



CIRCOLO ANGILLA VECCHIA **Potenza**



LA PALESTRA DELLA CREATIVITA' & dell'Innovazione

Premessa

Il 2009 è l' Anno europeo della creatività e dell'innovazione. Lo slogan dell'iniziativa – voluta dalla Commissione Europea è **“immaginare - creare - innovare”**, per promuovere approcci creativi e innovativi nei vari campi dell'attività umana e per sostenere l'UE nelle sfide della globalizzazione.

L'anno europeo per l'innovazione e la creatività (*European Year of Innovation and Creativity - EYCI*) sottolinea l'importanza della creatività e dell'innovazione quali fattori chiave per lo sviluppo personale, sociale ed economico.

A questa iniziativa non saranno di certo estranei i vari contesti territoriali che , con le città, le regioni e tutte le associazioni e i centri di educazione e del sapere saranno **CHIAMATI A SPERIMENTARE** nuovi e più evoluti progetti di crescita e di sviluppo nei più svariati campi. Ma soprattutto ad immaginare nuovi percorsi di diffusione della conoscenza.

In altri interventi, abbiamo più volte sottolineato l'importanza di costruire una città diversa, più moderna, più aperta ai giovani talenti e alle professionalità di “casa nostra”. Questa iniziativa ci offre l'occasione per ritornare a parlare della nostra comunità che trovasi, come altre, di fronte ad una importante stagione di riflessione sul proprio sviluppo e sulle scelte da compiere in un futuro prossimo e sul ruolo dei giovani professionalizzati a cui vanno concesse e permesse maggiori occasioni per esprimere i propri talenti e le proprie attitudini.

Se è vero che la politica di Lisbona impone a tutti i livelli, strategie di crescita e di coesione che partono dal gradino più vicino al cittadino, ovvero dall'ente locale, non possiamo ignorare il ruolo che anche la nostra città deve riuscire a esercitare per i

prossimi anni nel tentativo di immettersi nella lunga scia di un auspicato sviluppo. Non riconoscere però, che la crescita di un territorio per la maggior parte è legato a fattori quali l'innovazione e la creatività, significa continuare a isolarsi dal resto d'Italia e d'Europa.

Ovviamente l'innovazione e la creatività hanno bisogno di complessi meccanismi di trasmissione per permettere ad una città di divenire fonte stabile di reddito e di occupazione, hanno bisogno di un ampio bacino di reclutamento di nuove intelligenze e di nuovi talenti, di una società civile capace di interpretarne gli stimoli e tradurli in nuovi stili di vita e orientamenti collettivi.

Abbiamo deciso di provare a rispondere a questa sfida di modernità e innovazione, ma oseremmo dire anche di impostazione culturale e sociale, con la proposta in oggetto nella convinzione che c'è necessità e urgente bisogno di un "luogo di saperi", di enucleazione di proposte, programmi e idee, che può sicuramente contribuire positivamente a delineare un futuro di prospettiva e crescita diffusa.

Investire nella creatività, nella comunicazione e nell'innovazione è un impegno a cui chiamiamo gli enti del territorio a farsi carico se davvero si vuole restare almeno teoricamente agganciati al nuovo locomotore in partenza.

Questa iniziativa segnala la necessità di investire soprattutto nell'innovazione e nella tecnologia informatica in maniera massiccia poichè si ha bisogno di strumenti moderni per ottenere con maggiore facilità gli obiettivi che si prefigge di raggiungere. Strumenti nuovi per tempi nuovi che inevitabilmente semplificheranno le relazioni, le comunicazioni, la tempistica dei processi lavorativi. Ci vengono in aiuto, per questo e più precisamente le tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni (TIC) che costituiscono uno stimolo importante per la crescita e l'occupazione e, Potenza, con tutti i suoi limiti infrastrutturali, che ancora la costringono a ruoli marginali rispetto ad altri contesti, potrebbe trovare nelle nuove tecnologie un valore aggiunto per connettersi al resto d'Italia e del mondo con la possibilità di mettere insieme risorse del territorio per uno sviluppo strategico condiviso. Una "luogo di saperi" che adoperi una strategia e progettualità che parta dall'innovazione e dalla conoscenza (ove per conoscenza si definiscono tutte quelle risorse immateriali che con il supporto delle TIC sostengono processi di sviluppo e di crescita nella società civile).

La nostra città deve diventare luogo di interazione, di integrazione fra competenze, talenti e risorse, capace di costituire e trainare l'intero sistema regionale.

