

## PROGETTI DI INNOVAZIONE SOCIALE – LA PRATICA DELLO “SCAMBIO GENERAZIONALE” (DRAFT e CONFIDENZIALE, GENNAIO 2020)

I progetti di innovazione sociale messi in atto da Vision nei Comuni di Novara, Lucca e Napoli hanno come obiettivo quello di sviluppare, consolidare ed estendere pratiche che consentano di rispondere a bisogni di due segmenti di popolazione con domande e caratteristiche speculari:

1. i giovani inoccupati, sottoccupati o alla ricerca di occasioni di impiego, qualificazione e creazione d’impatto;
2. gli anziani sempre più numerosi con difficoltà di accesso a servizi pubblici e privati, detentori di buona parte della ricchezza nazionale ma che non riescono a trovare impieghi produttivi a tale patrimonio.

L’intuizione di fondo da cui parte il progetto è di creare “forza” (intesa come valore socioeconomico e senso di appartenenza ad una comunità) unendo quelle che oggi sono due “debolezze” (intese come fragilità, esclusioni e vulnerabilità economiche) di due fasce di popolazione importanti<sup>1</sup>. Da quest’intuizione, dunque, l’idea di sviluppare una “piattaforma” (fisica e/o virtuale) che rappresentiamo nella figura seguente.

Con “piattaforma” ci riferiamo sia a un luogo (da scegliersi in funzione della valenza simbolica e sociale) di scambio intergenerazionale, sia al conseguente processo di creazione d’impatto sociale ed economico (e.g. startup) basato sulla co-progettazione, la validazione continua e la prototipazione rapida, supportato dalle più recenti tecnologie abilitanti. La piattaforma che ci prefiggiamo di creare assicurerà che da una parte gli anziani ricevano dai giovani i benefici di tutto ciò che il digitale offre; dall'altra, che i giovani traggano beneficio dalle esperienze e conoscenze trasmesse loro dagli anziani al fine di creare prodotti e/o servizi scalabili che risolvano i problemi della terza età.

Figura 1 – Rappresentazione sintetica della piattaforma



1. Come si può vedere dalla Freccia 1, lo scambio intergenerazionale immaginato prevede che i **giovani** forniscano agli anziani competenze digitali per facilitare il loro l’accesso a molti servizi pubblici o ad utilità diffusa indispensabili per vivere serenamente ed essere attivi. La focalizzazione sarà su servizi sanitari e bancari, con una progressiva estensione, supportata dalle tecnologie, ad altri (apprendimento a distanza per corsi universitari rivolti alla terza età, consegna a domicilio di beni alimentari e assistenza domiciliare - un settore quest’ultimo, presidiato attualmente da forme di economia informale). Tale attività, inizialmente formativa, produrrà, nel tempo, vere e proprie ipotesi di imprese innovative (i.e. startup) che potrebbero specializzarsi in

<sup>1</sup> L’intuizione parte dal progetto di innovazione sociale svolto a LUCCA e che coinvolge uno dei partner del progetto (VISION). Dell’idea fornisce una sistematizzazione Francesco Grillo in un editoriale sul Corriere della Sera del 18 Gennaio 2018 “Giovani, lavoro, pensioni: servono tre cambiamenti”. [https://www.corriere.it/opinioni/18\\_gennaio\\_19/giovani-lavoro-pensioni-cambiamenti-be6a1f80-fc74-11e7-80a4-a8d109924739.shtml](https://www.corriere.it/opinioni/18_gennaio_19/giovani-lavoro-pensioni-cambiamenti-be6a1f80-fc74-11e7-80a4-a8d109924739.shtml)

applicazioni con interfacce pensate per gli anziani (“elder friendly”, laddove l’intero sviluppo digitale è tipicamente immaginato per adolescenti);

2. Contemporaneamente, dall’altro canto, gli **anziani** – come rappresentato dalla Freccia 2 – trasferiscono a un altro gruppo di ragazzi la propria esperienza da professionisti o imprenditori e, in particolar modo, forniscono assistenza ai giovani che vogliono intraprendere lavori simili a quelli che gli anziani svolgevano prima di andare in pensione.

La visione, dunque, è quella di creare una pratica di scambio intergenerazionale che:

1. Possa avere potenziale comunicativo tale da prendere il posto di una sterile “guerra tra generazioni” che ha, da tempo, preso molto dello spazio nel dibattito pubblico in Italia e in Europa. Si tratta, dunque, di sostituire un “gioco a somma zero” (quasi esclusivamente fondato sui parametri dell’età pensionabile e del calcolo degli assegni previdenziali) con un’idea che permetta ad entrambe le generazioni di vincere (*win-win*);
2. Si concentri sulla sfida del superamento del “digital divide” che ancora impedisce ad una parte della società (gli anziani) di accedere ai benefici delle tecnologie;
3. Consenta di sperimentare un servizio (tutoraggio dei giovani che cercano lavoro da parte degli anziani) che può dare forza a politiche perseguite dal governo italiano, come il “reddito di cittadinanza” – affiancando ai “navigator” mentori di esperienza – e la stessa “quota cento” – che ipotizza proprio che ci siano individui anziani che lascino in anticipo il proprio posto di lavoro per essere sostituiti da giovani.

L’obiettivo è sperimentare un modello di WELFARE innovativo, farne misurare gli effetti (sulla base di indicatori specifici) da un valutatore in maniera da intercettare l’interesse di finanziatori (attraverso l’utilizzo di strumenti di finanza sociale) e scarlo verso altri territori e, persino, verso ipotesi di istituzionalizzazione delle metodologie utilizzate.

Ovviamente lo studio di fattibilità con il quale i progetti iniziano, dovrà identificare da quali anziani (ci sono grandi differenze di età e precedenti condizioni occupazionali tra gli ultrasessantacinquenni), da quali giovani (con quali qualifiche e attitudini) e con quali servizi/prodotti cominciare la sperimentazione.