EUREKA COOPERATIVA SOCIALE

# Bilancio Sociale

## Anno 2024

Sunto

Documento di Bilancio Sociale relativo all'anno 2024 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 2024 ..... 26
**9. SERVIZI DIGITALI (Tipo B)** ..... 30
9.1 Storico delle attività di servizi digitali ..... 31
9.2 Servizi digitali 2024 ..... 31
**10. SERVIZI TURISTICI INNOVATIVI (A+B)** ..... 33
10.1 Storico attività Turistico innovative ..... 33
10.2 Servizi turistici innovativi 2024 ..... 34

**11. SITUAZIONE ECONOMICO-FINANZIARIA** ..... 36
**12. IMPATTO GENERATO** ..... 38
12.1 Impatto sociale su persone e comunità ..... 38
12.2 Sviluppo sostenibile ..... 39
12.3 Informazioni ambientali ..... 40
12.4 Informazioni su rigenerazione asset comunitari ..... 41
12.5 Impatto numerico ..... 41
12.6 Bandi vinti ..... 42
**13. ALTRE INFORMAZIONI NON FINANZIARIE** ..... 43
**14. SVILUPPI** ..... 44
**15. MONITORAGGIO SVOLTO DALL'ORGANO DI CONTROLLO** ..... 45
**16. LA COOPERATIVA IN SINTESI** ..... 46

# Revisioni

| Revisione | Data | Modifiche |
|---|---|---|
| 1.0 | 03.06.2025 | Prima redazione |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

# 1. PREMESSA

Con il Bilancio Sociale 2024 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.

Anche quest'anno, il quinto, la cooperativa ha incrementato il proprio fatturato, i progetti svolti ed il campo di azione andando ad affacciarsi un nuovo settore: ai due rami delle attività di supporto digitale e di educazione innovativa, entrambe legate al mondo dell'innovazione sia tecnologico che di processo, si è aggiunto il terzo relativamente alla gestione del turismo con un'impronta sociale e digitale.

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.

Sfruttando il digitale, le nuove tecnologie, l'interazione sociale e la divulgazione per tutti, comprese le fasce più deboli, la cooperativa ha saputo ritagliarsi un posto sul territorio portando a coprire le provincie di Imperia, Savona e Genova, partecipando a bandi regionali e nazionali con altre importanti realtà.

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, arricchendoli 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.

*"All'inizio ti chiederanno perché lo stai facendo, alla fine ti chiederanno come lo hai fatto"*

# 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 2024 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@eurekasoial.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 scarne. 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.

Allo stesso tempo 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 socioeducativo 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.

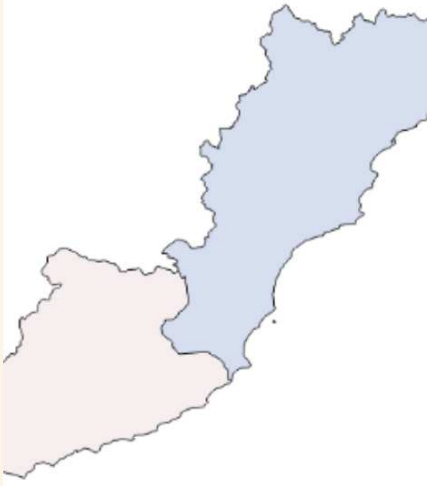
Le microimprese rappresentano il 90% delle cooperative, ma generano meno del 20% del valore produttivo del sistema. All'estremo opposto troviamo una sola grande cooperativa (Coop Liguria), cui fa riferimento il 43% circa del VP totale. Il cluster delle medie rappresenta meno del 2% della popolazione, 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 |
| **Superfice** | 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 Pianfei, 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 (Arroscia, Imperiese e Beigua) |

**LA SITUAZIONE DELLE ASSOCIATE NEL TERRITORIO DELLE PROVINCIE 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 | 131.355.000 | 6.961 | 2736 |

CONFCOOPERATIVE
LIGURIA



## 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 |
| | c/o IAT Porta di Valle San Lorenzo, Via Aurelia SNC, 18017 San Lorenzo al mare (IM) |
| N° Iscrizione Albo Delle Cooperative | C123871 |
| Iscrizione nel Registro regionale Liguria del Terzo Settore | Sezione cooperative sociali 651 parte A e parte B |
| Sito Web | www.eurekasocial.it |
| Social | Facebook<br>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 concependoli 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://www.rete-viceversa.it

