

E-DEMOCRACY: L'ESPERIENZA DEL CONSIGLIO REGIONALE DEL VENETO

Introduzione

Ufficialmente si comincia a parlare di e-democracy in Veneto dal 2004, ma la penetrazione delle nuove tecnologie della comunicazione ed il loro impatto all'interno dello "spazio pubblico" regionale esteso data qualche tempo prima.

Nell'illustrare l'esperienza di Terzo Veneto ed affrontarne un primo bilancio critico è opportuno tener presente che anche nel nostro caso l'analisi e la valutazione delle sue caratteristiche vanno affrontate sulla base di una lettura della fenomenologia della trasformazione digitale della Pubblica amministrazione italiana e dei paesi occidentali.

Ciò consente di comprendere meglio il carattere innovativo, ma anche i limiti e la peculiarità del "caso veneto", osservando gli aspetti positivi e le differenze, ciò che induce ad essere soddisfatti così come i limiti e le incongruenze.

Non è questo breve "racconto" l'occasione per un sistematico approfondimento tematico; inoltre i riscontri della una ricerca storica e scientifica sull'impatto dell'Information Communication Technology sulle Istituzioni democratiche, in particolare quelle locali, sono ancora parziali.

Ma è indubitabile che è avviato un processo irreversibile di cambiamento nella sfera pubblica, sia sotto il profilo della gestione dei processi amministrativi (e-government), che nei modelli di partecipazione dei cittadini (e-democracy), risultante dall'azione di pionieri e

sperimentatori ed anche dall'adozione di programmi europei (leggi Strategia di Lisbona e Politica di Comunicazione) che hanno dato una spinta decisiva per rivitalizzare la struttura e le istituzioni pubbliche con iniezioni di democrazia elettronica.

Va infatti sottolineato che un'autentica svolta verso il futuro è stata elaborata e lanciata con la Strategia di Lisbona del 2000 che, all'interno dell'obiettivo macro di "far diventare l'Europa l'economia più avanzata del mondo", ha indicato la necessità di applicare le nuove tecnologie digitali ed informatiche anche al governo delle procedure democratiche ed alla gestione degli apparati della Pubblica amministrazione al fine di affrontare con maggiore concretezza ed efficacia, rispetto al passato, la questione sempre più evidente e cruciale del "deficit democratico", inteso come scarsi interesse e partecipazione alla vita delle Istituzioni, a partire da quelle europee.

Il rapporto tra ICT e nuova partecipazione dei cittadini alla vita democratica, ovvero l'uso delle tecnologie della comunicazione per rialimentare una cittadinanza attiva, rappresenta pertanto un fenomeno recente nel panorama nazionale e regionale e la sua rilevanza è stata registrata nell'agenda politica soprattutto nell'ultimo lustro.

1. Il nuovo contesto favorevole.

Si è pertanto determinato un nuovo contesto favorevole per canalizzare positivamente e far convergere due fenomeni in crescita:

1) da un lato le iniziative presenti in diverse istituzioni territoriali miranti a migliorarne l'assetto funzionale, in particolare creando le condizioni per il coinvolgimento dei cittadini nei processi decisionali;

2) dall'altro il progressivo ricorso ed utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione per aumentare la trasparenza e l'accessibilità dell'amministrazione alle domande dei cittadini.

La pubblica amministrazione ha assunto una nuova centralità nella vita dei cittadini, delle famiglie e delle imprese, e ciò è avvenuto attraverso un percorso lungo gli anni '90, dalle Riforme per il decentramento amministrativo, la semplificazione delle procedure e la modernizzazione degli apparati pubblici, (L. 241, L. 142, Leggi Bassanini, ecc.), fino a giungere alla Riforma costituzionale del 2001 che con il programma federalista (attribuzione di poteri e responsabilità sostanziali a Regioni e Comuni) ha avvicinato lo Stato ad una dimensione sempre più percepita dai cittadini come prossimità: con le istanze territoriali, con le famiglie (riforma del welfare), con il sistema delle imprese (sostegno alla innovazione ed alla internazionalizzazione).

E' in questo contesto di cambiamento che si è inserito il processo di modernizzazione della pubblica amministrazione, sostenuto dalla pervasività delle nuove tecnologie che hanno introdotto una nuova dimensione dei rapporti con il cittadino, quello della simultaneità. La pubblica amministrazione diventa grazie alle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, teoricamente sempre più accessibile, ed in grado di offrire servizi e modalità di interazione e partecipazione dei cittadini alla vita pubblica, finora inediti.

E' proprio la possibilità di avvicinare il cittadino all'attività istituzionale, ed in particolare per quel che riguarda la Regione, al processo legislativo, che ha rappresentato una prospettiva di cambiamento per la quale si è auspicato e giustificato un significativo investimento sulle nuove tecnologie.

Nel caso di Terzo Veneto non sono state prefigurate forme e strumenti di democrazia diretta, e neppure sono state avanzate proposte per un ricorso (in)tempestivo a soluzioni avanzate di voto elettronico, bensì l'adozione di metodologie di partecipazione e processi decisionali inclusivi della popolazione nei confronti delle scelte legislative che l'Ente regionale è tenuto ad effettuare.

2. Le pre-condizioni del successo di Terzo Veneto.

Ripercorrere la storia recente è utile per evitare il rischio esaminare le esperienze finora realizzate con un approccio celebrativo; è inoltre propedeutico per l'impostazione delle nuove iniziative che competeranno alla nuova compagine che emergerà dalle prossime elezioni regionali.

L'obiettivo permanente e, per quanto riguarda la dimensione politica, trasversale agli schieramenti, dovrebbe infatti essere quello – con la divulgazione dei risultati - di migliorare la comunicazione e l'ascolto con gli utenti destinatari delle iniziative, al fine e valutarne le attese ed il giudizio.

Questa pubblicazione si propone infatti non solo di “rendicontare” un percorso di attività, impegni e progettualità sull'e-democracy, ma anche di costituire un'occasione per sottoporre le esperienze ed i dispositivi di partecipazione ed inclusione realizzati ad un confronto e ad una riflessione che focalizzi i bisogni del territorio regionale e, soprattutto, le barriere e le difficoltà che ostacolano una più ampia partecipazione dei cittadini.

