

Bilancio Sociale

Anno 2023

Sunto

Documento di Bilancio Sociale relativo all'anno 2023 della Società Cooperativa Sociale Eureka,
REA SV-207500, Codice fiscale e Partita Iva 01752780096

Ravetta Marco
mravetta@eurekasocial.it

Sommario

Sommario	2
Revisioni.....	4
1. PREMESSA	6
2. NOTA METODOLOGICA.....	7
3. INTRODUZIONE	8
3.1 Contesto di riferimento.....	8
3.2 Contesto territoriale – Le cooperative	9
3.3 Partner sul territorio	10
4. INFORMAZIONI GENERALI SULL'ENTE	11
4.1 Valori e finalità perseguite	11
4.2 Attività statutarie individuate e oggetto sociale.....	11
4.3 Collegamenti con altri enti del Terzo settore.....	12
4.4 Altre partecipazioni e quote	12
4.5 Storia dell'organizzazione	12
5. STRUTTURA, GOVERNO E AMMINISTRAZIONE.....	14
6. PERSONE CHE OPERANO PER L'ENTE	16
6.1 Tipologie, consistenza e composizione del personale (retribuito o volontario).....	16
6.2 Composizione del personale	16
6.3 Attività di formazione e valorizzazione realizzate.....	18
6.4 Contratto di lavoro applicato ai lavoratori.....	19
6.5 Competenze	19
7. OBIETTIVI E ATTIVITA' - PRESENTAZIONE.....	20
7.1 Obiettivi.....	20
7.2 Ciclo di vita del processo digitale nel progetto	21
7.3 Attività.....	22
7.4 Approccio alla digitalizzazione per ETS	22
8. ATTIVITA' EDUCATIVE (Tipo A)	23
8.1 Storico attività educative	24
8.2 Attività Educative 2023	26
9. SERVIZI DIGITALI (Tipo B)	29
9.1 Storico delle attività di servizi digitali	30
9.2 Servizi digitali 2023	30
10. SITUAZIONE ECONOMICO-FINANZIARIA.....	31
11. IMPATTO GENERATO	33
11.1 Impatto sociale su persone e comunità	33

11.2	Sviluppo sostenibile	34
11.3	Informazioni ambientali	35
11.4	Informazioni su rigenerazione asset comunitari.....	35
11.5	Impatto numerico	36
11.6	Bandi vinti	36
12.	ALTRE INFORMAZIONI NON FINANZIARIE	37
13.	SVILUPPI	38
14.	MONITORAGGIO SVOLTO DALL'ORGANO DI CONTROLLO	39
15.	LA COOPERATIVA IN SINTESI	40

Revisioni

Revisione	Data	Modifiche
1.0	21.05.2023	Prima redazione

1. PREMESSA

Con il Bilancio Sociale 2023 Eureka intende rivolgersi ai soci della Cooperativa ma allo stesso tempo a tutti gli stakeholder con cui l'Impresa sociale opera quotidianamente per informare, raccontare e condividere la propria storia, gli obiettivi, i risultati raggiunti e le strategie future.

Per il quarto anno consecutivo la cooperativa ha incrementato il proprio fatturato, i progetti svolti ed il campo di azione consolidando il rapporto con la Rete ed il Consorzio a cui ha preso parte l'anno precedente.

Si delineano sempre meglio i due rami delle attività di supporto digitale e di educazione innovativa, entrambe legate al mondo dell'innovazione sia tecnologico che di processo.

I servizi di consulenza in quest'anno sono incrementati facendo diventare la cooperativa un punto di riferimento per Confcooperative Liguria in quanto a supporto alle associate.

Nonostante questi anni di quadro mondiale di crisi economica, la cooperativa ha saputo ritagliarsi un posto sul territorio portando a coprire le provincie di Imperia, Savona e Genova.

Siamo orgogliosamente sostenitori del digitale e dell'innovazione come motore di cambiamento e di sostenibilità sociale sfruttando gli strumenti presenti come attivatori delle attività educative, mischiandoli con la tradizione educativa e cambiando i processi aziendali rendendoli più efficaci.

Andremo sempre a ricercare questa innovazione e trasformazione con nuovi progetti e ricercando nuove opportunità, nel frattempo auguriamo a tutti i lettori di poter comprendere il nostro percorso e di farne parte. Seminiamo per le future generazioni.

*“Non dar retta ai tuoi occhi e
non credere a quello che vedi.
Gli occhi vedono solo ciò che
è limitato. Guarda col tuo intelletto,
e scopri quello che conosci già, allora
imparerai come si vola.”*

Richard Bach

2. NOTA METODOLOGICA

Il Bilancio Sociale rappresenta uno degli strumenti principali per rispondere al principio di Accountability, ossia la responsabilità di rendicontare la propria efficacia di gestione dal punto di vista della trasparenza e della compliance, intesa come conformità normativa; al contempo, rappresenta anche un mezzo fondamentale per rendicontare la propria efficacia sociale a tutti gli stakeholder.

Inoltre, tale documento si caratterizza come uno strumento di analisi e controllo del proprio operato, sia rispetto al perseguimento della mission generale dell'Impresa sia rispetto agli obiettivi dichiarati e prefissati.

In generale, gli obiettivi che si intendono perseguire con la stesura del Bilancio Sociale sono:

- ✓ garantire la trasparenza sul governo e la struttura della Cooperativa, sulle risorse disponibili, sulle strategie adottate, sulle attività svolte, sui risultati ottenuti;
- ✓ rendere più comprensibile il senso delle azioni di Eureka, promuovere consapevolezza sui temi oggetto della missione, sostenere l'assunzione di responsabilità diffuse;
- ✓ raccontare e condividere la gestione annuale della Cooperativa consentendo ai lettori di comprenderne il funzionamento e di partecipare alla vita dell'organizzazione;
- ✓ rendicontare il valore sociale di quanto viene fatto.

La redazione del Bilancio Sociale è a carico direttamente dal Presidente, che coinvolge i differenti settori nella raccolta delle informazioni e nell'identificazione degli aspetti rilevanti da inserire all'interno del documento relativamente all'anno in esame. La struttura generale del documento è cambiata rispetto a quella degli anni precedenti, andando ad arricchire le informazioni per poter garantire maggiore leggibilità e dare migliore evidenza delle attività svolte. Per questa edizione si è scelto di dare spazio ad alcuni eventi che hanno caratterizzato l'anno in esame e di raccontare lo sviluppo di alcuni processi attivati nel corso dell'anno con l'intento di presentarli a tutti gli stakeholder. Il documento, quindi, vuole dare voce anche al racconto di tutta l'annualità tramite la narrazione e rendicontazione delle specifiche azioni svolte in questo.

Come per gli anni precedenti il Bilancio Sociale verrà reso pubblico sul sito di Eureka, come previsto dalla normativa e in una logica di massima trasparenza. In più, verrà data massima diffusione di tutti i contenuti realizzati contestualmente alla redazione del Bilancio Sociale 2023 con l'intento di affiancare alla lettura del documento ulteriori strumenti capaci di accompagnare lo storytelling.

Il documento è stato redatto seguendo le Linee Guida per la redazione del bilancio sociale previste dal Decreto del Ministero del Lavoro del 4 luglio 2019 "Adozione delle Linee guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo settore". Il Bilancio sociale viene pubblicato nel sito istituzionale di Eureka, all'indirizzo www.eurekasocial.it. Per richiedere maggiori informazioni in merito al documento è possibile contattarci al seguente indirizzo di posta elettronica: info@eurekasocial.it.

3. INTRODUZIONE

Eureka è una **cooperativa sociale di tipo misto, A+B**. A partire dal 2020 la Cooperativa Sociale Eureka, nata come **Startup Innovativa Sociale**, con sede operativa ad Imperia, ha iniziato un percorso che prevede di utilizzare come mezzo per diffondere le competenze STEAM, la robotica ed il coding. Le attività STEAM (Sciences, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics nell'acronimo originale inglese, scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica in italiano) si sono svolte con svariati prodotti, adatti alle competenze e capacità dei bambini e ragazzi partecipanti. L'educazione digitale non si limita solo ai bambini ma anche agli adulti, alla comunità educante tutta con corsi specifici per abbattere il digitale divide. Gli Enti del Terzo Settore non fanno eccezione, essendo molto spesso spaesati nell'utilizzo del digitale. Per questo proponiamo delle **attività di supporto alla digitalizzazione** per trasformare i propri processi in digitale sfruttando i tantissimi prodotti gratuiti a disposizione per il mondo Non Profit non trascurando nemmeno il discorso della sicurezza digitale andando ad implementare i requisiti minimi di cybersecurity necessari a supportare anche gli ETS. Abbiamo già aiutato nel percorso diverse Cooperative Sociali e realtà (PMI) profit e non profit effettuato attività di sensibilizzazione alla trasformazione e sicurezza digitale tramite diversi interventi formativi durante l'anno. Questa tipologia di attività viene svolta attraverso il ramo B della cooperativa sociale, cioè tramite **l'introduzione di lavoratori svantaggiati**.

3.1 Contesto di riferimento

Le **province di Savona e Imperia** sono incluse in un contesto territoriale complesso in una regione particolare: molto spesso infatti nelle statistiche nazionali la Liguria viene evidenziata come una delle Regioni più problematiche del Nord. In tal senso citiamo il recente studio di Save the children [9° atlante dell'infanzia a rischio, 13/11/2018] dove nella mappa visiva dell'Italia "minori poveri relativi per partizione geografica" svetta una macchia rossa nell'immacolato nord: la Liguria (26,9% contro i 14% di Piemonte e Lombardia, i 10% dell'Emilia Romagna).

Spesso quasi tutte le iniziative sono orientate al capoluogo di regione che attrae investimenti, lavoro, formazione, attività culturali, lasciando pochi spiragli alle altre province: all'interno delle altre province poi ci sono grandi disparità tra **entroterra e località costiere**, dove in alcuni casi forte è la presenza turistica e quindi si hanno maggiori possibilità economiche che vengono reinvestite in alcune sporadiche attività a favore della popolazione, ma spesso concentrate nei mesi estivi dove vi è l'afflusso di turisti.

Spesso, soprattutto nelle aree dell'entroterra, ci si ritrova in presenza di piccoli contesti urbani dispersi sul territorio e che difficilmente mettono a fattor comune risorse per attività culturali. Nelle due province la popolazione è molto anziana, poco si investe nei giovani, alta è la presenza di extracomunitari che lavorano in campo agricolo o nel campo turistico ricettivo o alimentare come figure di basso profilo. Il campo lavorativo vede appunto un contesto di servizi, turistico prevalentemente, un ampio contesto agricolo ed un terzo settore relegato però in servizi socio assistenziali verso gli anziani perlopiù.

Le aziende che utilizzano tecnologia digitale sono veramente ridotte. Anche gli istituti scolastici ricalcano questa realtà, dove, con rare eccezioni, sono sviluppati progetti evoluti, i servizi territoriali educativi extrascolastici sono marginali, le attività culturali scarse. Il contesto quindi che si delinea riporta una **povertà sociale educativa** che sviluppata sin da giovani porta ad un contesto territoriale poco lungimirante verso il futuro, proponendo anche un mondo lavorativo e culturale assolutamente basico dove qualsiasi iniziativa, anche oggettivamente appena sufficiente, viene proposta come eccellenza.