Consorzio 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’attrezzattura 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 Edu$^3$, 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”
- 2023 – vinto, insieme ad un’ATI il bando Facilitazione Digitale promosso dalla Regione Liguria, le attività verranno svolte a partire dal 2024
- 2023 - Iniziano le attività di gestione del doposcuola per il plesso di Diano Castello (IM)
- 2024 – vengono acquisite le attività della cooperativa “Pollaio aperto” prendendo in gestione la IAT della Porta di Valle di San Lorenzo (IM)
- 2024 – Vinto il bando del Filse sul digitale per la cooperativa stessa e per dare supporto ad altre cooperative.
- 2024 – Viene vinto il bando CTE Forti di Genova dalla rete Viceversa
- 2024 – vengono attivati 5 nuovi percorsi di affiancamento a enti del terzo settore grazie al contributo di Google.org ed alle attività svolte nel Consorzio Cooperazione Digitale

# 5. STRUTTURA, GOVERNO E AMMINISTRAZIONE

➢ Consistenza e composizione della base sociale/associativa

| Numero | Tipologia soci |
|---|---|
| 10 | Soci cooperatori lavoratori |
| 0 | Soci cooperatori volontari |
| 0 | Soci cooperatori fruitori |
| 0 | Soci cooperatori 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 | Sì | M | 47 | 30/06/2023 | | 3 | No | | PRESIDENTE |
| Stefania Casero | No | F | 49 | 30/06/2023 | | 3 | No | | CONSIGLIERE |
| Graziella Colazzo | No | F | 49 | 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 cooperatori lavoratori |
| 0 | di cui soci cooperatori volontari |
| 0 | di cui soci cooperatori fruitori |
| 0 | di cui soci sovventori/finanziatori |
| 0 | di cui rappresentanti di soci cooperatori 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 |
| 2024 | Assemblea | 05/03/2024 | 3 | 100,00 | 22,00 |
| 2024 | Assemblea | 11/06/2024 | 3 | 90,00 | 22,00 |

- 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 |
| PA | 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

Cooperazione Salute società di mutuo soccorso

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 |
|---|---|
| 5 | Totale lavoratori subordinati occupati anno di riferimento |
| 3 | di cui maschi |
| 2 | di cui femmine |
| 3 | di cui under 35 |
| 2 | di cui over 50 |

| N. | Cessazioni |
|---|---|
| 2 | Totale cessazioni anno di riferimento |
| 0 | di cui maschi |
| 2 | di cui femmine |
| 1 | di cui under 35 |
| 0 | di cui over 50 |

➢ Assunzioni/Stabilizzazioni:

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

| N. | Stabilizzazioni |
|---|---|
| 2 | Stabilizzazioni anno di riferimento* |
| 2 | di cui maschi |
| 0 | di cui femmine |
| 1 | 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 | 3 |
| Dirigenti | 1 | 0 |
| Quadri | 0 | 0 |
| Impiegati | 1 | 3 |
| Operai fissi | 0 | 0 |
| Operai avventizi | 0 | 0 |
| Altro | 0 | 0 |

➢ Composizione del personale per anzianità aziendale

| | 2024 | 2023 | 2022 |
|---|---|---|---|
| Totale | 5 | 7 | 3 |
| < 6 anni | 5 | 7 | 3 |
| 6-10 anni | 0 | 0 | 0 |
| 11-20 anni | 0 | 0 | 0 |
| > 20 anni | 0 | 0 | 0 |

| N. dipendenti | Profili |
|---|---|
| 5 | 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 |
| 3 | 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/e7 |
| 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 | |
|---|---|
| 2 | Totale dipendenti |
| 2 | 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 |
| 10 | di cui volontari in Servizio Civile |

➢ Livello di istruzione del personale occupato:

| N. Lavoratori | |
|---|---|
| 0 | Dottorato di ricerca |
| 0 | Master di II livello |

| | |
|---|---|
| 1 | Laurea Magistrale |
| 0 | 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 |
|---|---|---|---|
| 2 | Totale persone con svantaggio | 2 | 0 |
| 2 | persone con disabilità fisica e/o sensoriale L 381/91 | 2 | 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 |
|---|---|
| 0 | Totale volontari |
| 0 | di cui soci-volontari |
| 0 | 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 laura 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 |
| 2 | di cui maschi | 0 | 2 |
| 0 | di cui femmine | 0 | 0 |

| N. | Tempo determinato | Full-time | Part-time |
|---|---|---|---|
| 3 | Totale dipendenti determinato | 0 | 3 |
| 1 | di cui maschi | 0 | 1 |
| 2 | di cui femmine | 0 | 2 |

| N. | Stagionali /occasionali |
|---|---|
| 0 | Totale lav. stagionali/occasionali |
| 0 | di cui maschi |
| 0 | di cui femmine |

| N. | Autonomi |
|---|---|
| 3 | Totale lav. autonomi |
| 1 | di cui maschi |
| 2 | di cui femmine |

