



# Spazi Digitali Fantastici e Come Crearli

*Come favorire esperienze significative  
lavorando con gruppi in uno spazio digitale?*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Impressum

**Titolo della pubblicazione:** Spazi Digitali Fantastic e Come Crearli: Come favorire esperienze significative lavorando con gruppi in uno spazio digitale?

**Autori:** Sabina Belc, Fabio Costa, Petr Kantor, Katarína Klusová, Francisco J. Navas Adamuz

**Editori:** Giulia Degortes Caivano e Alexandro Jan Lai

**Design e grafica:** Eva Gajšek

**Immagini:** Leonardo Al

**Ljubljana, Novembre 2023**

**Pubblicato da:** Socialna akademija, rappresentante: Matej Cepin

**Avvertenze:** Il progetto Creative Digital Spaces e questo manuale sono stati cofinanziati dall'Unione Europea tramite il programma Erasmus+. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea, della Commissione Europea o dell'Agenzia Nazionale Slovena per il programma Erasmus+ (Istituto MOVIT per lo Sviluppo della Mobilità Giovanile). Né l'Unione Europea, né la Commissione Europea, né l'Agenzia Nazionale Slovena per il programma Erasmus+ (Istituto MOVIT per lo Sviluppo della Mobilità Giovanile) possono essere ritenuti responsabili per il contenuto di questa pubblicazione.

**Quest'opera è pubblicata sotto una licenza [CC BY-NC-SA](#): "Attribuzione – Non Commerciale – Condividi allo Stesso Modo".**



**Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani**

**[COBISS.SI-ID 178210563](#)**

ISBN 978-961-96522-2-0 (PDF)

# Indice

Introduzione **5**

*Capitolo 1: Come si presenta un'esperienza appagante per un utente di attività youth work o culturali?* **7**

*Capitolo 2: Creare uno Spazio Digitale: Quali sono i pilastri?* **15**

*Capitolo 3: Avventurieri online: Mantenere i giovani coinvolti e connessi* **31**

Conclusioni finali **49**





# Introduzione

Creare questo manuale su un argomento che si è drammaticamente evoluto negli ultimi tre anni, passando da un dominio di nicchia con pochi operatori giovanili un po' nerd appassionati di ambienti digitali e virtuali, all'attuale approccio mainstream nel lavoro giovanile in tempi di mobilità ridotta e di crisi, è stato una vera sfida. Se escludiamo alcune esperienze "futuristiche" come quella dell'organizzazione finlandese "Verke"<sup>1</sup> o alcuni blog geek di operatori giovanili come il blog di Michele Di Paola,<sup>2</sup> o le esperienze coraggiose e innovative portate avanti da alcune associazioni come quelle coinvolte in questo progetto (alcune delle quali risalgono a 25 anni fa), l'approccio allo spazio digitale per il lavoro giovanile è diventato sistematico e guidato dalla ricerca durante la frenetica ricerca di soluzioni dopo lo scoppio della pandemia di COVID nel 2020. Lo stesso problema è stato affrontato dal settore culturale.

Questa mancanza di dati ed esperienze reali, unita alla paradossale ed esponenziale produzione di documenti e risultati intellettuali sull'argomento negli ultimi anni, ha reso difficile sia analizzare i dati sia utilizzarli nelle nostre pratiche. Fino a 3 anni fa, il materiale più rilevante sullo youth work digitale si era concentrato principalmente sull'e-learning in tutte le sue forme, il che ci ha portato a guardare più alle nostre espe-

<sup>1</sup> Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

<sup>2</sup> Di Paola, M. (n.d.). [HandShaKing](#).

rienze dirette e a condividere suggerimenti e consigli pratici, per evitare di redigere un altro saggio teorico sull'argomento.

Una conseguenza pratica del nostro approccio è la diversità nei capitoli curati da alcuni dei partner di questo progetto, con una gamma di stili diversi che rendono questo manuale accessibile a un pubblico più ampio, che sarà in grado di saltare ai capitoli specifici di cui ha bisogno a seconda dei propri obiettivi e motivazioni. Questo non implica che leggerlo per intero sia un compito complesso, ma semplicemente offre la possibilità di variare da un approccio più teorico a una guida pratica. È destinato a operatori giovanili e culturali il cui lavoro interessa prevalentemente gruppi di giovani. Per una più facile leggibilità, useremo il termine “youth worker” per riferirci a entrambi gli ambiti professionali citati, e “youth work” per parlare di lavoro con gruppi di giovani sia nel settore più prettamente giovanile che in quello culturale.

Vi invitiamo a leggerlo tutto, dalla A alla Z, ma in ogni evenienza, potreste voler sapere che il primo capitolo (curato da Fabio Costa dell'Associazione Interculturale NUR) offrirà una panoramica più teorica delle principali caratteristiche che uno spazio digitale per iniziative di youth work dovrebbe prendere in considerazione per essere efficace e attraente per i giovani. Consigliamo di leggerlo per comprendere il contesto, i concetti e più in generale le esigenze e gli approcci dello youth work in uno spazio digitale.

Il secondo capitolo (curato da Sabina Belc e Petr Kantor di Socialna Akademija e Petrkljic Help) passa gradualmente a una comprensione più pratica degli strumenti, metodi e competenze necessari per implementare uno spazio digitale funzionale e sostenibile. Il capitolo è di fatto un collegamento tra il primo e il terzo capitolo, portando i lettori dalla comprensione della teoria e conducendoli rapidamente all'esplorazione di esempi specifici, esperienze concrete e una cassetta degli attrezzi piena di suggerimenti e raccomandazioni su come far da sé!

Il terzo e ultimo capitolo (curato da Katarína Klusová e Francisco Navas Adamuz di Petrkljic Help e della Delegacion de Juventud del Ayuntamiento de Cabra) è la conclusione logica di questo breve percorso che volevamo condividere con i nostri colleghi ed è una guida passo dopo passo con esempi molto pratici di attività online da poter offrire per popolare il vostro spazio digitale e avere successo nel rendere i partecipanti e “cittadini” di uno spazio digitale per lo youth work più coinvolti, impegnati e inclusi in maniera costante. Seguite le nostre istruzioni ed esempi per migliorare le possibilità di far sviluppare ai vostri giovani beneficiari un senso di proprietà e di appartenenza che renda uno spazio digitale una vera opportunità di youth work e apprendimento esperienziale.



# Come si presenta un'esperienza appagante per un utente di attività youth work o culturali?

## Capitolo 1

Lo youth work è progettato allo scopo di aiutare e migliorare lo sviluppo personale e sociale dei giovani attraverso il loro coinvolgimento volontario, che è complementare alla loro educazione e formazione formale, accademica o professionale.<sup>3</sup> A volte può essere difficile capire se la nostra preparazione e le nostre azioni come youth worker possano essere considerate appropriate e soddisfacenti quando operiamo a livello culturale.

**I partecipanti si sentono coinvolti?** Stanno ottenendo ciò che desideriamo da questa esperienza? Stiamo aiutando abbastanza i nostri colleghi? Si sentono appagati come vorremmo? Questo è ancora più vero online. Non è facile cogliere l'umore e i sentimenti in un'ambiente online poiché sia le vibrazioni positive che quelle negative ten-

<sup>3</sup>NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

dono ad appiattirsi. Per vincere questa sfida, esamineremo le **variabili** che contribuiscono a **rendere l'esperienza dell'utente più appagante**.

## Divertente

Parliamo di un ambiente **divertente** quando fornisce **piacere, divertimento o intrattenimento**.<sup>4</sup> Capire quando le persone si stanno divertendo può a volte essere complicato. Parleremo di come rendere le cose divertenti nel prossimo capitolo, ma qui possiamo cercare di capire se stiamo avendo successo nel raggiungere questo obiettivo. Di solito, questo può essere misurato **dalla reazione dei partecipanti alla fine di un'attività**. Dopotutto, lo youth work è sia educativo CHE piacevole; sia appagante che divertente.<sup>5</sup>

I partecipanti sono tristi perché non hanno più tempo da dedicare all'attività? Si sentono appagati per aver trascorso il tempo che volevano in questo processo di apprendimento? Sono ansiosi di fare di più, o contenti che sia finito?

*Se proponete la stessa attività allo stesso gruppo in futuro, potete controllare la loro reazione per avere una buona indicazione di quanto sia divertente per i partecipanti.*

Anche se è difficile afferrare il concetto del divertirsi, queste linee guida dovrebbero fornire sufficiente consapevolezza per comprendere i risultati del processo nel nostro ambiente.



## Connesso

Un ambiente favorisce la connessione quando **le persone al suo interno si sentono unite**,<sup>6</sup> con un focus sul processo in cui la partecipazione attiva e critica dei giovani è essenziale, i metodi adottati e i programmi e le **attività** intraprese dagli **youth worker** e dai giovani sono molto diversi e **includono la consapevolezza interculturale e internazionale**.<sup>7</sup>

<sup>4</sup>Cambridge University Press (2022). **Fun**. Cambridge English Dictionary

<sup>5</sup>NYCI (2022). **What is Youth Work?** National Youth Council of Ireland.

<sup>6</sup>Cambridge University Press (2022). **Connection**. Cambridge English Dictionary

<sup>7</sup>NYCI (2022). **What is Youth Work?** National Youth Council of Ireland.

È nostro compito fornire questa sensazione di consapevolezza interculturale. La questione della diversità culturale può essere molto rilevante per quelle comunità che cercano di rispondere ai flussi migratori dall'Europa e dall'esterno. In queste circostanze, i decisori politici riconoscono l'importanza di favorire la tolleranza e una forte **armonia comunitaria**.

Il ruolo degli youth worker è fondamentale nel plasmare l'opinione e le prospettive dei giovani e aiutare i giovani a comprendere, apprezzare e **abbracciare la diversità** per migliorare e rafforzare la coesione sociale.

I nostri progetti dovrebbero cercare di coinvolgere i giovani e aiutarli ad abbracciare le loro differenze - sia tra individui che comunità - mentre imparano a conoscere altre culture.<sup>8</sup> Ogni volta che notiamo i partecipanti discutere attivamente, comprendere e infine accettare le differenze e le somiglianze tra le loro culture, il nostro ambiente può essere considerato connesso.

*Cercate di individuare qualsiasi istanza in cui i partecipanti lasciano la stanza con l'intenzione di continuare la loro discussione!*

Mentre l'importanza di un ambiente connesso da un punto di vista internazionale è chiara, lo stesso principio può essere applicato a qualsiasi ambiente digitale anche nazionale o locale. Non solo culture diverse possono essere trovate nella stessa area, ma persone della stessa cultura possono (e lo faranno) interagire con le loro differenze e somiglianze, rendendo tutto ciò che è stato detto finora ancor più rilevante.

## **Incoraggiante**

Un ambiente può essere considerato **incoraggiante** quando qualcuno al suo interno **si sente fiducioso** e capace di fare qualcosa.<sup>9</sup> Quando si sentono fiduciosi, i giovani partecipanti in uno spazio digitale **sapranno sempre cosa stanno facendo e perché**.