Il progetto che si vuole proporre cerca di ritagliarsi uno **spazio culturale** che permetta di risvegliare una sana curiosità verso la tecnologia, verso il digitale ma anche verso il lavoro di gruppo, e la progettualità strutturata, perché i bambini ed i ragazzi di oggi abbiano gli strumenti per poter applicare e vivere la tecnologia in un uso

quotidiano sia nel campo privato che lavorativo, culturale (scientifico ma anche in connubio con altre discipline) e non, portando a sviluppare in qualsiasi contesto le potenzialità che il digitale ci offre.

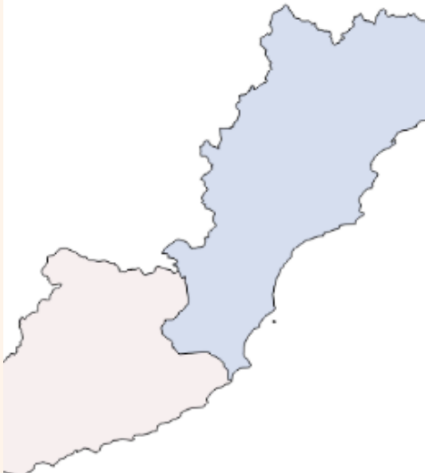
Nel contempo nel **mondo del terzo settore** la digitalizzazione non è solo un'opportunità ma una necessità. Dalle piccole associazioni alle grosse cooperative od impresi sociali il passaggio al digitale è una forma di investimento prima di tutto nelle proprie relazioni ormai orientate ad una comunicazione digitale ma ancor di più nella gestione dei dati. Oramai con il regolamento GDPR, ed una diffusa radicalizzazione in ambito sanitario o comunque socio educativo per persone fragili in categorie protette, è necessaria una grande attenzione alla conservazione dei dati che passano attraverso ad una digitalizzazione del flusso di lavoro e ad una sicura gestione degli stessi. Purtroppo le piccole nonprofit del territorio, ancor di più quelle dell'entroterra, vivono una situazione difficile sia per quanto riguarda le risorse interne che i collegamenti con l'esterno in una regione dove a parte la fascia costiera raggiunta in gran parte dalla fibra è ancora presente una grossa fetta di territorio interno delle alpi e degli appennini ancora oggi raggiunto a difficoltà dal 3g con limitata connettività e sviluppo digitale.

3.2 Contesto territoriale – Le cooperative

Attualmente risultano 369 cooperative associate a Confcooperative, Genova 152, Imperia Savona 142, Spezia 75. Le cooperative più numerose, circa il 45%, sono quelle dei servizi; se si somma tale settore con quello sociale, si raggiunge una quota pari al 62% del sistema cooperativo regionale. Subito dopo, per numerosità, si colloca il settore industriale con il 17% delle aziende, seguito a sua volta dal settore agroalimentare con l'11%.

Nell'insieme, il sistema cooperativo ligure presenta una sostanziale stagnazione dei volumi produttivi, ma con due rilevanti eccezioni: il settore dei servizi e, ancor più, il settore sociale, nei quali, però, la grandissima parte del valore aggiunto generato viene assorbita dal costo del lavoro. Una situazione critica sembra interessare il settore agroalimentare, la cui capacità di generare reddito dalla attività caratteristica appare permanentemente compromessa.

Le microimprese rappresentano il 90% delle cooperative, ma generano meno del 20% del valore produttivo del sistema. All'estremo opposto troviamo una sola grande cooperativa (Coop Liguria), cui fa riferimento il 43% circa del VP totale. Il cluster delle medie rappresenta meno del 2% della popolazione, ma ben il 17% del VP. Le piccole sono l'8% di tutte le cooperative e generano quasi il 21% del VP. [Fonte Ufficio Studi AGCI - Area Studi Confcooperative - Centro Studi Legacoop]

Residenti	476.015			
Presenze turistiche	8.420.000			
Superficie	3.854 KM2			
Densità	176 abitanti per km2			
Comuni	135			
Diocesi	3 (Albenga Imperia e Sanremo Ventimiglia e Savona Noli)			
Parchi	7 (Finalese, Beigua, Gallinara, Bergeggi, Piana, Alpi Liguri e Hanbury)			
BCC	18 filiali (5 Alba, 8 Caraglio, 4 Pianfel, 1 Marittime)			
Uffici Assimoco	5 (2 sanremo, 1Bordighera, 1Ventimiglia, 1 Albenga)			
GAL	2			
Porti mercantili	1			
Porti turistici	11			
ITS	2			
Fondazione comunitaria	2			
Aree Interne	3 (Arrosia, Imperiese e Beigua)			

LA SITUAZIONE DELLE ASSOCIATE NEL TERRITORIO DELLE PROVINCE DI IMPERIA E SAVONA				
COOPERATIVE	N.	FATTURATO	SOCI	LAVORATORI
FEDERSOLIDARIETÀ	44	73.639.000	1.597	1.673
LAVORO	45	46.370.000	1.150	710
SANITÀ	4	1.306.000	100	43
FEDAGRIPESCA	13	9.621.000	903	229
HABITAT	6		133	
FEDERCULTURA	4	403.000	64	80
MUTUA	1	14.000	3.092	3
TOTALE INTERPROVINCIALE 117		131.365.000	6.981	2738

3.3 Partner sul territorio

Sul territorio esistono una serie di partner che creano una rete di realtà dedite allo sviluppo della comunità locale, ognuno con le sue esperienze da metter a fattore comune per il sostegno al progetto.

Confcooperative Liguria



La cooperativa Eureka è iscritta a Confcooperative Liguria e partecipa ad un progetto di digitalizzazione delle cooperative con un programma di divulgazione sul territorio delle conoscenze.

Cooperativa Formazione Lavoro e Cooperazione Impresa Sociale



CFLC (Cooperativa Formazione Lavoro e Cooperazione Impresa Sociale) dal 2013 è un organismo per la formazione accreditato in Regione Liguria e, dal 2019, anche per i servizi al lavoro. È parte di Confcooperative Liguria: organizzazione di rappresentanza, assistenza e tutela del movimento cooperativo e delle imprese sociali.

Confindustria Imperia



Il prossimo anno prenderà forma il Polo Tecnologico ad Imperia che vuole essere in primis un acceleratore di business per le aziende presenti in quanto la presenza fisica nello stesso edificio permetterà di creare sinergie, progetti comuni e start-up innovative. Per il Polo Tecnologico la Cooperativa Eureka si occuperà di organizzare le iniziative per la comunità, in primis i bambini, riguardanti le tematiche educative legate alla digitalizzazione.

4. INFORMAZIONI GENERALI SULL'ENTE

Nome dell'ente	EUREKA SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE
Codice fiscale	01752780096
Partita IVA	01752780096
Forma giuridica e qualificazione ai sensi del codice del Terzo settore	Cooperativa Sociale di tipo A + B (mista)
Indirizzo sede legale	VIA PIAVE, 102/6 - ALBENGA (SV)
Indirizzo sede operative	VIA PORTA NUOVA 1 - IMPERIA
N° Iscrizione Albo Delle Cooperative	C123871
Sito Web	www.eurekasocial.it
Social	Facebook Instagram
Email	info@eurekasocial.it
Pec	eureka.coop@pec.confcooperative.it
Codici Ateco	62.09.01; 71.20.21; 85.59.9; 85.60.09

4.1 Valori e finalità perseguite

Missione dell'ente come da statuto/atto costitutivo

Lo sviluppo e commercializzazione di servizi innovativi ad alto valore tecnologico, finalizzati a realizzare nuovi processi destinati a migliorare le tecniche formative nei servizi socio-educativi rivolti a minori ed adulti con particolare attenzione alle nuove tecnologie ma non limitandosi ad esse, quali robotica e sviluppo software curando, soprattutto per i più piccoli, argomenti correlati quali lo sviluppo del lavoro di gruppo, l'etica digitale, l'uso consapevole delle nuove tecnologie.

4.2 Attività statutarie individuate e oggetto sociale

Secondo art. 5 DL n. 117/2017 e/o all'art. 2 DL legislativo n. 112/2017 o art. 1 l. n. 381/1991

Realizzare, sviluppare e gestire: a) servizi innovativi concepenti in maniera divertente per far approcciare i giovani alle materie scientifiche in modo coinvolgente. I servizi offerti non solo dovranno aumentare le conoscenze scientifiche, ma aiutare ad interagire con il mondo in maniera creativa e ludica, evitando un approccio troppo teorico con l'obiettivo di coinvolgere i bambini ed i ragazzi. b) servizi innovativi di educazione, istruzione e formazione; c) laboratori educativi, ludici e formativi; d) attività museali didattiche innovative; e) servizi ludico, sociali e innovativi [...]

Relativamente allo scopo mutualistico di cui al precedente articolo 3, specificatamente per i servizi di cui all'art. 1 lettera b) della legge 8 novembre 1991 n. 381:

1. Realizzare, sviluppare e gestire: a) servizi di consulenza nel campo informatico e digitale innovativo; b) servizi di assistenza in presenza o remota di manutenzione a servizi informatici, software ed hardware; c) servizi di consulenza informatica nel campo specifico della sicurezza digitale; d) servizi di supporto alle attività relative alle innovazioni dell'industria [...]

4.3 Collegamenti con altri enti del Terzo settore

Denominazione	Tipologia	Anno
Rete d'impresa Viceversa	Reti associative	2022
Consorzio Cooperazione digitale	Consorzio	2022

Rete Viceversa



Rete composta con cooperative Geoscape e Solidarietà e lavoro. Progetto vincitore del bando ZIP Innovative People che crea nuove connessioni digitali e fisiche tra i musei cittadini e il patrimonio outdoor per un'esperienza di visita innovativa e multidisciplinare. Coinvolge nuovi visitatori attraverso la creazione di contenuti speciali, percorsi e laboratori inediti e lo sviluppo di una web app con geo-localizzazione delle opere e con la possibilità di interagire con essa.

<https://www2.rete-viceversa.it>

Consorzio Cooperazione digitale



COOPERAZIONE DIGITALE

Cooperazione Digitale Società Consortile nasce il 6 luglio 2022 con l'obiettivo di diventare un hub di riferimento per la trasformazione digitale del mondo cooperativo. La capofila Node, in partnership con altre 18 imprese distribuite su tutto il territorio italiano. <https://www.cooperazionedigitale.coop>

4.4 Altre partecipazioni e quote

Denominazione	Quota
Centro Servizi Confcooperative Savona	50,00€

4.5 Storia dell'organizzazione

- Ottobre 2017 - L'idea di abbinare i concetti di innovazione e sociale viene presentata alla Smart Cup Liguria 2017, manifestazione di start up nascenti. Si aggiudica il premio Talent Gard e dalle idee si passa ai fatti. Eureka si costituisce come cooperativa sociale e start up innovativa, la prima iscritta nell'apposita sezione dell'albo imprese nella provincia di Savona.
- Febbraio 2018 - Eureka partecipa al programma del Filse Start&Growth per consolidare il progetto e trasformarlo in realtà. Si aggiudica il contributo economico per l'avvio e ore di consulenza e vengono instaurati i primi legami con alcuni partners.