- Struttura dei compensi

| | Tipologia compenso | Totale Annuo Lordo |
|---|---|---|
| Membri Cda | Non definito | 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 multidisciplinarità 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

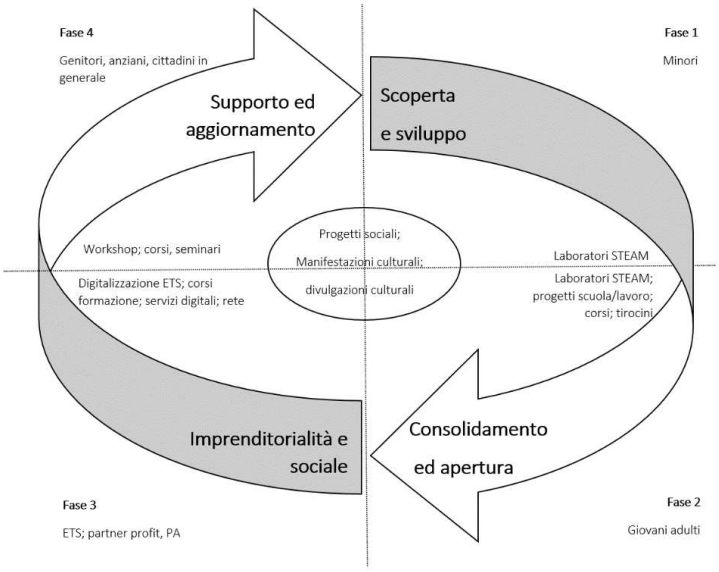
Le attività proposte possono essere viste in un ciclo di vita, fornendo, per tutte le fasce di età e le tipologie di attori, un innovativo approccio socio-culturale.