Lo youth work digitale si basa sull'idea che le nuove tecnologie debbano essere utilizzate nello youth work per rendere i servizi e le attività destinati ai giovani migliori, più accessibili e **più significativi**.<sup>10</sup> Un partecipante avrà particolarmente bisogno di sentirsi incoraggiato mentre si trova in uno spazio digitale.

---

<sup>8</sup> Asociacion Cultural Integra, Dacorun Council for Voluntary Service, Pozitiva Doma, Vicolocorto and Zavod Voluntariat (2019). [Cultural Diversity as a Learning Tool in Youth Work](#). Dacorun CVS

<sup>9</sup> Cambridge University Press (2022). [Encourage](#). Cambridge English Dictionary

<sup>10</sup> Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

È anche importante considerare che l'uso delle tecnologie digitali nello youth work potrebbe avere un **impatto sulla salute mentale del partecipante**. Dalla **stanchezza digitale**<sup>11</sup> causata dal dover trascorrere troppo tempo online, ai sentimenti di inadeguatezza a causa della mancanza di competenze digitali o di tecnologie digitali per partecipare pienamente alle attività, l'impatto emotivo potrebbe essere diverso per persone diverse.<sup>12</sup>

Di conseguenza, quando un partecipante non si trova in uno spazio incoraggiante, potrebbe sentirsi perso, insicuro e non del tutto sicuro di cosa fare. Al contrario, i giovani incoraggiati appariranno concentrati, sicuri e decisi nella loro proattività. O almeno, nel peggiore dei casi, un ambiente incoraggiante aiuterà a rendere il fallimento un'opportunità di apprendimento e un'esperienza accettabile, piuttosto che un trauma.

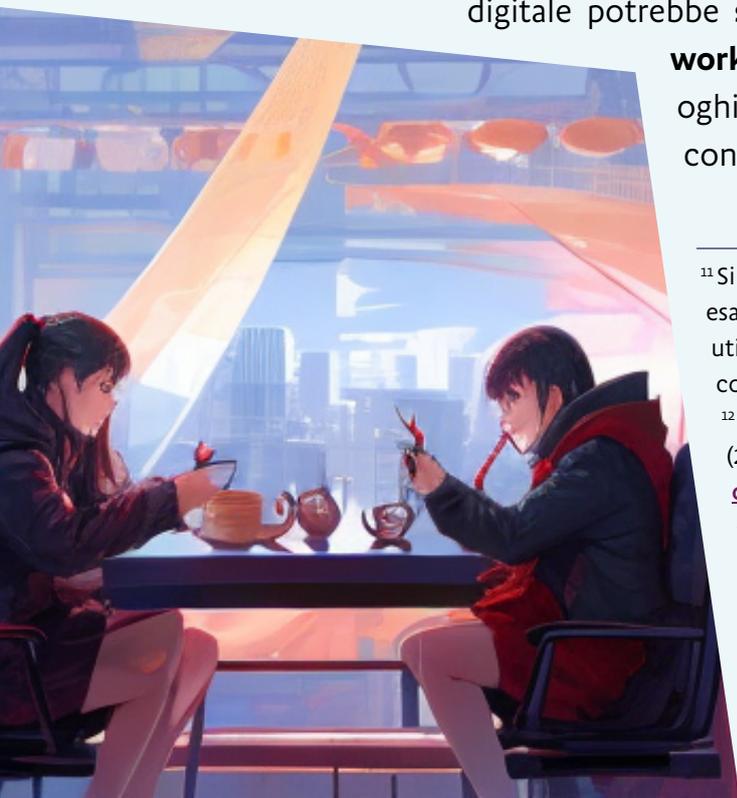
*Non dimentichiamo come tutto ciò che è stato detto finora si applichi anche a noi come youth worker. Non siamo immuni ai risultati di un'esperienza appagante nello youth work digitale!*

## Consapevole

Un ambiente può essere considerato consapevole quando **le persone** al suo interno **sono** deliberatamente **consapevoli del proprio corpo, della propria mente e dei propri sentimenti** nel momento presente, per **creare un senso di calma**.<sup>13</sup>

In un ambiente consapevole, ogni partecipante si sente presente nello stesso spazio degli altri, indipendentemente dalla sua posizione fisica. **Lo spazio** nello youth work digitale potrebbe **significare qualcosa di diverso per gli youth**

**worker** rispetto ai giovani. Questi ultimi vedono i luoghi digitali come fonti di connessione costante con i loro coetanei, un modo per validare chi



<sup>11</sup> Si dice digital fatigue, o stanchezza digitale, quello stato di esaurimento e distacco che si verifica tra le persone costrette a utilizzare numerosi strumenti e applicazioni digitali contemporaneamente.

<sup>12</sup> Pawluczuk A., Șerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership

<sup>13</sup> Cambridge University Press (2022). [Mindful](#). Cambridge English Dictionary

stanno diventando e **ricevere rassicurazione emotiva** sul fatto che appartengono a quel luogo.<sup>14</sup>

*Chiediti questo: i partecipanti si sentono tutti sulla stessa barca? Sembra che i partecipanti siano consapevoli che il luogo virtuale che stanno condividendo possa essere considerato comunque un luogo?*

Come youth worker, **dobbiamo assicurarci di aver creato uno spazio sicuro e abilitante per il gruppo.**<sup>15</sup> Quando sono consapevoli, **i partecipanti non si sentiranno disturbati** da nessuna circostanza esterna (e persino interna) all'ambiente digitale. Saranno immersi nell'attività, coinvolti, potenziati, attivi e creativi nella società digitale.<sup>16</sup> Se i partecipanti riescono a percepire lo spazio digitale che abbiamo creato per loro allo stesso modo in cui riconoscerebbero uno spazio fisico, possiamo considerare l'ambiente consapevole.

## User-Friendly

Un design può essere considerato **user-friendly** quando è **semplice** da usare per l'utente.<sup>17</sup> Ma cosa significa esattamente semplice, in questo campo?

Si può notare attraverso l'osservazione di chi sta vivendo l'esperienza, sia noi stessi che i partecipanti. **Un design è considerato semplice quando la persona che lo percepisce non si sente sopraffatta guardandolo.**<sup>18</sup> Il partecipante trova facilmente ogni opzione? Ci sentiamo a nostro agio cercando ciò di cui abbiamo bisogno in un dato momento? Sembra che abbiamo la giusta quantità di opzioni a nostra disposizione? Facciamo uso della maggior parte delle potenzialità offerte?

Questo deve essere vero, sia che siamo su un computer, un tablet o un altro dispositivo. Gli utenti si aspettano che qualsiasi applicazione appaia bene indipendentemente dal dispositivo che stanno usando, e giustamente! Un'applicazione reattiva lo rende possibile.<sup>19</sup> Se siamo connessi a un computer e un partecipante sta usando un telefono, entrambi dovremmo sentire l'applicazione semplice da usare.

---

<sup>14</sup> Pawluczuk A., Şerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership.

<sup>15</sup> The Mix (2021). [A Guide to Delivering - Digital Youth Work](#). National Youth Agency

<sup>16</sup> Verke (2019). [European Guidelines to Digital Youth Work](#). Verke

<sup>17</sup> Cambridge University Press (2022). [User-friendly](#). Cambridge English Dictionary

<sup>18</sup> FreshCodeIT (2019). [4 Marks of User-friendly Design](#). Medium

<sup>19</sup> WebDev (2022). [Learn Responsive Design](#)



Infine, **un'esperienza sembra migliore quando è adattata proprio a noi.** Qualsiasi partecipante (o anche noi stessi) potrebbe voler modificare e cambiare ciò che ha davanti, per renderlo più di suo gradimento. È difficile creare un'esperienza standard che soddisfi tutti, specialmente quando si ha a che fare con un gran numero di partecipanti contemporaneamente.<sup>20</sup>

I partecipanti si sentiranno molto più soddisfatti se possono, ad esempio, regolare la velocità di riproduzione dei media, o se possiamo integrare nello strumento utilizzato altri strumenti esistenti (come un software di traduzione automatica). Pertanto, un'esperienza può essere interpretata come user-friendly quando si tratta di utilizzare elementi con un'interfaccia semplice, indipendentemente dal proprio dispositivo, e con la possibilità di personalizzarla.

*Questa è la caratteristica più facile e veloce da testare. Puoi farlo da solo o con alcuni colleghi. Non avere paura di chiedere aiuto!*

## Realistico

Definiamo **realistico** qualcosa che **appare reale o sembra essere vivo**.<sup>21</sup> Come dicevamo nel paragrafo "Consapevole", vogliamo cercare di **far scomparire le differenze tra spazio fisico e digitale**, rendendo quest'ultimo vivo e reale come il primo.

Lo youth work riguarda il lavoro con i bisogni olistici dei giovani. Dovremmo avere le competenze per facilitare una conversazione tra giovani negli spazi digitali in cui si trovano, proprio come se fossero nello stesso spazio fisico.

**Gli youth worker dovrebbero usare strumenti, spazi e luoghi digitali come un'estensione del mondo reale.**<sup>22</sup> Quando ciò viene fatto correttamente, vedremo i parteci-

<sup>20</sup> Microsoft (2022). [Let Users Personalize Visuals in a Report](#)

<sup>21</sup> Cambridge University Press (2022). [Lifelike](#). Cambridge English Dictionary

<sup>22</sup> HUMAK University of Applied Science and Maynooth University (2019). [Youth Work in Digital World: Focus on Youth Workers](#). YouthWorkAndYou.org

panti sentirsi **come se stessero parlando con altre persone reali** e rendersi conto che stanno vivendo un'esperienza analoga a quella che una tipica attività in presenza offrirebbe.

*Analoga è una parola chiave importante. Per quanto stiamo confrontando gli ambienti digitali e fisici, NON stiamo cercando di far sembrare lo spazio digitale come il suo corrispettivo fisico!*

Ci piacerebbe vedere i partecipanti connessi e disposti a rimanere insieme, quando hanno sempre la possibilità di disconnettersi e tornare ai loro affari. Quando comunicano in ambienti virtuali realistici, i **giovani esprimeranno le loro idee**, porranno domande pertinenti, manterranno il rispetto e costruiranno fiducia. **Non è la stessa cosa che comunicare di persona, ma è altrettanto importante.**<sup>23</sup>

Sfruttando questa esperienza, un giovane partecipante in un'attività digitale realistica NON simulerà l'esperienza che ha avuto nel mondo virtuale in un'esperienza nel mondo fisico. Tuttavia, un giovane partecipante riuscirà ad applicare la prima all'educazione non-formale sviluppata nella seconda senza problemi.

## Creativo

Una persona può essere considerata **creativa** quando **produce o utilizza idee originali e insolite.**<sup>24</sup>

La creatività è spesso spontanea e **non può essere imposta alle persone**. Potremmo notare, invece, un partecipante ispirato dalla creatività di qualcun altro. Se un tale **partecipante** sente di **avere lo spazio per contribuire**, l'intero spazio digitale diventa più creativo.