Ciò significa che le esperienze di e-democracy non possono prescindere da una migliore comprensione dei meccanismi in grado di favorire effettivamente la partecipazione, ovvero che esse determinano la necessità di innalzare costantemente le competenze di tutti gli attori locali coinvolti:

innanzitutto della dirigenza pubblica coinvolta, ma anche della leadership politica e finanche della consulenza che entra in gioco nei progetti di innovazione.

La “lezione” di Terzo Veneto ci dice che per raggiungere buoni livelli di efficienza l’e-democracy deve scaturire da processi più ampi di emancipazione del territorio, volti a migliorare la qualità della convivenza comune, passando attraverso l’infittirsi dei rapporti e l’adozione di tecnologie adeguate, secondo le sintetiche, ma preziose indicazioni di un “esalogo” opportunamente inserito nelle Linee Guida per la promozione della cittadinanza digitale: e-democracy (come descritte nel paragrafo 2.2):

- I. Mettere al centro dell’attenzione il progetto partecipativo e disegnare le soluzioni tecnologiche come fattore che lo abilitano e lo supportano.
- II. Ricordare che i cittadini non possono essere forzati ad usare la rete, ma devono essere invogliati a farlo da benefici, anche piccoli, ma chiari e tangibili e dalla semplicità ed immediatezza della soluzione tecnologica proposta.
- III. Tenere in considerazione che un progetto di e-democracy non è un’applicazione informatica che si sviluppa, si installa e diventa subito operativa, ma un processo incrementale, con una forte dimensione educativa degli attori coinvolti, che passo dopo passo imparano a sviluppare una fiducia reciproca.
- IV. Adottare un approccio partecipativo alla progettazione della soluzione tecnologica, non delegandola ad uno staff di professionisti, ma raccogliendo e tenendo nella massima considerazione gli spunti, le esigenze e i vincoli indicati dagli attori coinvolti: dirigenti, funzionari pubblici e cittadini.

- V. Prestare particolare attenzione alla definizione delle regole della partecipazione, non solo in termini generali, ma traducendole in precise modalità di utilizzo degli strumenti telematici impiegati.
- VI. Considerare il ruolo cruciale delle interfacce utente: l'attenzione dei soggetti va convogliata sul processo partecipativo in cui sono coinvolti e non sull'uso di uno strumento tecnologico che deve, per quanto possibile, scomparire.

Abbiamo riportato integralmente l'esalogo perché riteniamo che esso rappresenti la testimonianza del grado di maturazione che a livello di riflessione teorica ed esperienza concreta l'e-democracy ha raggiunto in Italia, un Paese che al di là di ogni autovalutazione pessimistica, proprio per i Programmi nazionali elaborati (ed in parte realizzati), oggi costituisce in Europa un laboratorio molto avanzato, seppure giovane di esperienze.

a. Le Regioni protagoniste.

Come descritto nel capitolo due di questa pubblicazione il momento topico in termini di coagulo delle volontà politiche ed energia intellettuale applicate al edemocracy si ha nel triennio 2004-2006.

Per avvicinarsi all'esperienza veneta è anche utile un approfondimento specifico sull'evoluzione che nell'ultimo lustro ha connotato la progettualità delle Regioni nel loro impegno per costituire delle piattaforme digitali sia per alimentare la partecipazione territoriale sia per stimolare e supportare scelte strategiche di livello nazionale, attraverso il rodaggio di esperienze bottom up.

Lo start-up è davvero recente ¹: il “motore” dell’iniziativa è stato il CALRE (la Conferenza dei Presidenti delle Assemblee Legislative regionali e delle Prov. Aut. di Trento e Bolzano), che formula ed approva una dichiarazione programmatica impegnativa nel 2004, in cui si auspica un effettivo avvio ed allargamento delle esperienze di democrazia digitale (e-democracy).

Il punto di riferimento per l’orientamento operativo politico ed attuativo è rappresentato dall’Avviso Nazionale pubblicato dal Ministro per Innovazione e le Tecnologie (ampiamente descritto nel paragrafo 2.2) che promuove sia un percorso per l’approfondimento concettuale che le ricognizioni informative; una traccia importante della fase gestatoria dell’iniziativa locale si trova anche nei Report dell’attività di riflessione, dedicata all’e-democracy, effettuata sia dal CENSIS che dalla RUR (*“E-Democracy: un’opportunità per tutti?”*, Roma 2004 e *“8° Rapporto Le città digitali in Italia 2003-2004”*, dedicato a *“E-Government e E-Democracy: le sfide per le Istituzioni territoriali”*, Roma 2004).

Le elaborazioni contenute nelle Pubblicazioni segnalate hanno un valore “paradigmatico” in quanto delineano le matrici culturali e gestionali, che diventeranno (e tuttora rimangono) le coordinate per le scelte a livello

¹ E’ infatti in un seminario del 19 maggio 2005 presso il Comitato delle Regioni dell’UE (Commissione EDUC) che sono state gettate le basi di una strategia realizzativa: a partire da un confronto sui progetti svolti in Regioni del Belgio, Francia, Gran Bretagna, Scozia, Estonia, Italia (Emilia Romagna), Grecia, Irlanda, giungendo alla conclusione che l’obiettivo dei Governi locali regionali avrebbe dovuto essere quello di favorire e sollecitare la partecipazione dei cittadini ai dibattiti sulle questioni politiche, economiche e sociali che li riguardano direttamente attraverso le ICT se un preventivo iter informativo (verosimilmente in sintonia con il ricordato *Piano D* – contemporaneo – ed il successivo Libro Bianco sulla Comunicazione (2006)

regionale e territoriale, ma non solo: per esempio la riflessione sulla condizione imprescindibile per garantire lo sviluppo della e-democracy, ovvero l'attenuazione del digital divide nei suoi vari aspetti tecnologico, geografico, generazionale, culturale, di genere, occupazionale, fisico-mentale (riguardante il mondo dei diversamente abili).

Inoltre vengono esplicitate correttamente le procedure e le tecniche utili a conseguire un buon livello di "efficacia democratica".