- Ottobre 2018 - Eureka vince il bando “Sostegno all’avvio e rafforzamento di attività imprenditoriali che producono effetti socialmente desiderabili e beni pubblici” del Filse, e nei mesi successivi viene definito e acquistato il materiale e l’attrezzatura necessari per lo svolgimento dell’attività.
- Ottobre 2019 - iniziano i lavori per sistemare la sede di Imperia
- Dicembre 2019 - viene accolta la domanda del bando I4.0 della Camera di Commercio per acquisire stampanti 3D
- Gennaio 2020 - Partono le attività laboratoriali per le famiglie
- Aprile 2020 - Progetto STEM4ALL nell’ambito del bando STEM2020 del Ministero per le pari opportunità
- 2021 - Progetto Edu³, finanziato dal Ministero della Famiglia nell’ambito del bando EduCare effettuato in collaborazione con altre due Cooperative Sociali.
- Luglio 2021 - Partecipazione all’Educamp Coni svolgendo attività laboratoriali innovative di robotica e coding, supporto scolastico presso la società sportiva USD S.Camillo
- 2022 - Insieme a due altre cooperative abbiamo vinto il bando ZIP di Genova per sviluppare attività innovative nella rete museale. Si crea la Rete d’impresa Viceversa.
- 2022 – Si partecipa alla fondazione del Consorzio Cooperazione Digitale, insieme nazionale di cooperative di Confcooperative che si occupano di digitale
- 2023 – attività del progetto Viceversa
- 2023 - vinto anche il bando della Fondazione de Mari “Una Scuola come Casa”

5. STRUTTURA, GOVERNO E AMMINISTRAZIONE

➤ Consistenza e composizione della base sociale/associativa

Numero	Tipologia soci
9	Soci operatori lavoratori
0	Soci operatori volontari
0	Soci operatori fruitori
0	Soci operatori persone giuridiche
0	Soci sovventori e finanziatori

➤ Sistema di governo e controllo, articolazione, responsabilità e composizione degli organi

Nome e Cognome amministratore	Rappresentante di persona giuridica – società	Sesso	Età	Data nomina	Eventuale grado di parentela	N. mandati	Ruoli ricoperti in comitati per controllo, rischi, nomine, remunerazione, sostenibilità	Presenza in C.d.A. di società controllate o facenti parte	Cariche
Marco Ravetta	Si	M	46	30/06/2023		3	No		PRESIDENTE
Stefania Casero	No	F	48	30/06/2023		3	No		CONSIGLIERE
Graziella Colazzo	No	F	48	30/06/2023		1	No		CONSIGLIERE

➤ Descrizione tipologie componenti CdA

Numero	Membri CdA
3	totale componenti (persone)
1	di cui maschi
2	di cui femmine
0	di cui persone svantaggiate
0	di cui persone normodotate
3	di cui soci operatori lavoratori
0	di cui soci operatori volontari
0	di cui soci operatori fruitori
0	di cui soci sovventori/finanziatori
0	di cui rappresentanti di soci operatori persone giuridiche
0	Altro

➤ Modalità di nomina e durata carica

Rinominati in carica ogni tre anni se non diversamente scelto

➤ N. di CdA/anno + partecipazione media

3 CDA (Aprile, giugno, ottobre)

➤ Persone giuridiche

Ravetta Marco, rappresentante legale

➤ Tipologia organo di controllo

Non applicabile

➤ Partecipazione dei soci e modalità (ultimi 3 anni):

Anno	Assemblea	Data	Punti OdG	% partecipazione	% deleghe
2021	Assemblea	02/04/2021	4	87,50	0,00
2021	Assemblea	17/06/2021	4	100,00	0,00
2021	Assemblea	01/10/2022	4	90,00	0,00
2022	Assemblea	13/01/2022	5	90,00	0,00
2022	Assemblea	19/02/2022	2	100,00	4,00
2022	Assemblea	30/05/2022	4	100,00	0,00
2022	Assemblea	11/06/2022	3	90,00	0,00
2022	Assemblea	02/12/2022	5	100,00	0,00
2023	Assemblea	05/05/2023	4	100,00	0,00
2023	Assemblea	07/07/2023	4	87,50	0,00
2023	Assemblea	30/10/2023	3	100,00	0,00

➤ Tipologia di stakeholder

Tipologia Stakeholder	Modalità coinvolgimento	Intensità
Personale	Riunione interne, gestione delle info attraverso intranet e chat	3 – Co-progettazione
Soci	Riunione interne, gestione delle info con chat	3 – Co-progettazione
Finanziatori	Non applicabile	Non presente
Clienti/Utenti	sito web e Facebook	1 - Informazione
Fornitori	Non applicabile	Non presente
Pubblica Amministrazione	Progettazione delle attività rispetto ai servizi	3 – Co-progettazione
Collettività	sito web e Facebook	1 - Informazione

➤ Tipologia di collaborazioni

Descrizione	Tipologia soggetto	Tipo di collaborazione	Forme di collaborazione
Consorzio Coop Digitale	Cooperativa sociale	Accordo	5 - Co-gestione
Rete d'Impresa	Cooperativa sociale	Accordo	5 - Co-gestione

➤ CCNL

Viene applicato, anche se non in obbligo, il CCNL delle cooperative sociali

➤ Welfare



Viene applicato, anche se non in obbligo, il piano sanitario per il welfare aziendale, PIANO TREOTTOUNO di Cooperazione Salute.

6. PERSONE CHE OPERANO PER L'ENTE

6.1 Tipologie, consistenza e composizione del personale (retribuito o volontario)

➤ Occupazioni/Cessazioni:

N.	Occupazioni
7	Totale lavoratori subordinati occupati anno di riferimento
3	di cui maschi
4	di cui femmine
5	di cui under 35
0	di cui over 50

N.	Cessazioni
0	Totale cessazioni anno di riferimento
0	di cui maschi
0	di cui femmine
0	di cui under 35
0	di cui over 50

➤ Assunzioni/Stabilizzazioni:

N.	Assunzioni
4	Nuove assunzioni anno di riferimento*
1	di cui maschi
3	di cui femmine
2	di cui under 35
0	di cui over 50

N.	Stabilizzazioni
0	Stabilizzazioni anno di riferimento*
0	di cui maschi
0	di cui femmine
0	di cui under 35
0	di cui over 50

6.2 Composizione del personale

➤ Personale per inquadramento e tipologia contrattuale:

Contratti di lavoro	A tempo indeterminato	A tempo determinato
Totale	2	5
Dirigenti	1	0
Quadri	0	0
Impiegati	1	5
Operai fissi	0	0
Operai avventizi	0	0
Altro	0	0

➤ Composizione del personale per anzianità aziendale

	2023	2022
Totale	7	3
< 6 anni	7	3
6-10 anni	0	0
11-20 anni	0	0
> 20 anni	0	0

N. dipendenti	Profili
7	Totale dipendenti
0	Responsabile di area aziendale strategica
1	Direttrice/ore aziendale
0	Coordinatrice/ore di unità operativa e/o servizi complessi
0	Capo ufficio / Coordinatrice/ore
5	di cui educatori
0	di cui operatori socio-sanitari (OSS)
0	operai/e
0	assistenti all'infanzia
0	assistenti domiciliari
0	animatori/trici
0	mediatori/trici culturali
0	logopedisti/e
0	psicologi/ghe
0	sociologi/ghe
0	operatori/trici dell'inserimento lavorativo
0	autisti
0	operatore dell'igiene ambientale
0	cuochi/e
0	camerieri/e
1	Informatico

Di cui dipendenti Svantaggiati	
1	Totale dipendenti
1	di cui Lavoratori con svantaggio certificato (n. 381/1991, ecc)
0	di cui lavoratori con altri tipi di svantaggio non certificato (disagio sociale)

N. Tirocini e stage	
0	Totale tirocini e stage
0	di cui tirocini e stage
1	di cui volontari in Servizio Civile

➤ Livello di istruzione del personale occupato:

N. Lavoratori	
0	Dottorato di ricerca
1	Master di II livello

1	Laurea Magistrale
1	Master di I livello
1	Laurea Triennale
3	Diploma di scuola superiore
0	Licenza media
0	Altro

➤ Tipologia lavoratori con svantaggio certificato e non:

N. totale	Tipologia svantaggio	di cui dipendenti	di cui in tirocinio/stage
1	Totale persone con svantaggio	1	0
1	persone con disabilità fisica e/o sensoriale L 381/91	1	0
0	persone con disabilità psichica L 381/91	0	0
0	persone con dipendenze L 381/91	0	0
0	persone minori in età lavorativa in situazioni di difficoltà familiare L 381/91	0	0
0	persone detenute e in misure alternative L 381/91	0	0
0	persone con disagio sociale (non certificati) o molto svantaggiate ai sensi del regolamento comunitario 651/2014, non già presenti nell'elenco	0	0

1 lavoratori con svantaggio soci della cooperativa

1 lavoratori dipendenti con svantaggio e con contratto a tempo indeterminato

➤ Volontari

N. volontari	Tipologia Volontari
1	Totale volontari
0	di cui soci-volontari
1	di cui volontari in Servizio Civile

➤ Natura delle attività svolte dai volontari

Ospitiamo giovani nei loro percorsi durante l'alternanza scuola-lavoro e lo sviluppo di tesi di laurea e percorsi di dottorati di ricerca. Hanno partecipato insieme a noi anche in percorsi di Garanzia Giovani e tramite Confcooperative con il nuovo Servizio Civile Digitale.

6.3 Attività di formazione e valorizzazione realizzate

➤ Formazione professionale:

Ore totali	Tema formativo	N. partecipanti	Ore formazione pro-capite	Obbligatoria/ non obbligatoria	Costi sostenuti
------------	----------------	-----------------	---------------------------	--------------------------------	-----------------

➤ Formazione salute e sicurezza:

Ore totali	Tema formativo	N. partecipanti	Ore formazione pro-capite	Obbligatoria/ non obbligatoria	Costi sostenuti
------------	----------------	-----------------	---------------------------	--------------------------------	-----------------

6.4 Contratto di lavoro applicato ai lavoratori

➤ Tipologie contrattuali e flessibilità:

N.	Tempo indeterminato	Full-time	Part-time
2	Totale dipendenti indeterminato	0	2
0	di cui maschi	0	2
0	di cui femmine	0	0

N.	Tempo determinato	Full-time	Part-time
5	Totale dipendenti determinato	0	5
1	di cui maschi	0	1
4	di cui femmine	0	4

N.	Stagionali /occasional
0	Totale lav. stagionali/occasional
0	di cui maschi
0	di cui femmine

N.	Autonomi
1	Totale lav. autonomi
0	di cui maschi
1	di cui femmine

➤ Struttura dei compensi

	Tipologia compenso	Totale Annuo Lordo
Membri Cda	Emolumenti	0,00
Organi di controllo	Non definito	0,00
Dirigenti	Non definito	0,00
Associati	Retribuzione	0,00

6.5 Competenze

Per quanto riguarda le competenze presenti in Eureka siamo sicuramente skillati sulla parte educativa avendo **professionalità di tipo socioeducativo** (psicologi, educatori professionali, pedagogisti) che hanno sviluppato una solida competenza digitale in maniera da poterla trasmettere in maniera innovativa utilizzando la tecnologia come mezzo comunicativo facilitatore.