È stato detto che la **creatività** è diffusa, ad esempio, in termini di ambienti educativi, e risiede non esclusivamente nel singolo partecipante ma **è dispersa tra il gruppo**, i formatori, le protesi culturali che aumentano la crescita creativa e intellettuale, e la comunità più ampia.<sup>25</sup> L'ispirazione può essere contagiosa, specialmente nell'ambiente online, dove abbiamo a disposizione un'infinità di strumenti. Anche se non siamo an-

---

<sup>23</sup> Staiou, E. (ed.), Atakan, P., Kalem, G., Kiper, B., Tsvetkova R., Kasamska, R., Karabová, D., Maška, M., Kaisari, A., Michalopoulou, N., Güvenir, C., Gündoğar, N. (2021). [DiGi YOUTH: Work Manual](#). DiGi YOUTH Partnership

<sup>24</sup> Cambridge University Press (2022). [Creative](#). Cambridge English Dictionary

<sup>25</sup> European Commission Expert Group Report (2020). [Developing the Creative and Innovative Potential of Young People Through Non-Formal Learning in Ways that are Relevant to Employability](#). European Commission

cora particolarmente abituati a questo concetto, è piuttosto importante. Un partecipante potrebbe sentire di avere molte diverse fonti di creatività disponibili, ricevendo così l'ispirazione di cui ha bisogno.

*Non confondiamo però il numero di strumenti con le fonti di creatività. Se è vero che qualsiasi strumento online può essere utilizzato in molti modi, un ambiente con troppi strumenti potrebbe invece sembrare opprimente. Quando i partecipanti si sentono sfidati da una quantità molto limitata di strumenti a loro disposizione, ad esempio, saranno costretti a pensare in modo insolito.*

Questo sviluppa il pensiero creativo e innovativo e la capacità di trasformare le sfide in opportunità, stabilendo e raggiungendo obiettivi con risorse limitate.<sup>26</sup>

## Conclusioni

Tutte le nostre esperienze precedenti contribuiscono al nostro obiettivo di comprendere **come possa apparire un'esperienza appagante per i giovani nello youth work**.

Sebbene ci siano sicuramente molte più categorie che avremmo potuto scegliere di affrontare, ciò che conta è mantenere gli occhi aperti e **capire se i partecipanti** (e noi stessi) **stanno godendo dell'esperienza**, in modo che tutti **guadagnino qualcosa di nuovo** e importante dall'esperienza che abbiamo fornito.

Se teniamo a mente almeno alcune delle domande di cui abbiamo parlato sopra, possiamo capire quando l'ambiente online risulta abbastanza appagante e quando invece non lo è.

Ora che possediamo la conoscenza, come applicarla? **Come rendere effettivamente il nostro ambiente più appagante**

---

<sup>26</sup> European Commission - Directorate-General for Education and Culture (2015). [Unleashing Young People's Creativity and Innovation](#). Publication Office of the European Union



# Creare uno Spazio Digitale: Quali sono i pilastri?

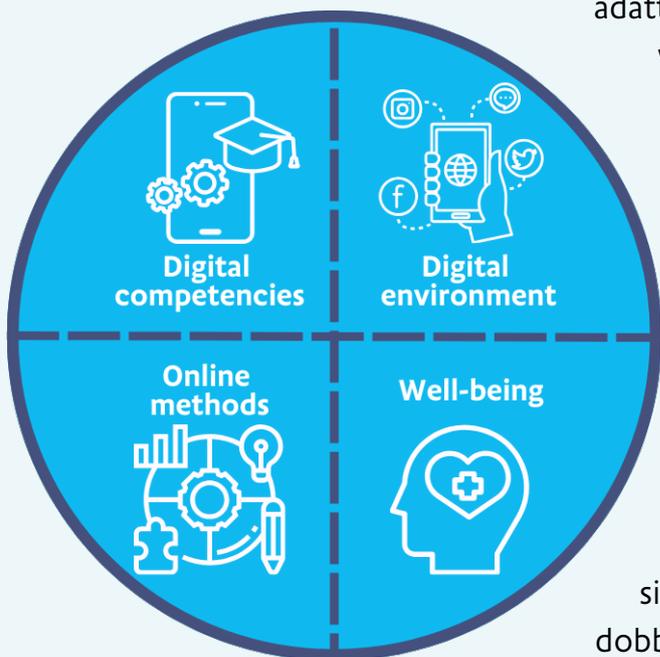
## Capitolo 2

### **Credi che gli spazi giovanili digitali abbiano un futuro?**

Durante la pandemia, siamo stati costretti a spostarci online, ma con la speranza che questa fase finisse presto e di non dover più tornare indietro. Pertanto, il nostro lavoro spesso mancava della motivazione per passare dalla cultura degli eventi online al lavoro con i gruppi, che sono fondamentali per il lavoro culturale e giovanile.

*Come stabilire spazi che permettano ai giovani di costruire una comunità e sentirsi parte di essa?*

Quando progettiamo e realizziamo attività di youth work online, dobbiamo prestare attenzione a quattro dimensioni: stabilire uno spazio digitale, selezionare metodi



adatti, rafforzare la competenza (digitale) degli youth worker e dei giovani, e prendersi cura del loro benessere.

Prestare attenzione a tutte e **quattro le dimensioni** menzionate ci permette di creare uno spazio per un'esperienza che sia in grado di ispirare, creare connessione, che sia divertente, incoraggiante (nel senso che incoraggia allo stesso modo la creatività e l'iniziativa) e che abbia un ruolo significativo nello youth work.

In questo capitolo esploreremo cosa esattamente si nasconde sotto queste dimensioni e quali aspetti dobbiamo ricordare.

## Spazio digitale

Melvin<sup>27</sup> definisce gli spazi digitali come i "luoghi" digitali dove i giovani si riuniscono, con luoghi digitali che danno significato, ricordi e sentimenti. Nel suo articolo, scopriamo che per molti giovani gli spazi digitali forniscono una connessione costante con i loro coetanei, un modo per validare chi stanno diventando e sentirsi rassicurati sul loro senso di appartenenza. Con queste caratteristiche, il web ha un enorme potenziale come luogo per lo youth work.

## Quali aspetti dovrebbero essere presi in considerazione nella scelta di strumenti e piattaforme?<sup>28</sup>

In primo luogo, coinvolgere i nostri giovani nella decisione è l'aspetto più cruciale. Se saranno inclusi nella progettazione del loro spazio digitale, avranno più senso di appartenenza e si sentiranno più a casa. Così aumentiamo la possibilità che i giovani abitino lo spazio digitale e lo rendano proprio.

In secondo luogo, dovremmo stare attenti a non sottomettere le nostre attività agli strumenti, ma lasciare che gli strumenti ci supportino nel consentire un'esperienza positiva per i giovani che supportiamo.

<sup>27</sup> Melvin, J. (2018). [Digital Tools, Spaces and Places - Mediators of Youth Work Practice](#). Coyote, 26.

<sup>28</sup> Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

*Sii consapevole che passare da uno strumento all'altro causa stress per i partecipanti, quindi ottimizzare il numero di strumenti che usiamo è essenziale. Durante l'attività, dovremmo usare non più di una piattaforma e fino a due strumenti digitali.*

Infine, è bene pensare ai seguenti aspetti nel processo. Analizza e scegli lo strumento più semplice che risponda alla maggior parte delle tue esigenze e, con questo, ottimizza l'uso degli strumenti digitali. L'alfabetizzazione digitale dei partecipanti (e la nostra) deve influenzare la scelta.

Dovremmo anche verificare se gli strumenti selezionati consentono la partecipazione dei nostri gruppi target per mantenere le nostre attività il più inclusive possibile. Nell'organizzare incontri online, dobbiamo anche considerare la sicurezza dei nostri partecipanti e dei loro dati, e il livello di accessibilità su vari dispositivi e sistemi operativi. Infine, anche il prezzo gioca un ruolo essenziale nella decisione. Spesso sono disponibili strumenti a uso gratuito o sussidiato per le organizzazioni non-profit.

*Suggerimento: Evita di sprecare tempo prezioso imparando ripetutamente nuovi strumenti durante un'attività. Lasciamo il segno grazie alla qualità dell'esperienza online, non per la conoscenza degli strumenti.*



*Come scegliere uno strumento digitale e una piattaforma che rispondano alle mie esigenze?*

## **In quali processi possono supportarci?<sup>29</sup>**

### **Incontri (informali) in uno spazio digitale**

Gli incontri possono essere tenuti tramite videoconferenze classiche o piattaforme basate su avatar. Le prime sono ottime per mantenere i contatti e svolgere attività

---

<sup>29</sup> Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

strutturate come workshop. La più famosa è Zoom, ma ci sono anche programmi come MS Teams, Webex e Butter.

Le piattaforme sono arricchite con varie funzioni, come reazioni, chat, filtri, stanze virtuali e sondaggi. Con una buona conoscenza delle funzioni, possiamo spesso evitare o ridurre l'uso di strumenti digitali esterni.



Ci sono anche piattaforme dove ottieni il tuo avatar, che ti permette di muoverti nella stanza e incontrare persone (ad es. Wonder e Gather). Tali ambienti facilitano il networking e l'incontro informale.

*In GatherTown, insieme ai giovani, possiamo personalizzare lo spazio digitale e creare un centro giovanile online con varie attività e stanze, in cui poter incontrare i propri amici e sentirsi a casa.*



*In questi spazi digitali, possiamo creare uno scaffale virtuale di giochi in Padlet e ospitare serate ludiche. Possiamo organizzare una serata di videogame, preparare un concerto o una battaglia di talenti e*

*trasmetterli via Twitch. Possiamo anche allestire una mostra online delle opere d'arte dei partecipanti (ad es. in Spatial) e visitarla come gruppo.*

### **Fornire contenuti e stimolare interazioni significative**

Un aspetto essenziale delle implementazioni web sono gli elementi visivi e le presentazioni. Diverse applicazioni web ci permettono di creare semplici design grafici, infografiche (ad es. Canva) e animazioni (ad es. PowToon). Alcuni strumenti offrono anche

forme più avanzate di presentazione, come eMaze e Prezi. Abbiamo a disposizione vari strumenti digitali per verificare l'atmosfera e le opinioni nel gruppo.

Possiamo usare quiz (ad es. Kahoot e QuizWhizzer), compiti interattivi (ad es. Word-Wall) e sondaggi (ad es. Zoom e Mentimeter). Mentimeter ci permette anche di classificare i risultati per importanza, facilitando la definizione delle priorità.

Strumenti come Jamboard e Padlet possono essere utilizzati per raccogliere i risultati delle conversazioni che possono supportare ogni gruppo nella condivisione con altri gruppi.

Strumenti digitali come Mural e Miro consentono una visualizzazione più complessa e possono essere utili in processi online più lunghi.

Gli strumenti contengono una tela su cui possiamo attaccare post-it e posizionare immagini o icone. Ci permettono di votare e offrono una vasta gamma di modelli prefabbricati. Possiamo usarli come contenitore di contenuti (un luogo per conservare tutte le informazioni rilevanti) per l'intero processo.

### **Attività asincrone e comunicazione tra un incontro e l'altro**

Supponiamo di svolgere attività miste o di intrecciare attività sincrone e asincrone. In tal caso, è necessaria una piattaforma di comunicazione online dove i partecipanti possono interagire e condividere i risultati del loro lavoro e contenuti aggiuntivi.