**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 avezzi 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.

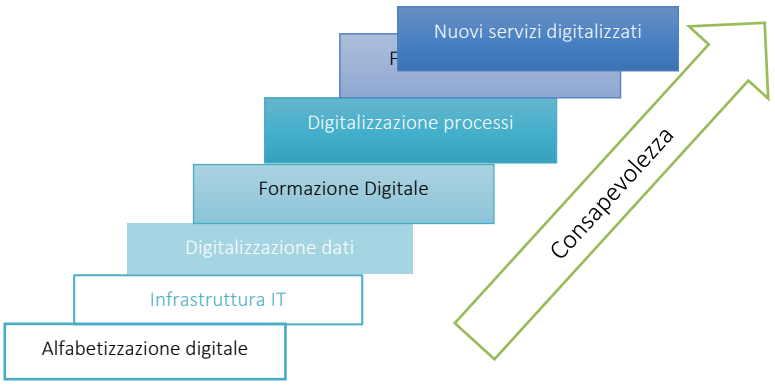
Attività relative a ETS

- ✓ **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

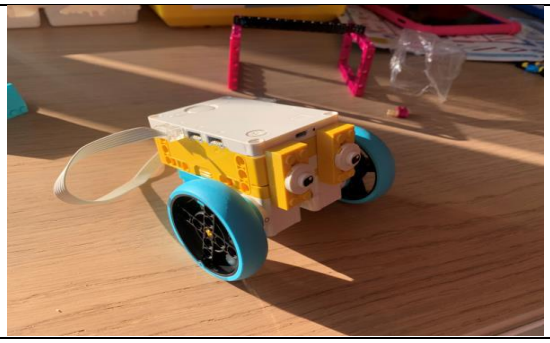
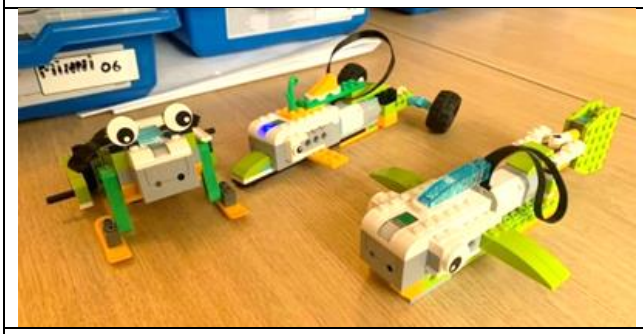
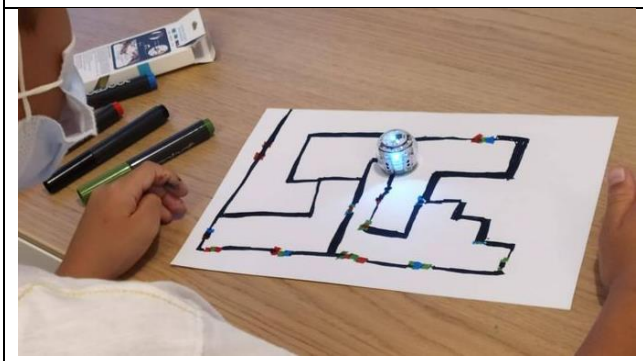
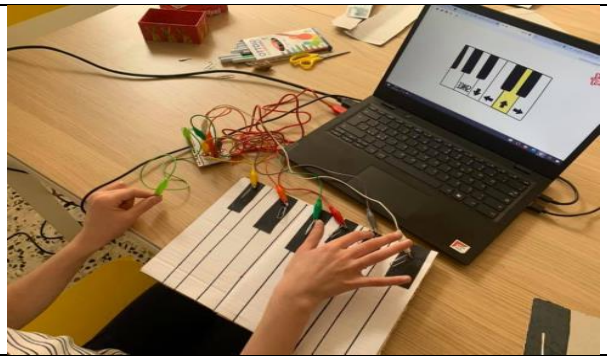
## 7.4 Approccio alla digitalizzazione per ETS

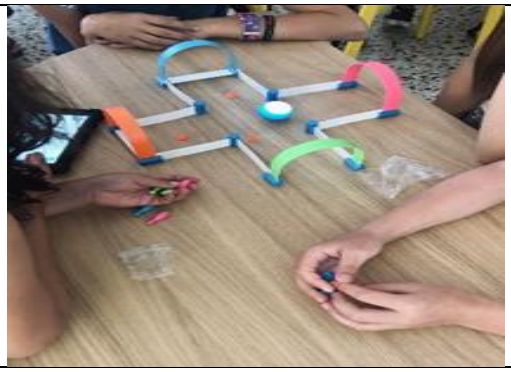



L'approccio alla digitalizzazione di un ETS, soprattutto nel caso dei più piccoli come OdV e APS, deve essere molto graduale e a step successivi. Questo approccio deve valere anche nel caso di Cooperative ed Imprese Sociali che magari passate da poche unità si ritrovano ad avere col tempo grandezza da 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 STEA**M, 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 Edu**[3], 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 effettuando 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**

- 2023

Inizia il progetto "**Viceversa: illuminare e connettere"** della Rete Viceversa, 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. 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://www.rete-viceversa.it/street-art

Effettuato il **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 è utilizzato 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. Le attività si sono svolte nell'anno scolastico 23/24.

https://sites.google.com/liceogbruno.edu.it/scuolacomecasa/home

## 8.2 Attività Educative 2024

- Laboratori artistici

Presso la nuova sede della Porta di Valle si sono tenuti numerosi laboratori artistici sia tradizionali che innovativi, sia per bambini che per adulti.







- Doposcuola Diano Castello

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






Le pause al doposcuola le facciamo all'aperto, ma quando il tempo non lo permette, abbiamo tanti giochi da tavolo. Così siamo pronti per il divertimento anche quando piove. La condivisione nel gioco, il lavoro di squadra e la risoluzione dei conflitti sono stati per noi obiettivi fondamentali e sono anche la base dei nostri laboratori. Il tema dell'anno "il Piccolo Principe".

Oltre al doposcuola si è aperto uno spazio ulteriore durante l'anno scolastico 2024/2025 per seguire i bambini con problematiche (BES/DSA).