Abbiamo sviluppato una solida competenza anche nel campo applicato dell'**educazione per BES/DSA**, per giovani disabili con problematiche dello spettro autistico in particolare.

Nel **campo educativo digitale** per diffondere competenze e consapevolezza nei giovani, adulti ed anziani ci riteniamo interessanti e comunque abbiamo un filone aperto con diversi professionisti nel campo.

Dal lato della **digitalizzazione per gli ETS** le competenze relative all'assistenza IT e alla gestione manageriale dei progetti, in particolare anche della sicurezza digitale, permette di sviluppare progetti specifici di digitalizzazione.

7. OBIETTIVI E ATTIVITA' - PRESENTAZIONE

Gli obiettivi di Eureka si possono suddividere in **due categorie, attività rivolte a ETS e attività rivolte alla cittadinanza**, partendo dallo stesso fine: utilizzare la tecnologia, in particolare il digitale, in maniera consapevole ed utile per il lavoro e la vita quotidiana delle attività e delle persone. Poter aiutare gli Enti del Terzo Settore a sfruttare al meglio il digitale vuol dire farli evolvere digitalmente, semplificare la vita dei lavoratori, soci, addetti, volontari, per poter svolgere al meglio un'attività sociale di pubblica utilità per la comunità.

7.1 Obiettivi

Abbattimento del Digital Divide per gli Enti del Terzo Settore con lo svolgimento di tre pilastri fondamentali per sviluppare una sana digitalizzazione: formazione per i lavoratori, soci e volontari, passaggio a processi digitali sfruttando programmi gratuiti o a basso costo, in particolare sfruttando programmi cloud per poter interagire anche da remoto con l'adozione di un set di regole minime di protezione e gestione dei dati. Questo permette agli ETS coinvolti di effettuare i passi necessari per ottenere una solida digitalizzazione che è uno scalino fondamentale per la crescita digitale e l'innovazione in nuove opportunità.

Abbattimento del Digital Divide per la cittadinanza con diffusione tramite seminari e workshop sull'utilizzo consapevole del digitale da parte dei cittadini (dai giovani agli adulti ed anziani) con focus sulla privacy digitale, utilizzo dei social network e servizi cloud, gestione dei software per comunicare (dalla mail ai social network), gestione dei software per servizi (PEC, acquisti online, conti correnti online) e utilizzo di software per i rapporti con la Pubblica Amministrazione (moduli e pratiche online, pagamenti tasse, prenotazione esami) ed infine partecipazione alla vita democratica (utilizzo dei canali informativi, compilazione format come quelli del censimento).

Sviluppo delle abilità digitali e multidisciplinarietà nei più giovani: per poter sviluppare le abilità digitali occorre partire dalla base, dai giovani, che vengono stimolati con laboratori basati sul gioco (robotica con prodotti Lego Education, sviluppo software con Scratch, elettronica educativa) ma che permettono un approccio diretto alle materie STEM e indiretto alle abilità quali il lavoro di gruppo e lo sviluppo del pensiero critico. Gli argomenti verranno trattati non solo dal punto di vista diretto dell'acquisizione di competenze scientifiche ma, tramite la combinazione del digitale nel campo dell'arte, della musica, delle materie linguistiche umanistiche, delle attività manuali, occupandoci quindi non solo di STEM ma di STEAM (la A delle discipline Artistiche) spiegando attraverso strumenti digitali innovativi materie artistiche ed umanistiche. Le attività vengono svolte con particolare riguardo a giovani BES/DSA e con disabilità cognitive.

Creazione di una rete sempre più ampia a partire dai partner presenti allargando a tutto il territorio delle due province di Savona e Imperia avendo come riferimento le buone pratiche di reti già funzionanti in altri territori. I partner coinvolti formano un gruppo eterogeneo con sfaccettature diverse per poter analizzare le varie possibilità offerte dal digitale. Coinvolgiamo le attività del terzo settore presentandogli nuove opportunità, ma non solo, si avvicineranno i giovani studenti o senza lavoro non impegnati nello studio (i cosiddetti neet) per poter esporre le iniziative volte a sviluppare una propria attività attraverso le possibilità delle nuove startup, metodologie legate al lavoro di gruppo, potenzialità digitali, sfruttando la rete già esistente, collaborando con essa ed allargandola sempre più.

Sviluppo di nuovi processi innovativi per il terzo settore: le attività divulgative per abbattere il digital divide verranno svolte anche per il Terzo Settore per far capire alle varie attività no-profit come poter sfruttare al meglio la tecnologia nel proprio campo. Sia che si tratti di associazioni culturali, enti che sviluppano nel campo artistico o sportivo, od ancora assistenziale, il tentativo sarà proprio quello di potenziare le capacità vocazionali proprie dei partner utilizzando nuove forme offerte dal digitale stesso e dalle tecnologie, per potenziare e sviluppare nuove forme di comunicazione artistiche o di valorizzazione dei propri processi. Utilizzare al meglio i programmi Open, sfruttare al meglio le possibilità offerte dalle internet delle cose, applicare processi di riutilizzo del materiale inglobando la nuova tecnologia, sono solo alcuni degli aspetti che potranno essere implementati. In questo ambito verranno coinvolti anche gli enti profit per sfruttare, laddove possibile, le tecnologie ed i know how a disposizione, ed implementare buoni processi non propri del terzo settore.

7.2 Ciclo di vita del processo digitale nel progetto

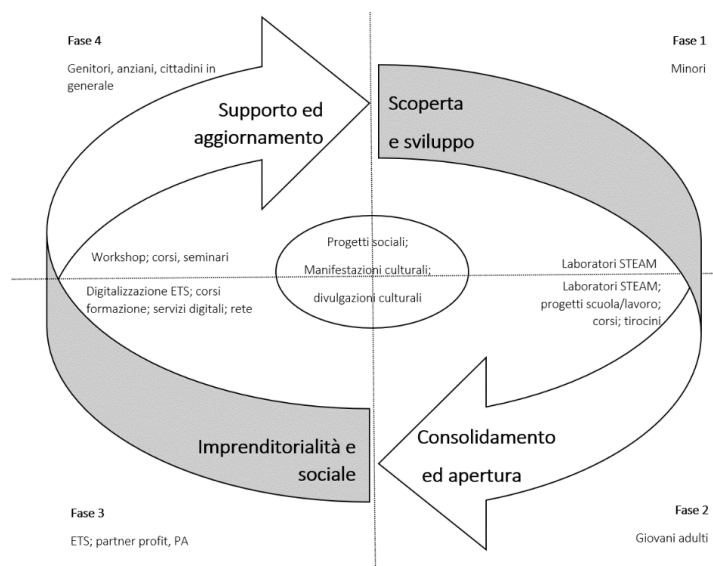
Le attività proposte possono essere viste in un ciclo di vita, fornendo, per tutte le fasce di età e le tipologie di attori, un innovativo approccio socio-culturale.

Fase 1 – Scoperta e sviluppo: Dedicata ai giovani, bambini e ragazzi: partendo da lezioni molto semplici, adatte anche ai bambini all'ultimo anno della scuola materna, i bimbi incominciano ad entrare in questo nuovo mondo, e man mano che crescano possono aggiungere competenze esplorando nuove possibilità

Fase 2 – Consolidamento ed apertura: I ragazzi più grandi, della secondaria di secondo grado, potranno consolidare le loro competenze ma soprattutto capire come esplorare nuove strade con le nozioni acquisite. Per permetter loro di essere curiosi in maniera utile verranno coinvolti in percorsi di scuola lavoro dove poter creare delle lezioni che potranno, insieme ai tutor, esporre guidando i bambini delle scuole inferiori. I ragazzi dell'Università potranno anche loro approcciarsi a queste attività concretizzando i propri studi.

Fase 3 – Imprenditorialità e sociale: La fase dedicata alle attività: incentrato sul settore nonprofit dando i mezzi per capire le potenzialità del digitale applicate al proprio settore. Verranno coinvolti i giovani in cerca di un lavoro che potranno sia cercare di intraprendere nuove attività, sia fare parte di quelle già avviate. Attenzione verrà riservata agli startupper di azioni sociali: il legame con attività profit della rete potrà collegare un ponte interessante.

Fase 4 – Supporto ed aggiornamento: La fase che completa il cerchio: rivolgersi a tutti quelli che per età anagrafica o estrazione culturale non sono a pezzi al digitale, colmando il gap, attraverso corsi e workshop, che gli permetterà di vivere una vita quotidiana agevolata e non ostacolata dal digitale.



7.3 Attività

Le attività sono svariate e si possono dividere in due macro categorie: attività dirette agli ETS e attività dirette agli associati, fruitori, volontari degli ETS stessi.

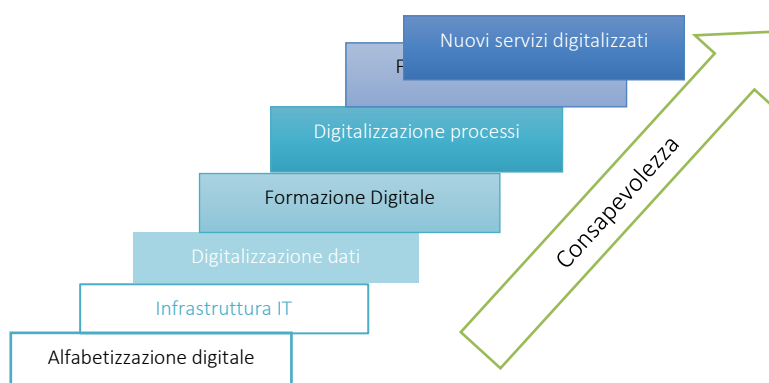
Attività relative a ETS

- ✓ **Trasformazione digitale** degli ETS sfruttando i servizi gratuiti o fortemente scontati grazie a Techsoup: molti software normalmente a pagamento sono gratuiti o fortemente scontati per gli ETS, basta registrarsi alla piattaforma Techsoup dimostrando la natura nonprofit dell'attività. Agli ETS che non sono in grado di sfruttare quanto messo a disposizione Eureka aiuterà a scegliere ed implementare le soluzioni più adeguate.
- ✓ Passaggio in particolare all'utilizzo delle **piattaforme cloud** (tecnologia 4.0): per poter gestire al meglio i dati con soluzioni condivise che gestiscono il controllo degli accessi si porterà all'utilizzo delle piattaforme cloud, in particolare Office365, che per il settore nonprofit prevede licenze gratuite.
- ✓ Approccio sistemico alla gestione dati con **digitalizzazione dei processi** per semplificare le attività: i processi reali vengono razionalizzati, creati flussi lavorativi informatici o semplicemente messe in campo delle regole di uso della documentazione digitale.
- ✓ Attivazione di un **framework di cybersecurity** adatto all'ETS basato su tre pilastri: formazione e conoscenza, regole minime di processo con compliance alle direttive minime Agid, protezione software
- ✓ **Formazione** ai lavoratori, soci, volontari, in generale alle persone coinvolte nel mondo NonProfit per ottenere quel minimo grado di consapevolezza per un uso corretto e sicuro del mondo digitale
- ✓ Eureka fungerà da **facilitatore nel mondo digitale**, anche attraverso il futuro HUB di Imperia, per sfruttare la potenza del digitale cercando di far da tramite per nuove attività e bandi per ETS in collaborazione con partner tecnologici