A tal proposito si individua nel mix di applicazioni e pratiche di *informazione, dialogo e consultazione* che gestite congiuntamente possono garantire un protagonismo reale delle collettività a livello locale in ordine ai processi decisionali pubblici; nei quattro anni che intercorrono dalla definizione degli orientamenti progettuali nel "territorio" c'è stata laboriosità, sperimentazione, innovazione.

b. Un passaggio decisivo

Come descritto nel capitolo due di questa pubblicazione un passaggio decisivo è stato nel 2004 Avviso per l'avviamento di progetti per lo sviluppo della cittadinanza digitale (e-democracy)"

Il Progetto "Terzo Veneto" – Il portale dell'e-democracy del Consiglio Regionale del Veneto – entra in gioco nelle vesti di un'articolazione del progetto **Ven.e-d - Veneto e-democracy**, presentato e coordinato dalla Regione Veneto, che nasce per promuovere la partecipazione dei cittadini alla vita delle istituzioni, introducendo nuove forme di dialogo basate sull'uso delle tecnologie informatiche. Il progetto, che vede la partecipazione e la collaborazione della Giunta Regionale, del Consiglio

Regionale e della Provincia di Rovigo, punta a realizzare la piattaforma di e-democracy denominata “Ven.e-d”, che costituisce un prodotto-servizio, atto a realizzare una soluzione/modello di riferimento, messo a disposizione delle strutture regionali, degli Enti locali e di tutte le organizzazioni pubbliche locali interessate a realizzare, avviare e sviluppare comunità locali on line, panel, reti di cittadini, su tematiche sociali, economiche, urbanistiche e culturali, mediante processi partecipativi di e-democracy.

Il progetto di e-democracy denominato “Terzo Veneto” prevede a sua volta la realizzazione di un prodotto-servizio per lo sviluppo di comunità locali e reti di cittadini on-line su tematiche sociali, economiche, urbanistiche e culturali ed è stato curato dalla “Direzione regionale per gli affari istituzionali” del Consiglio regionale del Veneto ed in particolare dalla sua struttura dedicata, l'Ufficio E-democracy.²

L'obiettivo iniziale è stato la realizzazione di una piattaforma di e-democracy in grado di supportare l'elaborazione, l'implementazione e l'aggiornamento dei due principali strumenti di governance regionale:

- il PRS (Programma Regionale di Sviluppo), che orienta lo sviluppo economico e sociale della Regione Veneto nel medio e lungo periodo;
- il PTRC (Piano Territoriale Regionale di Coordinamento), che stabilisce le direttive principali per la pianificazione territoriale, la tutela dell'ambiente, la valorizzazione del paesaggio e gli orientamenti e il coordinamento dell'attività urbanistica.

² Deliberazione n. 200 dell'8 novembre 2005, con la quale l'Ufficio di presidenza del Consiglio regionale del Veneto ha istituito l'Ufficio E-democracy a cui sono stati affidati compiti di servizi amministrativi e tecnico-organizzativi necessari per lo sviluppo degli strumenti e delle iniziative di e-democracy;

A tale scopo sono stati attivati, accanto alle modalità tradizionali di consultazione e concertazione, processi di partecipazione on-line mediante i servizi offerti dal portale www.terzoveneto.it.

Attraverso strumenti quali forum, chat, newsgroup e newsletter, la piattaforma mette a disposizione una serie di servizi in rete per:

- gestire, organizzare e creare aree di partecipazione,
- coordinare e cooperare nell'analisi e realizzazione di iniziative civili,
- animare il dibattito politico e sociale locale.

c. Un primo bilancio.

L'esperienza finora realizzata si è rivelata particolarmente efficace e i risultati ottenuti sono la testimonianza di un primo bilancio positivo ed incoraggiante: oltre 400 utenti registrati ai forum, 2.500 per le newsletter e oltre 1 milione di pagine visitate; le cifre stanno ad indicare un processo che ha favorito un ulteriore ampliamento dell'offerta di servizi per la promozione di processi di partecipazione integrati, affiancando la modalità on-line a quelle tradizionali di incontro e concertazione delle attività istituzionali.

Va inoltre sottolineato che la "versatilità" del Portale di Terzo Veneto ha consentito di arricchire la dotazione e messa in rete di una pluralità di strumenti dimostratisi di grande utilità per gli utenti quali:

- l'**Agenda delle Autonomie on-line**, curata in collaborazione con l'Unione Regionale delle Province del Veneto (URPV), l'ANCI e le Amministrazioni Provinciali, che rende disponibili i riferimenti di Enti, Istituzioni, Associazioni ed altre realtà della Regione aggiornati in tempo reale;

- il **Dizionario del Cittadino**, un glossario dei termini meno comuni che si incontrano nelle pagine web del Consiglio Regionale del Veneto per dare la possibilità ad ogni cittadino della Regione, anche se privo di dimestichezza con le procedure amministrative e con il linguaggio burocratico, di muoversi tra i termini “tecnici” comprendendone i significati;
- la “**Visita Virtuale**” di **Palazzo Ferro-Fini**, la storica sede del Consiglio Regionale del Veneto, con l’intento di favorire l’incontro tra cittadini e istituzione e, al contempo, far conoscere i luoghi della politica. Si tratta di un vero e proprio tour virtuale di quella che può esser definita “la casa dei Veneti”, secondo un itinerario che si snoda tra le vicende della storia del palazzo e l’attualità delle attività istituzionali che vi si svolgono. Grazie alla possibilità di muoversi a 360° all’interno delle sale e ad una spiegazione audio collegata che accompagna l’utente di stanza in stanza, si possono ripercorrere le sale di maggior interesse dell’antico palazzo veneziano, affiancando la visione a descrizioni storico-artistiche e ad una presentazione generale sulle sue attività istituzionali;
- un apposito spazio per le **Consultazioni on-line**, l’innovativo progetto di e-democracy con l’obiettivo di rafforzare e promuovere il dialogo tra l’istituzione e i cittadini. Il progetto “**CORO**”, così chiamato perché intende appunto “dare voce” ai diversi stakeholder del Consiglio, permette la consultazione on-line dei vari progetti di legge regionali, mettendo in contatto diretto l’Istituzione regionale e i suoi principali interlocutori fornendo al contempo un supporto alla comprensione delle materie durante le principali fasi dell’iter legislativo. Sondaggi dedicati per ogni singola materia dei progetti di legge, inoltre, permettono al cittadino di manifestare la propria

opinione in merito. “**CORO**” è stato ideato per mettere a disposizione del cittadino e degli Enti un ambiente virtuale in modalità propositiva, per la definizione delle leggi e l'attuazione delle scelte amministrative, fornendo contemporaneamente al Parlamento Veneto uno strumento che permetta la valutazione delle osservazioni in merito;