- Bando de Mari

Concluso il 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 è utilizzato 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 sono state 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 hanno aiutato i ragazzi del liceo Bruno, scuola secondaria di 2 grado, che hanno esplorato 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 sono stati 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 sono stati effettuati percorsi di inclusione per i ragazzi bes/dsa aiutandoli ad interagire al meglio con le metodologie per poter trasformare le disabilità in abilità. Anno scolastico 2023/24.

https://sites.google.com/liceogbruno.edu.it/scuolacomecasa/home





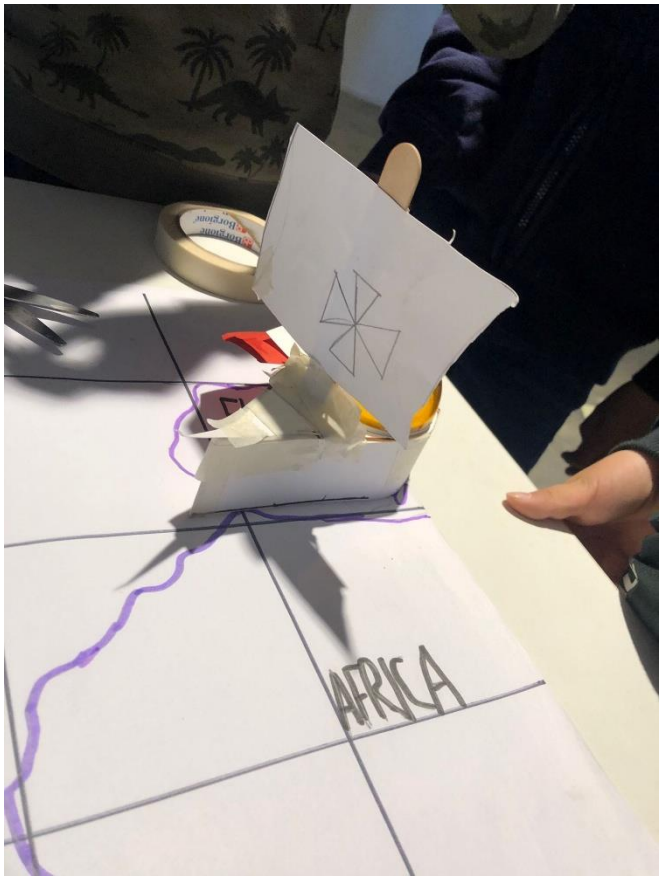





➢ <u>Laboratori nei Musei di Imperia</u>

Grazie alla collaborazione con la Cooperativa Solidarietà e Lavoro abbiamo portato la robotica ed il coding nei Musei di Imperia.









# 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.<br><br>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.<br><br>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.

- 2023

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. 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 grazie al **bando Filse**.

## 9.2 Servizi digitali 2024

- Bando Facilitazione Digitale

Le attività si sono sviluppate, e continuano tutt'ora e vedranno effettuare attività di aiuto alla digitalizzazione di base e supporto alla cittadinanza. Per l'occasione è stata attivata la ATS RT DIGIT LIGURIA per lo sviluppo di una rete di Servizi di Facilitazione Digitale con attivazione di Punti di Facilitazione Digitale sul territorio promosso dalla Regione Liguria. Le attività si sono svolte presso la sede di Imperia e di San Lorenzo. Diverse centinaia di persone hanno usufruito dello sportello per operazione di facilitazione digitale di base.







- Google.org

  Continua il supporto digitale, in questo caso a 5 cooperative, che ha visto supportarle nella digitalizzazione dei processi, nella trasformazione dei siti e social, nell'introduzione all'utilizzo del cloud e dei servizi quali M365 o Google Workspace, oltre all'introduzione delle attività di base relative alla cybersecurity.

- FILSE

  Grazie al bando del Filse "Supporto allo sviluppo di progetti di digitalizzazione nelle micro, piccole e medie imprese" sono state aiutate 2 cooperative ed 1 Impresa sociale nella creazione di nuovi processi digitali, nello sviluppo di nuove attività grazie alla digitalizzazione con la vendita del relativo hw a supporto.

- Formazione

  Sono state svolte diverse centinaia di ore di formazione con corsi relativi all'utilizzo di Excel, alla cybersecurity, alla digitalizzazione di base e all'alfabetizzazione digitale.

# 10. SERVIZI TURISTICI INNOVATIVI (A+B)




A partire dal 2024 la Cooperativa ha assorbito le attività della Cooperativa Pollaio Aperto andandola a sostituire nella gestione dello IAT della Porta di Valle San Lorenzo garantendo continuità operativa grazie ad Erika che è rimasta ad effettuare le attività già svolte precedentemente.

Con la nuova gestione si è voluto mettere l'accento sull'innovazione e digitalizzazione del territorio andando ad affiancare le attività tradizionali e sociali.

