

Progetto “Mettersi in Gioco”

Report sui principali benchmark e sulle best practices

Antonio Garofalo – Massimiliano Agovino – Massimiliano Cerciello –

Aniello Ferraro – Katia Marchesano

Dipartimento di Studi Economici e Giuridici

Università degli Studi di Napoli “Parthenope”

Di seguito verranno analizzati diversi progetti per il sociale già avviati in altre città italiane che rappresenteranno i potenziali *case studies* e potenziali *benchmark* del nostro progetto. Tra questi, date le caratteristiche socio-economiche della città di Avellino, verranno individuati i progetti che maggiormente si adattano al contesto avellinese e che detteranno le *best practices* da perseguire nella realizzazione del progetto “Mettersi in Gioco”.

Individuazione e descrizione delle *best practices*

I criteri di scelta

In questa sezione sono presentate le buone pratiche promosse e realizzate da Enti nazionali o di altri Paesi europei attraverso l’implementazione di iniziative di inclusione sociale e innovazione sociale. L’obiettivo è quello di fornire un documento sulle *best practices* e sui principali *benchmark* in grado di offrire spunti di riflessione utili e nuovi suggerimenti per arricchire e migliorare le prestazioni che si intendono realizzare nell’ambito del progetto “Mettersi in gioco”. L’obiettivo del progetto è quello di promuovere e sostenere lo sviluppo di progetti di innovazione sociale al fine di favorire una partecipazione attiva alla vita e allo sviluppo della realtà urbana di Avellino. In particolare, promuovere ed avviare dei percorsi

ludici, educativi, formativi e lavorativi, in cui i soggetti fuori dai circuiti lavorativi possano mettersi alla prova, sperimentare, relazionarsi con gli altri per valutare, validare e riscoprire le proprie abilità e capacità. Il progetto si riferisce ai seguenti *gruppi target*: 1) minori adolescenti con disturbi dello spettro autistico; 2) giovani con una bassa soglia di scolarizzazione per abbandono precoce del percorso scolastico e giovani con diversità motoria e psichica; 3) NEET; 4) donne separate in difficoltà economiche o ospitate in case protette, vittime di violenza. Il progetto si propone di attivare un generale (RI)Mettersi in Gioco della città e dei cittadini per accrescere nuovi sensi di appartenenza attraverso un approccio attivo (partecipativo) allo sviluppo della città e l'individuazione di forme innovative di partecipazione pubblico-privato in grado di favorire nuove forme di inclusione sociale e lavorative delle fasce più deboli della popolazione.

Il metodo adottato per l'individuazione di tali *best practices* ha previsto una fase di *back office* in cui sono stati esaminati numerosi cataloghi di buone pratiche (progetti finanziati) di azioni di innovazione sociale per l'inclusione sociale realizzati o in fase di realizzazione (ad esempio

http://www.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2018/06/Esempio_Booklet-

[Inlcusion_ANG_.pdf](#)

; <https://www.fasi.biz/it/notizie/novita/12878-european-social->

<innovation-competition-6-progetti-italiani-in-semifinale.html>

; <https://www.materahub.com/progetti-innovativi-inclusione/>). A tal riguardo sono stati

selezionati sette progetti sulla base dei seguenti *requisiti-criteri*:

- premi (nazionali o internazionali) per miglior progetto;
- innovatività rispetto alle pratiche di risposta preesistenti;

- numerosità di risposte ai bisogni di un ampio spettro di target group contemplati;
- per *outcomes* raggiunti (in termini di creazione di nuova occupazione, di nascita di nuove imprese e di rivitalizzazione socio-economica dei quartieri della città).

I progetti analizzati rivestono carattere sperimentale e stimolano l'attenzione verso il concetto di attuazione pratica dell'innovazione sociale. Tali progetti sperimentali possono essere considerati come modelli di risposta ai bisogni compatibili con quelli emergenti nel contesto territoriale del comune di Avellino, di cui si è discusso precedentemente. Questi ultimi rappresenteranno, almeno per le idee progettuali sottese, dei validi *benchmark* di riferimento, dettando le *best practices* da seguire nelle varie fasi progettuali di “Mettersi in Gioco”.