- un'attenzione del tutto particolare è stata rivolta al mondo dei giovani e della scuola, per la quale il Consiglio regionale del Veneto ha pensato e creato un apposito spazio di rete, Civil Life, per coinvolgere alla vita delle istituzioni regionali anche i cittadini più giovani. Per l'educazione alla cittadinanza attiva, infatti, il Consiglio regionale ha attivato un sito dedicato: www.civillife.it che unitamente all'ambiente virtuale Civil Life Lab ha costituito un vero e proprio laboratorio sui temi del vivere democratico, per rendere, giovani e studenti, protagonisti del confronto e della riflessione sull'organizzazione della vita democratica e promuovere il loro impegno alla partecipazione. Il sito fa uso, in questo caso, di strumenti comunicativi più vicini a questo target per linguaggio e contenuti, come social network, forum, spazi-video, sondaggi e collegamenti diretti con tutte le Scuole superiori della Regione;
- Ultimo innovativo progetto messo in atto dal Consiglio regionale del Veneto è Demotopia, ovvero la creazione di uno spazio-laboratorio virtuale entro cui cittadini e istituzioni si possono confrontare sui modelli e sulle pratiche di e-participation. Il confronto viene realizzato attraverso l'analisi di concrete esperienze realizzate a livello regionale, nazionale ed europeo e l'elaborazione di nuovi modelli di partecipazione ai processi decisionali del governo del territorio. Demotopia.net è quindi un

luogo aperto di discussione e di confronto, all'interno del quale il dibattito sui temi della partecipazione sperimenta modelli concreti di comunicazione interattiva propri del Web 2.0.

Il presupposto è che l'adozione di tali tecnologie renda possibile un più elevato coinvolgimento dei cittadini e degli stakeholders nei processi decisionali politico-istituzionali e favorisca uno scambio più intenso di informazioni nei processi di qualificazione socio-economica del territorio. Obiettivo strategico del Consiglio Regionale del Veneto nella promozione del progetto di demotopia.net, è quindi la sperimentazione di nuove pratiche di e-democracy, intese come opportunità e valore aggiunto per una cittadinanza partecipata e responsabile chiamata a misurarsi con le sfide del cambiamento promosso e sollecitato dalle nuove tecnologie di comunicazione.

d. ICT e nuove opportunità per la partecipazione.

Nel corso di cinque anni di assiduo impegno programmatico ci si è interrogati costantemente su come le attività avviate, con la loro carica di originalità, potessero essere coerenti con il ruolo istituzionale del Consiglio Regionale che, come previsto dalla Costituzione, esercita funzioni legislative, amministrative, di controllo, di indagine e d'inchiesta, di indirizzo politico.

Per il Consiglio Regionale del Veneto, amministrare il territorio è anzitutto conoscere il territorio. Il tipo di conoscenza a cui la leadership e la dirigenza regionali hanno puntato in questi ultimi anni, tuttavia, è risultata

differente da quella ottenibile attraverso ricerche o indagini commissionate ad Agenzie specializzate. Si è mirato, infatti, ad acquisire un tipo di conoscenza locale e radicata sul territorio, creata e filtrata dai cittadini, ritenuta una leva fondamentale per legittimare e consolidare la funzione dell'Assemblea legislativa regionale, una risorsa ed una metodologia da adottare affinché le istanze della comunità regionale possano comporsi nel segno di un'armonizzazione creativa che migliori l'efficacia degli interventi Istituzionali potenziando l'efficienza dei diversi organi della Pubblica Amministrazione.

Questo è quindi lo scenario in cui va collocata l'esperienza di Terzo Veneto e della funzione strategica affidata al Portale www.terzoveneto.it che ha rappresentato lo strumento operativo, una sorta di "hub" con cui ha acquisito visibilità e concretezza operativa l'intera iniziativa progettuale sull'e-democracy del Consiglio regionale del Veneto.

Va pertanto sottolineato che è stata l'impostazione politico-culturale a dettare le caratteristiche tecnologiche della piattaforma web, ma soprattutto ad orientare la elaborazione e realizzazione dei diversi protocolli e prodotti realizzati nel corso del tempo.

3. Metafora e pratica di CORO

Innanzitutto "CORO": con tale innovazione si è inteso evitare da subito che l'e-democracy si presentasse come una manifestazione unidirezionale di volontà delle Istituzioni, creando uno strumento che potesse rinsaldare i rapporti tra Istituzioni e società civile nel segno di una volontà comune della Regione che è già percepibile e che spetta alle istituzioni intercettare e concretizzare. La metafora del CORO che ha dato nome all'iniziativa è assolutamente adeguata. Un CORO composto da più elementi, ognuno con

il proprio ruolo, orientati nel conseguimento di un'armonia finale che dovrebbe coincidere con la vita civile di una società basata sulla solidarietà ed il senso civico, nel rispetto della storia e delle tradizioni. Potrebbe suonare strano parlare di tradizioni in una manifestazione che si identifica nello slancio verso l'innovazione nella Pubblica Amministrazione. A questo proposito, consentitemi di invitarvi alla riflessione sulla necessità imprescindibile di coniugare la tecnologia di oggi -e ormai di domani- con il senso del luogo che contraddistingue ogni contesto territoriale. Si dovrebbe sempre contestualizzare qualsiasi strumento per il governo del territorio perché una Pubblica Amministrazione che funziona è una Pubblica Amministrazione che -oltre a timbrare il cartellino- è capace di interfacciarsi in modo totale con il proprio territorio perché è essa stessa territorio.

Per questo motivo CORO è sia strumento di conoscenza delle istanze della comunità regionale, sia uno strumento di partecipazione democratica che funge da canale di feed-back delle azioni amministrative. Attraverso CORO le diverse voci compongono le aspirazioni, i bisogni, i conflitti, le paure e le aspettative che diventano conoscibili sia per le Istituzioni che per gli stessi cittadini i quali, proprio come in un CORO, svolgono ruoli e parti diverse. Sempre attraverso CORO la Pubblica Amministrazione valuta l'effetto delle proprie azioni, calibrando e riaggiustando la portata del tiro d'intervento, se e quando questo fosse necessario.

Non si tratta di una ripetizione inutile delle funzioni della Giunta, quanto piuttosto di un'opera di affiancamento e di collegamento delle istituzioni al territorio.

“Il progetto CORO vi invita a discutere con noi delle vostre idee, speranze e preoccupazioni in merito alla politica regionale veneta. Esso ci

consente di entrare in contatto con voi e sentire la vostra opinione e i vostri suggerimenti.”