Le attività turistiche digitali erano dal 2023 entrate a far parte della gestione di Eureka con i progetti di Viceversa e la gestione dei laboratori innovativi nei Musei a Genova ed Imperia.

Con la nuova sede di San Lorenzo si consolida il capitolo turismo innovativo andando a proporre in una piccola comunità progetti innovativi per creare un incubatore di nuove idee.

## 10.1 Storico attività Turistico innovative

- 2023/2024 Viceversa: illuminare e connettere" della Rete Viceversa

Inizia il progetto "Viceversa: illuminare e connettere" della Rete Viceversa, 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. 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://www.rete-viceversa.it/street-art

## 10.2 Servizi turistici innovativi 2024

- Progetto Viceversa (bando Call tech transfer CTE Genova)

  “Walls Watcher” – una visione senza confini, è il NUOVO progetto di Rete Viceversa, vincitore del bando "Call tech transfer CTE Genova". Osservare con le nuove tecnologie una testimonianza preziosa della storia passata è l’obiettivo del progetto Walls Watcher”, che ha come intento la valorizzazione di Forte Begato, attraverso l’utilizzo di tecnologie innovative come il 5G, i visori per la realtà aumentata, i droni e le telecamere a 360°, anche attraverso la messa in relazione con due prestigiosi musei cittadini, il MUCE a Certosa e il Museo di Archeologia Ligure a Pegli. Il progetto è iniziato nel 2024 e si concluderà nel 2025.

  https://www.rete-viceversa.it/wallswatcher

- Porta di Valle San Lorenzo

  La gestione della IAT della Valle di San Lorenzo, con 5 Comuni coinvolti, San Lorenzo al mare, Cipressa, Civezza, Costarainera e Pietrabruna, ha visto non solo la gestione delle informazioni del turismo estivo, ma la creazione di eventi anche al di fuori della gestione estiva con il coinvolgimento della popolazione locale. Tra le manifestazioni più importanti si ricordano il primo EXPO di Valle, la Manifestazione Vini d’Amare alla sua 14 edizione, oltre a centinaia di eventi durante tutto l’anno. La porta di Valle è stata trasformata durante l’anno presentando una mostra permanente (Gruppo di divulgazione storica Borgomori), un’area per le attività laboratoriali, il punto di informazioni turistiche, il punto digitale facile del progetto di Regione Liguria.






**22 Lunedì**
- San Lorenzo al Mare - Festa Patronale SANTA MARIA MADDALENA, spettacolo pirotecnico sul mare

**23 Martedì**
- Cipressa, Linguelietta - Concerto MUSICA DA CAMERA "Classic for movies" - *Chiesa Fortezza, ore 21.00*
- San Lorenzo al Mare - "Onde di lettura" rassegna letteraria libreria Dante: ospite Ugo Moriano - *Porticciolo comunale, ore 21.00*

**24 Mercoledì**
- San Lorenzo al Mare - Mercatino di arte e az. agricole, *sul mare, sera*

**25 Giovedì**
- San Lorenzo al Mare - BANDIERA BLU - Giornata Mondiale della Prevenzione dell'Annegamento, *salone parrocchiale ore 15.00 e spiaggia ore 17.00*
- San Lorenzo al Mare - Serata divulgativa "Il Santuario Pelagos, cetacei e altri animali", *palco sul mare ore 21.00*
- Costarainera - Rassegna letteraria Aperitivo con l'autrice Francesca Piazza – Libri d'estate - *centro storico ore 18.30*

**26 Venerdì**
- San Lorenzo al Mare - Snorkeling gratuito su prenotazione, *ore 9.30*
- Pietrabruna - FESTA DELLA LAVANDA - Cena all'aperto e serata danzante con "Orchestra Claudio Fiumara"
- San Lorenzo al Mare - Mercatino di arte e artigianato, *sul mare, sera*
- San Lorenzo al Mare - Visita del borgo con Franco Bianchi, *ore 21.00*
- Civezza - "Un quartetto all'Opera" Ensamble Nuove Armonie, *Piazza Marconi ore 21.00*
- San Lorenzo al Mare - SAN LORENZO NIGHT RUN *ore 21.30*
- Cipressa, Torre Gallinaro - "BIRRHARLEY", *dalle h. 19.00*