La forma più basilare è un gruppo di social network o chat (ad es. Facebook e Instagram). Se hai bisogno di qualcosa di più complesso, puoi scegliere Google Classroom.



*Come sfruttare al meglio lo strumento scelto? Esplora la nostra Toolbox!*

## Metodi e attività

Lo youth work e la sua metodologia si sono sviluppati per decenni (in alcuni paesi, anche un secolo). Tuttavia, siamo stati (per lo più) messi di fronte al fatto che avevamo bisogno di stabilire una varietà di metodi online solo nel 2020.

All'inizio, abbiamo introdotto la dinamica di incontri e workshop attraverso il lavoro di gruppo e gli strumenti digitali, che abbiamo equiparato a un metodo. Con gli strumenti, ci siamo concentrati troppo sullo sviluppo delle competenze digitali invece di creare un contatto genuino tra i partecipanti. Lo youth work riguarda la creazione di spazi per i giovani per socializzare, scambiare idee e trasformarle in azioni per un cambiamento positivo.

*“Dobbiamo stabilire una connessione personale l'uno con l'altro. Connessione prima del contenuto. Senza relazione, nessun lavoro può avvenire.” - Peter Block <sup>30</sup>*

Negli anni che seguiranno, il settore dello youth work e altri settori basati sul lavoro con gruppi di giovani dovranno fare un passo avanti nello sviluppo e nell'implementazione di metodi che permetteranno una sensazione simile a quando ci incontriamo di persona.

## Come scegliere il metodo giusto?

Per un'interazione significativa, dobbiamo mantenere uno spazio dove le persone possano connettersi, sentirsi accettate e divertirsi mentre sono creative e portano cambiamenti nelle loro vite e nella società.

*“Le relazioni e la connessione sono le pre-condizioni per il cambiamento. Ogni incontro, ogni processo e ogni programma di formazione devono prima connettere le persone. /.../ Quindi i piccoli gruppi sono un elemento fondamentale per qualsiasi futuro che si voglia creare.” <sup>31</sup>*

Perché l'apprendimento e il cambiamento avvengano, dobbiamo essere in grado di mantenere l'attenzione e l'impegno di ogni membro del gruppo per lunghi periodi di tempo. Possiamo farlo variando la dinamica delle nostre interazioni. Anche se ci sono

---

<sup>30</sup> Block, P. (2009). *Community: The Structure of Belonging*. Berrett-Koehler Publishers.

<sup>31</sup> Weisser, L. (2010). [A conversation with Peter Block](#). *The Canadian Learning Journal*, 36 (fall).

prove contro l'esistenza di stili di apprendimento, possiamo mantenere l'attenzione dei partecipanti coinvolgendoli in un approccio multisensoriale, applicando il metodo **LEARNERS** nelle nostre interazioni online.<sup>32</sup>

Quando lavoriamo con gruppi di giovani in contesti online che incoraggiano la partecipazione attiva e la formazione di gruppi, dobbiamo concentrarci sulle fasi di sviluppo del gruppo quando progettiamo il processo.

Mentre i partecipanti arrivano, possiamo creare un'atmosfera accogliente con musica e chiacchiere informali. All'inizio dell'incontro, sarebbe bene iniziare con dei round di check-in in modo che tutte le voci siano ascoltate. Usiamo icebreaker, attività per conoscersi ed energiser. Se i partecipanti si rilassano all'inizio, saranno meno riluttanti a lasciare la loro zona di comfort. Un gruppo si forma più lentamente online perché mancano i metodi per sostenere il legame di gruppo che coinvolgono il tatto e la fiducia. Quindi dovremo aspettare un po' prima di introdurre metodi più "pazzi".

Quando inizi a pianificare le tue attività online, dovresti prima decidere sul modo in cui vuoi che i partecipanti ricevano i contenuti, che dovrebbe essere adattato al tipo di attività che stai organizzando. Per quanto riguarda i processi di apprendimento, possiamo combinare l'uso di attività asincrone e sincrone.

Le parti meno interattive possono trasformarsi in lezioni di e-learning statiche con video, testo e diversi compiti che supportano l'applicazione della conoscenza a situazioni reali. Ma una parte importante di un processo online sono le attività che consentono la collaborazione e la creazione di connessioni tra i membri. Negli incontri sincroni, ci concentriamo sull'uso di metodi che consentono ai partecipanti di scambiare idee, riflettere sulle loro esperienze/ conoscenze, praticare le loro abilità, richia-



**Synchronous Learning**



**Asynchronous Learning**

<sup>32</sup> Collins, S. (2020). **LEARNERS Mnemonic**. Stellar Labs [20.1.2023]

mare la loro conoscenza e applicarla al contesto di un membro del gruppo tramite feedback.

Online, è cruciale che le attività non siano solo giochi di ruolo e casi ipotetici, ma che ciò che facciamo venga davvero realizzato. In questo modo possiamo mantenere la motivazione dei membri del gruppo per un periodo prolungato. Consentiamo loro di trovare un ruolo all'interno del gruppo eseguendo piccoli compiti. Un approccio basato sul lavoro ad un progetto può anche avvenire online. Possiamo usare strumenti come Miro e Mural per visualizzare e registrare i progressi.

## Quali metodi possiamo usare?

C'è una gran varietà di metodi che possiamo usare anche nello spazio online. Dipende dallo spazio digitale che abbiamo impostato, poiché alcuni di essi dipendono dalle funzionalità della piattaforma su cui stai ospitando la tua attività. Inoltre, per quelli più complessi, di solito coinvolgiamo alcuni strumenti digitali aggiuntivi.

Per conoscersi e rompere il ghiaccio, possiamo usare speed dating adattato, bingo umano, verità e bugie. Per il team-building, possiamo usare tutti i tipi di sfide in cui possiamo combinare la collaborazione online con l'interazione con l'ambiente fisico.

L'esplorazione creativa nello spazio può consistere in diversi metodi teatrali (di improvvisazione), disegno collettivo, creazione di meme o fumetti. Possiamo supportare la collaborazione con world caffè, open space e caroselli. Possiamo rilassarci insieme con meditazione guidata ed esercizi di mindfulness.

Non dovremmo anche dimenticare di dar valore al momento dei saluti. Possiamo usare una "appreciation shower" per mettere in evidenza la persona a cui mostriamo apprezzamento, o nascondere messaggi da "zolletta di zucchero" in buste che abbiamo creato in strumenti digitali come Mural. Per iniziare e finire gli incontri, usa round di check-in e check-out in plenaria.



*Guarda alcuni esempi di come usare le foto per catturare gli ambienti dei partecipanti:*

## *Come posso adattare o sviluppare metodi/attività per adattarli al contesto online?*

Il primo passo è analizzare il tuo metodo attraverso la lente di quali caratteristiche siano necessarie per implementarlo. Dividilo in passaggi e pensa a come puoi applicare ognuno di essi nello spazio digitale. Lo spazio online sembra limitato, ma possiamo usare tutti gli elementi a nostra disposizione. Possiamo giocare con la telecamera, accendola/spegnendola per chi “entra in scena”, muovendosi a destra (sì) o a sinistra (no) in base all'accordo con l'affermazione data, o usando la funzione di spotlight per il metodo dell'acquario. Inoltre, puoi usare l'audio/suono per attività legate alla musica come karaoke silenzioso, lettura del labiale, ecc. Non siamo limitati solo alle caratteristiche tecniche, ma possiamo anche lavorare con il corpo, allungandoci per mantenere la concentrazione e con metodi come creare forme in gruppo. Nell'ambiente che circonda i partecipanti ci possono essere molte opportunità; possono portare oggetti che li rappresentano, e possiamo preparare una caccia al tesoro e inviarli fuori per un walk-and-talk.

Anche se i partecipanti non hanno uno spazio privato tranquillo, possiamo usare questo come vantaggio all'interno dell'attività. Ad esempio, possiamo dare a un partecipante particolare che lavora in un ufficio condiviso il compito di condurre un breve sondaggio tra i colleghi. Per rilassarsi, il partecipante nel parco può guidare la visualizzazione descrivendo le viste, i suoni e gli odori intorno a sé.

Possiamo inviare loro regali come pantofole o una tazza (per rendere il loro ambiente accogliente e per garantire che abbiano le stesse cose) e materiali che possono essere utilizzati per le attività. Possiamo incoraggiarli a toccare o annusare qualcosa durante un'attività per coinvolgere tutti i loro sensi. In alternativa, possiamo anche incoraggiarli a ricordare una situazione in cui hanno toccato o annusato qualcosa. Non c'è limite, l'unica domanda da porsi è: quanto vogliamo osare nel provare qualcosa di nuovo?



*Per ulteriori metodi che puoi usare, scansiona il codice QR e partecipa al nostro corso.*

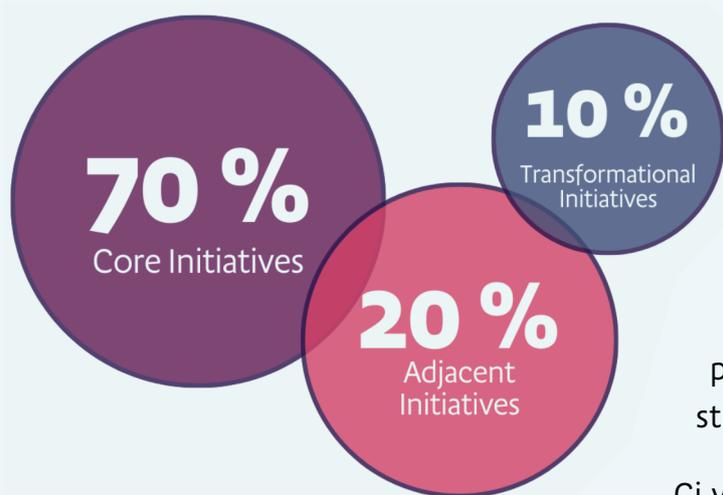
## Competenze di youth workers e youth leader

Prima di esplorare le competenze necessarie per navigare nello spazio digitale, è importante sentirsi a proprio agio con la tecnologia.

Dobbiamo essere aggiornati sui progressi tecnologici per incorporare nuove tecnologie nel nostro lavoro. Dobbiamo anche comprendere le sfide dell'entrare nello spazio digitale. Il mondo online porta nuove dimensioni e sfide nell'istituire uno spazio (più) sicuro, poiché è più facile registrare conversazioni e condividere foto e materiali. Una conoscenza più approfondita delle piattaforme, dei metodi online e degli strumenti digitali ci permetterà di offrire attività diverse che incoraggiano la partecipazione e la creatività.

Padroneggiando la tecnologia, possiamo concentrarci di più sui partecipanti e stabilire una connessione significativa. Se non siamo esperti di tecnologia, possiamo coinvolgere una persona aggiuntiva che si prenda cura degli aspetti tecnici e ci permetta di fare la nostra parte riguardo la connessione interpersonale e lo spirito di gruppo.

