



YOU PART

Engage. Connect. Empower

L'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE

TERMINOLOGIA

- **MEDIA DIGITALI**
- **DIVARIO DIGITALE**
- **ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE**
- **ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA ONLINE**

ETICA DIGITALE

LINEE GUIDA

L'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE

1. TERMINOLOGIA

1.1. MEDIA DIGITALI

L'animazione socioeducativa digitale è intrinsecamente collegata allo spazio digitale e ai nuovi media che si affiancano ai media analogici e li integrano. I media digitali comprendono tutte le tecnologie e le applicazioni elettroniche basate sul digitale. La funzione dei nuovi media è sempre quella di consentire una forma di comunicazione (tra persone, tra persone e tecnologie digitali, tra tecnologie digitali diverse). Tra i media digitali che i giovani utilizzano più di frequente rientrano televisione, internet, smartphone, tablet, piattaforme di gaming e social network.

Nelle vite dei bambini e dei giovani europei i social giocano un ruolo molto pervasivo portandoli a contatto con una vasta gamma di rischi relativi a contenuti, contatti, condotte e contratti. Data la complessa interrelazione tra rischi e opportunità, le soluzioni alle sfide poste dai social media per lo sviluppo dei ragazzi non sono di facile identificazione e applicazione. Sulle piattaforme social i giovani sono regolarmente esposti a contenuti online nocivi, come ad esempio odio in rete, contenuti sessualizzati, immagini violente o raccapriccianti, contenuti che favoriscono i disturbi del comportamento alimentare e disinformazione.

[Per saperne di più](#)

1.2. DIVARIO DIGITALE

I giovani non sono tutti "nativi digitali" allo stesso modo. Le disuguaglianze educative e partecipative, infatti, persistono anche online e generano una "disuguaglianza digitale". Di conseguenza, i giovani svantaggiati a livello socio-economico hanno meno opportunità di accesso alle nuove tecnologie e - dato forse ancora più rilevante - mostrano comportamenti di utilizzo differenti. Più alto è il livello di istruzione, più frequentemente vengono utilizzate applicazioni correlate allo sviluppo professionale o di ambito informativo. I soggetti con livelli di istruzione inferiori, invece, utilizzano prevalentemente le applicazioni di intrattenimento. Ciò significa che i giovani svantaggiati sono anche quelli che traggono minori benefici dal potenziale e dalle opportunità offerte dalla digitalizzazione.

Sulla base degli ultimi dati ed evidenze in Europa, possiamo affermare che le competenze digitali sono considerate essenziali per poter beneficiare e contribuire ad una economia e società basate sulla conoscenza. Al termine dell'obbligo scolastico, la maggior parte dei giovani europei ha già utilizzato regolarmente computer ed internet per una vasta gamma di attività. In questo contesto, è fondamentale che i giovani diventino utenti digitali responsabili e autonomi e che acquisiscano adeguate competenze digitali. L'animazione socioeducativa digitale può contribuire enormemente a questo scopo.

[Per saperne di più](#)

1.3. ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE

Le tecnologie digitali permeano sempre più ogni ambito della vita umana acquisendo importanza crescente. I giovani non fanno più distinzione tra mondo digitale e analogico ma vivono piuttosto in una realtà ibrida. Tuttavia, non tutti sono capaci di tenere il passo dei cambiamenti e acquisire le competenze indispensabili (vedi il divario digitale). Alcuni tra i giovani, ed esempio, hanno competenze altissime ma parziali e unilaterali (isole di conoscenza). Servono quindi programmi di animazione socioeducativa digitale per favorire e sviluppare le competenze digitali. Tra il 2016 e il 2017 è stato costituito a livello europeo un gruppo di esperti in materia di animazione socioeducativa digitale che ha elaborato questa definizione operativa:

1. Con animazione socioeducativa digitale ci si riferisce all'utilizzo delle tecnologie e dei media digitali nell'ambito dell'animazione socioeducativa.
2. L'animazione socioeducativa digitale non è un metodo o una forma di animazione socioeducativa a sé stante e può essere integrata in ogni normale ambiente di animazione socioeducativa.
3. Persegue gli stessi obiettivi e agisce secondo la stessa etica, gli stessi principi e gli stessi valori dell'animazione socioeducativa in generale.
4. L'animazione socioeducativa digitale può essere svolta tanto in ambiti online quanto in contesti offline, così come in modalità miste.
5. Le tecnologie e i media digitali possono essere uno strumento, un'attività o un contenuto dell'animazione socioeducativa digitale.