Attività specifiche relative alla comunità

Coinvolgere la popolazione a frequentare **laboratori, corsi, workshop**, seminari sulle tematiche del digitale partendo dai bambini, passando ai ragazzi e adulti sino agli anziani. Le attività utilizzano il **coding, la robotica, la stampa 3d** come mezzo per discutere dell'uso consapevole e sicuro del digitale. Utilizzando gli strumenti tecnologici del punto precedente si affronteranno le tematiche legate **all'agenda 2030** calandole nel reale del territorio e della comunità in cui si risiede

7.4 Approccio alla digitalizzazione per ETS



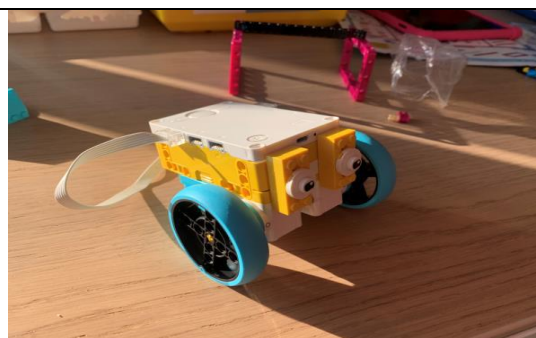
L'approccio alla digitalizzazione di un ETS, soprattutto nel caso dei più piccoli come OdV e APS, deve essere molto graduale e a step successivi. Questo approccio deve valere anche nel caso di Cooperative ed Imprese Sociali che magari passate da poche unità si ritrovano ad avere col tempo grandezza da media impresa senza avere sviluppato adeguati processi gestionali.

8. ATTIVITA' EDUCATIVE (Tipo A)

A partire dal 2020 la Cooperativa Sociale Eureka, nata come Startup Innovativa Sociale, con sede operativa ad Imperia, ha iniziato un percorso che prevede di utilizzare come mezzo per diffondere le **competenze STEAM**, la robotica ed il coding. Le attività STEAM (Sciences, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics nell'acronimo originale inglese, scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica in italiano) si svolgono con svariati prodotti, adatti alle competenze e capacità dei bambini e ragazzi partecipanti.



MATATALAB



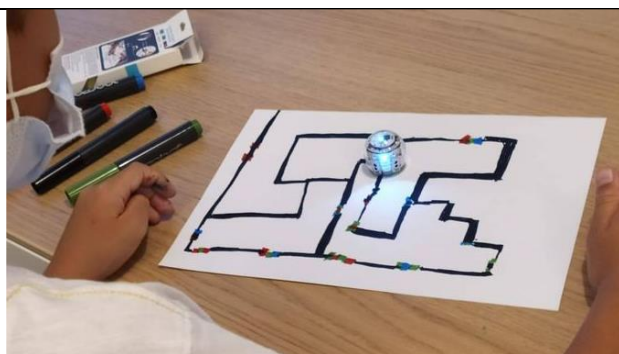
LEGO SPIKE



LEGO WEDO 2.0



LEGO MINDSTORMS



OZOBOT



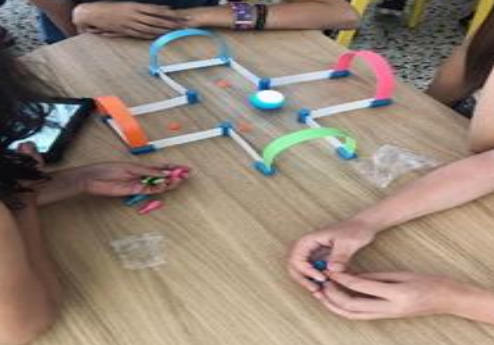
LITTLEBITS



MAKEY MAKEY



BARE CONDUCTIVE

	
SCRATCH	CO-SPACES EDU
	
SPHERO EDU	ROBOT UMANOIDI
	
REALTA' VIRTUALE	STAMPA 3D

8.1 Storico attività educative

➤ 2020

Progetto **STEM4ALL** nell'ambito del **bando STEM2020 del Ministero per le pari opportunità** per un totale di **87 partecipanti** di cui **31 femmine (35%)** e 56 maschi, 7 **bimbi disabili**, 14 **BES/DSA**. I partecipanti hanno un'età compresa **tra i 4 ed i 14 anni** con un'età media di 10 anni. Durante i laboratori non si è meramente insegnato ai partecipanti la robotica: questa e il coding, sono stati strumenti utili, dei mezzi per affrontare i più svariati argomenti e tematiche facendo innanzitutto divertire i partecipanti e risultando un autentico ausilio per chi, come **BES/DSA e disabili**, devono affrontare più difficoltà per intraprendere le attività. Abbiamo supportato anche alcuni bambini nel loro percorso di studi effettuando delle attività di **supporto scolastico**. Crediamo molto nel coinvolgimento delle **bambine e ragazze in questi percorsi di digitalizzazione** e coinvolgimento nelle materie STEM, siamo molto contenti della "quota rosa" e ci farebbe piacere che ancora di più partecipassero.

Progetto **Girl Digital Power** finanziato dal programma europeo **Meet&Code** dove abbiamo utilizzato invece **Scratch e OpenRoberta** per educare a distanza 10 giovani ragazze dai 10 ai 14 anni all'utilizzo consapevole delle tecnologie tramite il coding.

Percorso laboratoriale sulle materie STEM presso **IC Andora-Laigueglia** durato 5 incontri (previsti 10 ma il covid ha interrotto le attività) che ha visto coinvolti 20 ragazzi della scuola secondaria di primo grado.

Oltre ai laboratori effettuati tramite attività progettuali specifiche e bandi abbiamo effettuato **laboratori singoli** e percorsi liberi di apprendimento sempre tramite robotica e coding includendo altri 30 partecipanti per un totale di ulteriori 100h. Sono stati svolti anche dei **percorsi di affiancamento e supporto scolastico** tramite l'utilizzo di prodotti innovativi per 7 bambini e ragazzi con disturbi di apprendimento.

➤ 2021

Progetto Edu³, finanziato dal **Ministero della Famiglia nell'ambito del bando EduCare** effettuato in collaborazione con altre due Cooperative Sociali. Il progetto è ancora in corso e si concluderà nel mese di ottobre per un totale di circa 1000h dove sono sviluppati argomenti riguardanti l'educazione digitale, le materie STEM e le tematiche sociali sfruttando come strumenti tecnologici di apprendimento la robotica ed il coding. Le attività sono rivolte a **bambini dai 6 ai 14 anni** effettuando **attività inclusive per disabili** (in particolare bambini con problemi dello spettro autistico), minori con problemi di apprendimento e bisogni educativi speciali, extracomunitari residenti in casa d'accoglienza.

Sono state effettuate circa **50 date, con sessioni di laboratori (da 1 a 4) divisi per fasce d'età** e per tipologia di minori (includendo anche bes/dsa, disabili o soggetti svantaggiati socialmente) per un totale di **circa 500 ore** da parte degli educatori. Le sessioni durano circa 2h ciascuna. Alcune sessioni, una 15ina, sono state coadiuvate dal supporto di Fablab Imperia per sviluppare alcune attività più tecniche sia con i robot umanoidi che con le stampanti 3d. **I bambini partecipanti sono stati circa 500**. In caso di bambini con disabilità o casi particolari di soggetti fragili erano presenti educatori ad hoc che aiutavano i minori ad integrarsi nelle attività.

Durante il periodo estivo abbiamo supportato la società sportiva USD S.Camillo nella gestione **dell'Educamp Coni** svolgendo attività laboratoriali innovative di robotica e coding e supporto scolastico.

Abbiamo sempre proseguito con attività extra bando sia per quanto riguarda laboratori singoli sia per quanto riguarda il supporto scolastico con all'incirca un centinaio di bambini.

➤ 2022

Con la **società sportiva USD S. Camillo** abbiamo effettuato un progetto finanziato dal locale Rotary Club denominato **E-sports** dove sviluppare tramite coding e robotica attività relative allo sport ed alla gestione del digitale. Nella seconda parte dell'anno poi inseriremo nel progetto la gestione dei video delle partite e la successiva elaborazione per la condivisione sui social.

Insieme a due altre cooperative abbiamo vinto il **bando ZIP di Genova** per sviluppare attività innovative nella rete museale. Il progetto durerà sino alla fine del 2023 e vedrà implementare un'app di geolocalizzazione per **collegare i Musei ai luoghi della cultura**: il primo percorso collegherà il Museo di Strada Nuova con le opere di street art. Verranno quindi effettuati laboratori dedicati al pubblico, turisti e scolaresche con i **temi dell'arte nelle sue forme innovative** e digitali. Abbiamo fondato per l'occasione la **Rete d'impresa Viceversa**

8.2 Attività Educative 2023

➤ Progetto Viceversa (bando ZIP)



27.09.2023 h.15.30
Casa di Quartiere
13D Certosa





Viceversa:

illuminare e connettere

un progetto per Genova e la Valpolcevera

turismo, cultura, territorio, lavoro








STREET ART E INNOVAZIONE TECNOLOGICA DANNO VOCE ALLA PERIFERIA

Il progetto di Rete Viceversa invita alla scoperta dei murales di Certosa e promuove il turismo culturale in tutta Genova

Una iniziativa web app mobile e contestualizza 20 murales di artisti italiani e internazionali nella zona di Certosa a Genova mettendoli in relazione con il patrimonio museale della città attraverso connessioni fisiche e digitali atte a coinvolgere un pubblico sempre più vasto e numeroso, per dare vita a nuovi flussi turistici dal centro alle periferie... e viceversa. Gli utenti della web app, a loro volta, possono implementare i contenuti geolocalizzando nuove opere, nell'ottica di un'attività "partecipata". Nasce così il dialogo tra la street art della Valpolcevera e le opere esposte nei musei genovesi per un gioco di miriadi mai fine a se stesso. Quando, in sintesi, il progetto "Viceversa: illuminare e connettere" vincitore del primo posto nel bando Zip - Zona Iniziativa Preside nell'ambito del Pm-Italia 2014-2020 del Comune di Genova, integrato con lo strumento europeo React Eu. Tre i partner dell'iniziativa: Solidarietà e Lavoro Impresa sociale attiva nel nord Italia con una trentennale esperienza nella progettazione, gestione, organizzazione e promozione di servizi in ambito culturale e turistico; GeoScape (start-up che fornisce innovative servizi di consulenza nell'ambito dell'analisi e del monitoring geologico-ambientale e della cartografia numerica)



La statua di Colombo Geronzi, ritratto da Guido Monteverdi, nella loggia di Castello d'Albergo.

ed l'Eureka (start-up che propone servizi socio-educativi ad alto livello tecnologico, con utilizzo di robotica, coding e realtà virtuale). "Viceversa" è un esempio riuscito di sinergie fra realtà che, mettendo a fattor comune competenze ed esperienze maturate in ambiti eterogenei, danno impulso a un cambiamento positivo e permanente coniugando sviluppo economico e coesione sociale, coniugando sviluppo economico e coesione sociale, coniugando sviluppo economico e coesione sociale, creando nuove opportunità lavorative anche per soggetti "svantaggiati".

