

SPERIMENTAZIONI TERRITORIALI DI PREVENZIONE

DI NUOVE DIPENDENZE GIOVANILI

(CYBERDIPENDENZA E LUDOPATIA)

**NOI!**

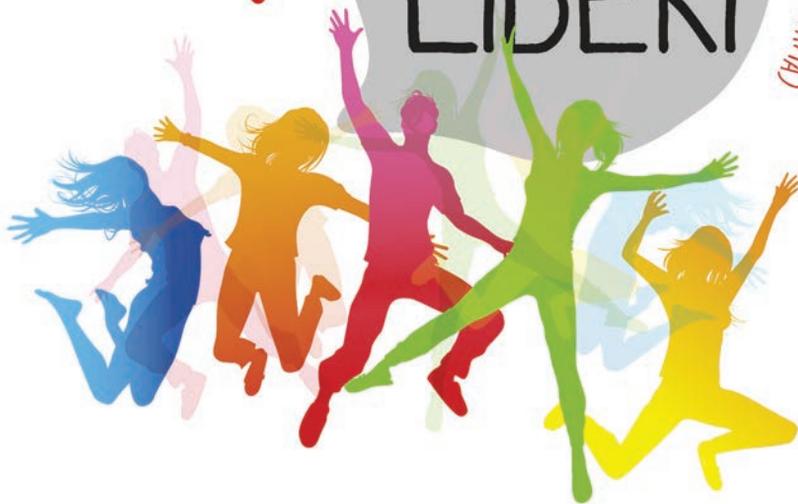
**DESIDERI  
LIBERI**





SPERIMENTAZIONI TERRITORIALI DI PREVENZIONE  
DI NUOVE DIPENDENZE GIOVANILI (CYBERDIPENDENZA E LUDOPATIA)

**NOI!** DESIDERI  
LIBERI



## **NOI! DESIDERI LIBERI**

*Sperimentazioni territoriali di prevenzione di nuove dipendenze giovanili (cyberdipendenza e ludopatia)”*

**Finanziamento: Legge 383/00, lettera F, anno 2015.**

### **Promotori del progetto**

- Salesiani per il Sociale (Federazione SCS/CNOS)
- CGS cnos/ciofs Cinecircoli Giovanili Socioculturali
- TGS Turismo Giovanile e Sociale

### **Cabina di regia**

Don Giovanni D'Andrea - Salesiani per il Sociale  
Andrea Sebastiani - Salesiani per il Sociale  
Alessandra Iellamo - Salesiani per il Sociale  
Giacomo D'Arrigo - CGS  
Nadia Giovannini - CGS  
Cosimina D'Errico - TGS  
Veronica Finanzieri - TGS  
Gerolamo Spreafico - Università Cattolica Sacro Cuore

### **Supervisore scientifico e curatore del manuale**

Gerolamo Spreafico - Università Cattolica Sacro Cuore

### **Responsabili delle équipes locali**

#### **SCS**

Cinzia Arena - Piedimonte Matese  
Marco Davini e Francesca Gelmetti - Costermano  
Daniele Morresi - Ancona  
Vincenzo Panzella - Ortona  
Gerardo Quirino - Corigliano Calabro  
Cristian Vecchiet - Santa Maria La Longa

#### **CGS**

Elisa D'Ippolito - Roma  
Giancarlo Giraud - Genova  
Camillo Palermo, Andrea Raiano e Michele Borghetti - Livorno  
Sabrina Boi - Selargius  
Cinzia Raccogli - Terni  
Andrea Pappalardo - Pedara

#### **TGS**

Valentina Di Gruccio - Brienza  
Luca Marchesini - Cisternino  
Francesca Guarini e Emanuela Puccia - Taranto  
Marta Oppezzo - Vercelli

**Tipolitografia Istituto Salesiano Pio XI**

Via Umbertide, 11 - 00181 Roma  
Tel. 067827819 - Fax 067848333 - [tipolito@donbosco.it](mailto:tipolito@donbosco.it)

*Finito di stampare: Giugno 2017*



# indice

Prefazione .....	6
Presentazione .....	8
<b>Fase 1: Gestione e coordinamento .....</b>	<b>24</b>
<b>Fase 2: Individuazione destinatari specifici .....</b>	<b>27</b>
<b>Fase 3: Noi .....</b>	<b>29</b>
<b>Fase 4: Desideri .....</b>	<b>32</b>
<b>Fase 5: Liberi .....</b>	<b>34</b>
<b>Fase 6: Divulgazione prassi e risultati .....</b>	<b>37</b>
<b>Talenti digitali. Competenze e strumenti per l'industria 4.0 .....</b>	<b>39</b>



# Prefazione

di don Giovanni D'Andrea

“**Noi!** Desideri Liberi” è il trinomio che ha indirizzato ed accompagnato il percorso che giovani ed educatori hanno svolto nel 2016-2017 grazie all’omonimo progetto finanziato con i fondi per le associazioni di promozione sociale stanziati dal Ministero del Lavoro e Politiche Sociali (L. 383/00 lettera F, annualità 2015).

Anche per questo progetto si rinnova il partenariato che ha unito tre associazioni civilistiche dei salesiani, la Federazione SCS – CNOS Salesiani per il Sociale, capofila, il CGS, Cinecircoli Giovanili Socioculturali, il TGS, Turismo Giovanile Sociale. Ognuna dei tre enti ha potuto esprimere e mettere in atto la sua peculiarità.

I temi affrontati dai giovani coinvolti in 17 città italiane sono stati quelli delle nuove dipendenze: cyber dipendenza e ludopatia. Sono fenomeni con i quali ci confrontiamo quotidianamente e appaiono sempre più caratteristiche sociali di questi ultimi anni. Si diceva all’inizio di questa prefazione del trinomio che rappresenta l’anima del progetto, proviamo quindi ad esplicitare meglio cosa significano queste tre parole che hanno scandito le tre fasi del progetto.

Il **NOI**, riguarda la collettività, la comunità nella quale le azioni del progetto si radicano. È conoscersi tra persone anche di generazione diversa, basti pensare a genitori e figli, ma anche ad insegnanti ed educatori. È conoscere la realtà

della comunità, far emergere, se ci fosse, la problematica legata alle due forme di dipendenza.

È stato un momento di confronto e di conoscenza dei temi

anzidetti, si è lavorato attorno ad alcune “parole chiave”



provando ad individuare e mettere in atto azioni preventive.

Con **DESIDERI** si è dato ampio spazio alla aspettative ed ai sogni dei giovani coinvolti nel progetto. Anche a partire dall'etimologia del termine de-sidera "dalle stelle" cioè smettere di contemplare le stelle per bramare, arrivare a possedere, un oggetto, un qualcosa o qualcuno che porti un benefico fisico morale o spirituale alla persona. Il termine che ha fatto da opposto al desiderio è stato "disagio". Nel fare questo i giovani hanno dato sfogo alla loro fantasia producendo anche del materiale mediatico. Tutto questo ha avuto lo scopo di educare al saggio uso dei nuovi mezzi di comunicazione, specie quelli nei quali i giovani sono sempre più esperti e per usare un termine tecnico sempre più connessi. Si è voluto far risaltare l'aspetto positivo di questi mezzi e per arrivare a questo bisogna insieme fare un percorso educativo.

**LIBERI** è la terza parola. Abilitare ed educare i giovani a non essere schiavi ma "Liberi da...". Liberi da varie forme di schiavitù e dipendenza dal mondo digitale e da quello del gioco d'azzardo. Si è ribadito come un aspetto importante nella vita di una persona è la relazione, quella umana non virtuale, una relazione che conduce all'ascolto base per un dialogo costruttivo che aiuta a crescere come persone responsabili di sé e degli altri. Anche nella "fase" del progetto segnata da questa parola si è lavorato sul risvolto sociale del territorio e dell'apporto che i giovani "Liberi di..." possono dare come cittadini attivi e non solo fruitori passivi o peggio ancora disagiati.

Il 13 e 14 maggio la sintesi dei lavori è stata riportata e confrontata a Roma per l'evento nazionale del progetto. Una due giorni che ha visto 40 ragazzi in rappresentanza dei circa 400 che sono stati coinvolti, ogni gruppo accompagnato da un educatore. Un modo per conoscersi meglio e riflettere ancora sui temi trattati sia in momenti di laboratorio come in sessioni plenarie con esperti.

L'auspicio è che quanto avviato col progetto possa continuare nell'ordinario percorso educativo che mette a confronto giovani ed adulti nella quotidianità della vita che è sempre soggette a nuove sfide educative. ■

# Presentazione

di Gerolamo Spreafico

La sfida che si vuole cogliere con il progetto di prevenzione alle cyberdipendenze e ludopatie online è complessa in sé, trattandosi di un fenomeno sociale in costante evoluzione e di uno scenario tecnologico in continua espansione. In certi momenti sembra di essere di fronte a un drago che continua a trasformarsi e di cui non si riesce a dimensionare l'energia che sprigiona. La scelta che è stata fatta è di non concedere sconti a tale complessità ma definire un perimetro il più ampio possibile entro cui collocarsi e agire. In questa presentazione si tratteggia tale perimetro, i suoi confini, le profondità, le ombre, i lati oscuri, le potenzialità per passare in un secondo momento alla descrizione del *concept* che è stato elaborato in fase di progettazione.