La competitività di una regione, difatti, è legata all'accumulo di conoscenza e del capitale creativo della sua città, alla disponibilità e nascita di strutture produttive di beni e servizi, alla capacità di attrarre e non respingere giovani, talenti, imprese, capitali.

CONTESTO:

In questi mesi le varie autorità europee e nazionali, sono impegnate nel rafforzamento della innovazione e della ricerca attraverso :

Impegno a investire nella formazione e nel rafforzare la capacità e le capacità creative, come la sua principale attenzione politica, riconoscendo che questo è più importante per il futuro

- rafforzare l'istruzione che deve fornire le necessarie competenze per nuovi posti di lavoro di domani, come pure fornire materiale per la non-necessità umana. L'istruzione deve promuovere la più innovativa e creativa mentalità, incentrata sulla gestione di tutte le complessità-pervasive, incoraggiando il learning by doing, la creazione e la possibilità di risolvere i problemi piuttosto che la trasmissione di conoscenze.
- Sviluppare nelle persone e nelle organizzazioni 'competenze per avviare e gestire il cambiamento e la complessità e di accollare rischi, inclusi gli investimenti in materia di apprendimento permanente e politiche attive del mercato del lavoro. Favorire la mobilità e promuovere la collaborazione e la capacità individuali e istituzionali per cambiare, imparare, sviluppare.
- Favorire la capacità innovativa e creativa dei singoli individui, comunità e istituzioni. Supportare crescita con la tecnologia, al tempo stesso, riconoscendo l'importanza di costruire la capacità della mente umana e di rafforzare e sostenere la diversità culturale.
- Migliorare il supporto per la creazione artistica come uno strumento fondamentale per migliorare la comprensione della diversità culturale come un catalizzatore di creatività e di rafforzare i futuri risultati economici e di sviluppo dei singoli e delle comunità.
- La tecnologia è uno strumento chiave, sotto la spinta creativa ed innovativa da individui e delle comunità. La gente ha bisogno di essere sostenuta per sviluppare le competenze in materia di attuale complessità.

Lo scenario regionale.

La Regione Basilicata sembra puntare molto sulla ricerca e sull'innovazione anche come strumento per porre un freno all'avanzata decisa delle crisi industriali e del ristagno dell'economia.

Benchè diversi indicatori congiunturali lascino pensare che, alla fine del primo semestre 2009, la parte più acuta della crisi abbia iniziato a rallentare, l'economia lucana, secondo tutti i modelli previsionali ad oggi disponibili, la nostra regione non uscirà dalla crisi prima del secondo semestre 2010. La recessione, peraltro, colpisce una economia regionale già caratterizzata da alcuni elementi di debolezza, rendendo quindi più duro l'impatto rispetto ad altre realtà regionali. E i primi dati statistici, infatti, mostrano come gli effetti della crisi internazionale siano più consistenti in Basilicata rispetto all'Italia e al Mezzogiorno. Per questa ragione, molti interventi inseriti nel Po Fesr sono orientati proprio a fronteggiare la crisi.

E tra gli obiettivi del POR 2007/2013 si legge che si intende "fare della Basilicata una società incentrata sulla economia della conoscenza attraverso il potenziamento della ricerca, la diffusione delle innovazioni e lo sviluppo delle reti ICT".

Ancor più espliciti sembrano essere gli obiettivi del Quadro Nazionale per la politica regionale di sviluppo che mira, da un lato, nella dimensione urbana a favorire lo sviluppo e l'attrazione di investimenti per le funzioni ed i servizi cittadini quali ricerca e sviluppo, produzione tecnologica, servizi alle imprese, servizi culturali, turismo e filiere della "creatività" e, dall'altro, a promuovere la valorizzazione delle eccellenze, nei sistemi della ricerca e della formazione, nei beni culturali e ambientali, nell'offerta commerciale e di intrattenimento.

PROPOSTA.

La nostra iniziativa nasce coerentemente con le finalità della commissione europea e basa le sue azioni sulle indicate attività strategiche: IMMAGINARE-CREARE-INNOVARE. Si propone pertanto la istituzione della "Palestra della creatività e dell'innovazione".

La palestra ha l'ambizione di allenare le menti di giovani laureati, inoccupati, manager e dipendenti di P.A. e ATTREZZARLE ALLE SFIDE DELLA COMPETIZIONE GLOBALE e del mercato locale.