Strumento	Attività	Contenuto
Il focus è sulla digitalizzazione dell'animazione socioeducativa per renderla più accessibile, più attuale e più personalizzata.	Il focus è sull'apprendimento attraverso attività pratiche ("imparare facendo").	Il focus è sugli argomenti sollevati dalla digitalizzazione.
es. partecipazione ai processi decisionali tramite strumenti digitali	es. produzione di gruppo di contenuti per i media digitali	es. riflessioni sulle relazioni e sui comportamenti online
es. raggiungere i giovani attraverso i canali social	es. realizzazione di progetti per lo sviluppo di competenze mirate	es. responsabilizzare i giovani a battersi per i propri diritti digitali
...

[Per saperne di più](#)

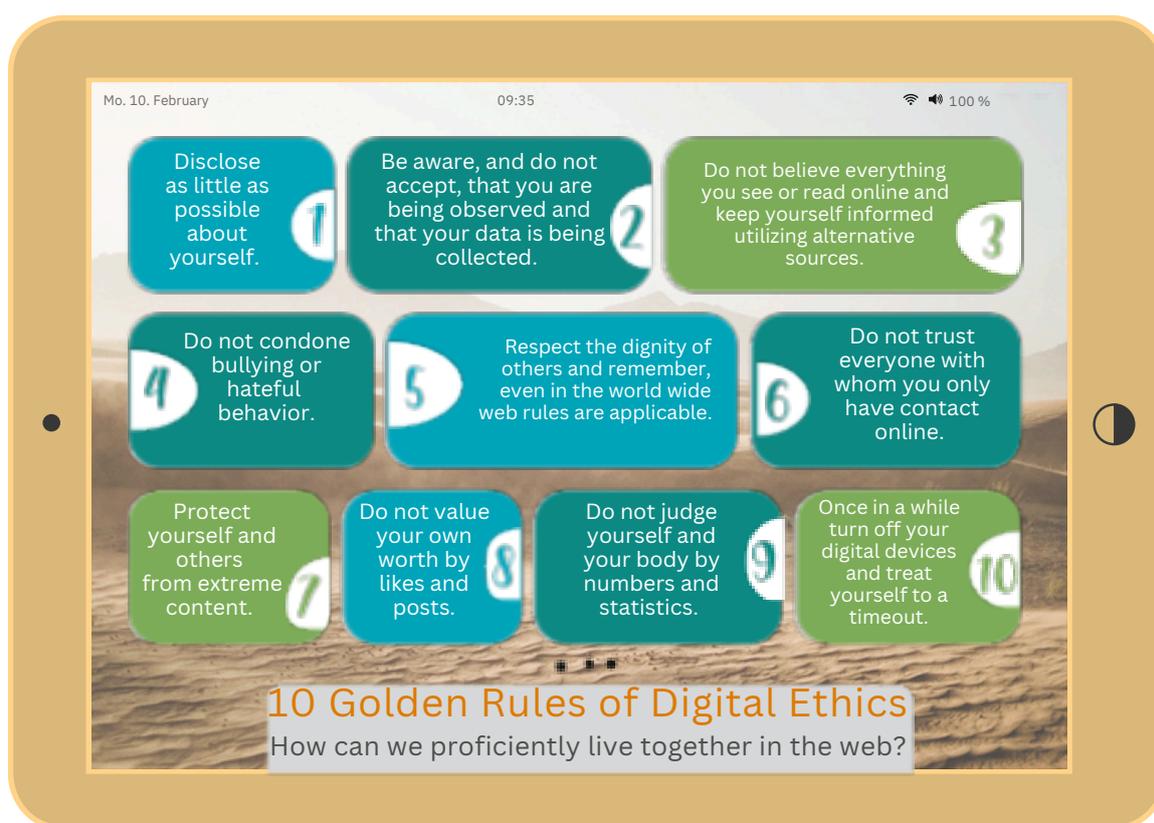
1.4. ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA ONLINE

Pur essendo concettualmente diverse, l'animazione socioeducativa digitale e l'animazione socioeducativa online vengono spesso equiparate e considerate semplicemente come animazione socioeducativa nello spazio digitale. Tuttavia, mentre l'animazione socioeducativa digitale, come spiegato in precedenza, può svolgersi anche in un ambiente analogico - ad esempio come parte di una tavola rotonda sulle fake news - l'animazione socioeducativa online è una sotto-area di quella digitale.