Per favorire una lettura ordinata si procede con fissare 3 punti che di seguito sviluppiamo:

1. Appartenere simultaneamente a società/comunità reali e società/comunità digitali o virtuali
2. Le nuove dipendenze e il target a rischio
3. L'esperienza del gioco come compagno della crescita in età evolutiva, ma anche in età adulta

## **1. Appartenere simultaneamente a società/comunità reali e società/comunità digitali o virtuali**

La società reale ha una estensione sempre più ampia data da identità digitale (*web reputation*) e da appartenenze digitali sempre più consistenti (*social network* e contributi dalla sociologia dei media digitali). La quantità di tempo trascorsa da molti di noi nella interazione digitale è sempre più elevata. Una sostanziale differenza nell'abitare i due mondi è data dalla dimensione spazio-tempo. Il digitale accoglie in taluni casi una identità (un avatar) che vive a prescindere dallo spazio e tempo reali. Ne risulta una sorta di espansione proprio di questa dimensione spazio-tempo. È una potenzialità ma anche una trappola. Se consideriamo alcuni dati relativi alla cosiddetta "dieta digitale" degli adolescenti italiani emerge che il 95% degli adolescen-

ti ha almeno un profilo sui social network, fino alla gestione parallela di 5-6 profili e di 2-3 App di messaggistica istantanea. Calcolando che ormai la maggior parte degli adolescenti possiede uno smartphone di ultima generazione, il 50% anche un tablet, spesso collegati alla smart-tv, i ragazzi hanno un accesso estremamente facilitato e soprattutto continuativo alla Rete.

I giovani infatti dichiarano di passare in media 7 ore della loro giornata con lo smartphone in mano, fino a un massimo di 13 ore extrascolastiche. E il 71,5% lo utilizza anche durante l'orario scolastico. Questi adolescenti tengono a portata di mano il telefono quasi tutto il giorno e il 12%, oltre un ragazzo su 10, si sveglia durante la notte per leggere le notifiche e i messaggi<sup>1</sup>.

Se questi pochi dati rendono conto di un fenomeno osservabile detto “a valle”, le cose si complicano quando ci si avvicina alle cause cosiddette “a monte”. Dobbiamo infatti avvicinarci ai recenti studi in ambito sociologico per delineare una trasformazione di ampie proporzioni. Se ci era sembrato acquisito che le organizzazioni umane (occidentali) oscillano intorno a due polarità chiamate Comunità e Società (*Gemeinschaft* e *Gesellschaft*<sup>2</sup>), oggi le polarità hanno assunto forme nuove. Il digitale e il web spingono le aggregazioni umane intorno a oscillazioni tra una polarizzazione chiamata “*network individualism*” che raffigura ciascuno nella sua solitudine occupato a creare e mutare relazioni e legami attraverso la rete e le tecnologie digitali, verso una “*global community* retta da intelligenza artificiale”. Taluni studiosi<sup>3</sup> sottolineano le potenzialità di questa trasformazione, altri sono dubbiosi ma entrambi indicano percorsi in avanti, non necessariamente irreversibili ma evolutivi.

## 2. Le nuove dipendenze e il target a rischio

I servizi sanitari che si occupano di dipendenze sono alle prese da alcuni anni con una forma nuova che è chiamato Gioco d'Azzardo Patologico (GAP). Questo fenomeno in realtà ha diverse sfaccettature e una buona parte di queste è situato in ambiente digitale e si consuma nel web. Le ricerche in questo settore di mutazione delle dipendenze, evidenziano alcune costanti e

---

<sup>1</sup> Fonte: Adkronos del 12/02/2016.

<sup>2</sup> Concetti proposti e sviluppati Max Weber e Ferdinand Tonnies.

<sup>3</sup> Alcuni passaggi sono stati tratti dal seminario di studio “Tecnologie di Comunità” tenutosi a Milano in Università Cattolica il 26 maggio 2017. In particolare sono ripresi alcuni passaggi della relazione del Sociologo P.M Aroldi.

alcune differenze rispetto a ciò che era stato compreso finora. La dipendenza resta in sé come un fenomeno umano che colpisce fasce giovanili e adulte in modo progressivo trovando terreno in soggetti particolarmente sensibili o fragili. La spiegazione bio-psico-sociale sembra essere la più convincente e le soluzioni di contrasto o di cura sono sufficientemente elaborate. I meccanismi neuro-psichici sono sufficientemente indagati grazie anche ai contributi che giungono dalle neuro-scienze. L'immagine che si propone è quella di una persona che si ritrova a "camminare su un filo teso" e per una serie di cause simultanee perde l'equilibrio. La fenomenologia delle dipendenze viene poi descritta come una serie di fasi sempre più intense (entry, dipendenza conclamata e craving), cui segue una fase di stallo (precontemplativa e insight) cui segue una fase di recovery e reinserimento. Non tutti cadono da questo filo in modo irreversibile ma coloro che lo fanno e che vengono compromessi hanno una forte probabilità di non uscirne da soli. La dipendenza e la solitudine sono collegati tra loro. Già questi pochi tratti trovano risonanza in alcune episodi portati alla ribalta dalla cronaca di soggetti, soprattutto giovani che si trovano ingabbiati in gruppi social o che andando oltre consumano in questo spazio tutto il tempo a disposizione, insieme a soldi e relazioni sociali molto povere.

Vi sono due dati che si vogliono mettere in risalto circa il mercato delle dipendenze o delle droghe. Il primo dato non numerico ma di tipo qualitativo, sostiene che questa "industria delle dipendenze" non ha grande interesse verso i "clienti" che già sono compromessi, che ci sono cascati. Le industrie delle dipendenze come è noto, sono principalmente l'alcol, le droghe pesanti e leggere e i farmaci. Del resto se ci pensiamo capiamo bene che un tossicodipendente cronico non ha molte risorse da immettere nel mercato e per quanto si agiti non è un target interessante da un punto di vista del mercato. Lo è invece il target latente ovvero tutti coloro che su quel "filo teso" ci stanno andando e potrebbero cadere ovvero diventare consumatori dipendenti<sup>4</sup>.

Il secondo dato invece è di tipo quantitativo. L'industria del gioco d'azzardo vale in Italia circa 100 miliardi di euro l'anno. Un mercato prelibato gestito in parte da agenzie dello Stato. Sono note alcune campagne di dis-

---

<sup>4</sup> Vedi atti del Convegno "*Le ludopatie (gioco d'azzardo e dipendenza dai giochi online): un fenomeno che non possiamo più trascurare*" Azienda Ospedaliera Universitaria di Verona, 20-04-2017. Relazione di Gerolamo Spreafico.

suasione del gioco di azzardo che recitano “gioca in modo responsabile!” che potrebbe tradursi ai nostri fini “cammina pure sul filo teso, ma non farti male”, e poi... “se ti fai male è un problema tuo”, ovvero un costo dello Stato. I costi di recupero e riabilitazione sono una percentuale molto inferiore ai ricavi che vengono incassati da queste industrie. Ora, se è vero ciò che abbiamo detto al punto precedente comprendiamo con chiarezza che i due fattori rischiano di diventare una miscela esplosiva. In altre parole, questa nuova industria che ha trovato “nuovi prodotti” per clienti già predisposti ad una forma di dipendenza, trova uno spazio aperto e intonso entro cui muoversi. Una analisi più profonda dovrebbe contemplare il ruolo neutro ma sinergico che viene giocato dalle Corporation dei media digitali per raggiungere il più alto numero di soggetti. Ci sono tutte le premesse per studiare a fondo il fenomeno e elaborare strategie molto innovative per evitare questa massiccia tensione/tentazione posta a fasce insospettabili di giovani ed adulti.

### **3. L’esperienza del gioco come compagno della crescita in età evolutiva, ma anche in età adulta**

Quando le scienze umane e la pedagogia in particolare si occupano di gioco trovano una miniera di risorse sia di ordine teorico che di ordine pratico e metodologico. Il gioco è esattamente un compagno nella formazione primaria del bambino, dell’adolescente e anche dell’adulto. Riprendiamo alcuni passaggi dai lavori di alcuni pedagogisti e sociologi contemporanei.

Afferma Cesare Scurati: “Seppure le teorie sul gioco appaiono diversificate e mutevoli possiamo rilevare una corrispondenza tra la loro natura e le più generali concezioni sull’uomo e la sua abilità (e le relative derive) che si sono succedute nel corso del tempo”<sup>5</sup>.

Sostiene A. Bobbio: “L’ambivalenza e la polisemia di questo fenomeno umano, e nello stesso tempo la sua permeabilità rispetto alle condizioni storico sociali, hanno dotato di ampia portata ermeneutica il significato: interpretare il gioco è, nello stesso tempo, attribuire un significato alla condizione di uomo, come essere e come divenire, alla sua natura conviviale e al suo bisogno di auto trascendenza, quest’ultima concepita nel gioco ora come riscatto, ora come evasione, ora come ricerca di felicità e di senso,



<sup>5</sup> CURATI C. (2000), *Naturalismo psicologico*, Fondo Scurati, Brescia, vol. 1.

ma anche come espressione di eros, di volontà di potenza o di thanatos”<sup>6</sup>.

Nel gioco produciamo un’immagine della vita, “parafrasiamo” l’esistenza seria, perfezioniamo dei comportamenti “come se”, in cui esistiamo scherzosamente ludicamente, ma nei quali non penetriamo con il centro di gravità esistenziale della nostra vita. In questo senso appartiene ogni gioco, anche al passatempo più comune, un elemento fittizio. Ma la grande maggioranza dei giochi rappresenta qualcosa.<sup>7</sup>

Possiamo quindi dire, con un’espressione della pedagogista Anna Bondioli, che il gioco costituisce un finalizzatore di problemi educativi e che attraverso la sua lente possiamo traguardare le tematiche della formazione in una prospettiva antropologica di tipo ludico. Del gioco, compaiono condensati aspetti costitutivi del fenomeno formativo: la libertà, la relazione, la questione dei fini del senso dell’esistenza, il ruolo dell’adulto e la socializzazione dei bambini “ci spinge al cuore dei problemi centrali di teorie dell’educazione” (Bondioli, 2002).

