

MOBILITA' INTERNAZIONALE, NUOVA MEDIA ED ESPERIENZE SUL CAMPO: IL MIX CHE PIACE AI GIOVANI E PROMUOVE I PIU' ALTI LIVELLI DI BENESSERE E APPRENDIMENTO.

L'UNIONE EUROPEA E LA PROVINCIA DI MONZA E BRIANZA RICONOSCONO L'INNOVAZIONE E LA QUALITA' DEL LAVORO SVOLTO DA SPAZIO GIOVANI ONLUS

L'Assessore all'Istruzione della Provincia di Monza e Brianza Giuliana Colombo e il Vice Sindaco di Solaro Rosaria Fusi con lo staff di Spazio Giovani e le delegazioni straniere nel corso degli eventi finali del progetto NON VIRTUAL YOUTH CITIZENSHIP in a VIRTUAL WORLD (giovani cittadini non-virtuali del mondo virtuale!) presso il Tambourine di Seregno

Giovani, operatori e ricercatori italiani, spagnoli, romeni e belgi hanno presentato all'Assessore all'Istruzione della Provincia di Monza e Brianza Giuliana Colombo, al Vice Sindaco di Solaro, Rosaria Fusi, ai giornalisti, ai politici locali, e ai responsabili dei servizi di prevenzione della Asl i risultati del progetto e della ricerca www.nonvirtualyouth.eu nel corso di un happy hour con performance teatrale e conferenza stampa. "Quando il progetto mi è stato presentato da Spazio Giovani, mi è sembrato subito interessante, e ne ho apprezzato tutta la ricchezza e l'importanza per la crescita dei giovani. L'ente pubblico deve promuovere progetti come questi", ha dichiarato l'Assessore Provinciale Giuliana Colombo. "Il Comune di Solaro" – ha precisato il Vice Sindaco Fusi – "ha voluto sostenere il progetto perché sul suo territorio c'era un gruppo di giovani che stava fondando una web radio. I Comuni devono cogliere le opportunità per promuovere l'agio giovanile". Solaro si è fatta così coinvolgere con grande generosità mobilitando le risorse comunali e le famiglie, che hanno ospitato i giovani che provenivano dagli altri paesi europei. E' stata un'esperienza significativa per tutti.

L'UNIONE EUROPEA HA RICONOSCIUTO PER PRIMA AL PROGETTO DI SPAZIO GIOVANI INNOVAZIONE E QUALITA'

NON VIRTUAL YOUTH CITIZENSHIP, promosso dalla Commissione Europea tramite il programma Gioventù in Azione (az. 4.4), ha ottenuto riconoscimenti per innovazione metodologica, qualità del lavoro con i giovani, e utilizzo di tecnologie multimediali, attraverso una particolare segnalazione nel Compendio europeo dei progetti più creativi e innovativi: http://ec.europa.eu/youth/sharing-experience/doc/thematic_compendia/good_practices_creativity.pdf

MONDI REALI E MONDI VIRTUALI

Che rapporto hanno i giovani con i mondi virtuali? Come vengono utilizzate le tecnologie dai ragazzi? Che impatto hanno sul loro sviluppo cognitivo ed emotivo, sulle loro vite, nella quotidianità, nelle loro relazioni sociali? Quando e come i giovani fanno ricorso alle evoluzioni web.2 di Internet (Wikipedia, Youtube, Facebook, Myspace, Twitter, Gmail, Wordpress, Tripadvisor,...)? C'è un limite oltre il quale la frequentazione delle realtà virtuali diventa patologico? Che forme di divertimento e di piacere ricercano?

Sono solo alcune delle domande che genitori, insegnanti ed educatori si pongono ormai da più di un lustro e a cui molti esperti rispondono con analisi, prove e consigli a volte contrapposti. Il progetto NON VIRTUAL YOUTH CITIZENSHIP più che cercare risposte, ha messo in campo l'azione, su scala europea, osservando i ragazzi nel confronto fra le esperienze virtuali e la vita reale.

Nell'arco di 2 anni (gennaio 2008-dicembre 2009), sono state realizzate attività sulle quali si è svolta un'osservazione scientifica e un protocollo di ricerca ispirato alla teoria del flow,

elaborata negli USA nel '90 e applicata allo studio degli stati di benessere in età evolutiva e all'analisi delle performance sportive o artistiche dei giovani talenti.

GLI APPRENDIMENTI DELLA RICERCA

Le comunicazioni virtuali hanno le potenzialità per prolungare, estendere (nello spazio e nel tempo) attività ed esperienze educative?

La tecnologia può rappresentare un elemento di continuità di un'esperienza live?