Di seguito vengono descritti i case studies e individuati e messi in evidenza gli obiettivi, gli strumenti e gli outcomes raggiunti per i progetti conclusi.

Case studies

1. Caso studio della Città di Milano

Il contesto urbano:

Recenti analisi commissionate dall'Amministrazione comunale sulla situazione socio-economica della città hanno messo in evidenza - in un quadro di crescita complessiva - fenomeni di progressivo aumento delle disuguaglianze tipici delle economie trainate dal terziario ad alta intensità di conoscenza:

- crescente “polarizzazione” ovvero tendenza alla concentrazione della ricchezza e aumento del divario tra popolazione meno abbiente e popolazione agiata;

- aumento dei posti di lavoro a bassa o nulla qualificazione per lo svolgimento di attività precarie e/o scarsamente retribuite;
- perdita di posti di lavoro per persone in possesso di titoli di studio “deboli”, con particolare riferimento a operai e artigiani a medio bassa qualificazione;
- rischi di impoverimento della classe media, aumento dei *NEET* (giovani che non studiano e non lavorano) e dei “*working poors*” (persone impegnate in lavori saltuari con livelli di reddito al di sotto della soglia di povertà);
- concentrazione delle criticità sociali, economiche ed educative in determinate aree periferiche della città (abbandono scolastico, disoccupazione, inattività giovanile, elevata presenza di popolazione straniera etc.).

Il progetto “*Milano per l’innovazione sociale*”:

Il Comune di Milano ha sviluppato negli ultimi anni una significativa esperienza nel settore dell’innovazione sociale, dotandosi di strumenti programmatici ed operativi per dare risposta, anche attraverso *partnership* pubblico-privato, ai bisogni sociali emergenti della comunità urbana, sopra riportati. In particolare, la Direzione Economia Urbana e Lavoro del comune di Milano ha messo in campo una serie di iniziative basate sul binomio innovazione-inclusione sociale rivolte, direttamente o indirettamente, ai segmenti più fragili della popolazione e/o ai quartieri più problematici della città. Tra gli obiettivi del progetto ne sono stati selezionati alcuni di rilievo per il nostro progetto:

- **riqualificazione** di edifici e spazi dismessi di proprietà comunale riconvertiti in spazi per l’innovazione sociale, la formazione e la manifattura digitale 4.0;

- **attività di sostegno**, incubazione e accelerazione di startup innovative ad alto impatto sociale;
- **erogazione di incentivi all'innovazione** in quartieri periferici attraverso la sperimentazione di finanziamenti premiali a risultato (o pay by results);
- **concessione di finanziamenti per la nascita e l'insediamento di imprese** di prossimità con l'obiettivo di rivitalizzare il contesto economico e sociale delle periferie;
- **creazione di una rete di laboratori di fabbricazione digitale** (*fablab e makerspace*), con lo scopo di promuovere un accesso generalizzato alle tecnologie 4.0, diffondere competenze di innovazione, promuovere l'imprenditorialità e creare occupazione in ambito manifatturiero e artigianale, con particolare riferimento al reinserimento di giovani disoccupati, inoccupati e NEET.

Outcomes:

Questi obiettivi tradotti in interventi hanno portato a risultati significativi in termini di creazione di nuove imprese, tasso di sopravvivenza delle imprese finanziate e posti di lavoro creati, ottenendo importanti riconoscimenti a livello nazionale e internazionale. In particolare, gli interventi di innovazione inclusiva nel campo dell'artigianato e della manifattura urbana (formazione, inclusione lavorativa, sostegno alla micro e piccola imprenditorialità) possono costituire un importante strumento per dare risposta ai bisogni sociali emergenti della comunità urbana. Inoltre, dal confronto con altre città del mondo e dallo studio delle migliori pratiche internazionali, è emerso come il ritorno della manifattura nelle aree urbane e la

rinascita dell'artigianato - abilitati dall'impiego di nuove tecnologie di fabbricazione digitale 4.0 e supportati da adeguate politiche pubbliche - portino alla nascita o alla crescita di piccole e medie imprese capaci di rivitalizzare il tessuto urbano delle periferie e alla creazione di posti di lavoro "di buona qualità" in termini di stabilità, retribuzione, accessibilità anche a persone fuoriuscite dal mercato del lavoro e/o in possesso di titoli di studio a bassa qualificazione.