Nell'animazione socioeducativa online, i professionisti coinvolti sono attivi nello spazio digitale che è anche il luogo nel quale avviene l'interazione con i giovani. Gli strumenti e le piattaforme digitali vengono utilizzati come ausili. L'animazione socioeducativa online ha acquisito un'importanza cruciale durante la pandemia da coronavirus. Ne sono un esempio i servizi di consulenza online, l'animazione socioeducativa di prossimità nello spazio digitale o la ricollocazione dei centri giovani sulle piattaforme online (come ad esempio "Discord").

2. ETICA DIGITALE

L'alfabetizzazione digitale non è una problematica meramente tecnica, è anche una questione di mentalità e comportamenti nel mondo digitale. Fenomeni quali l'incitamento all'odio e il cyberbullismo sono divenuti tristemente noti negli ultimi anni. Ma l'enorme massa di dati immagazzinati che vengono filtrati e sfruttati a fini commerciali grazie agli algoritmi esige una revisione delle norme e dei valori nel mondo digitale. Come una estensione dell'etica dei media, l'etica digitale si occupa precisamente di questo e analizza gli effetti delle attività digitali sull'individuo e sulla società. L'Istituto di Etica Digitale presso l'Università dei Media (HDM) di Stoccarda ha redatto le seguenti linee guida per una fruttuosa convivenza online:



3. LINEE GUIDA PER LA BUONA RIUSCITA DELL'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE

Le seguenti raccomandazioni sull'animazione socioeducativa digitale sono una raccolta aperta di risultanze e lezioni apprese negli anni recenti e mirano a professionalizzare l'animazione socioeducativa digitale rendendola positiva per tutti gli attori coinvolti:

- **SIATE CONSAPEVOLI DELLA VOSTRA TRACCIA DIGITALE**
 - Praticamente tutti lasciano tracce su internet. Cercate il vostro nome su Google e capirete cosa è possibile scoprire della vostra vita privata e professionale e a quali informazioni potranno avere accesso i giovani su di voi tramite internet.
- **SVILUPPATE UNA STRATEGIA PER L'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE**
 - Sviluppare una strategia per l'argomento intersettoriale dell'animazione socioeducativa digitale è un buon metodo per conferirgli maggiore importanza all'interno della vostra istituzione, a livello di organizzazione o di comune e per chiarire quale ne sia la "missione". È bene coinvolgere in questi processi non solo tutti i professionisti del team ma anche gli stessi giovani in veste di utenti e di esperti.
- **L'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA DIGITALE RICHIEDE ATTREZZATURA ADEGUATA**
 - Per ciò che concerne l'infrastruttura tecnica, sono fondamentali smartphone, laptop o tablet e una connessione internet stabile. Inoltre, a seconda dell'offerta specifica proposta, potranno servire anche attrezzature aggiuntive (console di gioco, tecnologia audio e per eventi, software di editing, ecc.).
- **PROMOZIONE DI FORMAZIONE AGGIUNTIVA E RIFLESSIONE ALL'INTERNO DEL TEAM**
 - L'animazione socioeducativa digitale coinvolge più settori e non va pertanto delegata ad un singolo membro del team. Per rimanere tutti concentrati sull'obiettivo è importante prevedere della formazione aggiuntiva ed anche spazi nei quali si possa riflettere professionalmente sull'animazione socioeducativa digitale (ad esempio come attività fissa nelle riunioni del team).
- **COINVOLGETE I GIOVANI NEL RUOLO DI ESPERTI**
 - Nel mondo digitale stiamo ancora imparando tutti. Ecco perché è importante mantenere un atteggiamento aperto e curioso verso i media digitali. Chiedere ai giovani di illustrare il funzionamento di una nuova piattaforma o di un gioco è un buon modo per rimanere aggiornati e allo stesso tempo favorire l'autoefficacia dei giovani. Tra le altre cose, questo tipo di scambio potrebbe sfociare in una nuova attività.
- **COLTIVATE LA CURIOSITÀ**
 - Probabilmente lo si è già detto più volte ma un atteggiamento aperto e positivo verso i media digitali e i mondi virtuali dei giovani è particolarmente importante, anche quando, nel loro privato, i professionisti spendano meno tempo nello spazio digitale o siano stati socializzati con altri media. La disponibilità a interagire con gli attuali sviluppi tecnologici, i giochi, le piattaforme, ecc. è fondamentale per promuovere un approccio critico.