"La trasversalità delle competenze si

"Viceversa" è un esempio riuscito di sinergie fra realtà che, mettendo a fattor comune competenze ed esperienze maturate in ambiti eterogenei, danno impulso a un cambiamento positivo e permanente coniugando sviluppo economico e coesione sociale

traduce nella capacità di stimolare curiosità e interesse tramite laboratori didattici innovativi, percorsi didattici e interventi mirati come quello che ha portato al riallestimento della sala espositiva dedicata alla Maddalena Residente di Genova presso i Musei di Strada Nuova, a Palazzo Bianco, tenendo vivo l'interesse per un'opera attualmente in prestito negli Stati Uniti grazie a contenuti video 3D e speech a cura degli operatori museali", sottolinea Sabrina Luciani, responsabile Comunicazione di Rete Viceversa.

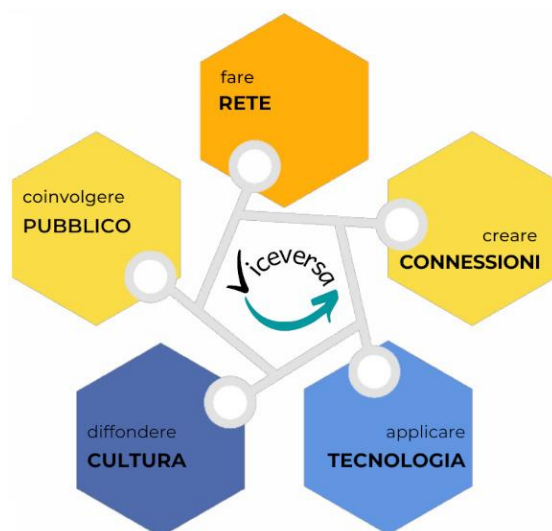
"Per il futuro speriamo di replicare questo modello di promozione dell'arte urbana e di valorizzazione dei territori anche in altri borghi e città del nostro Paese".

GENOVA - www.rete-viceversa.it



Murale 08.08.02 dipinto da due donne con 43 colori, come il numero delle vittime del crollo del Ponte Morandi





Viceversa: illuminare e connettere

Progetto vincitore del bando ZIP Innovative People.

Crea nuove connessioni digitali e fisiche tra i musei cittadini e il patrimonio outdoor per un'esperienza di visita innovativa e multidisciplinare. Coinvolge nuovi visitatori attraverso la creazione di contenuti speciali, percorsi e laboratori inediti e lo sviluppo di una web app con geo-localizzazione delle opere e con la possibilità di interagire con essa.

Street art e connessioni: Un'esperienza di visita "unconventional". Scopriamo 20 opere di street art nella periferia genovese, in particolare nella zona di Certosa, a

pochi passi dalla metro, frutto di un movimento di rigenerazione urbana che ha coinvolto artisti italiani e internazionali. Ogni opera ha una sua storia, un pensiero creativo divenuti materia, un messaggio da comunicare. Ai murales abbiamo abbinato altrettante attrazioni culturale del centro cittadino, tramite una connessione che nasce da motivi iconografici, storico artistici, letterali o concettuali. Musei, palazzi, spazi verdi e aree pubbliche, botteghe e ascensori storici, opere d'arte, dialogano con la street art.

<https://www2.rete-viceversa.it>

➤ Bando DeMari – Scuola come a casa

Il progetto si delinea con una serie di laboratori rivolti ai ragazzi degli IC di Albenga e Andora- Laigueglia. Si utilizzerà come mezzo comunicativo il digitale nelle sue varie forme: robotica, coding, realtà virtuale ed aumentata, stampa 3d per poter affrontare i più svariati temi e approfondendo le forme dell'arte e della musica combinandoli con le forme digitali. Per fare questo le attività verranno svolte dai nostri educatori professionisti e psicologi che utilizzano la tecnologia come mezzo comunicativo ma sfruttando la loro conoscenza espressiva socio pedagogica. Per meglio interagire con i ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo grado, ci aiuteranno i ragazzi del liceo Bruno, scuola secondaria di 2 grado, che esploreranno prima con noi la nostra attrezzatura e metodologia per poi aiutarci a coinvolgere i ragazzi delle scuole di grado inferiore in attività peer-to-peer per effettuare street art anche con la nostra tecnologia. Nel campo artistico i ragazzi verranno coinvolti tramite lo Yepp di Albenga nella creazione di un murales. Per una maggiore inclusione e vista la natura educativa e pedagogica dei nostri collaboratori verranno effettuate percorsi di inclusione per i ragazzi bes/dsa aiutandoli ad interagire al meglio con le metodologie per poter trasformare le disabilità in abilità. Le attività inizieranno nel 2023 nell'anno scolastico 23/24 per concludersi nell'anno successivo.

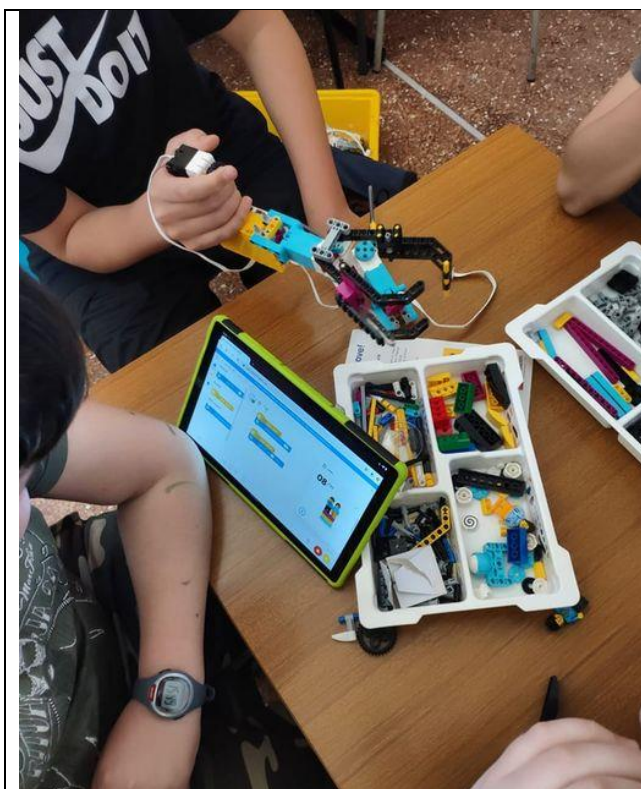
➤ Doposcuola Diano Castello

A partire dall'anno scolastico 23/24 abbiamo attivato un servizio di prescuola e doposcuola presso il plessi di Diano Castello garantendo sia attività di supporto scolastico, attività tradizionali e laboratori innovativi.

➤ Meet&Code

In questa edizione sono state effettuate attività in tre location, Albenga, Imperia e Genova ed in particolare quest'ultimo appuntamento ci ha visto collaborare con l'Associazione Emozioni Giocate effettuando laboratori per bambini e ragazzi disabili.

➤ Laboratori vari



IC Andora-Laigueglia



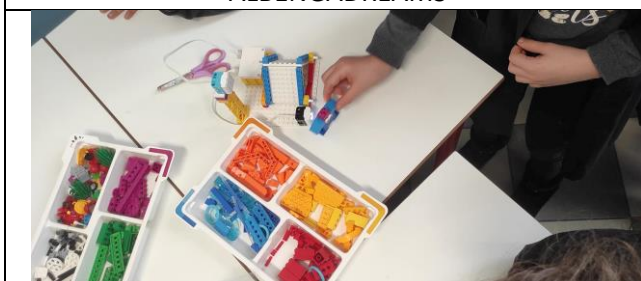
IC Pieve di Teco



ALBENGADREAMS



EDUCAMP SAN CAMILLO



"NONUNODIMENO" SOCIAL BAR



CAMPO ESTIVO ALASSIO

9. SERVIZI DIGITALI (Tipo B)

La cooperativa dal 2022 è diventata anche di tipo B e si sono offerti servizi digitali come segue:

Tipologia di servizio	Descrizione
Consulenza nel campo informatico e digitale innovativo (industria 4.0)	Supporto alle attività relative alle innovazioni dell'industria 4.0 come cloud, sicurezza digitale, digitalizzazione, stampa 3d. Migrazione dei dati sul cloud con utilizzo di Microsoft 365 o Google Workspace, creazione di processi digitali, creazione di siti intranet dove gestire i dati aziendali, implementazione di soluzioni personalizzate digitali, attivazione e aiuto all'utilizzo dei prodotti digitali gratuiti o scontati tramite Techsoup, sicurezza digitale correlata.
Assistenza informatica	Assistenza informatica in presenza o remota sulle applicazioni cloud e prodotti digitali in particolare M365, Google Workspace, prodotti forniti tramite Techsoup. Configurazione assistenza e manutenzione servizi informatici, software e hardware. Valutazione dei software e delle soluzioni più adatte alle esigenze aziendali.
Consulenza per la realizzazione di progetti per bandi	Consulenza per la realizzazione di progetti per bandi inserendo soluzioni digitali innovative. Particolare attenzione a bandi con finalità socioeducative, inclusione, contrasto alla povertà educativa, contrasto alle povertà educative digitali, digitalizzazione ed innovazione di attività di qualsiasi natura. Consulenza per la progettazione in risposta a bandi di digitalizzazione delle proprie attività.
Consulenza per la conformità a certificazioni, leggi e regolamenti	Consulenza per la creazione di processi di qualità e sicurezza delle informazioni, cybersecurity, sia per migliorare le proprie attività sia al fine di ottenere certificazioni ISO 9001 e ISO/IEC 27001, standard correlati o similari regolamenti nazionali ed internazionali. Fase preliminare e propedeutica di valutazione aziendale con analisi dei rischi di alto livello e creazione di una valutazione costi benefici per intraprendere le azioni conseguenti.
Supporto digitale al turismo e servizi turistici digitali innovativi	Supporto alla digitalizzazione di servizi turistici diretti e di supporto alle attività, implementazione di attività turistiche digitali innovative.
Supporto media	Supporto digitale in ambito grafico, audio e video a supporto della propria organizzazione
Formazione	Formazione in presenza e a distanza in modalità sincrona od asincrona sulle attività di digitalizzazione, innovazione, cybersecurity, qualità. Momenti formativi e di divulgazione per la cittadinanza su temi digitali
Vendita prodotti informatici	Vendita di prodotti informatici in correlazione alle attività di digitalizzazione con relativo supporto alla configurazione e manutenzione.