BEST PRACTICE: Esempio di buona pratica per l'utilizzo di elementi di innovatività indirizzati a dare risposte ai bisogni di fasce deboli della popolazione e per i buoni risultati raggiunti, oltre che per i riconoscimenti (premi) nazionali e internazionali ricevuti.

2. Il progetto "Stand By Me"

Stand By Me è un progetto internazionale avviato dalla Città Metropolitana di Milano, grazie a un co-finanziamento del Programma Europeo "Diritti, Uguaglianza e Cittadinanza", per il sostegno di ragazze e ragazzi in uscita da percorsi di protezione e accoglienza nelle aree di Milano (Italia), Nicosia (Cipro), Brasov (Romania) e Göteborg (Svezia). Obiettivo di *Stand by Me* è quello di migliorare l'efficacia delle politiche e degli interventi rivolti a ragazzi e ragazze in fase di dimissione da un collocamento comunitario o da una famiglia affidataria e che al compimento della maggiore età vivono fuori dalla famiglia di origine sulla base di un provvedimento dell'autorità giudiziaria

Il partenariato a partire dal 2018 ha messo in campo azioni di ricerca, consultazione, empowerment, formazione e sensibilizzazione sui temi del *care-leaving*, dell'autonomia e dei legami. *Stand by Me* ha costruito percorsi di sviluppo ed empowerment in 4 paesi europei, Italia, Romania, Cipro e Svezia.

Il progetto si è articolato in due fasi:

Nella prima fase del percorso sono stati consultati oltre 60 policy maker nell'ambito delle politiche per l'infanzia e per i giovani, oltre 90 operatori e operatrici del settore e oltre 80 ragazze e ragazzi tra i 14 e i 26 anni che hanno vissuto o stanno ancora vivendo esperienze di *alternative care*. Il gruppo di lavoro si è interrogato sull'efficacia delle prassi di accompagnamento e sulla loro capacità di generare benessere e autonomia, mettendo in luce aspetti di forza e di debolezza dei sistemi locali.

Nella seconda metà del 2019 il progetto si è sviluppato secondo tre direttrici: l'offerta di percorsi di formazione rivolti a professionisti e professioniste del settore; il lavoro con i policy-maker territoriali per il rinforzo delle politiche e dei servizi rivolti ai *care leavers* a partire dall'esplicitazione di direttrici di lavoro prioritarie; un'azione costante di sensibilizzazione rivolta a giovani e adulti, che ha utilizzato una piattaforma di gioco costruita con i giovani e gli adulti consultati durante le azioni di progetto.

Outcomes attesi:

Attraverso la costruzione partecipata di strumenti e metodi di lavoro, il progetto migliorerebbe l'efficacia e l'efficienza delle procedure di accompagnamento dei ragazzi e delle ragazze

verso l'autonomia, coinvolgendoli/le nel processo di ideazione e attuazione dei meccanismi da adottare.

BEST PRACTICE: Attraverso la costruzione partecipata di strumenti e metodi di lavoro, il progetto migliora l'efficacia e l'efficienza delle procedure di accompagnamento dei ragazzi e delle ragazze verso l'autonomia.

3. Caso studio della Città di Torino

Progetto *Homes4All*. A Torino il diritto all'abitazione si innova

Homes4All è un progetto di finanza di impatto, per affrontare l'emergenza abitativa a Torino promosso dalla Città di Torino insieme a Brainscapital, Homers, Acmos e Camera di Commercio di Torino. L'idea progettuale sperimentale verte sul sub-tema dell'accessibilità alla casa (*affordable housing*), ponendo al centro il cittadino e i suoi bisogni sociali, così da affrontare in modo più efficace la complessità e le interrelazioni delle sfide urbane poste dai gruppi più svantaggiati o vulnerabili.