- **AVVIATE COOPERAZIONI**
 - Nessuno è competente in tutti i settori. Se serve un supporto o mancano informazioni su un determinato argomento, è sempre bene coinvolgere degli esperti - magari in un progetto di cooperazione, per un corso di formazione o per qualcosa di totalmente diverso. Prendete contatto con ONG e agenzie specializzate nell'animazione socioeducativa digitale o in ambiti correlati
- **I SERVIZI OFFERTI ONLINE NON POSSONO SOSTITUIRE L'INTERAZIONE FACCIA A FACCIA**
 - La relazione con i giovani si costruisce e coltiva principalmente tramite l'interazione in presenza e non può essere traslata al mondo digitale sul lungo periodo. In particolare, i primi contatti spesso avvengono in uno spazio fisico. Nel contesto dell'animazione socioeducativa aperta, pertanto, i servizi online vanno considerati come una integrazione di quelli in presenza.
- **DIFFERENZIA I SERVIZI OFFERTI ONLINE E IN PRESENZA**
 - I programmi negli spazi fisici e virtuali non devono essere condotti dagli stessi professionisti nello stesso momento. Una tale organizzazione, infatti, diviene rapidamente insoddisfacente e insostenibile tanto per i professionisti quanto per i giovani, dato che le occasioni di interazione variano enormemente a seconda del luogo nel quale avviene la partecipazione.
- **SBAGLIARE È LECITO**
 - Lo sviluppo tecnologico spesso avviene a grande velocità. Lo stesso vale anche per l'animazione socioeducativa digitale: sbagliare e imparare dai propri errori è perfettamente lecito. L'innovazione avviene solo se c'è il coraggio di sperimentare e provare nuove cose.
- **VISITATE I LUOGHI DEI GIOVANI**
 - I giovani non fanno distinzione tra mondo digitale e analogico. Raggiungeteli nei loro spazi e offrite servizi di animazione socioeducativa (costruzione di relazioni, dialogo, gaming, ecc.) nei luoghi (digitali) che loro trovano interessanti e stimolanti.
- **SEPARATE LA DIMENSIONE PRIVATA DA QUELLA PROFESSIONALE**
 - Utilizzate profili e dispositivi diversi per le interazioni professionali e private (ad esempio con smartphone, laptop e tablet esclusivamente dedicati al lavoro). Date informazioni chiare sui vostri orari e giorni lavorativi e attenetevi strettamente a questo calendario (anche per miglior tutela personale). I rapporti professionali richiedono chiarezza e confini precisi, anche nella dimensione digitale.
- **RISPETTATE LE NORME DI LEGGE**
 - Trattare gli argomenti della protezione dei dati, le restrizioni di età per le app, i giochi e le piattaforme, le impostazioni di sicurezza ma anche dei diritti e della protezione di giovani e bambini nello spazio digitale è una base fondamentale dell'animazione socioeducativa digitale che consente ai giovani di utilizzare i media digitali in sicurezza.
- **DIGITALE NON VUOL DIRE SUPERFICIALE**
 - I programmi di animazione socioeducativa digitale vanno pianificati con la stessa scrupolosità di tutti gli altri, basandosi su obiettivi e impatto. Non avrebbe senso offrire un programma digitale tanto per farlo. Anche l'autenticità è importante nello spazio digitale.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PROJECT PARTNERS



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.