È possibile individuare alcuni filoni particolarmente fecondi e su cui la ricerca si è inoltrata in questi anni per analizzare la multiforme realtà del gioco. Di essi possiamo dare un particolare rilievo ai seguenti spunti teorici:

- Gioco come fenomeno reversibile, specchio potenziale delle realtà possibili;
- Gioco come luogo elettivo di esercizio ed espressione della pulsione epistemofilica, perché, come ricorda Isaacs: “il gioco immaginativo costruisce un ponte per cui il bambino può passare dai valori simbolici delle cose alla ricerca dell’attività della loro struttura e della loro opera della maniera di operare”;
- Gioco come esperienza di complicità ed amicizia (cum ludere);
- Gioco come illusione (in ludere), ovvero come “forma di auto-illusione cosciente o autoinganno [...] specie di sdoppiamento della coscienza grazie al quale l’io si diverte alla commedia che recita a se stesso (Claparede, 1955)”
- Gioco come espressione di rischio/ avventurosità/ avventura;
- Gioco come entusiastica apertura al futuro;
- Gioco come attività lieve, trasgressiva e leggera;
- Gioco come forma di oltrepassamento del “già dato”;

---

<sup>6</sup> BOBBIO A. (2014), *Pedagogie del gioco e teorie della formazione*, Editrice La Scuola, Brescia.

<sup>7</sup> FINK E. (1969), *Il gioco come simbolo del mondo*, tr. It., Lerici, Milano.

- Gioco come ambiente formativo automotivante;
- Gioco come mimesi e metafora del mondo reale;
- Gioco come esercizio di immedesimazione, decentramento ed empatia.<sup>8</sup>

Al termine di questa ampia definizione di scenario passiamo a illustrare l'idea originale su cui è stato costruito il progetto Noi! Desideri Liberi.

Va detto che ci siamo posti di fronte a queste 3 dimensioni ( la rete-le dipendenze-il gioco) con una approccio educativo orientato dall' *empowerment* del soggetto e alla sua autonomia. È indubbiamente una scelta diversa o complementare rispetto ad altre soluzioni che le agenzie educative stanno adottando. Rispetto alla rete internet e al mondo tecnologico la nostra idea è di accoglierlo, conoscerlo, conversare a livello intra-generazionale e non proporre soluzioni controllanti. Da qui la parola “NOI” messa all’inizio del titolo di progetto. Circa le dipendenze ci interessa capire dove sono poste le cause e non tanto marcare e correggere gli effetti. In questo senso la nostra opzione è andata verso lo spazio socio-educativo stimolando la creazione di narrazioni intorno al desiderio. Ecco appunto la parola “DESIDERIO”. Per quanto riguarda la dimensione del gioco pensiamo che esso sia un elemento buono necessario alla crescita in un ambiente libero. Per questo la parola “LIBERI” che chiude il titolo del progetto.

## L'idea

Il progetto NOI!DESIDERI LIBERI, è stato realizzato in 16 diverse sedi/regioni, con la finalità di sperimentare una strategia preventiva rispetto ai fenomeni di *cyberdipendenza* e *ludopatia online*. Si rivolge sia ad adolescenti di età compresa tra 14 e17 anni, che ad adulti significativi (genitori, insegnanti, educatori, allenatori) dei territori coinvolti.

Sono stati coinvolti nelle azioni progettuali circa 332 adulti significativi e circa 400 adolescenti.

L'idea che muove questo progetto, come anticipato nella presentazione nasce dall'esperienza educativa quotidiana che si sostanzia nei centri che aderiscono alla rete e alle tendenze / trasformazioni delle modalità comuni-

---

<sup>8</sup> Alcuni passaggi sono riferiti alla Tesi Magistrale in Progettazione Pedagogica e Formazione delle Risorse umane di Elisa Lancini “*Talenti in gioco. Trame pedagogiche nel fenomeno emergente della Gamification*”. Università Cattolica del Sacro Cuore, 2016. Relatore Gerolamo Spreafico.

cative e di aggregazione di adolescenti e giovani basate sul web e sui social network e di questi in relazione agli adulti.

Riuscire a riflettere per costruire una cultura nuova da parte degli educatori e condividere queste comprensioni con i giovani è una sfida complessa che vede nel tempo un susseguirsi di forti cambiamenti e continue innovazioni nel web, che tende a creare una distanza tra le parti del sistema (giovani e adulti) ma anche che mostra la sua parte più oscura quando taluni soggetti vulnerabili o fragili, cadono nella dipendenza da tali comportamenti. Termini quali: *Gambling o Ludopatia online, Cyberbullismo, Internet Addiction, Safe Internet, Sexting*, stanno al centro di questo progetto.

Possiamo fissare con alcuni dati la rilevanza dei fenomeni rispettivamente della cyber-dipendenza e della ludopatia online, dati che saranno ripresi nel paragrafo successivo. La Cyber dipendenza è un fenomeno sfumato che vede percentuali crescenti di bambini, ragazzi e adolescenti e quantità crescenti delle ore/giorno di navigazione nel web. Una ricerca pubblicata nel 2013 dimostra che la navigazione Internet impegna il 35,4% dei bambini di 9 anni fino a un'ora al giorno; circa preadolescenti e adolescenti le stime che variano da un minimo a un massimo sono le seguenti: il 23,4% naviga per un'ora al giorno, il 32,2% da una a due ore, il 22,8% da due a quattro ore e il 16,2% ben oltre le quattro ore (Indagine conoscitiva sulla condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza in Italia, Eurispes/Telefono Azzurro, 2012). Il 45,7% dei ragazzi non è controllato da un adulto quando sta videogiocando e, se ci sono regole, riguardano soprattutto il tempo di utilizzo (27,9% dei casi). Il 37,5% ammette di giocare con videogiochi violenti, l'80,7% non conosce il sistema Pegi (Pan European Game Information). La persistenza nella rete porta forme di dipendenza che sono oggi riconosciute dal DSMV (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V* (2014)). I dati sul fenomeno della ludopatia tra i giovanissimi, in modo specifico quella online, sono preoccupanti: nel 2013, circa 1.250.000 studenti delle scuole superiori di II grado hanno effettuato almeno una giocata (Dipartimento Politiche Antidroga, 2013). Negli studenti la frequenza di gioco d'azzardo almeno settimanale avviene in relazione, soprattutto, alle scommesse sportive, col coinvolgimento dell'8% degli intervistati. Successivamente alla liberalizzazione del *poker online* vengono segnalati molti adolescenti dediti a questa pratica.

In generale, si sottolinea come vi sia una preoccupante associazione tra la frequenza della pratica del gioco d'azzardo e il consumo di sostanze, che

mostra una correlazione lineare tra i due fenomeni. Infatti, Sempre secondo i dati del 2013, il 35,2% degli studenti che gioca ogni giorno o quasi, fa anche uso di sostanze stupefacenti (Relazione al Parlamento sulle Tossicodipendenze 2013, Dipartimento Politiche Antidroga).

Il nostro approccio è di natura educativa che privilegia una visione olistica del sistema sociale nel quale opera (adulto e ragazzo insieme), che sceglie modalità di prevenzione di natura attiva e partecipativa (orizzontale) e non di tipo allarmistico o moralistico (verticale).

Il contributo delle Scienze Umane in questo campo supporta questa nostra idea, in particolare in relazione al tema della appartenenze di *gruppo* e alle sue estensioni, alle modalità di costruzione della *identità* personale e relativi processi favorevoli e critici, alle relazioni *sociali* più ampie ma poco strutturate e solide. “I media digitali non costituiscono una seconda realtà, ma migrano dentro le nostre vite così da ridefinire il nostro modo di comunicare e di entrare in relazione con gli altri e con le istituzioni, anche digitalmente” (Rivoltella, 2013). Accettare questa natura “incorporata” dei media significa porre seria attenzione alla mediazione del processo comunicativo che subisce certamente un’estensione e un prolungamento in ambienti online ma lo fa in modo integrato con le pratiche relazionali quotidiane. Per quanto riguarda l’identità, i media digitali potenziano i processi di espressione ed estroversione (Undicesimo Rapporto Censis/Ucisi della comunicazione, 2013). Sul versante della socialità assistiamo a un prolungamento delle reti sociali poiché le relazioni che abbiamo con il mondo e gli altri passano dagli schermi che moltiplicano occhi, orecchie, braccia, mani, parole e sentimenti in una “virtualità reale” (Rivoltella, 2010).

In questi scenario estremamente complesso e mutevole abbiamo elaborato una pista di lavoro che attivi un percorso coinvolgente per gli attori e i destinatari, che abbia in sé un approccio positivo e realizzi nel contempo azioni di contrasto alle derive possibili che sono la premessa di vere e proprie dipendenze. In questo riteniamo di mettere in atto una concreta azione preventiva alle cyber dipendenze e ludopatie online. Il titolo del progetto “Noi, desideri, liberi “ contiene 3 parole/concetto che descrivono anche la specifica metodologia d’intervento.

**Noi.** Un’azione di prevenzione a comportamenti di dipendenza, unita ad un azione di promozione di benessere interpella a vario livello tanto gli adulti e quanto i ragazzi. È ormai noto in letteratura e vi sono diversi studi

sperimentali al riguardo che evidenziano quanto non sia efficace una azione educativa che corregga comportamenti devianti verso eventuali destinatari a prescindere da una riflessione comune di adulti e giovani insieme, sulla base di un comune senso. È il tema della testimonianza, della coerenza, della possibilità di costruire e ri-costruire dialogo tra le parti gioco. “Noi” significa che si deve perseguire la costruzione di legami tra giovani e adulti, e per far questo il primo movimento è una assunzione di ruolo corretto da parte della comunità adulta che spesso si sente inadeguata e disorientata. Questo vale ancor di più su argomenti critici quali le dipendenze, leggere o pesanti, utilizzo di risorse economiche e non, utilizzo del tempo per contribuire alla costruzione del bene comune e non solo di una propria realizzazione individuale. Riteniamo che la dipendenza giunge là dove vi è un vuoto educativo e al contempo la gravità di gruppi di giovani in situazione di disagio è un degrado del capitale sociale complessivo, quindi un elemento che interpella la comunità intera. Condividere questa visione è un primo obiettivo e nel concreto ci porta a ideare una serie di interventi che in sintesi richiama- mo con queste parole: formazione formatori (attività 1.2), focus group (attività 3.1 e 3.2) a composizione mista tra adulti quali educatori, genitori, insegnanti; il seguito di questa azione porta alla creazione di gruppi di confronto (attività 3.3) con giovani da realizzare con modalità attive nella formazione. Ciò che conta non è tanto la quantità di messaggi o i prodotti realizzati quanto la costruzione di un ambiente orizzontale, simmetrico dove gli esperti non trasferiscono prescrizioni o buoni consigli, ma favoriscono lo sviluppo di legami inter-generazionali. Una prevenzione e rimozione delle dipendenze nei giovani non prescinde mai da una rimozione delle dipendenze degli adulti che spesso hanno solo l’abilità di un maggiore mascheramento del fenomeno.