Fornendo un buon flow e un'esperienza fluida online, possiamo diventare ambasciatori del potenziale dello spazio digitale. Dovremmo mirare alla perfezione, ma non essere troppo severi con noi stessi quando qualcosa va storto. Lasciare che le persone (e noi stessi) commettano errori crea un ambiente in cui non abbiamo paura di uscire dalla nostra zona di comfort e provare qualcosa di nuovo.



Se ci sentiamo a nostro agio nello spazio digitale, possiamo condividere e infettare gli altri con questo entusiasmo e contribuire a sentimenti positivi. Comprendiamo che imparare ad usare nuove tecnologie comporta vulnerabilità e richiede coraggio. Ospitare una conferenza online per la prima volta, ad esempio, è spaventoso, ma qualcuno deve aprire la strada.

Ci vuole molta curiosità e volontà di imparare ed esplorare. Ma quando si innova, ci si può ispirare alla "regola" dell'innovazione, che è 70-20-10.<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Eric Schmidt e Sergey Brin (Google) hanno utilizzato il principio [70-20-10](#) in tutta la propria organizzazione per rafforzare i propri sforzi di innovazione. L'azienda investe il 70% delle risorse e del capitale umano nel core business, il 20% in nuovi sviluppi e il 10% in nuove idee che a prima vista potrebbero sembrare folli.

Se la prendiamo come linea guida, ogni attività dovrebbe includere qualcosa che conosciamo bene (70%), qualcosa che stiamo esplorando e migliorando (20%) e qualcosa di nuovo (10%).

Ciò che ci permette di crescere come facilitatori digitali sicuri e capaci è includere valutazioni e riflessioni nell'integrare miglioramenti e nuovi apprendimenti nella progettazione di un'esperienza digitale. Quando sei in dubbio, ricorda:

*“Che tu creda di poterlo fare o che tu creda di non poterlo fare – hai ragione.” Henry Ford II*

Quando siamo tutti pronti, la prima domanda che sorge è: come mantenere la motivazione del tuo gruppo a distanza? Una grande sfida nel lavorare con gruppi a distanza è mantenere l'energia e la motivazione sul lungo periodo. Perdiamo alcuni momenti spontanei non formali quando ci spostiamo online, come bere un caffè insieme, avere un pranzo comunitario, una sessione di brainstorming veloce e chiedere aiuto. Come affrontare questo problema?

Prima di tutto, quando si lavora con il team è essenziale formare un accordo reciproco sulla comprensione di come collaborare. Possiamo usare domande come:<sup>34</sup>

- Cosa costruisce la mia fiducia? Cosa è importante per me?
- Cosa potrebbe interrompere il mio flusso lavorativo e come si può superare questo ostacolo?
- Dove ho bisogno di supporto aggiuntivo e come ce lo forniremo a vicenda?
- Come ci avviseremo a vicenda che qualcosa è urgente e ha una scadenza?
- Come risolveremo un conflitto quando non siamo d'accordo con l'approccio di un membro del team o con le sue idee?
- Come ci motiveremo a vicenda? Cosa mi ispira? E cosa ispira te?
- Cosa posso fare per mantenere gli impegni presi?



<sup>34</sup> Play4Business. [How To Successfully Lead A Blended Team.](#)

Per la motivazione e la concentrazione, dovremmo usare una comunicazione orientata all'obiettivo e tenere i membri del team informati. Dobbiamo esplorare come rimanere in contatto quando collaboriamo a distanza. Ciò può aiutarci a stabilire rituali di gruppo. Possiamo beneficiare di check-in regolari. Un feedback reciproco regolare è critico perché aiuta ad allineare aspettative e obiettivi e a mantenerci sulla giusta strada.

Possiamo proporre [co-working](#) a distanza. I legami sociali sono un potente motivatore. Costruire un rapporto tra pari può aumentare la creatività, la collaborazione e il piacere nel lavoro. Alcuni membri trovano più facile rimanere concentrati quando sono circondati dai propri pari. Puoi anche fare pause caffè insieme.

Possiamo portare freschezza organizzando feste di compleanno virtuali ([alcune idee](#)) o altre [celebrazioni](#). Possiamo introdurre alcune [attività di team-building virtuale](#). Possiamo inviare alcuni "care package". Ricevere regali per posta illumina la giornata dei membri del team e ispira buona volontà e impegno. Se hai un canale di comunicazione comune come Slack, puoi incoraggiare degli "spotlight", che sono elogi pubblici per un lavoro fantastico svolto.<sup>35</sup>

Se sei curioso di sapere quale stile di leadership a distanza ti si addice, puoi scoprirlo [qui](#).

## Preoccuparsi del benessere dei partecipanti

Possiamo raggiungere un tocco umano e creare un senso di connessione tra i partecipanti? Crediamo di sì. Con un'atmosfera casalinga e un ambiente (più) sicuro, possiamo mantenere con successo uno spazio di partecipazione e creatività per tutti.

Il primo passo è stabilire un tocco umano. Ecco alcuni consigli su come farlo:

- **Parla con cura.** Cerca di trovare somiglianze tra i partecipanti e collegarli tra loro. Chiedi loro come stanno e con cosa si sentono a proprio agio. Approfondisci le relazioni chiedendo: "Come stai?" e "Come va?"

---

<sup>35</sup> Robinson A. (2023). [19 Unique Ways to Motivate Remote Employees in 2023](#). [10. 1. 2023].



- **Incoraggia la partecipazione.** Assicurati che tutti abbiano l'opportunità di parlare e contribuire alla conversazione. Inoltre, dovremmo abilitare diversi modi/livelli di partecipazione dall'osservare, al digitare, dal parlare e usare una telecamera alla condivisione personale.
- **Porta divertimento al tavolo.** Usa l'umorismo (con tatto) per alleggerire l'umore e rilasciare tensione.
- **Vedi i giovani e permetti loro di essere visti.** Stabilisci (la sensazione di) contatto visivo. Motiva i partecipanti a usare le telecamere per vedere reazioni ed emozioni. Ma non forzarlo, poiché alcune persone si sentono a disagio nel condividere il loro spazio personale (stanza o casa).
- **Pianifica momenti informali.** Fai pause regolari, alzati e muoviti, e prenditi cura di te. Incoraggia incontri (ad es. per giocare a giochi da tavolo, bere caffè insieme, ecc.) in modo non facilitato per fornire opportunità di interazioni sociali virtuali spontanee.
- **Mantieni uno spazio (più) sicuro.** Crea un ambiente aperto dove le persone si sentono a loro agio nell'esprimere i loro pensieri, sentimenti e idee. Quando si discute di un problema, incoraggia un dialogo aperto, apertura a diversi punti di vista, curiosità e rispetto per altre opinioni. Usa un linguaggio che sia inclusivo ed eviti di marginalizzare o escludere chiunque.

*L'inizio di un incontro virtuale o ibrido può spesso coinvolgere un silenzio imbarazzante – ed è qui che entra in gioco l'umile icebreaker, o rompighiaccio, per far parlare e “sciogliere” le persone. Troverai alcuni suggerimenti preziosi qui.*



*Quali sono le regole d'oro per il coinvolgimento dei partecipanti giovani durante gli incontri online? Scoprilò.*



Il secondo passo è costruire un senso di comunità e spirito di squadra. Creare una dinamica di gruppo positiva e produttiva è vitale, specialmente quando si lavora su un progetto a lungo termine.

Ecco alcune idee per **costruire lo spirito di squadra e creare un senso di comunità** all'interno del tuo gruppo:

- **Sviluppa obiettivi e valori condivisi:** Lavora insieme per stabilire obiettivi e valori condivisi. Sosteranno il gruppo nella formazione di un senso di scopo e direzione condivisi.
- **Crea rituali e tradizioni di gruppo:** Stabilisci quelli unici per il tuo gruppo, come un check-in settimanale o un modo unico di iniziare o terminare le riunioni. Possono aiutare a creare un senso di continuità e appartenenza.
- **Usa simboli di squadra:** Crea simboli che rappresentano il tuo gruppo, come un logo, un nome di squadra o un filtro o sfondo condiviso, che facilitano un senso di identità e coesione.
- **Crea scherzi condivisi e un linguaggio specifico:** Possono aiutare a scatenare un senso di cameratismo ed esperienza condivisa.
- **Celebra successi e traguardi:** Il gruppo dovrebbe celebrare il completamento di un grosso progetto o il raggiungimento di un obiettivo importante. Porterà orgoglio e un senso di realizzazione.
- **Favorisci le connessioni tra i partecipanti:** Incoraggia i partecipanti a connettersi al di fuori degli incontri, come attraverso eventi sociali o incontri informali. Questo può aiutare a costruire relazioni e rafforzare il loro senso di comunità.

Costruire un senso di comunità richiede tempo e fatica, ma è gratificante. Un modo in cui possiamo catalizzare la connessione è condividere la vulnerabilità. Si tratta di aprire

e rivelare aspetti di noi stessi che normalmente potremmo tenere nascosti, come le nostre paure e le nostre idee creative.

Ciò può essere difficile e richiederci di essere onesti e aperti riguardo a cose che potrebbero farci sentire esposti o giudicati. Tuttavia, condividere la vulnera-



bilità può anche essere incredibilmente potente e trasformativo per noi e per coloro che ci circondano.

Condividere la creatività è anch'essa una forma di vulnerabilità perché richiede di mettere allo scoperto noi stessi e le nostre idee. Può essere spaventoso, soprattutto se temiamo il rifiuto o la critica. Tuttavia, quando condividiamo la nostra creatività, ci apriamo al feedback, alla crescita e alla collaborazione.

*Come introdurre la condivisione della vulnerabilità negli incontri con i giovani? In un incontro online tra giovani, abbiamo svolto un'attività scegliendo una paura e trasformandola attraverso un incantesimo "Riddikulus" in un meme che abbiamo condiviso.<sup>36</sup>*

## Conclusioni

Nell'allestire lo spazio digitale, il nostro obiettivo è farlo crescere oltre noi come persona/organizzazione, ma farlo popolare da giovani che lo rendano proprio e condividano un senso di appartenenza.

Perché ciò accada, dobbiamo coinvolgere i giovani nella progettazione e lasciare che lo adattino ai loro desideri. Inizialmente, dobbiamo organizzare eventi diversi per attirare più giovani e far loro conoscere lo spazio e noi. Possiamo organizzare orari di apertura "libera" in cui siamo nello spazio e i giovani possono passare a trovarci. Possiamo anche **gamificare** l'esperienza dello spazio digitale per motivare i giovani a usarlo. Possiamo collegarlo a sfide e badge digitali visualizzati su una bacheca digitale nel nostro "centro giovanile" online.

Dovremmo anche incoraggiare i giovani a usarlo durante il loro tempo libero – per incontrare amici o organizzare riunioni per sviluppare le loro idee. Quando le persone iniziano ad incontrarsi spontaneamente nel nostro spazio digitale, i contenuti e le attività generati dagli utenti riempiono il luogo.

Dobbiamo dedicare molto sforzo all'allestimento di uno spazio digitale ben funzionante. Ma se è progettato in modo amichevole per i giovani e consente loro di soddisfare le loro esigenze e personalizzare l'esperienza, ha il potenziale per crescere e svilupparsi.