9.1 Storico delle attività di servizi digitali

➤ 2022

Progetto e-NonProfit nell'ambito del bando Assimoco, supportati direttamente da Fondo Sviluppo vinto per aiutare la trasformazione digitale delle Cooperative e degli ETS. Abbiamo proposto quindi:

Trasformazione digitale degli ETS sfruttando i servizi gratuiti o fortemente scontati grazie a Techsoup

Passaggio in particolare all'utilizzo delle **piattaforme cloud** (tecnologia 4.0) quali Microsoft 365 e Google Workspace

Approccio sistemico alla gestione dati con **digitalizzazione dei processi** per semplificare le attività

Conformità al **GDPR**

Attivazione di un **framework di cybersecurity** adatto all'ETS

Formazione

➤ 2022 e 2023

Per **Confcooperative** siamo la **cooperativa di riferimento per la Liguria** per quanto riguarda il **progetto di Google.org** per digitalizzare le cooperative e non profit in Italia. Siamo entrati come soci fondatori in **COOPERAZIONE DIGITALE- SOCIETA' CONSORTILE**, il Consorzio di Confcooperative che sviluppa il progetto in Italia. Per Cooperazione Digitale abbiamo finora seguito 4 progetti.

Sviluppiamo inoltre attività di **diffusione del digitale per la popolazione** fornendo corsi di formazione digitale, per esempio, per persone con RDC per coadiuvarli nella ricerca di nuove opportunità lavorative. Effettuiamo **attività di formazione nell'ambito digitale per il Centro Pastore e per CFLC**.

Nell'ambito delle attività di certificazione effettuiamo per il RINA ed SGS attività di **Auditor/Lead Auditor** sugli schemi standard ISO/IEC 27001:2022, UNI EN ISO 9001:2015, Pdr 125, UNI ISO 30415. Sui medesimi schemi vengono effettuate attività di consulenza per ottenere la certificazione.

9.2 Servizi digitali 2023

➤ Google.org

Tra il 2022 ed il 2023 sono state accompagnate 4 non profit, 3 cooperative ed 1 impresa sociale tramite le attività del Consorzio Cooperazione Digitale. Sono state implementare attività di accompagnamento alla trasformazione dei processi in digitale, introduzione di M365 con la gestione dei dati tramite servizi cloud, applicazione di sicurezza digitale.

➤ Filse

Sono state seguite 3 cooperative per implementare servizi digitali di trasformazione dei processi in digitale con applicazione di gestione date tramite servizi cloud e applicazione di sicurezza digitale di base.

➤ Bando Facilitazione Digitale

Le attività si svilupperanno nell'anno successivo e vedranno effettuare attività di aiuto alla digitalizzazione di base e supporto alla cittadinanza.

10. SITUAZIONE ECONOMICO-FINANZIARIA

➤ Ricavi e provenienti

	2023	2022	2021
Contributi pubblici	15.364,00	26.133,00 €	44.541,00 €
Contributi privati	1.500,00	0,00 €	0,00 €
Ricavi da Enti Pubblici per gestione servizi sociali, socio-sanitari e socio-educativi	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Ricavi da altri	0,00 €	0,00 €	67,00 €
Ricavi da Enti Pubblici per gestione di altre tipologie di servizi	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Ricavi da Privati-Cittadini inclusa quota cofinanziamento	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Ricavi da Privati-Imprese	67.819,00€	50.869,00 €	23.909,00 €
Ricavi da Privati-Non Profit	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Ricavi da Consorzi e/o altre Cooperative	0,00 €	0,00 €	0,00 €

➤ Patrimonio:

	2023	2022	2021
Capitale sociale	2.900,00 €	2.900,00 €	2.975,00 €
Totale riserve	0,00 €	0,00 €	998,00 €
Utile/perdita dell'esercizio	2.921,00€	19.509,00 €	170,00 €
Totale Patrimonio netto	24.165,00€	0,00 €	3.679,00 €

➤ Conto economico:

	2023	2022	2021
Conto economico:			
Risultato Netto di Esercizio	2.921,00€	19.509,00 €	170,00 €
Eventuali ristorni a Conto Economico	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Valore del risultato di gestione (A-B bil. CEE)	4.648,00	22.007,00 €	3.510,00 €

➤ Composizione Capitale Sociale:

	2023	2022	2021
capitale versato da soci cooperatori lavoratori	2.900,00 €	2.900,00 €	2.975,00 €

➤ Valore della produzione

	2023	2022	2021
Valore della produzione (Voce Totale A. del conto economico bilancio CEE)	111.721,00€	77.503,00 €	68.517,00 €

➤ Costo del lavoro

	2023	2022	2021
Costo del lavoro (Totale voce B.9 Conto Economico Bilancio CEE)	59.561,00€	17.344,00 €	16.429,00 €
Costo del lavoro (compreso nella voce B.7 Conto Economico Bilancio CE)	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Peso su totale valore di produzione	0,00 %	0,00 %	0,00 %

➤ Specifiche informazioni sulle attività di raccolta fondi

- ✓ Promozione iniziative di raccolta fondi: Non applicabile
- ✓ Finalità generali e specifiche delle raccolte effettuate nel periodo di riferimento, strumenti utilizzati per fornire informazioni al pubblico sulle risorse raccolte e sulla destinazione delle stesse: Non applicabile
- ✓ Segnalazioni da parte degli amministratori di eventuali criticità emerse nella gestione ed evidenziazione delle azioni messe in campo per la mitigazione degli effetti negativi:
- ✓ Non applicabile

11. IMPATTO GENERATO

11.1 Impatto sociale su persone e comunità

L'impatto sociale di Eureka si delinea, ancor più che sull'evidente **maggiore capacità conoscitiva e di consapevolezza** nell'ambito digitale e delle materie digitali, proprio nel cambio di mentalità culturale che si andrà a delineare nel tempo. La povertà educativa del territorio non è in sé cognitiva, ma si vuole porre l'accento proprio sulla capacità che le materie STEM e il mondo digitale in genere possono portare in qualsiasi ambito della propria vita. In particolare, un target specifico saranno le bambine e ragazze che, dati alla mano, nel prosieguo della loro vita rinunciano a questo contesto relegando ad una bassa percentuale di studentesse il percorso di studio e di lavoro in materie scientifiche. Questo ovviamente porta un contesto povero culturalmente e arretrato tecnologicamente, senza organizzazione strutturata e metodologia di lavoro collettiva. Lo sforzo sarà proprio quello di portare maggiore consapevolezza, formando una **nuova generazione di giovani** che domani potranno mettere in pratica gli insegnamenti appresi ed accelerare il volano messo in moto.

Lo stesso cambio di mentalità si avrà con questo processo innovativo di sviluppo culturale per il settore non profit: Il pubblico ed il privato come il profit ed il no profit stanno lavorando spesso con un approccio settoriale fornendo risorse e servizi senza coordinarsi fra di loro. Per sviluppare un territorio culturalmente povero come il Ponente Ligure, dove sono presenti solo iniziative isolate non coordinate, è necessario che la distinzione fra i settori venga superata in vista dell'interesse collettivo ad affrontare, impegnando ed integrando tutte le risorse e capacità disponibili, contribuendo ognuno, per quanto nelle sue disponibilità, ad affrontare i problemi complessi. La riduzione delle risorse della PA rendono sempre più importanti le collaborazioni tra profit e no profit. In questo ambito il progetto esposto vuole essere un volano attivatore nelle località toccate che fungano da **cassa di risonanza** per i territori limitrofi e che permettano di legare tutti gli attori presenti sfruttando le capacità digitali, i processi innovativi, le buone pratiche, per coltivare insieme le potenzialità di ogni attività settoriale con ricadute reali sulle persone in tutte i campi coinvolti. I lavoratori e volontari degli ETS coinvolti potranno sviluppare **competenze utili per il prosieguo della propria vita lavorativa e familiare** rendendoli più consapevoli delle potenzialità del mondo digitale sia nel campo lavorativo ma anche in quello di tutti i giorni ed all'interno della propria famiglia, verso i figli che hanno più che mai necessità di regole digitali impartite dalla figura genitoriale.

Per quanto riguarda i cittadini adulti l'obiettivo è permettere di utilizzare le possibilità del digitale in maniera semplice ed utile, affinché la tecnologia diventi lo strumento per migliorare la vita e non per complicarla: in sintesi il progetto si curerà **dell'abbattimento del Digital Divide**. Per gli analfabeti digitali, infatti, la vita odierna è problematica: non essere in grado di inviare una mail, di gestire un conto in modalità home banking o di inviare una raccomandata online, le perdite di tempo e di denaro sono palesi. Non sempre la Pubblica Amministrazione si prende carico di formare i cittadini per consentire loro di fruire pienamente e consapevolmente dei nuovi strumenti, e così la digitalizzazione dei servizi diventa un'ulteriore causa di rallentamenti ed esclusione sociale invece che una fonte di benessere. Il divario digitale pesa in maniera particolare sugli anziani, che troppo spesso subiscono il confronto con la tecnologia e si sentono tagliati fuori dalla società. Acquisire competenze digitali di base al giorno d'oggi non è quindi solo un'opportunità, ma un obiettivo fondamentale che permette di mettere in grado tutti i cittadini di beneficiare delle tante opportunità che la tecnologia ci offre per migliorare la vita quotidiana e diventare davvero cittadini digitali.

In tutti i casi citati **il digitale e le possibilità tecnologiche che esso offre non sono il fine, ma il mezzo che permette di esprimere nuovi linguaggi artistici, nuovi processi culturali, migliorare la qualità della cittadinanza facilitando la vita nel quotidiano, migliorare la convivenza tra persone e settori diversi, aumentare la coesione sociale, contrastare le disuguaglianze della distribuzione delle opportunità, favorire la consapevolezza sui propri diritti individuali.**

11.2 Sviluppo sostenibile



➤ Impatto diretto

Nel progetto si delineano alcuni impatti riconducibili direttamente agli obiettivi di sviluppo sostenibile previsti nell'agenda 2030:

- ✓ **Istruzione di qualità:** presente come attività per la cittadinanza ma a partire proprio dai più giovani, la digitalizzazione, intesa come consapevolezza digitale ed accrescimento culturale sul mezzo tecnologico, rientra sicuramente nei punti di un'istruzione di qualità dei nostri giovani, ancor più in questo periodo dove la pandemia covid ha sdoganato la DaD mettendo in seria difficoltà chi la tecnologia non la conosceva o la utilizzava in maniera completamente passiva.
- ✓ **Parità di genere:** nell'ambito delle attività educative per i giovani, una digitalizzazione consapevole ed un accrescimento delle competenze STEM porta a sviluppare un'autostima da parte delle ragazze che troppo spesso abbandonano le scelte di indirizzi scientifici lavorativi
- ✓ **Lavoro dignitoso e crescita economica:** nell'ambito della digitalizzazione degli ETS un'adeguata alfabetizzazione digitale e una crescita delle competenze in tal senso porta grossi vantaggi per quei lavoratori che vedranno cambiare le prospettive lavorative portando sempre una digitalizzazione sempre più spinta in azienda con moltissime nuove figure professionali che potranno ricoprire grazie allo sviluppo di competenze digitali
- ✓ **Imprese, innovazione ed infrastrutture:** una crescita delle ETS sdoganate all'utilizzo delle nuove tecnologie digitali permetterà di sfruttare al meglio le stesse cavalcando l'onda dell'innovazione e non venendone travolta collegandosi a nuovi servizi ed infrastrutture digitali
- ✓ **Ridurre le disuguaglianze:** ridurre il digital divide, permettendo un accesso a tutti i servizi digitali per il cittadino, impartire un'educazione digitale a persone fisicamente o socialmente disagiate è una delle strade che si percorre fornendo attività educative per la popolazione.

