

Casa di riposo: salta l'accordo tra Comune e sindacati

Richiesta: «Tutelare lo status pubblico dei dipendenti»

SAN MICHELE M.VI'

(m.b.) - Un altro tavolo di lavoro, un altro risultato mancato. Si è svolto lunedì 29 maggio, l'incontro tra Comune, dipendenti e Rsu, per discutere del cambiamento dei contratti in concomitanza con il passaggio di gestione della Casa di riposo a privati. Il problema si pone per quella parte di personale oggi assunta dal Comune e che invece dovrebbe passare alle dipendenze del gestore privato. Un passaggio difficile da digerire. Al termine dell'incontro, il sindaco Michelotti dichiara: «Nell'incontro precedente erano state avanzate alcune richieste che l'Amministrazione comunale, dopo le

opportune verifiche tecnico giuridiche, ha sostanzialmente accettato. Al tavolo di lunedì, però, i sindacati hanno preso atto degli impegni del Comune, ma hanno avanzato ulteriori pretese, che riteniamo non possano essere affrontate con il Comune, ma con la cooperativa concessionaria. Sono convinto che esista la buona volontà sia da parte del personale che della cooperativa per giungere ad un accordo soddisfacente per entrambe le parti. Il Comune ha fatto pienamente la sua parte per garantire la migliore soluzione e assicurare il lavoro e tutelare le condizioni economiche e normative». Ma tra sindacato e dipendenti non c'è soddisfazione: «È vero

- commenta Luigi Arace, sindacalista - ci siamo avvicinati su alcuni punti, ma il nostro obiettivo è tutelare lo status dei lavoratori pubblici». Nell'incontro, i sindacati hanno chiesto la possibilità di utilizzare il distacco funzionale (cioè che i dipendenti restino comunali, ma vengano "impiegati" in Casa di riposo, previo accordo economico con la coop). Una strada impossibile da seguire, secondo il Comune. «Per parte nostra - chiude Arace - ci siamo impegnati a convocare un'Assemblea con i dipendenti per spiegare la situazione. Poi valuteremo come muoverci. Certo, l'obiettivo resta per noi che i dipendenti rimangano alle dipendenze pubbliche»