---

<sup>36</sup> Attività creata da Katarina Klusová.





# Avventurieri online: Mantenere i giovani coinvolti e connessi

## Capitolo 3

L'ascesa della tecnologia ha rivoluzionato le nostre interazioni e connessioni, portando all'emergere di spazi giovanili digitali. Simili agli spazi fisici, anche gli spazi digitali attraversano fasi distinte di sviluppo, fornendo ispirazione per strategie efficaci nel mondo online. In questo capitolo, seguiremo le fasi di sviluppo del gruppo in relazione alla creazione di attività online avvincenti per i giovani. Lo faremo impiegando il concetto di Forming, Storming, Norming e Performing (FSNP), che delinea la progressione psicologica che i team sperimentano lavorando su un progetto.

Ci concentreremo anche sulle attività, che compensano la mancanza di tempo, preparazione, dedizione o capacità di incontrarsi continuamente.

## Sviluppo di gruppi motivazionali online basato su FSNP<sup>37</sup>



Nell'avvicinarsi al processo di sviluppo e promozione dell'interazione di gruppo online, il metodo FSNP ha valore nelle attività online per molteplici ragioni. Migliora la comprensione della dinamica di gruppo da parte dei facilitatori e fornisce intuizioni preziose.

Ogni fase offre opportunità per favorire il lavoro di squadra e la collaborazione. Inoltre, il metodo FSNP mira a sostenere l'impegno e la motivazione attraverso una struttura e una progressione chiare. Inoltre, affronta sfide e conflitti come parte naturale dello sviluppo del gruppo. In questo modo, i conflitti si trasformano in opportunità di crescita e apprendimento, garantendo un progresso continuo per il gruppo

Esploriamo il modulo attraverso i suoi componenti specifici.

### Fase 1: Forming

*“Il team si forma e tutti mostrano il loro miglior comportamento. C'è un'atmosfera positiva e cortese. È necessaria una forte guida da parte del facilitatore poiché i compiti di gruppo non sono ancora chiaramente definiti.”*

Durante la fase di forming, l'attenzione è rivolta all'istituzione di uno spazio digitale che possa fungere da piattaforma per attività online. Ciò comporta l'allestimento di un ambiente online user-friendly e facilmente accessibile, che non sia difficile da usare. Per supportare il gruppo in questa fase, un metodo proposto potrebbe essere fornire

<sup>37</sup> Wageningen University and Research. [Tuckman \(forming, norming, storming, performing\)](#) [12. 1. 2023] based on Tuckman, B. W. (1965). [Developmental sequence in small groups](#). Psychological Bulletin, 63(6), 384–399.

istruzioni e linee guida chiare su come navigare nello spazio di incontro, garantendo che tutti si sentano a proprio agio e inclusi.

## **Fase 2: Storming**

*“Si contestano i confini emergenti e si verificano conflitti. È comune anche la frustrazione per la mancanza di progresso. È necessaria una guida da parte del facilitatore.”*

Nella fase di storming, l'attenzione si sposta sulla selezione di metodi adatti per attività online. È importante scegliere metodi che siano coinvolgenti, interattivi e allineati agli interessi dei giovani. Per supportare il gruppo in questa fase, un metodo proposto potrebbe essere coinvolgere i giovani nel processo decisionale, permettendo loro di avere voce in capitolo nella selezione delle attività che trovano più interessanti.

## **Fase 3: Norming**

*“I membri del team iniziano a risolvere le loro differenze, apprezzano i punti di forza dei colleghi e rispettano l'autorità del leader. I comportamenti delle fasi di storming e norming possono sovrapporsi per un po' di tempo quando emergono nuovi compiti.”*

Durante la fase di norming, l'enfasi è sul rafforzamento della competenza comunicativa dei giovani. Stabilire norme e linee guida per il comportamento e l'etichetta online può favorire un senso di comunità e appartenenza.

## **Fase 4: Performing**

*“Il duro lavoro va di pari passo con la soddisfazione per i progressi del team. La fiducia del team rende i ruoli più fluidi e più compiti possono essere delegati dal facilitatore. I problemi vengono prevenuti o risolti man mano che si presentano.”*

La fase di performing è caratterizzata da una dinamica di gruppo coesa e produttiva, dove i partecipanti sono attivamente impegnati nelle attività online e sentono un



senso di appartenenza e iniziativa. Per supportare il gruppo in questa fase, un metodo proposto potrebbe essere quello di implementare regolari momenti di verifica e feedback per assicurarsi che le esigenze di tutti siano soddisfatte e per affrontare eventuali preoccupazioni o problemi che potrebbero sorgere.

### **Fase 5: Adjourning (Mourning)**

*“Quando tutti i compiti sono completati, è importante celebrare i successi positivi del team. Lasciare la struttura del gruppo dopo lunghi periodi di lavoro di squadra intensivo può anche generare incertezza per i singoli membri del team.”*

La fase di adjourning segna la fine della collaborazione del gruppo e il completamento di tutti i compiti. È importante riconoscere e celebrare i successi positivi del team durante questa fase. Questo può essere fatto organizzando una cerimonia o un evento di chiusura virtuale per riconoscere gli sforzi e i contributi di ogni membro del team. Condividere storie di successo, evidenziare i principali risultati ed esprimere gratitudine per la dedizione di tutti può aiutare a favorire un senso di realizzazione e chiusura.

Riconoscendo i successi del team, favorendo un senso di chiusura e supportando gli individui nella loro transizione, la fase di adjourning può servire come una conclusione positiva dell'esperienza collaborativa, lasciando ai partecipanti un senso di realizzazione e crescita.

## **Attività online creative e user-friendly senza strumenti**

Un ambiente online user-friendly e inclusivo a volte potrebbe significare evitare di utilizzare nuovi strumenti e piattaforme il più possibile, per alleviare la pressione sulle competenze digitali dei partecipanti.

Le attività online che non richiedono strumenti o attrezzature, note anche come attività "tool-less", possono essere un ottimo modo per mantenere giovani coinvolti e connessi.

Queste attività possono includere:

- **storytelling virtuale**, dove i partecipanti possono condividere e ascoltare le storie degli altri;
- **giochi di ruolo virtuali**, dove i partecipanti possono interpretare diversi personaggi e scenari;
- **dibattiti virtuali**, dove i partecipanti possono impegnarsi in discussioni e condividere le loro opinioni su vari argomenti.

Uno dei principali vantaggi delle attività senza strumenti è che sono semplici ed è facile parteciparvi. Non richiedono attrezzature o software speciali, il che le rende accessibili a un'ampia gamma di partecipanti. Ciò significa che chiunque abbia una connessione internet può partecipare, indipendentemente dalla posizione geografica o da limitazioni di mobilità.

Un altro vantaggio delle attività senza strumenti è che promuovono connessione e coinvolgimento. I racconti virtuali e le attività di gioco di ruolo offrono l'opportunità ai partecipanti di condividere i loro pensieri e sentimenti, mentre i dibattiti virtuali offrono l'opportunità di condividere opinioni e prospettive. Questo può favorire un senso di comunità e appartenenza tra i partecipanti, anche se sono fisicamente separati.

Tuttavia, mentre le attività senza strumenti possono essere un ottimo modo per mantenere i giovani impegnati, è importante considerare l'equilibrio tra attività **senza stru-**



menti e attività **basate su strumenti** quando si pianifica il coinvolgimento di gruppo.

### Esempi di attività: **Speed Dating**

Lo speed dating è un'attività online emozionante per i giovani che consente di incontrare nuove persone in modo divertente e veloce.

In questa attività, i partecipanti possono essere divisi in stanze separate su una piattaforma di riunioni virtuali, consentendo loro di impegnarsi in brevi conversazioni uno-a-uno con diverse persone. Queste stanze separate

creano uno spazio virtuale dove i partecipanti possono connettersi, conoscersi e condividere esperienze o interessi in un tempo limitato.

#### Esempi di domande per speed dating:

- Come ti descrivono i tuoi amici in una parola?
- Preferisci chiamare o mandare messaggi?
- Qual è il tuo posto da sogno da visitare?
- Preferisci stare al chiuso o all'aperto?
- Con quale personaggio famoso ti piacerebbe cenare?
- Qual è il tuo paese preferito?

Altre idee le puoi trovare [qui](#).

## Attività online singole divertenti

Le attività online singole, note anche come **attività una tantum**, sono un ottimo modo per mantenere i giovani impegnati e fornire un senso di realizzazione. Queste attività possono includere cacce al tesoro virtuali o sfide virtuali. Queste attività sono progettate per essere completate entro un certo lasso di tempo e non richiedono ai membri del gruppo di incontrarsi di nuovo.

Il vantaggio delle attività online singole è che forniscono un senso di eccitazione e novità. I partecipanti possono riunirsi per un evento o una sfida specifica e legare

sull'esperienza condivisa. Questo può creare un senso di comunità e cameratismo tra i partecipanti, anche se sono fisicamente separati.

Le attività online singole possono anche essere utilizzate come modo per introdurre nuovi membri a un gruppo o organizzazione. Forniscono un modo divertente e senza troppe pressioni per i nuovi membri di conoscersi e iniziare a sentirsi parte della comunità.

Inoltre, le attività online singole possono essere utilizzate come modo per attirare l'attenzione su una causa o un evento. Ad esempio, una **caccia al tesoro virtuale** potrebbe essere utilizzata per sensibilizzare su questioni ambientali o per raccogliere fondi per una beneficenza.

Tuttavia, le attività online singole hanno anche i loro svantaggi. Non offrono l'opportunità di un coinvolgimento a lungo termine o lo sviluppo di relazioni più profonde. Potrebbero anche non essere coinvolgenti come attività continue e con un focus a lungo termine.

Potrebbero anche non essere interattive o coinvolgenti come attività che utilizzano strumenti o attrezzature. È importante considerare l'equilibrio tra attività singole e a lungo termine quando si pianifica il coinvolgimento di un gruppo.

### Esempi di attività: The Werewolf of Millers Hollow (Lupus in Tabula)

The Werewolf of Millers Hollow è un gioco popolare che può essere giocato in gruppo, sia di persona che virtualmente. È un classico party game che simula un villaggio dove alcuni degli abitanti sono lupi mannari, e gli altri cercano di scoprire chi i lupi siano prima di essere mangiati.

Come attività di gruppo online, permette ai giocatori di impegnarsi in un'esperienza divertente e interattiva, favorisce la socializzazione e aiuta i giocatori a sviluppare abilità come il pensiero critico e il lavoro di squadra. Alcuni degli svantaggi del gioco sono che può



essere dispendioso in termini di tempo e può richiedere un alto livello di impegno. Come giocare: [Werewolves of Millers Hollow](#).

## Caccia al tesoro virtuale

La caccia al tesoro virtuale è un'attività online in cui ai partecipanti viene fornito un elenco di oggetti o compiti da trovare o completare entro un certo lasso di tempo. Gli oggetti o i compiti sono tipicamente correlati a un tema o argomento specifico e possono essere trovati online o nel mondo reale. I partecipanti possono lavorare da soli o in squadre, e l'obiettivo è trovare o completare tutti gli oggetti nell'elenco prima che il tempo scada.