**Desideri.** Se la prima dimensione del progetto insiste sul livello di relazione adulto- ragazzo, questa seconda dimensione guarda ad una trama più intima, di introspezione del soggetto posto al centro del progetto: il ragazzo e la sua identità. La categoria del desiderio si contrappone alla visione del bisogno o della carenza che spesso caratterizza spazi e proposte educative di varia natura. È una categoria che esprime la forza della vita di ogni individuo ed ancora più di una ragazza o ragazzo in età adolescente, che sollecita termini quali “*empowerment*” o in altri contesti culturali richiama il “progetto di vita”. È la pedagogia introspettiva che fornisce interessanti con-

tributi a questo livello questa opzione (D. Demetrio e altri). La scommessa progettuale è stimolare il desiderio a vivere, il proprio desiderio in tutti e ancor più in coloro che sono definiti a rischio. A partire da questa premessa è previsto l'implementazione di una serie di azioni finalizzate a favorire l'emersione del desiderio di ogni ragazzo destinatario del progetto, con un'opzione verso coloro che sono meno dotati o sono svantaggiati. Ciò si sostanzia nello stimolo alla creatività e alla comunicazione della stessa. Riflessione e comunicazione emerge tanto negli ambienti offline che negli ambienti online. Un filone interessante da individuare nei vari territori è l'utilizzo dei social network e la sfida educativa è anzitutto avere consapevolezza del loro uso, ma ancor più orientare o ri-orientare il loro uso per finalità positive, quali alleati nella costruzione di identità, legami e ambienti a valore educativo. La metodologia che sta dando maggiori risultati in questo ambito, privilegia la peer-education e una evoluta visione della media education (Peer and Media Education, Rivoltella, Ottolini, 2014). Si tratta cioè di passare da una fruizione degli ambienti online di tipo passivo (di subdola dipendenza) ad un uso attivo.

**Liberi.** Qui inteso come capacità di scegliere (*free will*), di dare un senso alle proprie azioni valutando il rischio per sé e anche per gli altri. Le narrazioni di giovani che hanno vissuto periodi di dipendenza contengono distorsioni proprio di questo termine (la libertà), un individualismo esasperato che porta peraltro a non avere nessuno a cui chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà, ad essere esclusi, oppure ritrovarsi “persi nella rete”. La dipendenza si spiega anche come categoria di una relazione morbosa, esclusiva con un oggetto che colma un vuoto di relazione, che lo colma magicamente e imbriglia la persona. L'oggetto può essere una sostanza psicoattiva, il gioco d'azzardo, i soldi, il sesso mercificato, una relazione malata con il cibo. La rete diventa oggi in alcuni casi la piattaforma dove si rappresenta il proprio disagio e lo condivide. Per perseguire questo valore e favorire una popolazione giovanile libera abbiamo immaginato azioni di solidarietà sociale nel territorio. Portare i giovani a conoscere le sofferenze di talune fasce di persone, ascoltare le loro storie, agire per alleviare le sofferenze altrui è il maggiore antidoto all'individualismo, aiuta a decentrarsi. È una scelta/investimento di natura educativa che guarda a tempi lunghi, non a risposte immediate. Qui sono previste azioni quali il volontariato sociale rivolto ad anziani soli, stranieri non accolti, minori, disagiati, attraverso la mobilitazione

dei soggetti stesso. Facendo insieme si scopre e si costruisce una dimensione di “libertà da” che tende ad una “libertà per”. Qui si immaginano azioni concrete volte a fare esperienza di libertà e di ascolto e rimozione delle non-libertà. Volti ad agire (insieme giovani e adulti) per liberare altri si capisce tanto come si viene esclusi, quali sono le trappole, le volontà nascoste e ci si orienta verso un mondo libero per tutti.

Riteniamo molto innovativo questo approccio misto online-offline e le 3 macro-azioni messe in atto sono caratterizzate costantemente da queste due componenti. L'avvicinamento adulto-ragazzo che è il contenuto della prima azione avviene in presenza ma anche attraverso lo scambio di contenuti e commenti postati sul sito predisposto. La attivazione del desiderio dei giovani o all'opposto la rappresentazione del disagio viene ricercato negli ambienti online (social network) o nei contenuti medialia fruibili (film, canzoni, eventi), viene rielaborato e accompagnato in presenza da educatori formati e adulti. La esperienza di libertà è un momento che nasce sul campo nei territori di riferimento e si modula con momenti di dialogo con le persone e raccolta delle narrazioni ma si ricongiunge alla piattaforma (anche digitale) abitata dagli attori e destinatari del progetto.

### **Le esigenze rilevate**

Sono molte le esigenze socio-educative che emergono da una lettura attenta della condizione dei bambini, dei ragazzi e dei giovani in relazione ai nuovi spazi digitali. Vi sono forze “positive“ che contribuiscono a creare spazi di apprendimenti più funzionali alla società contemporanea. Si pensi alla scuola digitale o 2.0, alla valenza di alcune piattaforme e social network nella educazione non-formale (creatività, multiculturala, informazione) ai dispositivi di connessione per abitare meglio la città (learning cities e media welfare). Vi sono ambiti e dispositivi ad “alto potenziale” che contengono allo stesso tempo elementi alleati del quadro educativo e elementi che lo degradano. Si pensi ai videogame e alla loro valenza (P. Gee, 2013) in termini di apprendimento multimediale e multimodale, ad alcuni simulatori di attività fisica e all'impiego in talune situazioni di esclusione e riabilitazione. Vi sono altrettanti strumenti di comunicazione tra pari e tra diverse generazioni che possono essere ambivalenti ma senza dubbio devono essere conosciute e governate tanto dall'adulto che dal ragazzo in età evolutiva. Vi è anche l'altro lato “nero“ di questo mondo dei new media che contiene temi di si-

curezza delle informazioni e autenticità delle identità, di manipolazione dei dati digitali che ci accompagnano ai fini di un marketing spinto e spregiudicato, di zone di attrazione virtuale che stimolano ambienti ludici e prefigurano relazioni facili.

In questi ultimi anni sono stati pubblicati una serie di studi e analisi di dati che consentono di rafforzare la capacità di analizzare le cause (della dipendenza, delle ludopatie, di devianze nel cyber-spazio) e non solo accorrere nei momenti nei quali si manifestano gli effetti. Si evidenziano in questo contesto alcuni studi che possano risultare adeguati al nostro scopo i seguenti materiali: Il portale e le pubblicazioni elaborate dal gruppo di Sonia Livingstone e Lesile Addon che con base presso la London School of Economics and Political Science hanno attivato il progetto “EU Kids online”; Centri Studi sulla Famiglia di Università Cattolica (CISF) sul tema dell’impatto dei media nelle relazioni educative; la ricerca “Family Tag” volta a indagare l’uso di facebook in famiglia.

Vi sono poi gli studi molto innovativi condotti a partire da ricerche-azioni in territori diversi del nostro paese promossi da Piercesare Rivoltella. Si citano le app NewSpace (2012) e Calcoolapp (2013) che è il risultato maturo di un lungo percorso di una rete di Associazioni<sup>9</sup>, Scuole e Asl per creare un centro di aggregazione di tipo misto (offline e online). Anche in questo caso vi sono alcune pubblicazioni accessibili e consultabili. Oppure il progetto Image.me che pone il centro sulla rappresentazione della identità nella rete. Questi materiali sono accumulati dal mettere in valore evidenze e sottoporle al confronto con le teorie non del tutto capaci ad oggi di spiegare ed anticipare le mutazioni in corso. Le evidenze di natura psico-sociale o socio-pedagogiche che sono alla base di questa idea e di questo progetto sono suffragate da alcuni dati statistici elaborati da Istat e da Censis.

### **Obiettivo generale**

L’obiettivo generale che il progetto ha voluto centrare è la sperimentazione di una nuova strategia educativa per prevenire fenomeni di cyberdipendenza e ludopatia on line tra la popolazione giovanile.

L’obiettivo generale si persegue attraverso puntuali obiettivi specifici che di seguito elenchiamo.

---

<sup>9</sup> Vedi Contorno Viola <http://www.peer-education.it/>

*Obiettivo 1:* incrementare negli adulti significativi (genitori, insegnanti, educatori) dei territori coinvolti competenze di base per operare in modo attivo nello scenario socio-educativo in mutazione per la forte presenza di strumenti digitali e social network. Individuare in ogni territorio e in particolare nei centri aderenti al progetto, un minimo di adulti fortemente motivati ad acquisire competenze specifiche da mettere in campo per affrontare fenomeni ed episodi conclamati di cyber-dipendenza e ludopatie on line.

*Obiettivo 2:* secondo una modalità di peer and media education, individuare e raggiungere un target di riferimento di adolescenti e giovani all'interno del quale operare con un target bersaglio di soggetti vulnerabili al fine di contrastare comportamenti devianti (dipendenze, ludopatie online, cyber dipendenze).

*Obiettivo 3:* diffondere nel territorio di riferimento iniziative concrete di cittadinanza attiva che portino in emersione disagio di adolescenti e giovani, che stimolino la nascita o l'adeguamento di servizi dedicati alla cura dei soggetti in difficoltà, che irrobustiscano le comunità, in una logica fortemente preventiva.

*Obiettivo 4:* favorire la costruzione di una comunità di pratiche diffusa sul territorio nazionale, attraverso la condivisione tra operatori dislocati nelle diverse sedi di attuazione di cultura, linguaggio, glossario comune.

