

Tabella di Sintesi	
Obiettivi generali del progetto	Diffusione della cultura digitale
	Utilizzo del digitale (social/gaming/ eSports) come nuovo veicolo di socializzazione
	Gaming/eSports come veicolo per il recupero della corporeità e dell'azione
	Uso consapevole del digitale/gaming
	Partecipazione inclusiva
	strutturazione di un'equipe di giovani che vengano formati in processi relazionali, di mediazione, di gestione del conflitto
	Recupero della fruizione del territorio
Macroazioni	<ul style="list-style-type: none"> - Azione 1: E-Sports –Gaming – Mondo digitale - Azione 2: “Peer Education”: trasmissione di competenze per la costruzione di un'equipe di giovani - Azione 3: “Dal virtuale al reale attraverso il coding”
Azione 1 Formazione su Cultura Digitale	<p>Il progetto prevede, in primo luogo, un percorso di formazione rivolto alla comunità educante con la descrizione delle nuove modalità comunicative, i nuovi linguaggi e le nuove tematiche relative allo sviluppo adolescenziale.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 1^a serata - " Le nuove adolescenze: costruire l'immagine di sè nella nuova piazza dei social"; – 2^a serata - "Il digitale limiti e risorse: una traiettoria evolutiva"; – 3^a serata – “Videogiochi, gaming, e-sports, quando il digitale diventa reale: esperienze e valori a confronto, dialogo con un e-sports manager".
Azione 1 eSports Gaming	<p>Sempre entro la prima azione il progetto mira ad intercettare i ragazzi entro il campo digitale suscitando un primo interesse e poi nel tempo attraverso una serie di attività veicolareli gradatamente dal mondo virtuale a eventi e attività dedicate che avvengano però fisicamente in luoghi scelti del territorio di Albino</p> <p>Azioni Specifiche</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Playtime -Tornei online</i> (metà Gennaio - metà Maggio) - <i>Coaching online a settimana per team</i> (Metà gennaio – metà febbraio) - <i>Evento con ospite</i> (Metà febbraio – Inizio marzo) - <i>Mini torneo dal vivo freestyle RL con i partecipanti</i> – febbraio - marzo - <i>Serata in live sui nostri canali a settimana:</i> Intervista con un giocatore di gaming (marzo – aprile) - <i>Mini campionato RL</i> (marzo – aprile) - <i>Evento live con ospite Ceo</i> (Inizio aprile – metà aprile) - <i>Serata in live sui canali social:</i> coaching in live a settimana, intervista con un giocatore di gaming (Metà aprile – metà maggio) - <i>Mini-torneo con finale sempre live a settimana</i> (metà aprile – metà

	maggio)
Azione 2: “Peer Education”: trasmissione di competenze sociali	<p>Si prevede la costruzione di un equipe di giovani che usufruisca di una formazione specifica relativa a conoscenze e competenze connotate in chiave “pedagogico e digitale” che permettano ai membri dell’equipe una volta formati e supervisionati di svolgere un’azione di ingaggio, confronto, consiglio entro “social e communities” abitualmente abitate dai ragazzi.</p> <p>Azioni Specifiche</p> <ul style="list-style-type: none"> – sabato 19/11: <ul style="list-style-type: none"> ○ 8.30-10.30 la Relazione d’aiuto; ○ 10.30-12.30 la gestione dei conflitti; – sabato 3/12: <ul style="list-style-type: none"> ○ 8.30-10.30 il benessere del gruppo; ○ 10.30-12.30 tecniche di gestione dell’ansia
Azione 3: “Dal virtuale al reale attraverso il coding”	<p>In questa azione facendo riferimento alle risorse di ABF si intende proporre un’attività ponte che sia interfaccia tra la dimensione del virtuale e quella reale, ma sempre inerente alla macroarea della cultura digitale.</p> <p>Si intende proporre in particolare un laboratorio di nicchia che può fungere da “arma di ingaggio” per andare ad intercettare i ragazzi che sono sulla soglia del ritiro, ma che stimolati da interessi specifici possono trovare la motivazione a riattivarsi: attraverso un laboratorio di coding e tramite il controller Micro:bit e materiale di recupero, realizzeremo dei piccoli “ausili ludici” per integrare il mondo elettronico con il mondo reale.</p>
Azioni Specifiche della Comunicazione come da bando.	<p>Le attività previste sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizzazione della comunità dei giovani e promozione del progetto con post video e aggiornamenti - Fornire informazioni specifiche e costantemente aggiornate sul progetto e sul suo stato di avanzamento all’interno del sito istituzionale del Comune di Albino e sul notiziario comunale - Creazione di una pagina social dedicata al progetto: Instagram Tik Tok e Facebook costituiranno il canale privilegiato per la diffusione dei video, contenuti e informazioni - La pagina FB dedicata sarà lo strumento privilegiato nella diffusione di informazioni e sulle iniziative di progetto - Social Media FB: Instagram Youtube dedicati al progetto per condividere notizie attività e risultati del progetto. Costituiranno il canale privilegiato per la diffusione, la comunicazione e l’ingaggio dei giovani. - Newsletter: nel corso del progetto verranno forniti aggiornamenti ed elaborati testi per newsletter raggiungendo complessivamente circa 200 lettori a livello locale.