Il progetto prevede quattro obiettivi che possono essere sintetizzati nel seguente modo:

Raccogliere risorse da privati interessati ad investire nell'immobiliare e a generare impatto sociale; *Acquisire* per sé o per terzi, singole unità o interi immobili a basso costo, in asta o a trattativa diretta di cui mantiene la gestione; *Riqualificare*, mettere a norma e gestire gli appartamenti e gli immobili che verranno acquisiti; *Accompagnare* gli inquilini con un programma su misura di sostegno, inserimento e formazione, in collaborazione con i servizi sociali e il Terzo Settore.

Di fatto, attraverso la collaborazione della Città con enti privati profit e no profit come la Camera di Commercio di Torino, Compagnia di San Paolo, Homers srl, Brainscapital srl, *Homes4All* si occuperà di: recuperare l'invenduto, individuare le proprietà libere o occupate che potrebbero provenire da procedure giudiziarie o donazioni *ad hoc*, fare da garante e punto di riferimento e creare così condizioni di fiducia che permettano di recuperare più alloggi possibili dai privati per metterli a disposizione dei cittadini. Il progetto si concentra inoltre sulla promozione di meccanismi partecipativi, collaborativi e inclusivi di abitazione che trova nell'ecosistema di Torino Social Impact (la piattaforma che riunisce più di ottanta soggetti che si occupano a vario titolo di innovazione sociale e economia d'impatto sul territorio) il contesto ottimale di sviluppo.

È stata costituita una Newco con l'obiettivo di attrarre capitali e di stipulare convenzioni con le banche per consentire alle persone, che non possono pagarsi il mutuo, di sdebitarsi e non diventare morosi. L'obiettivo principale, dichiarato, è quello di creare una sorta di gruppo di investitori, che comprino e mettano a disposizione nuovi immobili per contrastare l'emergenza abitativa. D'altra parte, gli sfratti a Torino sono in aumento: nel 2018 ne sono stati eseguiti 2.264, uno ogni 241 famiglie, contro la media nazionale di 1 ogni 419. Il primo finanziamento di 150.000 euro permetterà di mettere a disposizione 50 nuove case.

BEST PRACTICE: Esempio di buona pratica per la tipologia di aiuto rivolto alle categorie di individui in condizioni di grave deprivazione materiale attraverso il recupero di alloggi. Di rilievo per tutte le categorie a cui è rivolto il nostro progetto e in

particolare per la categoria donne separate in difficoltà economiche o ospitate in case protette, vittime di violenza. Tali investimenti rappresentano certamente un esempio di buona pratica quale utile punto di partenza per la ri-appropriazione di una indipendenza sia materiale (economica) sia immateriale (psicologica).

4. Caso studio della Città di Novara

Progetto “Mai troppo tardi”

Il progetto ha l'obiettivo di estendere pratiche innovative che consentano di unire le esigenze di due fasce di popolazione: da una parte i giovani disoccupati, dall'altra gli anziani con difficoltà di accesso ai servizi. Nello specifico, il progetto prevede la realizzazione di una piattaforma (ossia un luogo da individuare anche per valenza simbolica e sociale) di scambio intergenerazionale. Qui, i giovani forniranno agli anziani competenze digitali finalizzate ad aumentare l'accesso a molti servizi pubblici. Il percorso si concentrerà su servizi sanitari e bancari, con estensione ad altri servizi quali: apprendimento a distanza per corsi universitari rivolti alla terza età, assistenza domiciliare e consegne a domicilio di beni alimentari. Dall'altra parte, gli anziani trasferiranno ai ragazzi la propria esperienza da professionisti o imprenditori, fornendo assistenza ai giovani che vogliano intraprendere lavori simili a quelli che gli anziani svolgevano prima della pensione. Mai troppo tardi si propone di integrare le esigenze dei giovani con quelle degli anziani trovando un punto di incontro da cui possano trarre beneficio entrambe le generazioni.