## **Metodologie di intervento**

Il progetto considera i comportamenti dipendenti come deriva ed uso improprio che attrae soggetti in età evolutiva con vulnerabilità sociali-educative. Gli studi e le sperimentazioni (Livingstone, Jenkins, Colombo, Rivoltella) confermano questa visione e metodologicamente portano ad adottare soluzioni miste offline-online: irrobustire il background di socializzazione e di esperienza educativa dei soggetti e contemporaneamente accrescere le competenze medial e digitali dei gruppi di appartenenza. Le metodologie d'intervento adottate sono state le seguenti:

- **Noi.** Realizzazione di focus group nei quali sono coinvolti in modo indipendente adulti e ragazzi, per arrivare ad una conoscenza di base e una percezione comune. A seguire sono stati sperimentati momenti d'interazione delle sintesi dei due gruppi.
- **Desideri.** La metodologia di riferimento è la Peer and Media Education. Si è adottato un approccio di empowerment dei gruppi target: considerare le potenzialità dei destinatari e non solo i loro bisogni. Circa l'educazione ai

media la radice è collocata nella new-media-education che mira allo sviluppo di una competenza nei soggetti per fruire in modo critico degli strumenti (*i device*) e dei loro contenuti; passando da un uso passivo (*download*) ad un suo attivo (*up-load*). Per approfondire contenuti specifici sono state utilizzate modalità formative attive: il metodo degli Episodi di Apprendimento Situato (EAS) applicati all'educazione informale. Questa metodologia (Rivoltella, 2015) consiste nella attivazione di un processo in 3 fasi (pre-operatoria, operatoria, ristrutturativa) centrata rispettivamente su *problem solving, learning by doing e reflective learning*.

- **Liberi.** Il metodo è quello dell'animazione sociale e dell'osservazione partecipata: approccio alla realtà da osservare, predisposizione del giusto modo di porsi, interazione con i soggetti, rielaborazione e messa in comune esperienze. Il riferimento è ai principi pedagogici di Martha Nussbaum che guarda alla capacitazione delle possibilità (*capabilities*).

## Bibliografia

- FOLGHERATIETR F., *Tossicodipendenti riflessivi*, Erickson, Trento, 2004
- RIGLIANO P., *Doppia diagnosi*, Cortina, Milano, 2015
- GROSSO L., COLETTO M., *La Comunità terapeutica per tossicodipendenti*, Gruppo Abele, Torino, 2011
- BRUSCAGLIONI M., *Persona empowerment*, Franco Angeli, Milano, 2007
- RECALCATI M., *Ritratti del desiderio*, Cortina, Milano, 2012
- RECALCATI M., *Il complesso di Telemaco*, Feltrinelli, Milano, 2013
- MASSA R., *La clinica della formazione. Una esperienza di ricerca*, Franco Angeli, Milano, 2005
- FONDAZIONE ZANCAN, *Cittadinanza Generativa. La lotta alla povertà*, Il Mulino, Bologna, 2016
- FONDAZIONE ZANCAN - FONDAZIONE ALBERO DELLA VITA, *Io non mi arrendo. Bambini e famiglie in lotta contro la povertà*, Il Mulino, Bologna, 2015
- SPREAFICO G., *Rigenerare, Responsabilizzare, Rendere: il nuovo Welfare*, Rivista "Etica per le professioni" 1(2013) 3-76. Proget Edizioni, Padova, 2013
- MANCUSO V., *La vita autentica*, Cortina, Milan, 2009
- BUCKINGHAM D. (2009), *The future of media literacy in the digitale age: Some challenge for policy and practice*, in VERNES P. (a cura di), *Euro-Meduc. Media Literacy in Europe. Controversies, Challenges and Perspectives*, Media Animation, Bruxelles

BURKE B., *Gamify: How Gamification Motivates peoples to do extraordinary Things*, Bibliomotion, 2014

FERRI P., *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano, 2011

FINK E., *Il gioco come simbolo del mondo*, tr. It., Lerici, Milano, 1969

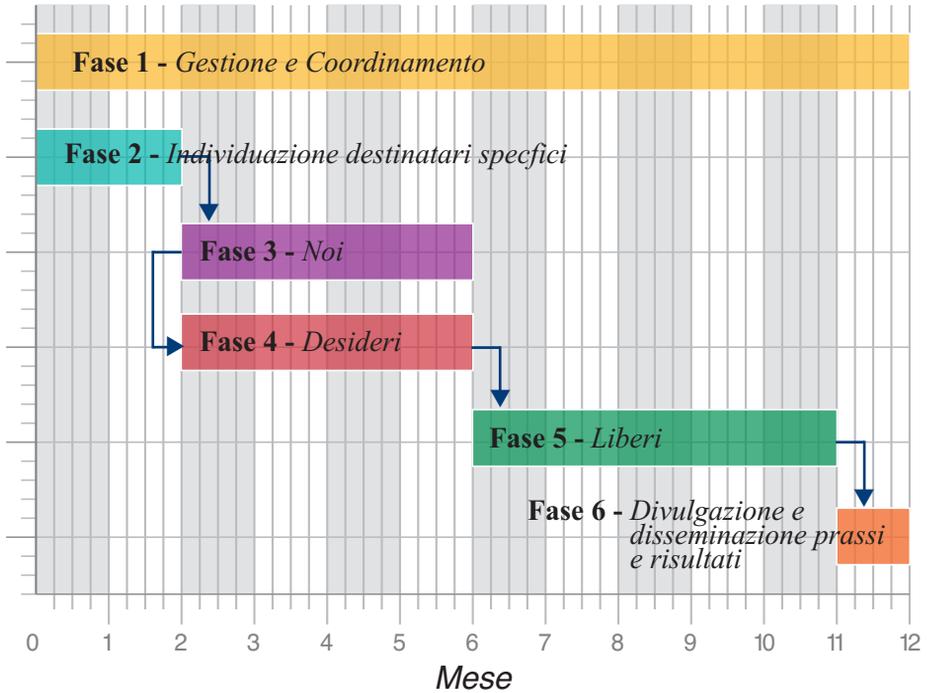
RIVOLTELLA P. C., *Adolescenti e nuovi media: bisogni sociali, compiti della scuola*, Scuola e didattica, 17, 2007

## I luoghi del progetto



# Le fasi del progetto

## Programmazione delle attività



## Fase 1 - *Gestione e coordinamento*

Il progetto è iniziato con una fase della durata di 12 mesi e costituita da 3 azioni specifiche:

### ATTIVITÀ 1.1 - **La cabina di regia**



Coordinamento, supporto, comunicazione, intervento

Creazione cabina di regia composta da rappresentanti enti co-proponenti, referenti territoriali, supervisore scientifico. Sono stati realizzati incontri con periodicità quadrimestrale. La cabina di regia ha avuto il compito di realizzare la programmazione operativa delle azioni progettuali e del monitoraggio di sistema del progetto.

Presso ciascuna sede di attuazione sono state costituite le equipe locali composte da 1 responsabile e 2 volontari.

### ATTIVITÀ 1.2 - **Formazione dei responsabili delle sedi operative**



Équipe locali, progettualità condivise, metodologie, concertazione

All'inizio del progetto è stata realizzata la formazione iniziale dei responsabili delle sedi attraverso un corso della durata di 3 giorni per fornire loro le conoscenze (anche di natura organizzativa/gestionale) e competenze necessarie all'attuazione delle azioni progettuali.

I contenuti della formazione sono stati:

- l'accesso alla conoscenza e l'espansione delle relazioni nella società in evoluzione per via dei new media e delle tecnologie digitali;
- gli strumenti di comprensione dei fenomeni, loro ambivalenza positiva e negativa, esigenza di nuove competenze educative;
- la teoria e il metodo della Peer and Media education (Rivoltella, Ottolini);
- acquisizione di buone pratiche presenti sul territorio nazionale;

- elaborazione di un piano di attuazione del progetto declinato nel proprio contesto di riferimento, simulazione dello sviluppo delle fasi del progetto;
- metodi di Project management di un progetto articolato e circoscritto in un arco temporale definito;
- indicazioni gestionali.

### **TANTE DEFINIZIONI PER I NATIVI DIGITALI**

- Millennials (Howe & Strauss, 2000)
  - Digital natives (Prensky, 2001)
  - IM Generation (Lenhart, Rainie & Lewis, 2001)
  - Digital Kids (Jukes & Dosaj, 2003 Ferri & Mantovani, 2008)
  - Net Generation (Tapscott, 1998 Oblinger & Oblinger, 2005)
  - Gamer Generation (Carstens & Beck, 2005)
  - Neo-millennial Learners (Dede, 2005 Baird & Fisher, 2006)
  - Homo zappiens (Veen & Vrakking, 2006)
  - New Millenium Learners (Pedrò, 2006)
- Screen Generation (Rivoltella, 2006)
  - Net Savy (Lorenzo, Oblinger & Dziuban, 2007)
  - Generation Y (Weiler, 2005 McCrindle Research, 2006)
  - Google Generation (British Library & JISC, 2008)
  - Born digital (Palfrey & Gasser, 2008)
  - Growing / Grown up digital (Tapscott, 1998, 2009)
  - i-Generation (Rosen, 2010)
  - Generation Z (JWT, 2010)
  - Digital Youth (Subrahmanyam & Šmahel, 2011).

## ATTIVITÀ 1.3 - **Canali social**



Valutazione, sostenibilità, strumenti condivisi, voci dei soggetti

È stata creata una sezione specifica relativa al progetto all'interno dei siti dell'associazione capofila e degli enti co-proponenti ed è stata costantemente aggiornata con i materiali che sono stati elaborati dalle sedi nel corso del progetto.

È stata predisposta anche una pagina facebook [www.facebook.com/noidesideriliberi/](http://www.facebook.com/noidesideriliberi/)

## ATTIVITÀ 1.4 - **Il monitoraggio in itinere e la valutazione**



Valutazione, sostenibilità, strumenti condivisi, voci dei soggetti

Gli strumenti di valutazione sono stati messi a punto dal supervisore scientifico e condivisi e modulati con l'équipe di coordinamento centrale e con l'équipes locali. La attività di monitoraggio e valutazione consistono in una raccolta di materiali e testi (verifica) e su questi materiali vengono fatte alcune considerazioni, comparazioni, stabiliti aggiustamenti (valutazione). È stato così un frame-work di materiali diversi tra loro che rendono conto della progressione del progetto di prevenzione che intercetta un numero ampio di soggetti e crea un impatto sociale. Il livello di "prevenzione" risulta dalla lettura ex post del medesimo frame-work.

