

**Project logo:**



**Project Title: BASICC - Building Alternative Skills to Implement Creativities and Commons**

**Project Code: 10111802 — BASICC — ERASMUS-EDU-2022-PI-ALL-INNO**

**Funding Programme: Erasmus+**

**Start and End Date: 01/08/2023 – 31/07/2025**

**Link to project website: in attesa**

**Link to social media: in attesa**

Coordinatore:

**COOP' ESKEMM** (Rennes, Francia) <https://coopeskemm.org/>

Partners:

PLATEAU URBAIN, Cooperativa di urbanizzazione transitoria (Parigi, Francia) [www.plateau-urbain.com](http://www.plateau-urbain.com)

COMMUNA ASBL, associazione per la pianificazione urbana transitoria a fini sociali (Bruxelles, Belgio)

[www.communa.be](http://www.communa.be)

YES WE CAMP, Associazione per l'utilizzo inventivo degli spazi (Marsiglia, Francia) [www.yeswecamp.org](http://www.yeswecamp.org)

SMK FACTORY SRL SEMPLIFICATA, Casa di produzione audiovisiva indipendente (Bologna, Italia)

<https://smkfactory.com/>

FREE RIGA, organizzazione di pubblica utilità (Riga, Lettonia) [www.freeriga.lv](http://www.freeriga.lv)

LIBRIDAZIONI APS, associazione (Napoli, Italia)

ASSOCIATION EUROPEENNE POUR LA FORMATION PROFESSIONNELLE (Bruxelles, Belgio) [www.evta.eu](http://www.evta.eu)

ENAIP NET IMPRESA SOCIALE SOCIETA CONSORTILE SRL (Milano, Italia) [www.enaip.net](http://www.enaip.net)

YEDITEPE UNIVERSITY VAKIF (Istanbul, Turchia) <https://yeditepe.edu.tr/tr>

ECOLE DES HAUTES ETUDES EN SANTE PUBLIQUE (Rennes, Francia) [www.ehesp.fr](http://www.ehesp.fr)

URBANE IMPULSE GMBH (Kiel, Germania) [ORGANIGRAMM | Alte Mu eG \(altemu-eg.de\)](http://ORGANIGRAMM | Alte Mu eG (altemu-eg.de))

ANCOATS, Sviluppo alternativo del territorio (Bobigny, France) [www.ancoats.paris](http://www.ancoats.paris)

VIDZEMES AUGSTSKOLA (Valmiera, Lettonia) [www.va.lv](http://www.va.lv)

AGENCE NATIONALE POUR LA FORMATION PROFESSIONNELLE DES ADULTES (Montreuil sous-bois, Francia)

[www.afpa.fr](http://www.afpa.fr)

Il progetto BASICC rientra nel programma europeo Erasmus+. Esso mira a sviluppare competenze creative per l'organizzazione di spazi inutilizzati all'interno dell'Unione Europea, in linea con l'ecosistema di innovazione europeo di "economia sociale e di prossimità". L'obiettivo generale del progetto è quello di costruire sistemi di formazione più strutturati, che permettano di accompagnare lo sviluppo di nuovi spazi di apprendimento e di creazione all'interno di strutture e/o edifici urbani sfitti e abbandonati. La proposta del progetto tiene conto e contribuisce agli obiettivi europei nel campo dell'istruzione e della formazione professionale, svolgendo un lavoro importante e di impatto innovativo sull'evoluzione delle politiche europee nell'ambito dell'economia sociale.

## Obiettivi

Lo scopo principale di BASICC è quello di sviluppare competenze per l'organizzazione di spazi vuoti/sfitti nelle città europee. Il progetto risponde agli obiettivi e alle attività dell'azione "Alleanza per l'innovazione", i cui partenariati "attuano un insieme coerente e completo di attività settoriali o intersettoriali, che dovranno essere adattabili ai futuri sviluppi della conoscenza in tutta l'UE". Per stimolare l'innovazione, l'attenzione si concentrerà sulle competenze digitali, che sono sempre più importanti in tutti i profili professionali dell'intero mercato del lavoro. Per quanto riguarda gli obiettivi specifici, il progetto favorisce approcci nuovi, innovativi e multidisciplinari all'insegnamento e all'apprendimento, trasformando spazi urbani inutilizzati in luoghi laboratoriali di sperimentazione e apprendimento. Gli **obiettivi specifici del progetto sono sei**:

- 1- costruire e rafforzare legami tra enti di istruzione e formazione professionale, attori economici e istituti di istruzione superiore;
- 2- sostenere le capacità di formazione professionale degli attori economici del partenariato;
- 3- facilitare la conoscenza su come poter organizzare e reinventare gli spazi vuoti in città da parte degli enti di formazione;
- 4- sviluppare le competenze degli attori coinvolti e degli studenti per poter occupare in modo innovativo gli spazi inutilizzati;
- 5- organizzare tirocini digitali europei sulla gestione degli spazi vuoti per osservare le dinamiche convergenti di occupazione dei luoghi in Europa;
- 6- trasmettere agli studenti competenze e abilità riflessive da utilizzare in altre professioni coinvolte nell'azione sociale e comunitaria.