**27 Sabato**
- Pietrabruna - FESTA DELLA LAVANDA - ore 16.30 distillazione lavanda Cena all'aperto e serata danzante con "Orchestra Slot Machine band", *ore 19.30*
- Costarainera, Parco Novaro - Corso sui fiori di Bach - *ore 9.00-12.00*
- Civezza - "La Liguria in cucina" presentazione con l'autrice Renata Briano, *Forum Ricca ore 18 - ingresso libero*
- San Lorenzo al Mare - presentazione libro e musica di Simone Alessio "Garibaldi", *palco sul mare ore 21.00*
- Cipressa, Torre Gallinaro - "Birrharley", *dalle h. 19.00*

**28 Domenica**
- San Lorenzo al Mare - TEATRO DELL'ALBERO, EROS TRA MITO E LEGGENDA, spettacolo Circolo i Delfini, porto comunale, *ore 21.00*
- Costarainera - MINIOLIMPIADI DELLA VALLE DEL SAN LORENZO, *campo sportivo ore 9.00*
- Civezza - Commedia dialettale, *ore 21,30*
- Cipressa, Torre Gallinaro - "Birrharley",Finale Regionale di Miss Italia 2024, ore *19.00*






# 11. SITUAZIONE ECONOMICO-FINANZIARIA

➢ Ricavi e provenienti

| | **2024** | 2023 | 2022 |
|---|---|---|---|
| Contributi pubblici | 42.095,00 € | 15.364,00 € | 26.133,00 € |
| Contributi privati | 0,00 € | 1.500,00 € | 0,00 € |
| Ricavi da Enti Pubblici per gestione servizi sociali, socio-sanitari e socio-educativi | 0,00 € | 0,00 € | 0,00 € |
| Ricavi da altri | 230,00 € | 0,00 € | 0,00 € |
| 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 | 108.503,00 € | 67.819,00€ | 50.869,00 € |
| 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:

| | **2024** | 2023 | 2022 |
|---|---|---|---|
| Capitale sociale | 1.600,00€ | 1.575,00 € | 2.900,00 € |
| Totale riserve | 22.252,00€ | 19.667,00 € | 744,00 € |
| Utile/perdita dell'esercizio | 5.375,00€ | 2.665,00€ | 19.509,00 € |
| Totale Patrimonio netto | 29.227,00€ | 23.909,00€ | 23.154,00 € |

➢ Conto economico:

| Conto economico: | **2024** | 2023 | 2022 |
|---|---|---|---|
| Risultato Netto di Esercizio | 5.375,00€ | 2.665,00€ | 19.509,00 € |
| Eventuali ristorni a Conto Economico | 0,00 € | 0,00 € | 0,00 € |
| Valore del risultato di gestione (A-B bil. CEE) | 6.338,00 | 4.648,00 | 22.007,00 € |

➢ Composizione Capitale Sociale:

| | **2024** | **2023** | **2022** |
|---|---|---|---|
| capitale versato da soci cooperatori lavoratori | 1.600,00€ | 1.575,00 € | 2.900,00 € |

➢ Valore della produzione

| | **2024** | 2023 | 2022 |
|---|---|---|---|
| Valore della produzione (Voce Totale A. del conto economico bilancio CEE) | 150.828,00€ | 111.721,00€ | 77.503,00 € |

➢ Costo del lavoro

| | **2024** | 2023 | 2022 |
|---|---|---|---|
| Costo del lavoro (Totale voce B.9 Conto Economico Bilancio CEE) | 71.588,00 | 59.561,00€ | 17.344,00 € |
| Costo del lavoro (compreso nella voce B.7 Conto Economico Bilancio CE) | 0,00 € | 0,00 € | 0,00 € |
| Peso su totale valore di produzione | 47,46 % | 53,31 % | 22,38 % |

- 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

# 12. IMPATTO GENERATO

## 12.1 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.**

## 12.2 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 diseguaglianze**: 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.
- ✓ **Città e comunità sostenibili**: nella gestione della IAT di San Lorenzo cerchiamo un impatto del turismo sostenibile, stiamo studiando diversi progetti sostenibili per rendere la Valle sostenibile.

➢ 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.