**Come giocare:** Dividi i partecipanti in squadre. Crea un elenco di oggetti che le persone devono localizzare dentro e intorno alle loro case. Dai alle tue squadre un tempo stabilito per cercare nelle loro case gli oggetti corretti. Al termine del tempo, la squadra con più oggetti corretti viene dichiarata vincitrice. Se hai bisogno di più aiuto, controlla questa [pagina](#).

## Accessibilità nello spazio virtuale

L'accessibilità è importantissima da considerare nelle attività online, poiché garantisce l'inclusività e il coinvolgimento per una gamma diversificata di partecipanti, indipendentemente da eventuali limitazioni fisiche. Implementando misure come sottotitoli, interpretazione della lingua dei segni e testo alternativo, i facilitatori delle attività online possono garantire che tutti possano partecipare attivamente e beneficiare dell'attività.



È importante notare che l'importanza dell'accessibilità nelle attività online va oltre la partecipazione equa. Apre anche nuove opportunità per i giovani di ampliare le loro esperienze e conoscenze. I tour virtuali, i laboratori e le lezioni offrono una piattaforma unica per l'apprendimento e l'esplorazione, concedendo l'accesso a esperienze culturali, storiche e geografiche che altrimenti potrebbero essere difficili da usufruire di persona.

Scegliendo attività online che danno priorità all'accessibilità, i giovani possono impegnarsi in esperienze immersive senza la necessità di viaggiare fisicamente. Questo è particolarmente importante poiché elimina barriere come vincoli finanziari o disponibilità limitata di tempo, consentendo agli individui di espandere i loro orizzonti e ottenere esposizione a culture diverse, siti storici e punti di riferimento di tutto il mondo comodamente da casa o dall'ufficio.

In sintesi, incorporare considerazioni di accessibilità e mobilità nelle attività online non solo garantisce l'inclusività, ma offre anche una porta verso nuove opportunità per i giovani di imparare, esplorare e liberarsi dalle limitazioni delle loro circostanze fisiche.

## **Esempi di attività: Tour virtuale della città**

Questa attività può essere svolta utilizzando piattaforme di videoconferenza come Zoom o Google Meet.

### **Istruzioni:**

Raduna un gruppo di partecipanti e pianifica un orario di incontro su una piattaforma di videoconferenza.

Assegna un leader o una guida per il tour che presenterà la storia, la cultura e i punti di riferimento di una città scelta utilizzando aiuti visivi come immagini, video, mappe virtuali o trasmettendo il proprio percorso attraverso il luogo scelto.





Per rendere il tour più interattivo, la guida può chiedere ai partecipanti di condividere le loro esperienze, fare domande o anche pianificare una caccia al tesoro virtuale.

### **Esperienza NASA**

Guida i partecipanti attraverso l'esperienza del registro di volo della NASA. Sceglieranno un volo, riceveranno una carta d'imbarco e si uniranno digitalmente al pilota. Aiuterai il pilota a navigare nel registro di volo virtuale, a guadagnare approvazioni e a sbloccare nuove attività e distintivi delle missioni. Estendi questa opportunità alla scuola, ispirando gli studenti a considerare carriere nell'aeronautica. Il consenso dei genitori è richiesto per i minori di 13 anni.

## ***Attività online realistiche che coinvolgono i partecipanti nel loro spazio fisico***

Coinvolgere i partecipanti nel loro spazio fisico può fornire una prospettiva fresca sulle loro vite. Le attività online offrono un'opportunità unica per esplorare, comprendere e condividere sentimenti e idee sul loro contesto in modi nuovi ed eccitanti. I partecipanti degli incontri online possono sfidarsi a vicenda in un'esperienza di pulizia più gratificante, o darsi consigli su progetti personalizzati di riciclaggio o rinnovamento. Possono anche discutere su come il loro spazio crea limitazioni per loro e condividere consigli e trucchi su come superare queste limitazioni. Inoltre, possiamo anche incoraggiarli a esplorare i loro dintorni con l'uso di piattaforme digitali e GPS, come il geocaching, e condividere l'esperienza con il resto del gruppo.

### **Esempi di attività: Rinnovamento degli spazi condiviso**

Ogni partecipante a turno presenta un'area specifica o una sfida nel loro spazio fisico per la quale desiderano suggerimenti di miglioramento. Possono fornire una breve descrizione o condividere immagini/video dello spazio.

Gli altri partecipanti ascoltano attentamente e offrono i loro suggerimenti e idee per affrontare la sfida presentata. Possono fornire istruzioni dettagliate, raccomandare prodotti o risorse specifici o condividere esperienze personali su come hanno affrontato un problema simile nei loro spazi.

Il partecipante che cerca suggerimenti può fare domande di chiarimento, fornire contesto aggiuntivo o discutere eventuali preoccupazioni relative ai suggerimenti ricevuti.

I partecipanti possono continuare a discutere in gruppo, consentendo ulteriori brainstorming e affinamento delle idee. Il processo continua con altri partecipanti che a turno presentano le loro sfide spaziali e ricevono suggerimenti dal gruppo.

Durante l'attività, i partecipanti possono prendere appunti sui suggerimenti che trovano più utili e discutere eventuali ostacoli o limitazioni che potrebbero incontrare nell'implementare i suggerimenti.

Per concludere l'attività, i partecipanti possono condividere i loro piani per implementare i miglioramenti suggeriti e impegnarsi a seguire i loro progressi in sessioni future o tramite una piattaforma online.

Per idee su come ridisegnare vecchi mobili, controlla questa [pagina](#).

## Geocaching e Geohashing

Il Geocaching e il Geohashing sono attività emozionanti che promuovono attività fisica, lavoro di squadra e socializzazione. Offrono opportunità uniche di avventura, esplorazione e socializzazione.

### Istruzioni per il Geocaching:

Visita il sito web del [geocaching](#) o usa un'app mobile di geocaching per cercare cache nelle vicinanze. Cerca cache in base alle tue preferenze, come dimensione, distanza e difficoltà. Usa dispositivi abilitati al GPS per navigare verso le posizioni delle cache.

Se possibile, lavora con la tua squadra per risolvere indizi e trovare i geocache nascosti. Ma puoi anche farlo da solo. Celebra il tuo successo firmando il registro e scambiando piccoli oggetti se la cache lo consente.

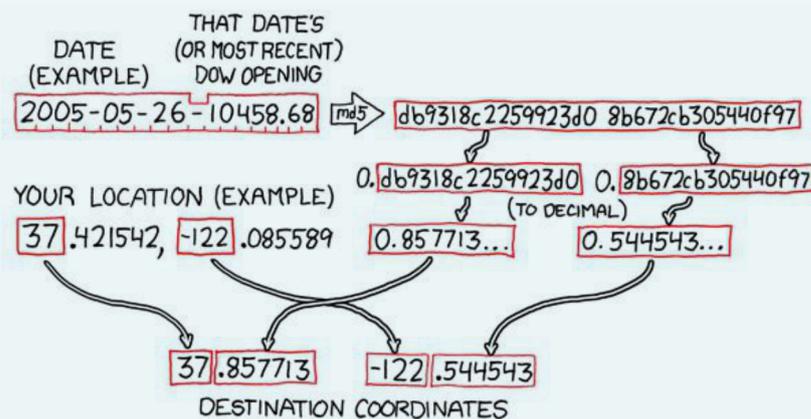
Rifletti sulla tua esperienza e condividi le tue avventure online o di persona.



## Istruzioni per il Geohashing:

Unisciti alla [comunità di geohashing](#), che si riunisce ogni sabato alle 16:00 per esplorare coordinate casuali.

Scopri di più sul geohashing e sugli eventi imminenti attraverso le informazioni fornite sul loro sito.



Impegnati in avventure spontanee per sbloccare nuovi obiettivi. Incontra altri geohasher e partecipa a giochi e attività sociali durante gli incontri.

Condividi le tue storie di spedizione e documenta le tue esperienze sulla piattaforma della comunità. Accogli l'opportunità di connetterti con persone di tutte le età e fare nuove amicizie lungo il percorso.

## Connessi: Attività online di costruzione della comunità (community building) e attività che richiedono incontri di gruppo ripetuti

Le attività online di costruzione della comunità (o community building) sono progettate per riunire le persone e favorire le connessioni, anche se sono fisicamente separate. L'obiettivo di queste attività è creare un senso di comunità e cameratismo tra i partecipanti e fornire opportunità per le persone di connettersi e legare intorno a interessi o esperienze condivise.

Le attività online che promuovono la costruzione della comunità possono anche essere utilizzate per introdurre nuovi membri a un gruppo o organizzazione. Forniscono un modo divertente e senza pressioni per i nuovi membri di conoscersi e iniziare a sentirsi parte della comunità. Possono anche essere utilizzate per mantenere i membri impegnati e connessi anche quando gli incontri faccia a faccia non sono possibili.

## Esempi di attività:

Poiché ci sono tante persone sul pianeta quanti interessi, è importante capire quale hobby o attività si ha che si vorrebbe condividere con gli altri. Se si decide di creare il proprio club o assistere un club esistente nella sua continuazione, è possibile concentrarsi sui seguenti passaggi:

- **Definire lo scopo:** Stabilire chiaramente lo scopo e gli obiettivi del club virtuale. Determinare cosa il club intende raggiungere e quali attività saranno coinvolte.
- **Stabilire un calendario degli incontri:** Decidere un programma regolare di incontri che funzioni per la maggior parte dei partecipanti. Considerare i diversi fusi orari e la disponibilità quando si seleziona un orario adatto.
- **Scegliere una piattaforma di comunicazione:** Selezionare una piattaforma online affidabile e facile da usare per le comunicazioni del club, come strumenti di videoconferenza o forum dedicati al club.
- **Promuovere il club:** Pubblicizzare il club attraverso vari canali, come i social media, le comunità online o il passaparola, per attrarre partecipanti interessati.
- **Stabilire linee guida del club:** Creare linee guida chiare e inclusive che delineino il comportamento atteso, il rispetto per gli altri e le regole per la partecipazione durante le attività del club.
- **Fornire materiali e risorse:** Per club del libro o club simili, condividere in anticipo materiali di lettura o risorse per consentire ai partecipanti di prepararsi e impegnarsi nelle discussioni.
- **Facilitare discussioni coinvolgenti:** Come facilitatore, iniziare e moderare le discussioni, incoraggiando tutti i parte-



cipanti a condividere i loro pensieri, opinioni e domande. Assicurarsi che tutti abbiano l'opportunità di contribuire.