### **1. I materiali**

I Materiali utilizzati per costruire la valutazione sono i seguenti:

- Una prima scheda di monitoraggio predisposta da SCS, TGS, CGS che raccoglie i dati quantitativi della attività: I tempi di realizzazione delle azioni, Il luogo, alcuni dati relativi ai destinatari
- Una seconda scheda di monitoraggio composta da 2 parti:
  - Un elenco dei materiali prodotti (locandine, pagine web, foto, filmati, eventuali dispense, presentazioni)

- Una scheda composta secondo una base di analisi SWOT - L'analisi dei processi decisionali nelle organizzazioni, pubbliche e private, richiede la capacità di valutare gli effetti di specifiche scelte. La **valutazione** è il metodo per offrire ai decisori giudizi, empiricamente fondati, tramite la **verifica** ed il **monitoraggio** dei processi, con l'obiettivo di definire: l'**efficienza** (interna) del processo di realizzazione, l'**efficacia** (esterna) degli effetti indotti dalla realizzazione. In ambito aziendale, utilizzando una tecnica derivata da un progetto di ricerca condotto presso l'Università di Stanford fra gli anni Sessanta e Settanta del secolo scorso, è stato introdotto un metodo di analisi riferito ad ogni situazione in cui un'organizzazione o un individuo si trovi a dover prendere una decisione per raggiungere un obiettivo. Tale metodo è definito **analisi SWOT**, conosciuta anche come *Matrice TOWS*, ed è stato introdotto quale strumento da utilizzare per valutare i punti di forza (*Strengths*), i punti di debolezza (*Weaknesses*), le opportunità (*Opportunities*) e le criticità (*Threats*) di un progetto strategico di un'impresa, una analisi che riguarda sia l'ambiente interno (procedure) che esterno (effetti) di una organizzazione.

## Fase 2 - *Individuazione destinatari specifici*

La fase 2 del progetto si è svolta nei primi due mesi e si è declinata in 4 azioni specifiche:

### ATTIVITÀ 2.1 - **Elaborazione e stampa brochure di presentazione progetto**



Riflessioni condivise, dialogo con il pubblico, dalla parte dei minori, la carta delle idee

Con la collaborazione della sede di Genova è stato ideato il logo del progetto che richiama a idee di libertà, protagonismo e partecipazione. Sono state prodotte le locandine del progetto e diffuse nelle 16 sedi di realizzazione.

## ATTIVITÀ 2.2 - Interventi di promozione e presentazione del progetto nei territori



Comunicazione, disseminazione, linguaggi, materiali condivisi

Il progetto è stato presentato negli istituti scolastici, centri giovanili e aggregativi/sportivi del territorio. Sono state realizzate 2 specifiche attività:

- presentazione progetto all'interno dei collegi docenti e classi degli istituti scolastici partner;
- presentazione progetto a responsabili e gruppi giovani di centri giovanili e centri aggregativi del territorio.

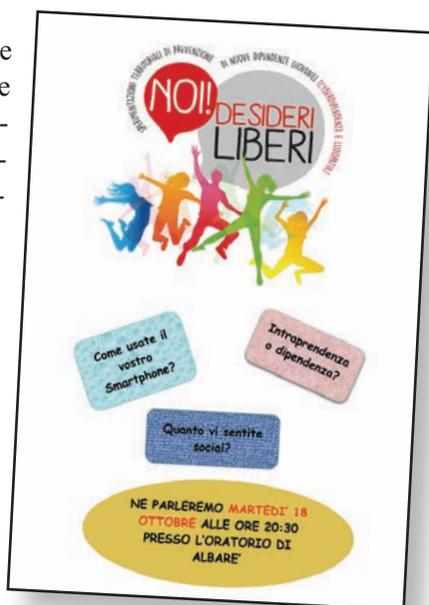
## ATTIVITÀ 2.3 - Individuazione destinatari specifici



Osservazioni locali, interrogativi aperti, adolescenti, conflittualità, linguaggi, famiglie e territorio

Le segnalazioni dei candidati proviene in modo prioritario dagli istituti scolastici e dai centri giovanili - aggregativi precedentemente coinvolti. Con i destinatari individuati sono state realizzate le seguenti azioni specifiche:

- incontri individuali per spiegare il percorso che si sarebbe intrapreso e condividere le attese ed aspettative di ciascun destinatario;
- sottoscrizione patto di corresponsabilità tra sede e genitori.



## ATTIVITÀ 2.4 - **Formazione gruppi esperienziali**



Il primo passo, proposte e idee, formazione gruppi

Presso ciascuna sede si sono costituiti 2 gruppi di lavoro: uno composto di adulti (genitori, insegnanti, adulti significativi, denominato “target adulti”) e uno di adolescenti (denominato “target bersaglio” adolescenti). I 2 gruppi hanno svolto un percorso formativo/esperienziale parallelo. In questa fase è prevista, per ciascun gruppo, la realizzazione di un incontro di conoscenza reciproca e condivisione delle finalità del percorso.

La saggezza digitale si distingue dalla semplice destrezza (*digital skillness*) e si colloca agli antipodi della stupidità (*digital stupidit*).

### Fase 3 - *Noi*

La fase 3 del progetto si è svolta da Ottobre 2016 a Febbraio 2017 e si è declinata in 4 azioni specifiche:

#### ATTIVITÀ 3.1 - **Seminari di approfondimento**



Adolescenti, gruppi di pari, incontri, contatto

Sono stati realizzati dei seminari di approfondimento sui temi del progetto rivolti al target adulti (educatori, genitori, insegnanti) individuato nella fase precedente. Durante i seminari sono stati trattati i seguenti temi:

- Prevenire il disagio e le nuove dipendenze (cyberdipendenze e ludopatia on line) attraverso un supplemento di azione educativa. Educare, educarsi, parlarsi, costruire legami”;
- Le conoscenze/competenze degli adulti per un uso positivo e responsabile della rete.



Dalla sede di Livorno

## ATTIVITÀ 3.2 - Focus group dedicato al target adulti



Adulti, confronto, consapevolezza

Attraverso la realizzazione del focus group si è cercato di raggiungere i seguenti obiettivi:

- fare emergere quali tipologie di disagio e comportamenti devianti sono presenti nel territorio specifico ove si realizza il progetto;
- rilevare la densità del problema e riconoscere le forze attive che lo contrastano.

## ATTIVITÀ 3.3 - Focus group dedicato al target adolescenti



Adolescenti, gruppi di pari, incontri, contatto

Attraverso la realizzazione del focus group si è cercato di raggiungere i seguenti obiettivi:

- fare emergere le rappresentazioni e le percezioni delle relazioni con gli adulti, in modo specifico sulla percezione che si ha degli adulti in relazione alla società digitale;
- costruire un pensiero comune che verrà fissato in una mappa concettuale messa in evidenza negli ambienti frequentati dai giovani sia in modalità offline, che online.



Anche gli adulti si incontrano, Livorno e Arese

Sintesi del focus group realizzato presso la sede di Arese



## ATTIVITÀ 3.4 - **Conversazione aperta tra adulti e adolescenti sul tema**



Adolescenti, adulti, gruppi, incontri, confronto

La conversazione ha avuto un valore simbolico e non ci si aspettava una risoluzione di eventuali fenomeni, ha invece avuto l'obiettivo di creare legami sociali tra adulti e adolescenti. È stata condotta con una metodologia di tipo attivo e a seconda dei contesti sono stati utilizzati strumenti di analisi filmica, tecniche teatrali, interviste a testimoni privilegiati.

**Il "focus"  
dei ragazzi  
di Vercelli  
e di  
Costermano**



**Anche internet può diventare una droga, immagini realizzate dalla sede di Piedimonte Matese**



## Fase 4 - *Desideri*

La fase 4 del progetto si è svolta da Ottobre 2016 a Febbraio 2017 e si è declinata in 2 azioni specifiche:

### ATTIVITÀ 4.1 - **Esplorazione**



Adolescenti, gruppi di pari, incontri, contatto

Il gruppo degli adolescenti si è riunito e gli è stato affidato il mandato di ricercare nei testi di canzoni e film, eventi che rappresentino la condizione giovanile, con obiettivo specifico di mettere a fuoco le bipolarità: desiderio - disagio. Il gruppo ha fatto un percorso di 6 incontri centrati sui seguenti passaggi: ricerca – condivisione – analisi. La metodologia di lavoro si fonda su tecniche di animazione educativa già consolidate nelle sedi e sul modello degli Episodi di Apprendimenti Situato (EAS) applicati alla Educazione Informale. Ha partecipato agli incontri un educatore new-media per rafforzare le conoscenze/competenze dei destinatari in relazione ad un uso responsabile di internet e strumenti i-device.

### ATTIVITÀ 4.2 - **Partecipazione**



Adolescenti, gruppi di pari, incontri, contatto

Realizzazione di una gara tra piccoli gruppi (nei quali sono stati suddivisi i destinatari adolescenti) per l'elaborazione di prodotti multimediali di varia natura (pagine web, clip video, contenuti per web radio, articoli di giornale, manifesti, murales, flash mob). I momenti di restituzione al territorio di tali elaborazioni sono stati caratterizzati da vere e proprie feste aperte a tutto il territorio.