## Attività

Le attività sviluppate dal progetto seguiranno i sei obiettivi specifici e si articoleranno a più livelli attraverso:

- la realizzazione di un incontro europeo sugli ecosistemi di attori impegnati in processi di formazione per l'occupazione di spazi sfitti a livello locale;
- la preparazione congiunta di uno Skill Camp sulle competenze necessarie per l'occupazione di spazi inutilizzati per migliorare le competenze di giovani studenti e degli altri attori coinvolti sulle modalità di organizzazione degli spazi comuni e degli usi transitori annessi;
- l'organizzazione e lo sviluppo di sessioni europee di apprendimento permanente sull'occupazione di tali spazi;
- l'elaborazione di un "Protocollo sperimentale per lo sviluppo di quadri formativi in base ai sistemi nazionali";
- workshop locali volti a creare una ricerca partecipativa trans-nazionale sulle competenze necessarie per l'animazione e la gestione degli spazi comuni;
- lo sviluppo di un quadro comune sulle professioni europee legate all'occupazione degli spazi comuni grazie a indagini sociologiche e/o giuridiche e a politiche locali;
- workshop di ricerca al fine di determinare il lessico più adeguato per tradurre gli approcci di ricerca;
- l'organizzazione dell'apprendimento digitale europeo sulla gestione degli spazi vuoti;

- la creazione e messa a punto di un'applicazione digitale per il monitoraggio della formazione sul posto di lavoro che consenta ai formatori di integrare l'uso di una piattaforma web multifunzionale per l'acquisizione del titolo professionale;
- l'implementazione, la sperimentazione del prototipo della piattaforma con conseguente diffusione dello strumento e dei contenuti.

### **Risultati attesi**

Il progetto contribuirà a creare un sistema di logiche formative - a livello locale e nazionale - che tenga assieme organizzazioni di formazione, attori economici e istituti di istruzione superiore. Esso si concentrerà sull'ottenimento dei seguenti risultati:

- seminario di 3 giorni sull'idea di ecosistema europeo degli spazi vuoti e inutilizzati con utilità sociale, sottolineando le sinergie tra l'istruzione e la formazione professionale (IFP), gli attori economici e gli istituti universitari di eccellenza coinvolti nella formazione per la gestione degli spazi comuni;
- skill camp per la condivisione delle pratiche di occupazione degli edifici sfitti;
- sessioni europee di apprendimento permanente con organizzazione di tre sessioni di formazione in tre Paesi europei, per professionisti che lavorano in luoghi gestiti in comune;
- protocollo sperimentale per lo sviluppo di quadri formativi dei sistemi nazionali;
- sperimentazione di una ricerca partecipativa transnazionale sulle competenze legate all'occupazione degli spazi vuoti;
- sperimentazione di un programma di formazione certificato di livello 5 (140H) sulle competenze nei progetti di ricerca partecipativa, nel campo delle scienze umane e sociali;
- percorsi di apprendimento basati sul lavoro;
- piattaforma di e-learning realizzata principalmente in inglese con la possibilità di svilupparne i contenuti anche nelle diverse lingue del partenariato.

### **Implicazioni delle politiche europee**

BASICC tiene conto e contribuisce agli obiettivi europei nel campo dell'istruzione secondaria, della formazione professionale e accademica incentrati sull'occupazione di spazi abbandonati e vuoti presenti nelle città dell'Unione (e non solo). L'idea di fondo è quella di creare una rete tra gli attori in campo impegnati nelle diverse forme di economia sociale.

Le attività proposte integrano ugualmente i due pilastri della politica europea, che riguardano l'IFP iniziale (I-VET) e l'IFP continua (C-VET).

In relazione ai documenti di politica pubblica europea, BASICC è in linea con le dinamiche di **due ecosistemi** di innovazione tra i 14 individuati dalla Commissione Europea nell'ambito del Patto per le Competenze:

- 1- "Economia di prossimità e sociale";
- 2- "Industrie culturali e creative".

Altri ecosistemi europei di innovazione, come quello sanitario, agroalimentare o digitale, possono essere collegati al progetto.