L'e-democracy può consentire di capire e sapere cosa avviene sul territorio e ascoltare tutte le istanze anche quelle più marginali della comunità regionale affinché possano avere una voce o un'attenzione nei processi decisionali.

Le nuove tecnologie offrono alle Assemblee legislative nuovi canali di comunicazione aperti agli attori politici, economici e sociali ed, in particolare, ai cittadini. La rete, l'informatizzazione di tutti i flussi documentali, sono quindi le condizioni basilari per l'evoluzione di un sistema informativo dell'Assemblea regionale che intende, sempre di più, muoversi nella direzione dello sviluppo della cittadinanza digitale, per favorire un'interazione tra cittadino e istituzioni e la creazione di un circuito attivo fra politica, istituzioni e società.

Da questi presupposti ha potuto decollare ed avere successo “CORO” : un ambiente web che consente la gestione on-line delle “consultazioni” relative ai Progetti di legge regionale.

Enti locali, cittadini, organizzazioni sindacali, sociali, economiche e professionali potranno interagire con il Consiglio regionale, in modalità propositiva, per la definizione delle leggi e l'attuazione delle scelte amministrative, fornendo all'istituzione stessa uno strumento che permetta la valutazione delle osservazioni in merito.

L'attività si è sviluppata attraverso:

- a) la diffusione del materiale in esame, ovvero i testi dei Progetti di legge;
- b) la costituzione di un ambiente di raccolta dei commenti e memorie depositate dagli enti che sono stati consultati o che intendono

- apportare un contributo e la loro correlazione al testo in esame, nonché la loro classificazione tematica;
- c) l'attivazione di sondaggi pubblici per cogliere le opinioni dei cittadini sui Progetti di legge in discussione e sulle Leggi Regionali vigenti.
- d) l'adozione di alcuni Strumenti:
- un database centralizzato per la gestione degli stakeholder delle Commissioni consiliari;
 - un sistema automatizzato per le convocazioni alle consultazioni via e-mail e newsletter per le comunicazioni;
 - una sezione archivio con la documentazione sulle consultazioni e i sondaggi eseguiti.

4. Multimedialità e partecipazione (dei giovani).

La flessibilità della piattaforma tecnologica di Terzo Veneto e la stimolante esperienza di CORO, hanno costituito una “risorsa fiduciaria” e la spinta per la elaborazione di nuove iniziative e l'arricchimento della progettualità, aumentando la consapevolezza del rapporto virtuoso tra le nuove tecnologie della comunicazione e le vecchie e nuove forme della partecipazione politica e democratica: per il Consiglio regionale del veneto ciò ha significato potersi dotare di una “palestra-opportunità” di notevole interesse, in particolare per alimentare l'orientamento alla cittadinanza attiva.

Internet è per definizione uno strumento rapido, flessibile, che consente un alto livello di comunicazione, interazione e cooperazione a distanza; si caratterizza per i costi bassi e permette, con spazi e mezzi modesti, la creazione e la condivisione di grandi volumi di informazioni e di

documentazione; attraverso una corretta configurazione ed una gestione bene orientata, il network di Terzo Veneto si è dimostrato così uno strumento fondamentale per rispondere alla grande questione del rapporto tra Istituzioni e cittadini laddove è acclarato che le difficoltà presenti sono rappresentate prioritariamente dall'informazione scarsa e poco interessante, in ragione del suo persistente carattere burocratico determinato da una struttura amministrativa sottoposta ancora a vincoli e procedure vischiose.

A fronte di tale situazione l' e-democracy può costituire "un insieme di nuove relazioni logiche che rafforzano il processo di partecipazione dei cittadini alla vita politica. Nuovi legami che facilitano i rapporti attraverso il coinvolgimento, la consultazione, la concertazione e che stimolano una nuova leadership politica basata sulla creatività, il cambiamento e il confronto diretto con i cittadini. Elettori ed eletti che collaborano in diretta per comunicare e scambiare opinioni, prendere decisioni, fare scelte condivise, incoraggiare la partecipazione alla politica. E quando c'è bisogno di grandi politiche e nuove idee, il dialogo e l'interazione con i cittadini diventano fattori critici di successo e danno vita alla componente più attiva della strategia politica: la partecipazione".

Questa affermazione intende mettere in rilievo il ruolo che Internet ha assunto nel mondo di oggi: senza giungere alla enfattizzazione dei riferimenti ad "una nuova agorà", ovvero alla democrazia degli antichi è giusto sottolineare che, grazie alla rete, tutti hanno in linea di principio la possibilità di intervenire ed essere ascoltati, e che le informazioni possono essere disponibili in tempo reale ed in modo più completo possibile: e si ritiene ciò una leva fondamentale per innescare una nuova stagione di educazione alla partecipazione ed all'esercizio di una più sentita e diffusa responsabilità civile.

Nasce così, accanto a CORO, la sopracitata iniziativa di **Civil Life**, ovvero l'apertura del Portale di Terzo Veneto al mondo della Scuola: l'uso delle nuove tecnologie di comunicazione per favorire, ma non sostituire, la partecipazione, la **discussione diretta tra gli studenti** all'interno di gruppi strutturati ed autogestiti nell'ambito delle Scuole, ma supportati ed orientati dagli insegnanti incaricati dagli organi di gestione scolastici interni: sono infatti l'elaborazione condivisa di idee e opinioni, il confronto argomentato attraverso cui si costruisce una scelta collettiva, che danno forza ed efficacia alla "messa in rete" di proposte e valutazioni, in particolare di quelle che con Civil Life potranno essere "comunicate" alle Istituzioni regionali.

L'impegno politico dei giovani sembra passare in modo particolare, secondo ricerche recenti, attraverso la condivisione e la costruzione di pratiche che riguardano prioritariamente gli aspetti specifici e salienti della vita quotidiana; ed i giovani frequentano molto i cosiddetti weblog, oggi diffusissimi, in cui si invita il pubblico a commentare e interagire su notizie pubblicate in via telematica; sono diffuse anche le chat a tema con amministratori pubblici, spesso presenti nelle testate giornalistiche on-line per poter parlare *con* i cittadini invece che *ai* cittadini.