## 12.3 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, la città del futuro | IC Albenga e Laigueglia | 53 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) | 8Kw |
| Gas/metano: emissione C02 annua | - |
| Carburante | 423 litri diesel |
| Acqua: consumo d'acqua annuo | 47 litri |
| Rifiuti speciali prodotti | - |
| Carta | 11 risme A4, 2 risme A3, 3 rotoli A1 |
| Plastica: Kg Plastica/imballaggi utilizzati | Riciclo di bottiglie di plastica per laboratori |

## 12.4 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, attività negli educamp

- Riferimento geografico

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

## 12.5 Impatto numerico

| Tipologia | N. | N. Utenti | N. Ragazze | N. Disabili | Attività |
|---|---|---|---|---|---|
| Scuole | 4 | 98 | 47 | 2 | Laboratori socio educativi |
| Comuni | 2 | 88 | 38 | 3 | Laboratori socio educativi |
| Famiglie | | 113 | 23 | 4 | Laboratori socio educativi |
| Musei | 4 | 501 | 188 | 15 | Laboratori socio educativi |
| Turismo | 1 | 480 | - | - | Turismo (utenti IAT) |
| Sportello digitale | 2 | 313 | - | - | Digitalizzazione |
| Cooperative | 7 | 418 | - | - | Digitalizzazione |
| Impresa sociale | 1 | 11 | - | - | Digitalizzazione |
| | **21** | **2022** | 296 | 24 | |

## 12.6 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 | - |
| 2024 | Google.org | No | 38.000,00€ | Servizi Dig | Consorzio C.D. |
| 2024 | FILSE – Supporto allo sviluppo | No | 13.980,00€ | Azienda | - |
| 2024 | CTE - Forti | Si | 9.300,00€ | Turismo | Rete Viceversa |
| | | | **317.882,04 €** | | |

# 13. 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 delle 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

# 14. SVILUPPI

Nel corso del 2024 si sono sviluppati progetti che si consolideranno ulteriormente nel tempo.

In campo educativo si stanno concretizzando molti laboratori nelle scuole .

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.

# 15. MONITORAGGIO SVOLTO DALL'ORGANO DI CONTROLLO

Modalità di effettuazione degli esiti

Non Applicabile

Nota per le COOPERATIVE SOCIALI:

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).

# 16. 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 | 10 |
| Fatturato | 149.574,00€ |
| Obiettivi | ✓ **Combattare il digital divide (terzo settore)**: Sensibilizzazione delle attività no profit attraverso fornitura di servizi utili innovativi e sviluppo delle competenze digitali<br>✓ **Combattare il digital divide (cittadini)**: Sensibilizzazione digitale alle famiglie attraverso attività di sviluppo delle competenze digitali |
| Attività | Attività relative a ETS<br>✓ **Trasformazione digitale** degli ETS sfruttando i servizi gratuiti o fortemente scontati grazie a Techsoup<br>✓ Passaggio all'utilizzo delle **piattaforme cloud** (tecnologia 4.0)<br>✓ Approccio sistemico alla gestione dati con **digitalizzazione dei processi** per semplificare le attività<br>✓ Conformità al **GDPR**<br>✓ Attivazione di un **framework di cybersecurity** adatto all'ETS<br>✓ **Formazione**<br>Attività specifiche relative alla comunità<br>✓ **laboratori, corsi, workshop**, **seminari** sulle tematiche del digitale partendo dai bambini, passando ai ragazzi e adulti sino agli anziani<br>✓ mezzi digitali **(coding, robotica, stampa 3d)** comunicativi<br>✓ approfondimento tematiche legate **all'agenda 2030**<br>✓ **turismo sostenibile** e **valorizzazione del territorio** |
| Target | Enti non profit, Cittadinanza, Scuole, Comuni, Cooperative, Musei |
| Impatto | 2022 utenti partecipanti |
| Riferimenti e contatti | Marco Ravetta<br>cell. 3703408077<br>mravetta@eurekasocial.it<br>eureka.coop@pec.confcooperative.it |
| Web | www.eurekasocial.it<br>Facebook<br>Instagram |

**Si ringrazia per aver reso possibile le attività**

Alice F.

Daniela

Debora

Erika

Federico

Federica

Francesco

Graziella

Laura

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 le nostre attività

Eureka Società Cooperativa Sociale -Bilancio Sociale 2024

“Copia su supporto informatico conforme all’originale documento su supporto cartaceo, ai sensi degli articolo 38 e 47 del DPR 445/2000 che si trasmette ad uso Registro Imprese”

“Il sottoscritto rag. Bianco Alberto iscritto all’Ordine dei dottori Commercialisti ed Esperti Contabili di Savona al numero 520/A dichiara che il documento informatico in formato pdf/A contenente il bilancio sociale 2024 è conforme al documento conservato presso la società cooperativa”