La Palestra ospita l'organizzazione di veri e propri corsi orientati allo SVILUPPO di attività mentali, creative, di consolidamento del pensiero e della conoscenza.

Si tratta di un vero e proprio ambiente per fitness e di ginnastica, con l'unica differenza che l'organo ad essere sollecitato è il "cervello".

L'idea è quella di costruire un luogo ove sia possibile allenare la mente e sostenerla nella ideazione e progettazione di creazioni varie.

Obiettivi: aiutare i giovani a scoprire cosa è la creatività, far emergere in loro potenzialità creative, sviluppare e consolidare la creatività, accrescere la conoscenza, EDUCARE le persone allo scambio e alla condivisione, allenare le menti per creare flessibilità di pensiero e di azione, progettare, inventare, ideare. Spingere la mente umana al raggiungimento di performance d'eccellenza.

Ma soprattutto incoraggiare coloro che non sono presenti sul mercato del lavoro a sviluppare il loro potenziale creativo ai fini della loro autorealizzazione e coloro che sono alla ricerca di un impiego a migliorare la loro attrattiva sul mercato del lavoro; m) sviluppare la creatività e la capacità di innovazione nelle organizzazioni private e pubbliche attraverso la formazione, e incoraggiare tali organizzazioni a utilizzare al meglio le capacità creative degli individui, siano essi lavoratori, clienti o utilizzatori.

Finalità: La Palestra si propone di contribuire alla formazione di una classe di giovani creativi e innovatori lucani capaci di acquisire le competenze richieste dal mercato attuale.

La Palestra intende formare un "creativo" capace di produrre dei brevetti da vendere al mercato della P.A., ai privati, alle aziende, alle associazioni, anche attraverso prestazione su richiesta nei campi della creatività e innovazione (Es. nel turismo, nei servizi pubblici, nei processi produttivi della P.A. ; nel mondo della comunicazione, dell'assistenza, nell'istruzione, ecc....)

- Attività della palestra: corsi di formazione, seminari, workshop, case history , Stage da incentivare nelle aziende e negli enti patrocinanti

Istruttori: docenti di comunicazione, esperti di marketing, web designer, creativi, professionisti della conoscenza

Finanziamenti: sostegno alle attività da reclutare presso Regione, Comune, Organismi di formazione, Fondazioni, Enti pubblici, privati

Piano di promozione: La palestra avvierà nei mesi di settembre e ottobre una campagna pubblicitaria su giornali, riviste e freepress con inserzioni mirate sulla attività proposte.

Frequenza: per aderire alla Palestra basterà iscriversi versando una quota di euro e indicare il corso che si intende seguire (tranne che per i seminari di avvio). Gli organizzatori si riservano di introdurre dei metodi per la selezione dei partecipanti.

Luogo: i locali ove si avvieranno i corsi è sito in via Angilla Vecchia di Potenza sede attuale del Circolo Angilla Vecchia

Attrezzature: postazioni con personal computer, linea internet, videoproiettore, scanner, tv,

ARGOMENTI DEI CORSI:

- Cosa è la creatività; perché è un fattore di crescita e sviluppo, relazioni con l'ambiente, noi e il territorio
- Cosa è l'innovazione; relazione tra creatività e innovazione; cosa possiamo fare con la C. e I. , la spinta dell'innovazione per lo sviluppo e la crescita del territorio
- le ICT per lo sviluppo della Comunità, come utilizzare al meglio i nuovi strumenti dell'ICT;
- come nasce una idea; la condivisione del progetto, gli attrezzi per la realizzazione
- la creatività nei vari settori dell'agire umano: best practice, case history,

A chi si rivolge la Palestra: la palestra si rivolge soprattutto a laureandi e laureati nelle seguenti discipline: scienze della comunicazione, architettura, ingegneria, marketing, designer, economia, matematica, informatica, ma anche a inoccupati, impiegati, pubblici decisori, docenti, dirigenti di enti, ecc..

A chi sottoporre l'iniziativa per le partnership: Centri di ricerca, CNR, Università, PMI, Comune, Provincia, Regione, APT, Privati vari

Per iniziare:

per inizio attività, la Palestra proporrà dei seminari con esperti della materia atti a definire il campo di riferimento e a fornire ai partecipanti la nozionistica di base.

SEMINARI DI AVVIO- Preliminare
DATA indicativa: NOVEMBRE-DICEMBRE 2009

Programma in fase di definizione.