➤ Impatto indiretto

Indirettamente tutti i punti dell'agenda 2030 verranno sviluppati infatti si permette agli ETS di sviluppare nuove strategie grazie allo sviluppo di servizi digitali interni e per il cittadino, allargando il proprio impatto positivo su obiettivi specifici (in campo alimentare, sanitario, ect). Inoltre, sviluppando, durante le attività laboratoriali, sul digitale una tematica dedicata sull'agenda 2030, utilizzando il digitale come un mezzo comunicativo per raccontare i vari obiettivi in maniera innovativa calati nella realtà del nostro territorio.

11.3 Informazioni ambientali

➤ **Tipologie di impatto ambientale connesse alle attività svolte**

Le attività socioeducative svolte dalla cooperativa sono indirizzate su diverse tematiche tra cui quelle ESG, ambientali comprese, con un impatto positivo. Non vi sono impatti ambientali negativi prodotti da parte della cooperativa, anche in ambito DNSH.

➤ **Politiche e modalità di gestione di tali impatti**

N/A

➤ **Educazione alla tutela ambientale**

Tema formativo	Ore totali	N. partecipanti	comunità locale
----------------	------------	-----------------	-----------------

➤ **Eventi/iniziative di sensibilizzazione su temi ambientali:**

Titolo Eventi	Tema	Luogo	Destinatari
Laboratori digitali	ambientale	IC Pieve e Laigueglia	45 alunni

➤ **Indicatori di impatto ambientale**

(consumi di energia e materie prime, produzione di rifiuti ecc.) e variazione dei valori assunti dagli stessi

	Consumi anno di riferimento
Energia elettrica: consumi energetici (valore)	3Kw
Gas/metano: emissione CO2 annua	-
Carburante	312 litri diesel
Acqua: consumo d'acqua annuo	-
Rifiuti speciali prodotti	-
Carta	6 risme A4, 1 rotolo A1
Plastica: Kg Plastica/imballaggi utilizzati	-

11.4 Informazioni su rigenerazione asset comunitari

➤ **Tipologia di attività**

- ✓ interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione consapevole delle risorse naturali e tutela della biodiversità
- ✓ organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale
- ✓ integrazione sociale di soggetti emarginati o a rischio esclusione sociale (es. minori, disabili, migranti...)

- Descrizione sintetica delle attività svolte in tale ambito e dell'impatto perseguito attraverso la loro realizzazione

Laboratori innovativi sulle tematiche ambientali ed in generale sull'agenda 2034 Laboratori innovativi inclusivi per bes/dsa, disabili, immigrati e per ragazze nelle materie STEM Organizzazione di attività nei musei (progetto ZIP) Attività negli educamp

- Riferimento geografico

Le attività educative si sono svolte ad Albenga, Alassio, Imperia, Pieve di Teco, Pontedassio, Laigueglia, Diano Castello, Genova, con attenzione quindi alle aree interne ed ai piccoli comuni.

11.5 Impatto numerico

Tipologia	N.	N. Utenti	N. Ragazze	N. Disabili	Attività
Scuole	3	122	57	1	Laboratori socio educativi
Comuni	2	88	38	3	Laboratori socio educativi
Famiglie		211	98	5	Laboratori socio educativi
Musei	1	480	233	27	Laboratori socio educativi
Enti Terzo settore	3	85	35	15	Laboratori socio educativi
Cooperative	6	133			Digitalizzazione
Impresa sociale	1	16			Digitalizzazione
	55	1135			

11.6 Bandi vinti

Anno	Bando	Partner	Valore	Settore	Collaborazione
2018	FILSE - SOCIALE	No	33.891,85€	Azienda	-
2018	FILSE - START&GROWT	No	7.888,67€	Azienda	-
2019	Camera Commercio I4.0	No	9.100,00€	Azienda	-
2020	EduCARE	Si	41.453,22 €	Edu	ATI
2020	STEM	No	11.100,00€	Edu	-
2020	Meet&Code	No	500,00€	Edu	-
2021	FILSE – Voucher	Si	10.200,00€	Servizi Dig	Coop
2022	ideeRete-Assimoco	No	30.000,00€	Servizi Dig	-
2022	FILSE - Competitività	No	8.326,30€	Azienda	-
2022	Google.org	No	22.000,00€	Servizi Dig	Consorzio C.D.
2022	ZIP	Si	53.142,00€	Edu	Rete Viceversa
2023	Facilitazione digitale	Si	19.500,00€	Servizi Dig	ATI
2023	Fondazione DeMari– Scuola come casa	Si	8.000,00€	Edu	Scuole
2023	Meet&Code	No	1500,00€	Edu	-
			256.602,04 €		

12. ALTRE INFORMAZIONI NON FINANZIARIE

- Indicazioni su contenziosi/controversie in corso che sono rilevanti ai fini della rendicontazione sociale

Non Applicabile

- Altri aspetti di natura sociale, la parità di genere, il rispetto dei diritti umani, la lotta contro la corruzione ecc.

Trasformazione in Cooperativa mista A+B con introduzione di lavoratori svantaggiati, 1 per ora La cooperativa è sempre a maggioranza femminile, anche nel cda

- Informazioni sulle riunioni degli organi deputati alla gestione e all'approvazione del bilancio, numero dei partecipanti

L'approvazione del bilancio finanziario e sociale si è svolta con la presenza di tutti i soci con assemblea apposita

- Principali questioni trattate e decisioni adottate nel corso delle riunioni

Le assemblee sono state dei momenti formali durante la quotidianità delle attività, viste le dimensioni della cooperativa tutti i soci hanno opportunità di partecipare alle attività e si essere al corrente dello svolgimento delle stesse.

- Certificazioni

La COOPERATIVA/impresa sociale ha adottato il modello della L. 231/2001? No

La COOPERATIVA/impresa sociale ha acquisito il Rating di legalità? No

La COOPERATIVA/impresa sociale ha acquisito certificazioni di qualità dei prodotti/processi? No

13. SVILUPPI

Nel corso del 2023 si sono sviluppati progetti che si consolideranno nell'anno successivo.

Nel campo educativo in particolare modo si sono implementate le attività nei musei che hanno permesso di creare un nuovo tipo di approccio e collaborazioni in questo ambiente sviluppando maggiormente la collaborazione con la Rete Viceversa, sperando che questa possa portare a nuovi risultati con i bandi presentati.

Anche con il Consorzio Cooperazione Digitale si sta ragionando sulle attività a partire dal 2025, non essendo ancora sicuro un nuovo rifinanziamento da parte della fondazione Google.org.

Sicuramente si stanno avviando nuove collaborazioni con la cooperativa il Pollaio Aperto che porteranno all'acquisizione di nuovi servizi basati sul turismo e sulla cultura innovativa.

E' probabile quindi l'introduzione di nuovi soci lavoratori vista l'espansione delle attività.

Vista l'espansione delle attività e della cooperativa si potrà ragionare anche sull'ottenimento di certificazioni, o comunque sulla strutturazione dei processi e consolidamento delle pratiche.

14. MONITORAGGIO SVOLTO DALL'ORGANO DI CONTROLLO

Modalità di effettuazione degli esiti

Il bilancio sociale dovrà dare conto del monitoraggio posto in essere e degli esiti dello stesso mediante la relazione dell'organo di controllo, costituente parte integrante del bilancio sociale stesso.

Nota per le COOPERATIVE SOCIALI (E PER LE COOPERATIVE IN GENERE):

Occorre specificare che l'art. 6 – punto 8 – lett a) del D.M. 4/7/2019 - "Linee guida del bilancio sociale per gli ETS" - prevede l'esclusione delle cooperative sociali dal disposto dell'art. 10 del D.Lgs. 112/2017, in quanto esse, in materia di organo di controllo interno e di suo monitoraggio, sono disciplinate dalle proprie norme codicistiche, in qualità di società cooperative.

Sul punto, la norma del D.M. 04/07/2019 ricalca l'orientamento già espresso dal Ministero del Lavoro e delle politiche sociali prot. 2491 del 22 febbraio 2018 e la successiva Nota del 31 gennaio 2019, che ha ritenuto non applicabili alle cooperative sociali le disposizioni di cui all'articolo del 10 del d.lgs. n.112/2017, in tema di organi di controllo interno, con la conseguenza che nelle cooperative l'organo di controllo non è tenuto al monitoraggio sul bilancio sociale).

15. LA COOPERATIVA IN SINTESI

Ente	Eureka Cooperativa Sociale
Tipologia	Cooperativa Sociale A+B
Partita IVA	01752780096
Nascita	2017
Territorio	Provincia Imperia e Savona, città metropolitana di Genova
Soci	9
Fatturato	111.721,00€
Obiettivi	✓ Combattere il digital divide (terzo settore): Sensibilizzazione delle attività no profit attraverso fornitura di servizi utili innovativi e sviluppo delle competenze digitali ✓ Combattere il digital divide (cittadini): Sensibilizzazione digitale alle famiglie attraverso attività di sviluppo delle competenze digitali
Attività	<u>Attività relative a ETS</u> ✓ Trasformazione digitale degli ETS sfruttando i servizi gratuiti o fortemente scontati grazie a Techsoup ✓ Passaggio all'utilizzo delle piattaforme cloud (tecnologia 4.0) ✓ Approccio sistemico alla gestione dati con digitalizzazione dei processi per semplificare le attività ✓ Conformità al GDPR ✓ Attivazione di un framework di cybersecurity adatto all'ETS ✓ Formazione <u>Attività specifiche relative alla comunità</u> ✓ laboratori, corsi, workshop, seminari sulle tematiche del digitale partendo dai bambini, passando ai ragazzi e adulti sino agli anziani ✓ mezzi digitali (coding, robotica, stampa 3d) comunicativi ✓ approfondimento tematiche legate all'agenda 2030
Target	Enti non profit, Cittadinanza, Scuole, Comuni, Cooperative, Musei
Impatto	1345 utenti partecipanti
Riferimenti e contatti	Marco Ravetta cell. 3703408077 mravetta@eurekasocial.it eureka.coop@pec.confcooperative.it
Web	www.eurekasocial.it Facebook Instagram

Si ringrazia per aver reso possibile le attività

Alice F.

Alice R.

Daniela

Federico

Graziella

Silvia

Stefania

Vincenzo

I partner

Consorzio Cooperazione Digitale

Rete Viceversa

Confcooperative Liguria

Le cooperative che hanno intrapreso un cammino di digitalizzazione

Tutte le persone che hanno frequentato i laboratori