BEST PRACTICE: Esempio di buona pratica per la tipologia di conciliazione di esigenze diverse, ovvero un doppio binomio: le esigenze di un gruppo di individui

(giovani disoccupati) diventano risorse per un altro gruppo di individui (anziani con difficoltà di accesso ai servizi) e viceversa.

5. Caso studio della Città di Lecce

Progetto “*Officine Mezzogiorno*”

Il progetto proposto dal comune di Lecce mira alla costruzione di un Hub di connessione, nato dalla riqualificazione di una vecchia auto officina di Ferrovie Sud Est, in collaborazione con The Qube. Un progetto che punta a creare un ulteriore nodo capace di connettere il territorio salentino con Roma, Torino e Milano. Il progetto non si limita alla realizzazione del solo hub di connessione ma prevede una strutturale riqualifica dell'intero quartiere che sorge nei pressi della stazione di Lecce.

Il progetto è rivolto a cooperative sociali, PMI innovative e start up ad impatto sociale, imprenditori sociali, associazioni e realtà del Terzo settore.

L'obiettivo è sostenere l'emersione e la valorizzazione di nuove economie civiche nel Sud Italia, creando un luogo di inclusione di conoscenze, competenze e formazione che possa intercettare i flussi di innovazione nazionali e internazionali. Uno spazio in cui verranno attivate azioni quali: percorsi di formazione e di accompagnamento all'imprenditorialità, in cui poter ospitare eventi e iniziative legate al mondo della manifattura digitale e dell'innovazione sociale. Un luogo di inclusione di conoscenze, competenze e formazione per cogliere la sfida dell'esodo dei giovani e degli adulti che si allontanano dalla propria terra d'origine. Tale progetto intende perseguire un processo di riqualificazione urbana che darà vita a un nuovo spazio sostenibile e verde (con un giardino di 2.000 metri quadri).

Outputs attesi:

Il progetto creerà una nuova piattaforma virtuale e fisica che sarà connessa con la rete degli hub già presenti in tutto il territorio, con la collaborazione di aziende private ed enti pubblici: un sistema virtuoso di relazioni interdipendenti tra organizzazioni pubbliche e private per la creazione collaborativa di impatti sociali

Outcomes attesi:

- Processi di empowerment individuale (professionale e civica), orientati principalmente “alla persona” intesa come cittadino e professionista, che verranno sviluppati mediante attività mirate a specifici target previamente individuati;
- Processi di *empowerment* organizzativo e di comunità, destinati ad organizzazioni tradizionali ed emergenti rispetto all’intera comunità territoriale;
- Rigenerazione di uno spazio, nuovo luogo fisico e virtuale, in cui potersi prendere cura della connessione tra elementi ambientali, economici e individuali;
- Sviluppo delle competenze sociali per gli aspiranti imprenditori e promozione di un sentimento di appartenenza alla comunità.

BEST PRACTICE: Esempio di buona pratica per le attività di formazione, accompagnamento all’imprenditorialità e socialità attuate mediante il recupero e la riconversione di strutture preesistenti nel rispetto della sostenibilità ambientale, sociale ed economica e arricchite dall’utilizzo di nuovi strumenti di tecnologie digitali.

6. Caso studio di un Partenariato Italia (Fermo), Romania, Danimarca

Progetto “European network of social economy initiatives for adults with disabilities-NO LIMIT”

La partnership “NO LIMIT” si è svolta a livello europeo e ha visto la collaborazione di *partner* provenienti da Romania, Danimarca e Italia, ovvero: Det Europæiske Hus (DK), Associazione di Promozione Sociale "Il Tarassaco" (IT), Asociația pentru Dezvoltare și Promovare Socio-Economică Catalactica (RO).

Le azioni del partenariato sono state rivolte a un gruppo di 36 adulti con disabilità con *skills* e abilità nel campo delle arti, dei mestieri e di altri servizi che, però, non sono riuscite a sfruttarle per il raggiungimento di una propria autonomia economica e sociale.