Possiamo anticipare che i dati di ricerca suggeriscono a educatori, istituzioni, famiglie e scuola di lavorare sulla promozione prima che sulla prevenzione: il viaggio, l'incontro, la scoperta di abilità impensate, le sfide positive ed equilibrate alle proprie capacità, fanno sentire i giovani in condizioni ottimali di benessere (flow) che essi cercheranno di conservare e riprodurre, trasformandole automaticamente in fattori protettivi di possibili abusi. Se le proposte rivolte ai ragazzi sono interessanti e coinvolgenti, le esperienze reali vincono su quelle virtuali, in quanto rappresentano solo dei beni di consumo, non più di sofisticati elettrodomestici. Al contrario di quanto viene rappresentato da un crescente allarme sociale, i fenomeni di dipendenza patologica da videotecnologie possono essere contenuti, qualora si propongano, o semplicemente si favoriscano, alternative valide e accattivanti, in grado di valorizzare e promuovere le life skills (competenze di vita) di ciascuno, facendo emergere le potenzialità delle esperienze quotidiane.

LE ATTIVITA' SVOLTE

PRIMA AZIONE - MALAGA (Spagna) luglio 2008: laboratorio formativo internazionale per i coordinatori e gli educatori delle organizzazioni partner sui concetti di esperienza /comunicazione/educazione.

SECONDA AZIONE – Protocollo di ricerca: messa a punto di un protocollo di ricerca ad hoc per osservare le attività di progetto. Sono state create le condizioni affinché ogni gruppo europeo di ragazzi potesse sperimentare uno "schema esperienziale" reale –virtuale- reale.

TERZA AZIONE - TAMINES (Belgio) ottobre 2008 - SOLARO (Italia) aprile 2009 – RESITA (Romania) – estate 2009: workshops con i ragazzi attraverso incontri internazionali in cui sono state attivate sperimentazioni real life e virtual life (Piattaforma Second Life, creazione di una web radio e di un sito internet del progetto, attività nella natura - trekking, arrampicate - e attività espressive e creative.

QUARTA AZIONE – SEREGNO (Italia) novembre 2009: dal 27 novembre al 1 dicembre lo staff di Spazio Giovani ha condotto, insieme a 20 ragazzi provenienti da Spagna, Romania, Belgio, Italia, il workshop conclusivo del progetto NON VIRTUAL YOUTH. Una performance teatrale ha concluso il percorso che per due anni, più di 100 ragazzi europei hanno realizzato, fra mondi virtuali e mondi reali, identità e protagonismo delle loro vite quotidiane.

I 100 GIOVANI PROTAGONISTI DEL PROGETTO E DELLA RICERCA

Per la buona riuscita del progetto e della ricerca, sono stati costituiti due gruppi di giovani. Il primo è il GRUPPO TRAINER composto da 15/20 ragazzi, da 3 a 5 per ogni partner, con un "ingaggio/patto forte": partecipare a tutti i workshops nazionali e al workshop finale e, insieme agli educatori, coinvolgere altri ragazzi ad almeno un workshop e alle attività locali/nazionali, collegate al progetto (la radio, il sito, l'esperienza su Second Life) come continuum fra esperienza vissuta e il suo prolungamento virtuale. Il secondo è il GRUPPO ALLARGATO

costituito tramite adesione spontanea e occasionale alle attività progettuali locali e ai workshops internazionali; a rotazione, per prossimità al luogo del workshop, o vocazione al tema. Con entrambi i gruppi, sono stati realizzati degli incontri in ogni round del percorso. In tutto, 100 giovani italiani da quattro paesi europei: Italia, Spagna, Romania e Belgio.

I PARTNER DEL PROGETTO

Spazio Giovani – Monza (www.spaziogiovani.it)

Capofila del progetto – ideazione, progettazione, coordinamento tecnico e organizzazione delle attività, della logistica, del rapporto tra i partners e con l'UE.

Codici | Agenzia di Ricerca sociale – Milano (www.codiciricerche.it/ita/)

Agenzia di ricerca sociale, responsabile della ricerca e valutazione partecipata, attraverso protocolli e strumenti ispirati alla metodologia del flow (esperienza ottimale).

Comune di Solaro e Associazione W.I.P.

Partner istituzionale per la realizzazione del workshop svolto in Italia - gruppo italiano coinvolto nel progetto.

Maison des jeunes de Tamines / Sambreville

Centro giovani del comune di Tamines / Sambreville (Belgio) - gruppo belga partecipante al progetto e partner per la realizzazione delle attività in Belgio

Asociacion juvenil Intercambia / Malaga

Associazione giovanile di Malaga, attiva nel campo degli scambi e dei progetti europei - gruppo spagnolo partecipante al progetto e partner per la realizzazione delle attività in Spagna

Centrul Voluntariat Resita / Resita

Associazione giovanile di Resita, titolare di un centro giovani molto attivo in progetti ambientali, di educazione alla natura ecc - gruppo rumeno partecipante al progetto e partner per la realizzazione delle attività in Romania

Informazioni e materiali sono sul sito del progetto <http://www.nonvirtuallyouth.eu> e possono essere richieste anche a Spazio Giovani: nonvirtual@spaziogiovani.it, tel.: 039 23 01 133

per contatti con la stampa (si prega di non pubblicare questi recapiti):

Michele Di Paola

Spazio Giovani Onlus

039 23 01 133

Matteo Fiani

Spazio Giovani Onlus

039 23 01 133