazione sociale

<https://scuolediquartiere.bo.it/>

Patto per la lettura

Bologna

l'U.O. Patto per la Lettura, arricchita della funzione di coordinamento del nuovo **Osservatorio della Lettura**, uno strumento innovativo di analisi e narrazione volto all'indagine statistica ed etnografica relativa alla lettura e alla fruizione dei servizi dedicati, ai comportamenti e ai consumi culturali

<https://pattoletturabo.it/>



Immagine di Kalina Muhova