Le attività:

La *partnership* ha creato una rete di ONG e ha sviluppato le loro capacità, l'imprenditorialità e le competenze ITC. Tali attività hanno portato all'avvio di attività generatrici di reddito per il gruppo *target*.

Outputs:

- Analisi dei bisogni basata su selezione, attività, risultati e programmi di formazione;
- Selezione di 12 partecipanti con disabilità per ciascun Paese partner, per un totale di 36 individui partecipanti;
- Realizzare di un sito web del progetto, della pagina Facebook e di un negozio online;
- La costituzione di ONG "NO LIMIT" da parte di ogni Paese;

- Mostre di prodotti realizzati dal *target group* e corsi di formazione nelle aree di: amministrazione di ONG, sito web, negozio online e competenze nell'economia sociale;
- Conferenze;
- Valutazione e diffusione del progetto.

Outcomes:

- Promozione dell'equità e dell'inclusione degli adulti svantaggiati creando una rete di ONG per 36 adulti con disabilità al fine di sviluppare attività di economia sociale;
- Promozione dell'imprenditorialità per 36 adulti con disabilità e lo sviluppo della cittadinanza attiva;
- Aumento della percentuale di adulti con disabilità coinvolti nel mercato del lavoro integrando i 36 adulti con disabilità nelle strutture di 3 nuove ONG per lo sviluppo sostenibile;
- Creazione di strumenti di *marketing* per i prodotti realizzati dai partecipanti per il libero mercato europeo;
- Miglioramento delle competenze ICT, al fine di permettere la gestione di un proprio sito *web*, un negozio *online* per promuovere la propria attività;
- Creazione di quattro curricula per la formazione di 36 partecipanti nei settori della gestione delle ONG, negozio online gestione, gestione di siti web, competenze e capacità dell'economia sociale;
- Sviluppo istituzionale delle cinque organizzazioni *partner* mediante la partecipazione e il coinvolgimento del personale nella progettazione, sviluppo e realizzazione del progetto.

- per i 36 adulti con disabilità: sviluppo di abilità e capacità di comunicazione in inglese, capacità di networking e collaborazione con gli altri, comunicazione e lavoro di squadra, aumento dell'autostima, sviluppo personale e stimolo del desiderio di coinvolgimento e sviluppo di un senso positivo di essere europeo.
- Per il personale delle organizzazioni partner: sviluppo di competenze e capacità di gestione dei progetti, creatività, che possono generare nuove applicazioni di progetto in vari programmi europei.

Impatto realizzato:

Integrazione economica e sociale dei 36 adulti con disabilità partecipanti.

BEST PRACTICE: Esempio di buona pratica per le modalità di potenziamento delle competenze e abilità preesistenti e sviluppo di competenze nel campo delle nuove tecnologie per individui con disabilità.

7. Caso studio di un Partenariato Italia (Palermo), Belgio, Regno Unito, Bulgaria e Lussemburgo

Progetto “**Visual Impairment Social Inclusion ON (V.I.S.I.ON)**”

V.I.S.I.ON è ideato per aiutare i bambini ipovedenti a sviluppare un maggiore senso di fiducia connesso alle abilità fisiche e vocali espressive al fine di utilizzare questa maggiore sicurezza di sé nella loro vita quotidiana.

Le persone ipovedenti possono facilmente isolarsi dalla loro comunità perché presentano un basso senso di sicurezza in sé stesse e questo le fa sentire inadeguate in ogni contesto. Ciò riflette e influisce sulla loro vita quotidiana perché generalmente trovano più difficile frequentare la scuola, trovare un lavoro o prendere parte alle attività quotidiane della comunità. Il progetto promuove l'inclusione di questa fascia della popolazione attraverso l'acquisizione di una maggiore sicurezza in sé stessi.

In particolare, il progetto si è concentrato sulla creazione di un metodo per “insegnare la consapevolezza di sé, la fiducia e la coscienza dello spazio intorno” a bambini e ragazzi ipovedenti attraverso gli strumenti del teatro.