Per essere efficace, l'uso degli strumenti elettronici deve essere preceduto e accompagnato da uno sforzo costante di comunicazione, attrezzando adeguatamente i luoghi di più ampia accessibilità: la Scuola diventa quindi un *posto* privilegiato di incontro, progettazione e gestione di "piattaforme" che, attraverso siti ospitati e sostenuti dall'infrastruttura telematica della Regione, consentono l'accesso e l'interlocuzione con gli organi istituzionali, possono quindi avvicinare i giovani alla partecipazione attiva, seppur mediata da internet, alla vita politico-amministrativa della comunità regionale.

Tale pratica diventa quindi una sorta di “learning by doing” per l’esercizio di una responsabilità civile che consentirà di avvicinare i giovani studenti anche con una preparazione e consapevolezza più forti al dibattito sulla loro prossima condizione di elettori!

E’ all’interno di questa riflessione politico-culturale che Terzo Veneto inaugura un percorso di sperimentazione della multimedialità: innanzitutto con l’ideazione e realizzazione del videogioco Election Play, con il quale si è inteso innovare le tradizionali esperienze di cittadinanza attiva dei giovani studenti, adottando la progettualità didattica del *civil game*, più aderente alle sensibilità ed al linguaggio del mondo giovanile. Esso si è rivelato uno strumento agile, ma strutturato in modo da simulare realisticamente i contesti e le modalità con cui il sistema democratico funziona e si dà la rappresentanza titolata a gestire i programmi che hanno una correlazione diretta e concreta con le esigenze e le condizioni di vita dei cittadini. Con Election play si è infatti creato un setting in cui i giovani giocatori sono posti nelle condizioni non di “fuggire dalla realtà”, bensì di confrontarsi con essa e con le scelte che essa impone.

La proposta rivolta ai giovani recitava così: dovete imparare e misurarvi sul serio, ovvero passare da un concetto di “ospitalità nell’ambito delle istituzioni” ad un’esplicita scelta di sperimentare il gioco della competizione democratica imparando a vincere per assumere la responsabilità del governo, scegliendo le opzioni programmatiche, le alleanze, facendosi giudicare per questo...

Nella impostazione e valutazione critica per la realizzazione di *Election play* e della sua diffusione nell’ambito scolastico si è tenuto presente che:

“Sul versante dei nuovi studenti influiscono fattori psicologici di varia natura, la loro fragilità narcisistica, accanto a nuovi stili di pensiero e ad una emergente competenza digitale, caratterizzata da pervasività

audiovisiva ed interattività veloce; i fattori congiuntamente agiscono sul sistema affettivo-motivazionale, strutturato sempre più nell'ambito di una ciclicità (bisogno-appagamento) che si risolve in circuiti ristretti, con scarsa dislocazione affettiva e cognitiva su orizzonti temporali medio-lunghi”.

*“Le dinamiche cognitive tra mente e media sono comunque complesse e non possono essere univocamente ricondotte a banali schematismi; siamo dell’avviso che esistano anche circostanze in cui le tecnologie contribuiscono ad alimentare circuiti virtuosi di apprendimento, dando luogo a **dinamiche sinergiche tra mente e media**, in grado di portare l’allievo ad acquisizioni altrimenti non conseguibili senza le tecnologie stesse” (A. Calvani, 2007)*

L’intera impostazione di Election play quindi ha sotteso l’obiettivo di elevare il pensiero critico, aumentare il tempo dedicato alla riflessione ed all’approfondimento, allenare la mente, aprirla alla riflessione e al confronto, abituarsi ad affrontare la realtà complessa.

Favorire lo sviluppo di un solido spirito critico individuale nei giovani che consenta loro di guardare il mondo con i propri occhi e di giudicarlo con la propria testa, non rinunciando a capirlo, nelle sequenze ideate con il videogioco, significa dover coniugare valori con programmi, commisurare i risultati alle risorse: ciò, ci si augura, dovrebbe consentire da un lato far di crescere la dimestichezza con i processi reali, dall’altro costituire un antidoto alla superficialità ed alla faziosità che nel caso di alcune tipologie di videogiochi sono addirittura previste ed incentivate.

Si è lavorato molto, quindi, sull’ambientazione: pur trattandosi di realtà virtuali, sono stati descritti i luoghi che anche se non rappresentano posti precisamente identificabili, sono verosimili e “contesti” sui quali sono ipotizzabili e progettabili interventi concreti: in questo modo si può alimentare una partecipazione positiva ed educativa e costituire un antidoto

alla carica antipolitica ed al populismo sottesa ad una superficiale informazione sulla funzione della professione politica.

5. E-democracy e minori: i bambini ci mandano a dire

Le molteplici attività ed esperienze realizzate nel corso di un biennio con il Progetto Civil Life, hanno rappresentato una novità importante, ma hanno anche sollevato diversi interrogativi su strumenti, metodologie e linguaggi che debbono essere adottati nel contesto attuale per un efficace coinvolgimento degli studenti e degli insegnanti in attività che innovano l'offerta formativa tradizionale.

In particolare si è aperta una riflessione con al centro il mutato rapporto dei giovani studenti con le nuove tecnologie della comunicazione e le ricadute che tale nuova condizione provoca nei confronti dell'ambiente scolastico e nella relazione con i docenti; come è stato recentemente osservato, *“fra i 14 e i 19 anni l'88 % degli adolescenti si “espongono” sui Blog o su You tube, vivono sullo schermo, per esprimersi, per apparire, per comunicare e per stabilire relazioni sociali ed affettive. Il modo in cui vedono e costruiscono il mondo è differente...”*. *“I digital native, piuttosto che interpretare configurano; piuttosto che concentrarsi sugli oggetti statici, vedono il sapere come processo dinamico; piuttosto che essere lettori o spettatori sono attori e autori dell'apprendimento”*. **(Paolo Ferri, Seminario internazionale ADI: Da Socrate a Google – Bologna 27-28 febbraio 2009)**.

E' quindi a partire da questa consapevolezza che si è ritenuto opportuno arricchire la sperimentazione nell'uso della multimedialità proponendo la tematizzazione dell'e-democracy e della cittadinanza attiva attraverso un cartone animato ideato e prodotto da un gruppo di bambini (classi quinte

della Scuola primaria della Direzione didattica di Cassola – VI -) protagonisti e capaci di appropriarsi di un originale linguaggio di comunicazione e realizzare Bla Bla Bla, e-democracy e minori, nell'ambito di un Laboratorio la cui attività didattica è connaturata e conseguente alla necessità di affrontare la condizione delle nuove generazioni digital native.