- **Incoraggiare la partecipazione attiva:** Creare attività interattive o stimoli per la discussione per coinvolgere attivamente i partecipanti. Porre domande aperte, stimolare dibattiti o assegnare ruoli all'interno delle attività del club per incoraggiare il coinvolgimento.
- **Promuovere un ambiente rispettoso:** Sottolineare l'importanza del rispetto, dell'inclusività e della mentalità aperta all'interno del club. Incoraggiare i partecipanti ad ascoltare le prospettive degli altri e fornire feedback costruttivi.
- **Introdurre icebreaker:** Iniziare ogni sessione con attività rompighiaccio per favorire le connessioni e aiutare i partecipanti a sentirsi più a loro agio nell'interagire tra loro.
- **Offrire varietà nelle attività:** Incorporare un mix di attività all'interno del club per mantenere i partecipanti impegnati. Ad esempio, nei club del libro, si possono avere sessioni di domande e risposte con gli autori, scambi di libri virtuali o eventi con ospiti speciali.
- **Condividere risorse e raccomandazioni:** Incoraggiare i partecipanti a condividere risorse pertinenti, raccomandazioni di libri, suggerimenti di giochi, ricette di cucina, routine di allenamento, tecniche artistiche o opportunità di volontariato virtuale.
- **Richiedere feedback ai partecipanti:** Chiedere regolarmente feedback ai partecipanti per comprendere le loro esperienze, suggerimenti e quali siano le eventuali aree di miglioramento. Adattare le attività e il formato del club in base al loro input.
- **Coltivare relazioni:** Facilitare opportunità per i partecipanti di restare connessi anche al di fuori degli incontri del club, come attraverso gruppi sociali online o eventi di networking, per rafforzare le relazioni e creare un senso di comunità.
- **Celebrare i successi:** Riconoscere e celebrare traguardi, risultati o momenti di crescita personale all'interno del club. Questo può essere fatto attraverso certificati virtuali, premi o il riconoscimento dei contributi dei partecipanti.



## *Esempi di club comuni*

### **Club del libro virtuali**

Solitamente si concentrano sulla discussione di un libro scelto con altri membri, condividendo i propri pensieri e opinioni sul libro e partecipando a discussioni online.

### **Serate ludiche virtuali**

I partecipanti possono unirsi a una serata di giochi virtuali dove possono giocare a giochi online con altri membri, come giochi da tavolo, giochi di carte o videogiochi. Questo può essere un ottimo modo per connettersi e legare con gli altri divertendosi.

### **Lezioni di cucina virtuali**

I partecipanti possono unirsi a una lezione di cucina virtuale dove possono imparare nuove ricette e condividere consigli, trucchi e successi culinari con altri membri.

### **Allenamenti virtuali**

I partecipanti possono unirsi ad allenamenti virtuale dove possono esercitarsi e rimanere attivi insieme ad altri membri.

### **Attività di volontariato virtuali**

I partecipanti possono unirsi a un gruppo di volontariato virtuale, dove possono impegnarsi in attività di volontariato virtuale come storytelling digitale, arte digitale, traduzione o anche mentoring per giovani.

Questi esempi di attività online che promuovono la costruzione della comunità sono un ottimo modo per connettersi e legare con gli altri, imparare nuove abilità e divertirsi mentre lo si fa. Consentono anche flessibilità e accessibilità, poiché possono essere svolte dalla comodità della propria casa e possono essere accessibili a persone con diverse limitazioni fisiche.

## Attività culturali

La partecipazione culturale ha significativi benefici sociali e può assumere forme attive o passive. Le forme attive possono includere suonare uno strumento musicale, dipingere o recitare in una commedia, mentre le forme passive possono includere ascoltare musica o leggere un libro. Nei paesi dell'UE, la partecipazione culturale è maggiore tra le persone con maggiori livelli di istruzione e reddito, rendendola essenziale per l'inclusione sociale.<sup>38</sup>

Nel periodo delle restrizioni da COVID, le attività culturali sono state duramente colpite. La questione di come continuare a incontrarsi, praticare e condividere i risultati del nostro lavoro ha rappresentato una sfida, ma si è rivelata possibile. Sono emerse buone pratiche che hanno mostrato ad altri che potevamo stimolare la creatività e continuare a lavorare con i gruppi online, rendendo le nostre attività più accessibili per i giovani con meno opportunità.

### Esempi di attività:

#### Lezioni virtuali di teatro

I partecipanti possono partecipare a lezioni virtuali di teatro dove possono, attraverso diverse attività, riscaldarsi, esplorare la creatività e sviluppare idee per un'opera teatrale. Puoi esplorare idee su come farlo online utilizzando i metodi del Teatro degli Oppressi [qui](#).

#### Lezioni virtuali d'arte

I partecipanti possono unirsi a lezioni d'arte virtuali dove possono imparare a disegnare, dipingere o creare altre opere d'arte, condividere la loro arte e ricevere feedback dagli altri.

#### Lezioni virtuali di musica

I partecipanti possono frequentare lezioni di musica online con dei maestri e affinare le loro abilità. Spostando le cose online, molti giovani possono avere accesso a campi esclusivi come la musica. Durante la pandemia, è emersa una buona pratica di programmi di educazione virtuale gratuiti. Dai un'occhiata a [questo](#).

---

<sup>38</sup> OECD (2022), [The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development \(LEED\)](#), OECD Publishing, Paris.

## Mostra d'arte digitale

Possiamo lavorare con i giovani per creare arte (digitale) e utilizzare i contenuti per creare esposizioni virtuali. Una volta raccolto o prodotto abbastanza materiale, esistono alcuni strumenti web gratuiti per creare gallerie virtuali. Ecco alcune opzioni popolari: ArtSteps, Omeka o la più famosa - Instagram.

## Concerti, opere teatrali e altri spettacoli

Con la collaborazione di giovani artisti, potresti trasmettere concerti a un pubblico più ampio tramite piattaforme come Twitch o YouTube. È anche possibile organizzare un'attività più "chiusa" e ospitare un evento Zoom per un numero limitato di persone.

## Visite virtuali ai musei

Diversi musei europei e mondiali offrono visite gratuite in un ambiente virtuale (il [British Museum](#), il [Louvre](#), il [MoMA](#), e [altri](#)). Allo stesso modo dei musei reali, possiamo preparare un'attività di caccia al tesoro all'interno di quelli virtuali.



*Esplora altre idee qui!*

## Conclusioni

Abbiamo esplorato l'importanza di mantenere i giovani coinvolti e connessi attraverso attività online. Utilizzando il modello Forming, Storming, Norming e Performing (FSNP), i facilitatori possono guidare efficacemente i giovani attraverso le fasi di sviluppo del gruppo e creare esperienze online coinvolgenti.

Il capitolo ha evidenziato il valore delle attività senza strumenti, che sono semplici e accessibili a un'ampia gamma di partecipanti. Queste attività, come lo storytelling virtuale, il gioco di ruolo e i dibattiti, favoriscono la connessione e l'impegno tra i giovani. Inoltre, le attività online una tantum forniscono un senso di realizzazione e possono essere utilizzate per introdurre nuovi membri a un gruppo o sensibilizzare su cause o eventi.

Il capitolo ha sottolineato l'importanza dell'accessibilità negli spazi virtuali da diverse prospettive - attraverso strumenti che supportano l'accessibilità per superare i limiti dello spazio fisico attraverso avventure virtuali

A volte, anche coinvolgere i partecipanti nello spazio fisico che li circonda può portare una nuova prospettiva alle loro vite. E non dobbiamo dimenticare che neanche la cultura è immune alle opportunità offerte dallo spazio digitale. Abbiamo trovato molti buoni esempi di come portare la cultura in uno spazio online e renderla così accessibile a tutti.

Infine, le attività online di costruzione della comunità svolgono un ruolo vitale nel favorire le connessioni e creare un senso di comunità tra i giovani. Incorporando queste strategie e approcci, i facilitatori possono creare esperienze online avvincenti che mantengono i giovani intrattenuti, connessi e motivati.



## Conclusioni finali

L'uso della tecnologia e dei social media è diventato una parte integrante della vita dei giovani, fornendo loro una piattaforma per esprimersi, connettersi con gli altri e partecipare al mondo più ampio. Un processo che si è accelerato enormemente negli ultimi 3 anni, quando le restrizioni alla mobilità personale e alla socializzazione di persona hanno colpito così duramente i giovani, tenendoli lontani anche dalle loro scuole locali e amici, per non parlare delle possibilità di incontrare i loro coetanei di altri paesi.

Il cammino verso una maggiore digitalizzazione è stato particolarmente rapido e innovativo nel campo dello youth work, dove le esigenze dei giovani vengono ascoltate più rapidamente rispetto ad altri contesti formali. Tuttavia, l'approccio spesso informale alle nuove competenze nel nostro campo può portare a una mancanza nelle competenze cruciali necessarie per pianificare gli spazi digitali nei modi più efficienti, sicuri, coinvolgenti e inclusivi. Diventa quindi fondamentale garantire che questi spazi digitali vengano utilizzati in modo sicuro e responsabile e che i giovani abbiano accesso alle giuste opportunità per lo sviluppo personale e sociale.

Speriamo che ormai sia anche evidente che quando ci riferiamo a uno spazio digitale non stiamo parlando solo di un ambiente online. Uno spazio digitale, secondo la nostra comprensione, è qualcosa che può anche "accadere" offline, poiché la dimensione digitale riempie il nostro ambiente in così tanti aspetti della nostra vita che anche quando non siamo connessi, è sempre con noi. Pensate, ad esempio, alla fotografia digitale e a quanto sia diventata pervasiva.

Una delle sfide chiave che le organizzazioni che lavorano con i giovani nell'era digitale devono affrontare è la necessità di creare ambienti che siano sia coinvolgenti sia pertinenti ai loro interessi e bisogni. Per essere efficaci, gli ambienti online per i giovani non devono solo essere attraenti e divertenti, ma anche fornire opportunità significative di interazione, apprendimento e partecipazione. Il lavoro che abbiamo intrapreso per redigere questo manuale (come parte del progetto Creative Digital Spaces) ha coinvolto una revisione della scarsa letteratura esistente sull'impegno e la partecipazione dei giovani in ambienti online, nonché la raccolta e l'analisi di esperienze pratiche da varie fonti, ma prima di tutto dai membri del nostro partenariato.

Le informazioni raccolte sono state utilizzate per identificare buone pratiche e per sviluppare un insieme di raccomandazioni per la progettazione e la gestione di ambienti online per i giovani. I risultati del nostro lavoro suggeriscono che gli ambienti online gestiti da youth worker e organizzazioni giovanili e culturali hanno il potenziale per essere altamente rilevanti ed efficaci nel coinvolgere e attrarre i giovani. Questo è dovuto in parte alla capacità di queste organizzazioni di progettare e gestire spazi online che siano sia coinvolgenti sia significativi. Tuttavia, il manuale ha anche identificato una serie di sfide e barriere che devono essere affrontate per garantire che questi spazi online siano efficaci e sostenibili. Speriamo che le informazioni contenute nel nostro manuale siano state utili a voi, al vostro lavoro con i giovani e alla vostra organizzazione.

**Apprezzeremmo molto qualsiasi feedback che vorreste condividere con noi.**

**Grazie per aver letto!**

*Contattateci qui.*



*Date un'occhiata  
al nostro lavoro.*



Ayuntamiento de Cabra  
ÁREA DE POLÍTICAS SOCIALES  
DELEGACIÓN DE JUVENTUD