**QUI TROVI GLI AUDIO  
DELLA WEB RADIO**

[https://www.spreaker.com/  
show/noi-desideri-liberi](https://www.spreaker.com/show/noi-desideri-liberi)

**Materiali  
realizzati  
presso  
la sede  
di Arese**

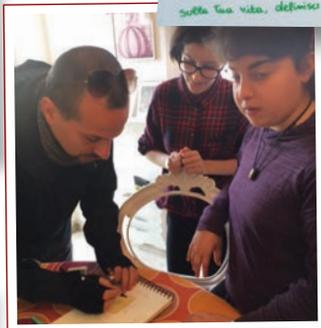
**QUI TROVI I VIDEOCLIP  
DELLA WEB**

[https://www.youtube.com/  
watch?v=l-Av\\_6xOmo4](https://www.youtube.com/watch?v=l-Av_6xOmo4)



**Questa è la sede di Taranto**

**Il cartellone elaborato dalla sede di Selargius**



**Sede di Roma**



**Il lavoro di gruppo sui desideri, dalle sedi di Brienza, Selargius, Corigliano Calabro, Ancona**



## Fase 5 - *Liberi*

La fase 5 del progetto si è svolta da Gennaio a Giugno 2017 e si è declinata in 3 azioni specifiche:

### ATTIVITÀ 5.1 - **Presa di contatto**

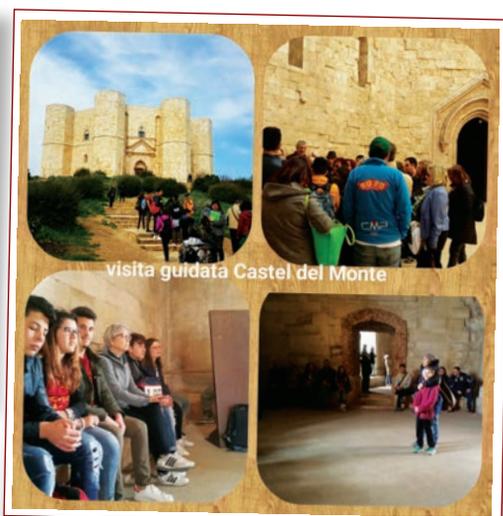


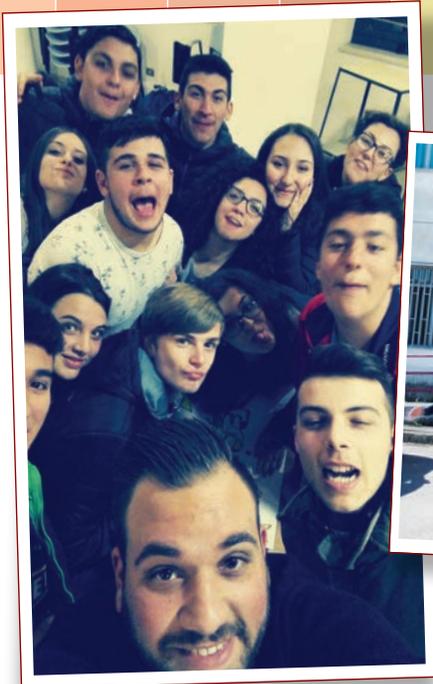
Adolescenti, gruppi di pari, incontri, contatto

Il gruppo adolescenti ha realizzato una mappatura dei problemi sociali del proprio quartiere/territorio; lo sguardo è stato indirizzato a problematiche non necessariamente legate a dipendenze di giovani, ma di degrado/povertà sociale. Data la particolarità e delicatezza di questa operazione sono state organizzate anche più visite in piccolo gruppo piuttosto che spostamenti massicci non funzionali alla comprensione della socialità particolare delle persone raggiunte. Al rientro da ogni incontro è stato realizzato un momento di de-briefing, sotto la supervisione dell'equipe locale, che possibilmente sarà tracciato con foto, registrazioni, testi da postare nel sito del progetto (nei limiti della tutela della privacy delle persone coinvolte).



**Liberi di conoscere il proprio territorio  
e sognare il proprio impegno,  
dalla sede di Brienza e Taranto**





**I ragazzi della sede di Corigliano Calabro e Piedimonte Matese**

## **ATTIVITÀ 5.2 - Sperimentazione**



Adolescenti, gruppi di pari, cittadinanza, impegno

Ciascun gruppo si è sperimentato in azioni di volontariato (anche affiancandosi a realtà che già operano nel territorio) finalizzate a sperimentare la positività di ogni persona. L'esperienza ha permesso di decentrarsi, riflettere sulle proprie potenzialità e sul senso delle proprie scelte e azioni. L'esperienza è stata supervisionata dall'equipe locale e sono stati realizzati 2 incontri di gruppo per analizzare e condividere l'esperienza maturata.



**Impariamo  
un uso  
responsabile  
della rete,  
Arese**

## ATTIVITÀ 5.3 - Realizzazione di eventi pubblici locali



Adolescenti, adulti, condivisione, coraggio

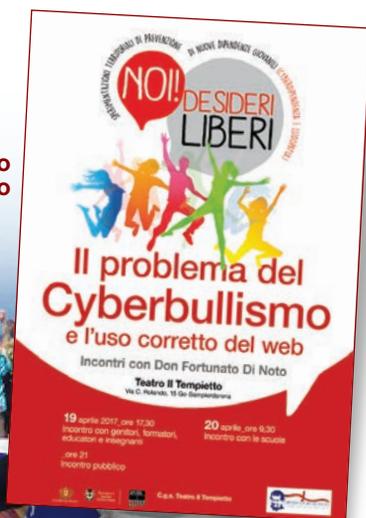
Presso ciascuna sede del progetto il gruppo, insieme alla equipe e a rappresentanti degli adulti coinvolti, ha organizzato un evento mirato i cui contenuti ha spaziato dalla divulgazione dei materiali elaborati durante il percorso, alla presentazione di ricerche sul campo in relazione al disagio sociale di famiglie e giovani, alla condivisione di azioni concrete di cittadinanza attiva promosse da altre associazioni. La Comunità che si è formata intorno a questi contenuti comunica in modo simbolico, ma puntuale la sua posizione ad una platea più vasta di persone convocate; all'interno di un contesto di rete con gli altri attori educati e sociali data la complessità delle cause dei fenomeni considerati.



La sede di Taranto organizzano un evento pubblico

Un evento pubblico originale, Livorno

Genova



## Fase 6 - *Divulgazione prassi e risultati*

La fase 6 del progetto si è svolta negli ultimi 2 mesi del progetto, si è conclusa a Giugno 2017 e si è declinata in 2 azioni specifiche:

### ATTIVITÀ 6.1 - **Convegno finale**



Adolescenti, divulgazione, festa, racconto

Il 13 e 14 Maggio 2017 è stato realizzato un convegno finale con lo scopo di restituire i risultati del progetto e diffondere le prassi sperimentate. Al convegno hanno partecipato i responsabili delle sedi e una rappresentanza dei destinatari in un'ottica di condivisione e restituzione delle esperienze realizzate.

#### **I BENEFICI DEL FALLIMENTO**

- Impegno
- Autodisciplina e responsabilità
- Capacità di vedere i benefici del fallimento
- Capacità di rialzarsi



*Nella trasformazione  
delle tecnologie,  
dobbiamo imparare  
ad affrontare  
il CAMBIAMENTO*

## ATTIVITÀ 6.2 - **Pubblicazione finale**



Racconto, protagonismo, condivisione

Predisposizione di un volume che è stato elaborato con la partecipazione dei soggetti coinvolti nel progetto, coordinati dal supervisore scientifico. Oltre a contenere la descrizione del progetto e lo sviluppo di quanto realizzato nelle sedi, proporrà riflessioni a partire dal lavoro valutativo svolto e dalla rielaborazione dell'esperienza emerso durante il seminario finale.

Il volume è composto da tre sezioni:

- lo stato dell'arte delle riflessioni esperte sul fenomeno delle derive dei comportamenti nel web (ludopatie online, cyber dipendenze, fenomeni correlati);
- il risultato della azione di contrasto locale messa in atto dai protagonisti del progetto e ciò che è stato appreso in generale (anche con interviste ai partecipanti);
- linee guida per operatori in vista della sua applicabilità in altri contesti.



**Ortona**

# Talenti digitali

## Competenze e strumenti per l'industria 4.0

di Maria Cinque

*Talent is overrated*, “il talento è sopravvalutato” affermano gli studiosi americani (Colvin, 2008). L'idea che il talento sia un “dono naturale” in grado di determinare inequivocabilmente il nostro destino (nel bene, se ce l'abbiamo, e nel male, se ne siamo privi) è una convinzione ormai superata.

Nelle organizzazioni aziendali esistono diverse concezioni di talento e si è passati da una visione élitaria a una concezione più ‘democratica’ del talento, atta a valorizzare lo sforzo personale e le abilità individuali. In molte aziende i talenti sono persone che, oltre a garantire elevate prestazioni nel loro settore lavorativo, fanno squadra, trasmettono entusiasmo al gruppo in cui lavorano e consentono all'azienda di avere una marcia in più per il raggiungimento dei risultati di business, per realizzare le sue aspirazioni e per migliorare la sua performance. All'interno di queste organizzazioni, i talenti sono le persone chiave alle quali l'azienda può affidare i progetti e le attività maggiormente rilevanti, ma sono anche, in una prospettiva più allargata, le caratteristiche distintive di ognuno, i punti di forza che consentono, se individuati e valorizzati, a ciascuna persona di dare il meglio, contribuendo al funzionamento organizzativo. Il talento non è dato una volta per tutte, ma ha un potenziale realizzativo che si può sviluppare in relazione a opportunità e condizioni esterne.

Secondo una ricerca pubblicata da HRC Academy nel 2011, le caratteristiche che qualificano un giovane talento sono curiosità e problem solving, ambizione, creatività e apertura mentale, disponibilità al cambiamento, determinazione e orientamento al risultato.

Altre ricerche (per es. Busana e Banterle, 2008; Maeran, Fluperi e Fontana, 2010; Deloitte, 2011; Manpower Group, 2014) hanno indicato come necessaria per la formazione di un buon professionista un'esperienza operativa sul campo, ma anche aver fatto buoni studi, ovvero un percorso educativo non solamente focalizzato sull'acquisizione di conoscenze (nozioni e modelli teorici), ma anche e soprattutto sullo sviluppo di un saper fare pratico, aspetto su cui, spesso, i giovani neolaureati appaiono particolarmente carenti. Le competenze trasversali (*soft skills*), intese come l'insieme di “qua-

lità professionali di un individuo in termini di conoscenze, capacità e abilità, doti professionali e personali, atteggiamenti” (Manpower Group, 2014), diventano oggi il vero valore aggiunto che una persona possa esprimere nel contesto lavorativo.