La collaborazione e “contaminazione” di Terzo Veneto con l'attività sviluppata da tale Laboratorio, ha rappresentato un'occasione davvero peculiare, per il Consiglio regionale, di incontrare la delicata problematica delle azioni di Media Education, ovvero di mettersi in relazione con i bambini considerati soggetti di diritto come gli adulti e perciò destinatari del diritto di ricevere informazioni e di partecipare attivamente alla costruzione della comunicazione come processo di relazione ed interazione con la società.

Nell'esperienza pratica e nel compito loro affidato (la costruzione del cartone animato sull'e-democracy, con l'ausilio dei computer collegati in rete con un sistema cooperativo, naturalmente coordinati da un Insegnante) i bambini hanno dimostrato di avere idee e proposte da comunicare sulle tematiche del vivere sociale, con particolare focalizzazione di quelle correlate ai programmi della scuola primaria di educazione alla cittadinanza.

La novità sostanziosa, rispetto alle altre “produzioni” realizzate nell'ambito del Progetto di Terzo Veneto è che stavolta l'elaborazione e la “lavorazione” è stata svolta non dagli esperti e tecnici, bensì dagli stessi scolari!

“*Bla Bla, E-democracy e minori*” ha rappresentato quindi una sfida davvero suggestiva perché ha messo in campo un'esperienza con cambiamento dei paradigmi e degli attori della comunicazione: nell'uso delle tecnologie e della multimedialità, i bambini si sono dimostrati

interpreti in grado di portare nell'ambito del sistema scolastico, ma anche in quello politico-istituzionale, un'energia fresca e pulita, il messaggio di un cambiamento possibile nell'esercizio della cittadinanza.

6. Demotopia: le nuove dimensioni della cittadinanza attiva

Il progetto demotopia, promosso del Consiglio regionale del Veneto, ha come principale obiettivo l'individuazione di canali di comunicazione e la definizione di procedure istituzionali per favorire il coinvolgimento dei cittadini nelle politiche del territorio utilizzando le tecnologie di rete. Il contesto entro cui il progetto si muove è quello dell'e-participation, tema che da anni è presente nelle politiche del Consiglio della comunità europea per valorizzare i processi di decentramento amministrativo con strumenti innovativi di democrazia partecipativa.

Il progetto demotopia ha avuto inizio nei primi mesi del 2009 con l'apertura di un sito di web 2.0, all'interno del quale si è costituita una piccola comunità di cittadini interessati al tema, sia per ragioni personali che professionali. Il confronto in rete sui temi dell'e-participation è stato affiancato da una indagine conoscitiva delle sperimentazioni realizzate sul territorio veneto e promosse direttamente o indirettamente dalle Pubbliche Amministrazioni locali.

Il vivace confronto in rete sui contenuti e sulle procedure della partecipazione tra i 100 e più iscritti al social network di demotopia ha favorito lo svolgimento di un confronto diretto tra i partecipanti in un seminario convegno che si è tenuto il 20 novembre 2009, presso il Future Centre Telecom a Venezia. L'evento si è svolto con particolare attenzione all'interazione tra i partecipanti e ha rappresentato l'occasione per ordinare in una mappa organica i risultati della ricerca e per aprire un confronto

diretto tra coloro che si sono conosciuti in modo virtuale attraverso il network di demotopia.net.

Le modalità partecipative preparatorie al convegno e l'effettivo coinvolgimento dei cittadini hanno consentito di individuare alcuni possibili punti di incontro tra le procedure adottate dalle PA per i diversi livelli di consultazione e di coinvolgimento dei cittadini (spesso abbastanza rigide e legate ancora a un mondo pre-web) e i protocolli comunicativi adottati in rete nei social network di varia natura, generati da interessi sociali, politici ed economici.

Durante la breve esperienza di Demotopia sono emersi, nella pratica di comunicazione che ha caratterizzato in modo palese o sotterraneo l'evoluzione della community, bisogni consuetudini aspettative e proposte che è opportuno mettere in evidenza a vantaggio di un rapporto più democratico tra cittadini e istituzioni. Tra i temi ricorrenti si possono ricordare:

- il concetto di cittadinanza e l'implicita duplice assunzione di responsabilità che questo comporta: da parte del cittadino e da parte delle istituzioni;
- il superamento della dipendenza tecnologica (di competenze e di risorse) per indirizzarsi verso una tecnologia flessibile e comunicativa;
- il valore dell'informazione nelle due direzioni: trasparenza e significati nello scambio comunicativo;
- l'individuazione del corretto ruolo del mediatore: professionalità e competenza per il raggiungimento degli obiettivi.

Alcuni interventi che sono stati fatti durante il convegno e l'approfondimento di alcune considerazioni emerse nei veloci scambi di

idee dei blog possono costituire il punto di partenza per una rivisitazione critica e il rilancio dell'intero Progetto Terzo Veneto.

Questa ripresa nel segno dell'innovazione deve essere perseguita offrendo continuità, anzi incrementando, i segni di innovazione emersi e affrontando in modo costruttivo le difficoltà e le resistenze al nuovo che impediscono spesso alle istituzioni di uscire da un sistema impersonale e burocratico di erogazione dei servizi.

L'iniziativa di Demotopia ha infatti consentito di cogliere, sia nell'analisi sia nelle proposte, alcuni semi di novità che stanno emergendo nelle pratiche di partecipazione dei cittadini che possono fornire al sistema della Pubblica amministrazione veneta utili spunti per una pianificazione attenta dei nuovi programmi di coinvolgimento.

Anche se forse, vale la pena sottolinearlo, l'apertura di un laboratorio aperto e non strumentalizzato come è stato Demotopia nel corso di questo primo anno di vita, ha consentito il superamento di atteggiamenti pregiudiziali da entrambe le parti e il manifestarsi di una sincera disponibilità alla reciproca collaborazione.

Demotopia infatti, non ha affrontato temi nuovi, ma ha cercato di farlo in modo nuovo, ossia integrando stimoli culturali di un gruppo di animatori con esperienze emerse dal confronto e dalla condivisione. In tal modo si è potuto verificare che, come sempre accade, le differenze attraversano sia le istituzioni che i cittadini. Accanto a istituzioni più conservatrici sono presenti istituzioni seriamente intenzionate a stabilire rapporti diretti e personali con i cittadini, così come anche nella società civile, alcune persone hanno una visione più aperta e dinamica in merito alle possibilità della società di costruire processi democratici mentre altre rimangono ferme per motivi ideologici, per ignoranza o a causa di paure e resistenze non confessate.