Le organizzazioni coinvolte sono 8 *partner* provenienti da 5 Paesi: Nadezhda za vsichki (BG), I BOHEMIENS SRLS (IT), Sredno Obshtoobrazovatelno Uchilishte "Lui Brail" (BG) , INITIATIVES POUR UNE FORMATION EFFICACE ASBL INFOREF (BE), Music'Arte (IT), UCAN Productions (UK) , Comitato estero Società Dante Alighieri in Lussemburgo, a.s.b.l., Association sans but lucratif (LU) dimostrano una serie di competenze, estremamente vantaggiose per il complesso sforzo nell'ambito del progetto VISION. Il coordinatore di BG - FDCBPCS ha anni di esperienza con progetti socialmente responsabili (nel campo dell'apprendimento culturale e tra pari), implementati all'interno di consorzi internazionali.

I principali outputs:

Il progetto ha sviluppato un metodo di formazione, costituito da linee guida per la consapevolezza visiva per i facilitatori di laboratori teatrali e un'abbondanza di esercizi, che

possono essere utilizzati allo scopo di sviluppare la fiducia connessa alle abilità fisiche e vocali delle persone ipovedenti. Circa 50 bambini provenienti da Bulgaria, Italia e Regno Unito sono stati i beneficiari del progetto e hanno partecipato alla verifica del suo approccio.

BEST PRACTICE: Esempio di buona pratica per le attività teatrali poste in essere per bambini ipovedenti al fine favorire l'inclusione e l'integrazione sociale attraverso un percorso di potenziamento della fiducia in sé stessi.

Bibliografia

Agovino, M., Garofalo, A., & Cerciello, M. (2019). Do local institutions affect labour market participation? The Italian case. *The BE Journal of Economic Analysis & Policy*, 19(2).

Chevalier, A., & Viitanen, T. K. (2002). The causality between female labour force participation and the availability of childcare. *Applied economics letters*, 9(14), 915-918.

Givord, P., & Marbot, C. (2015). Does the cost of child care affect female labor market participation? An evaluation of a French reform of childcare subsidies. *Labour Economics*, 36, 99-111.

Henderson, D. J., Houtenville, A., & Wang, L. (2017). The distribution of returns to education for people with disabilities. *Journal of Labor Research*, 38(3), 261-282.

ISTAT (2019). L'inclusione scolastica: accessibilità, qualità dell'offerta e caratteristiche degli alunni con sostegno, anno scolastico 2017-2018. Report Istat, disponibile all'indirizzo: https://www.istat.it/it/files/2019/01/Alunni-con-sostegno-as-2017_18.pdf

Lamichhane, K., & Okubo, T. (2014). The nexus between disability, education, and employment: Evidence from Nepal. *Oxford Development Studies*, 42(3), 439-453.

Slee, R. (2013). How do we make inclusive education happen when exclusion is a political predisposition?. *International Journal of Inclusive Education*, 17(8), 895-907.

Tamm, M. (2019). Fathers' parental leave-taking, childcare involvement and labor market participation. *Labour Economics*, 59, 184-197.

Sitografia dei Progetti:

Progetto “**European network of social economy initiatives for adults with disabilities-NO LIMIT**”

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2014-1-RO01-KA204-002910>

Progetto “**Homes4All. A Torino il diritto all'abitazione si innova**”

<https://www.torinosocialimpact.it/attivita/homes4all/>

Progetto “**Mai troppo tardi**” <https://www.comune.novara.it/it/articolo/mai-troppo-tardi/27856>

Progetto “**Milano per l'innovazione sociale**”

<http://economiaelavoro.comune.milano.it/progetti/tag/fondo-innovazione-sociale>

Progetto “**Officine Mezzogiorno**” <https://italiacamp.com/it/call/insieme/officine-mezzogiorno/>

Progetto “**Stand By Me**” <https://www.codiciricerche.it/it/progetti/stand-by-me/>

Progetto “**Visual Impairment Social Inclusion ON (V.I.S.I.ON)**”

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2014-1-BG01-KA201-001555>