Va inoltre ricordato che il tema delle *soft skills* interseca quello, altrettanto importante, delle cosiddette *21st century skills* (Ananiadou & Claro, 2009) o *future work skills* (ITF, 2011), ovvero tutte quelle competenze, digitali (new media literacy, computational thinking, virtual collaboration) e ‘traversali’ o *soft* (sense making, cross-cultural awareness, ecc.), necessarie una partecipazione attiva nella società e nell’economia del 21° secolo.

I ragazzi oggi vivono in ambienti ad alto contenuto tecnologico, che plasmano il loro approccio alle informazioni e le loro interazioni (Lee & Spires, 2009). Gli esponenti della ‘net generation’ hanno accesso a una vasta gamma di risorse tecnologiche e di strumenti per l’apprendimento in contesti di vita reale. Anche se le competenze dei cosiddetti ‘nativi digitali’ (Prensky) sono stati spesso sopravvalutate, come hanno rilevato Bennett, Maton e Kervin (2008), tuttavia, possiamo osservare che le esigenze, le capacità e gli interessi degli studenti si stanno rapidamente spostando e modificando. Alcuni studiosi (Wiley & Edwards, 2002) sostengono che la nostra migliore risposta – come educatori, genitori e docenti – alla variabilità e alla complessità dei di-

scendenti è quello di progettare sistemi che siano decentrati, nei quali cioè le decisioni non vengano dall’alto ma siano modellate sulle esigenze di chi apprende.

Ecco perché il concetto di “tecnologia dirompente” (*disruptive technology*), coniato da Christensen nel 1995, è stato applicato anche in campo didattico. Katrina A. Meyer (2010) sottolinea che “pur non essendo un modo magico per trasformare l’educazione, la tecnologia dirompente cambia bruscamente e radicalmente i nostri modelli, le nostre pratiche e le nostre ipotesi sulla didattica”.

Spesso si parla di media digitali fornendo una connotazione negativa e mettendone in rilievo i pericoli, i danni, i possibili risvolti patologici (dipendenze). Ciò non implica necessariamente che il web non possa essere utilizzato in maniera positiva, propositiva e costruttiva.



Ovviamente non dobbiamo partire da concezione “ingenua”: che la competenza digitale non sia propria dei nativi digitali e vada formata è qualcosa su cui concordano la maggior parte degli studiosi. Compete a noi adulti guidarli e sviluppare in loro il senso critico, etico e costruttivo.

Piercesare Rivoltella, in un suo recente contributo (2015), suggerisce la possibilità di riprendere il tema delle virtù – cardinali e teologici – come strumento per individuare strategie e indicazioni operative volte ad acuire la consapevolezza e la responsabilità di chi utilizza i media digitali. Nel testo, Rivoltella costruisce, virtù dopo virtù, l’etica dei media e getta le basi per riflettere su cosa significa comportarsi bene in rete, essere degli esempi tutti i giorni in grande se si hanno larghe audience ma anche in piccolo, tra amici o tra gruppi professionali.

Lo studioso compone così un vero e proprio manuale per orientare l’adulto – insegnante, educatore e/o genitore – a identificare le quattro aree di comportamento alle quali ricondurre l’etica dei media oggi – archiviare, riflettere, essere responsabili, partecipare – insieme a un’idea di comunicazione sempre generativa, cioè mai conformista.

Accanto a questa rivisitazione delle virtù, ci sembra opportuno sottolineare che il tema del “talento”, di cui oggi si discute in varie sedi, in maniera seria e frivola, potrebbe essere anch’esso declinato rispetto alla rete.

Il talento è capacità di autodisciplinarsi, di risollevarsi dopo le sconfitte, di vedere “la quercia nella ghianda”, ovvero di intuire il potenziale (proprio o altrui), di contribuire al bene comune (Cinque, 2013).

Il talento digitale è agli antipodi della “stupidità digitale” (Carr, 2010) e della “demenza digitale” (Spitzer, 2011) e si colloca tra “destrezza digitale” e “saggezza digitale” (Prensky, 2010).

Il primo concetto si riferisce all’uso delle tecnologie per accedere al potere della conoscenza in misura superiore rispetto a quanto consentito dalle nostre potenzialità umane (in questo senso sembra che la destrezza appartenga alla macchina e non all’uomo) e il secondo all’uso avveduto (la saggezza umana) della tecnologia per migliorare le nostre capacità.

Il talento digitale, fortificato dalle virtù digitali, è la capacità di determinare il significato più profondo di ciò che viene espresso (*sense making*); la capacità di connettersi agli altri in modo profondo e diretto, di sentire e stimolare reazioni (*social intelligence*); la capacità di pensare e trovare soluzioni e risposte utilizzando metodi non convenzionali (*novel & adaptive thinking*); la capacità di operare in diversi contesti culturali (*cross-cultural competency*);

la capacità di estrarre significato e concetti da grandi quantità di dati (*computational thinking*); la capacità di valutare criticamente e sviluppare contenuti che utilizzano nuove forme di media (*new media literacy*) e di comprendere i concetti osservandoli da più aspetti disciplinari (*transdisciplinarity*); la capacità di discriminare e filtrare le informazioni per importanza, e di capire come massimizzare la loro comprensione (*cognitive load management*); la capacità di lavorare in modo produttivo, l'impegno di unità, e dimostrare la presenza come membro di un team virtuale (*virtual collaboration*).

Nei prossimi anni il nostro sistema manifatturiero dovrà affrontare la sfida della quarta rivoluzione industriale, la cosiddetta "Industry 4.0": ovvero la totale automazione ed interconnessione delle produzioni (Assolombarda, 2015). La Smart Factory, la "fabbrica intelligente", dovrà controllare e gestire autonomamente i processi produttivi attraverso l'utilizzo di nuovi strumenti intelligenti e nuovi software per la strutturazione di dati e macchine. Le tecnologie chiave su cui sarà fondata tale rivoluzione tecnologica riguardano diversi ambiti quali la cybersecurity, i big data, cloud computing, realtà aumentata, robotica, prototipazione rapida, radio frequency identification and tracking, super connessione degli impianti e stampa in 3D.

In questo scenario i "talenti digitali", che implicano insieme libertà e responsabilità, autorealizzazione e solidarietà, capacità di fare rete tra le persone e le idee, saranno indispensabili.

## Bibliografia

ANANIADOU, K., CLARO, M. (2009). *21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries*. OECD Education Working Papers, 41.

ASSOLOMBARDA (2015). *Alla ricerca delle competenze 4.0. Analisi condotta in collaborazione da Assolombarda Confindustria Milano Monza e Brianza e l'Università di Milano Bicocca-Crisp*. Ricerca n. 03. A cura delle Aree Centro Studi / Sistema formativo e capitale umano.

BENNETT, S., MATON, K., KERVIN, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39 (5), 775-786.

BUSANA, C. & BANTERLE, A. (2008). Capacità trasversali: elemento cruciale nel profilo di competenze per la ricerca, in S. ZACCA-



- RINI & I. SILVESTRI (a cura di), *Competenze per la ricerca: esigenze delle imprese innovative e profili formativi*, Padova: CLEUP.
- CARR, N.G. (2011). *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*. Milano: Raffaello Cortina.
- CHRISTENSEN, C.M. (1995). *The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. New York: Harper Collins.
- COLVIN, G. (2008). *Talent Is Overrated: What Really Separates World-Class Performers from Everybody Else*. New York: Portfolio (trad. it. *La trappola del talento*. Rizzoli: Milano, 2009).
- DELOITTE (2011). *Boiling Point? The Skills Gap in U.S. Manufacturing*. 2015-2025 outlook, Url: <http://www.deloitte.com/us/mfgskillsgap> (visitato il 03/06/17).
- IFTF, INSTITUTE FOR THE FUTURE (2011). *Future work skills 2020*. Url: [http://www.iftf.org/system/files/deliverable/SR-1382A%20UPRI%20future%20work%20skills\\_sm.pdf](http://www.iftf.org/system/files/deliverable/SR-1382A%20UPRI%20future%20work%20skills_sm.pdf) (visitato il 03/06/17).
- LEE, J. & SPIRES, H. (2009). What Students Think About Technology and Academic Engagement in School: Implications for Middle Grades Teaching and Learning, *AACEJ*, 17(2), 61-81
- MAERAN, R., FLUPERI, S. & FONTANA, M. (2010). Le competenze utilizzate e quelle carenti, secondo i laureati, in L. Fabbris (a cura di), *Dal Bo' all'Agorà. Il capitale umano investito nel lavoro*, Collana Formazione e Lavoro. Padova: CLEUP.
- MANPOWER GROUP (2014). *Soft skills for Talent*, Url: <http://www.manpowergroup.it/indagine-soft-skills-manpowergroup> (visitato il 03/06/17).
- MEYER, K.A. (2010). The Role of Disruptive Technology in the Future of Higher Education. *Educause Quarterly*, 33(1), Url: <http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Quarterly/EDUCAUSEQuarterlyMagazineVolum/TheRoleofDisruptiveTechnology/199378> (visitato il 03/06/17).
- PRENSKY, M (2001). Digital natives. Digital Immigrants, *On the Horizon* (NCB University Press), 9(5). Url: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (visitato il 03/06/17).
- PRENSKY, M. (2010). Sapiens Digitale: dagli Immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale. *TD-Tecnologie Didattiche*, 50, 17-24.
- RIVOLTELLA, P.C. (2015). *Le virtù del digitale. Per un'etica dei media*. Brescia: Morcelliana.
- SPITZER, M. (2013). *Demenza Digitale*. Milano: Corbaccio.
- WILEY, D. & EDWARDS, E.K. (2002). Online Self-Organizing Social Systems: The Decentralized Future of Online Learning, *Quarterly Review of Distance Education*, 3(1), 45:56.