In questa prospettiva, la direzione che Demotopia intende seguire nel suo sviluppo è quello di approfondire il ruolo che le istituzioni possono svolgere in questo nuovo orizzonte della democrazia digitale. Un orizzonte difficile e complesso perché non rispecchia in modo coerente la democrazia reale.. La democrazia digitale è infatti un universo magmatico che presenta caratteri e peculiarità che privilegiano alcuni e non altri: i nativi della rete, le persone con più cultura e più risorse, gli abitanti della città rispetto a quelli delle campagne.

Prendere sul serio da parte delle istituzioni la società digitale va comunque visto come affrontare una sfida importante e strategica. Perché ciò significa scegliere la strada dell'innovazione e della condivisione.

Significa scegliere alcune modalità di comunicare e socializzare che stanno diventando specifiche della cultura della rete e che si fondano sulla crescita collettiva della conoscenza, sui processi partecipativi, sull'attenzione ai contenuti piuttosto che sulle scelte di parte (politiche, di razza, di cultura, di sesso).

La strada che dovrà affrontare la democrazia elettronica sarà quella di trovare il modo migliore per coinvolgere attori diversi - cittadini, imprese, associazioni, istituzioni - e metterli a confronto generando flussi di comunicazione sia orizzontali che verticali (con le istituzioni e le organizzazioni di rappresentanza). In altri termini non basterà offrire a tutti i cittadini una maggiore connessione e una formazione all'uso delle tecnologie, ma ci vorrà una connettività evoluta, capace di tenere conto delle caratteristiche dei processi decisionali su cui si vuole incidere.

Conclusioni

Nel tirare le somme della prima stagione di Terzo Veneto è opportuno rilevare da subito che il completamento del programma di attività coincide con la conclusione della legislatura; senza indulgere alla retorica possiamo affermare che ciò significa che, nel corso dei cinque anni (2004-2009) in cui si è dipanato il progetto regionale di e-democracy, l'Ufficio di Presidenza del Consiglio Regionale ha puntato a promuovere e realizzare iniziative con un "ciclo di vita e di utilità" correlato non solo ad una precisa volontà politica di innovazione delle pratiche di partecipazione, ma anche alla concretezza, praticabilità e verificabilità (out come) dell'efficacia delle molteplici iniziative realizzate.

Focalizzando poi attentamente il lavoro finora svolto, ci soffermiamo su alcune essenziali considerazioni:

- a) La scelta strategica operata con il portale www.terzoveneto.it si è dimostrata corretta e realistica; l'evoluzione e l'accelerazione dei sistemi di ICT ne hanno ovviamente evidenziato progressivamente i limiti di impostazione e funzionalità che sono stati affrontati con il ricorso a programmi *open source*, ottenendo adeguamenti e miglioramenti funzionali, ma anche acquisendo la consapevolezza della necessità di adottare tecnologie più flessibili e versatili, in grado di gestire la nuova stagione della partecipazione attraverso l'interattività ed il socialnetworking.
- b) Se sul piano dell'impostazione e dell'adattamento operativo le tecnologie per l'introduzione delle pratiche di e-democracy nella vita istituzionale del Consiglio regionale hanno dimostrato di costituire una leva importante per il rinnovamento dei processi partecipativi, l'assetto normativo e burocratico-amministrativo preesistente all'avvio del Progetto Terzo Veneto ha manifestato una forte resistenza al cambiamento, attraverso il vincolo delle

procedure che hanno rallentato e talvolta ostacolato il (possibile) coinvolgimento dei cittadini nelle iniziative di consultazione.

- c) L'aspetto più significativo emerso, soprattutto nell'ultima fase dell'esperienza, è stato l'«incontro» con la creatività dei nuovi linguaggi della partecipazione: ci riferiamo in particolare al dialogo avviato con i giovani e gli studenti attraverso le iniziative di CIVIL LIFE che hanno consentito di intercettare la fenomenologia dei social network e di comprendere che la nuova progettualità di Terzo Veneto dovrà sintonizzarsi con esigenze e sensibilità mutate, ovvero con l'affermarsi di pratiche bottom up di cittadinanza attiva.
- d) Un secondo elemento significativo che abbiamo potuto annotare e trascrivere negli “appunti per la seconda fase” è la domanda di collegare più strettamente le proposte e le iniziative del Consiglio regionale agli Enti ed ai Soggetti operanti nel territorio, in una logica bi-direzionale: non solo con la trasmissione e/o presentazione di proposte dall'alto, ma anche assumendo, valorizzando e diffondendo gli esempi di e-democracy maturati nelle amministrazioni locali e provinciali.

Un fatto è comunque certo: Terzo Veneto rappresenta già ora e consegna ai protagonisti della prossima legislatura un patrimonio di strumenti, competenze e relazioni sociali, professionali ed istituzionali davvero cospicuo. Si tratta di una base solida per procedere ad ulteriori passaggi in avanti sia nell'adozione di ambienti tecnologici più adatti ad ospitare e favorire la partecipazione che nell'irrobustimento del dibattito sulle ragioni che rendono i processi di e-democracy più “convenienti”.

A ben vedere infatti l'allargamento dello spazio pubblico in cui stakeholder e cittadini possono immettere le loro conoscenze ed opinioni su temi e questioni della governance regionale (per restare all'Istituzione – il

Consiglio Regionale - qui analizzata), può determinare un doppio effetto positivo:

- una migliore focalizzazione delle scelte ed anche delle ragioni dei conflitti che le sottendono;
- una più forte legittimazione delle decisioni politiche assunte al termine delle procedure di consultazione e partecipative.

E' quindi auspicabile che la progettualità e le innovazioni finora esaminate ed illustrate trovino nel cantiere di Terzo Veneto la volontà politica e le competenze tecnico-professionali per continuare un buon lavoro di alimentazione e rafforzamento del cambiamento culturale, indispensabile per coniugare le opportunità create dalle nuove tecnologie di comunicazione con la domanda dei cittadini di istituzioni più trasparenti, riconoscibili e partecipate.

Sitografia Terzo Veneto

www.terzoveneto.it

www.civillife.it

www.civillifelab.ning.com

www.demotopia.net

www.demotopia.ning.com

www.coro.terzoveneto.it

www.electionplay.it

www.linguaveneta.it

www.youtube.it/terzoveneto

www.facebook.it/terzoveneto