Presentazione.

Il progetto frutto della collaborazione tra diverse agenzie educative del territorio di Albino, in particolare il Comune di Albino, la Cooperativa SenzaPensieri, l'associazione Enjoysky, l'istituto ABF e l'oratorio di Albino ha **l'obiettivo di promuovere un confronto tra le generazioni di adulti e giovani attraverso l'approfondimento del mondo della cultura digitale.**

In particolare il progetto costruito su diverse azioni, prevede, in primo luogo, un **percorso di formazione rivolto alla comunità educante** con la descrizione delle nuove modalità comunicative, i nuovi linguaggi e le nuove tematiche relative allo sviluppo adolescenziale che si dispiegano oggi all'interno delle "piazze virtuali" dei social e del mondo digitale. In questi "ambienti" l'immagine proposta e la reazione del pubblico sono i nuovi strumenti su cui l'adolescente attuale si confronta nella costruzione della sua identità. L'obiettivo delle serate consiste nel presentare informazioni e criteri all'adulto educante con l'intento di rimettere in moto la sua funzione pedagogica.

Il progetto prevede poi una **proposta rivolta a adolescenti e giovani legata al mondo del gaming e degli e-sports**, ambiti sempre più diffusi nel mondo giovanile. Saranno proposti tornei, lezioni di esperti, azioni di coaching e approfondimenti con l'obiettivo di accompagnare i ragazzi nella conoscenza di questi strumenti e recuperare in essi valori importanti per un utilizzo con responsabilità. Nessuno, ad esempio, si immagina che un giocatore professionista debba allenarsi costantemente sia dal punto di vista fisico che mentale mantenendo una condotta di vita particolarmente salutare per poter affrontare gli impegni che un campionato di gaming comporta. I ragazzi saranno pertanto invitati a partecipare a sessioni di gioco e sessioni formative, alcune in presenza altre completamente online per poter intercettare tutti, sia coloro i quali amano il gioco e vi partecipano in prima persona sia coloro i quali preferiscono mantenere la "distanza di sicurezza" della partecipazione da remoto.

Un'altra importante azione sarà legata al **percorso formativo "Formarsi per formare" relativo allo "sviluppo di competenze sociali e relazionali"** rivolto ai giovani del territorio. In questo percorso si intende costituire un gruppo di lavoro intercettando ragazzi che siano interessati a approfondire competenze relazionali utili nella gestione dei gruppi, nella mediazione dei conflitti e nella gestione delle ansie, spendibili sia nel contesto di vita quotidiano informale sia in eventuali ambiti istituzionali di partecipazione come la scuola, il lavoro o il mondo dell'associazionismo. Attraverso la guida di specialisti si apprenderanno strumenti relativi alla "relazione d'aiuto" alla "comunicazione efficace" e alla "mediazione nei conflitti" insieme alle "tecniche di rilassamento per il contenimento dell'ansia". L'intento è quindi quello di formare un gruppo che abbia risorse utili anche per altri un formarsi per formare in una logica peer to peer.

Oltre a queste proposte sarà poi **attivato un laboratorio presso l'istituto ABF relativo al Coding** in cui i ragazzi potranno sperimentare competenze digitali, cognitive ed emotive anche grazie a questo affascinante strumento. L'obiettivo in questo senso è anche quello di intercettare giovani con interessi di nicchia o che vogliono sperimentarsi in un ambiente ludico e specialistico insieme.

SERATE FORMATIVE PER ADULTI: "VIDEOGIOCHI – GAMING -ESPORTS E MONDO DIGITALE NUOVI LINGUAGGI PER L'ADOLESCENTE: GENERAZIONI A CONFRONTO"

<p>Di cosa si tratta</p>	<p>La società attuale utilizza nuovi linguaggi caratterizzati dall'importanza dell'immagine e dalla presenza diffusa degli schermi. I ragazzi e i giovani trovano in questi nuovi codici strumenti importanti per la propria crescita, ma anche fattori carichi di criticità.</p> <p>Come si confronta l'adulto con questa nuova realtà?</p> <p>Come si relaziona alle nuove forme attraverso cui le tematiche adolescenziali si manifestano?</p> <p>Il percorso formativo proposto nel progetto E-Sports Cultura Digitale ha l'obiettivo di informare e sensibilizzare gli adulti e la comunità educante al ruolo che i nuovi linguaggi hanno all'interno del mondo giovanile.</p> <p>Un confronto necessario per chiarire dubbi e preoccupazioni che animano il mondo dell'adulto e restituire così all'adulto stesso la propria funzione di educatore.</p>
<p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 1^a serata - "Le nuove adolescenze: costruire l'immagine di sé nella nuova piazza dei social" <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Dott.ssa Riva Cherubina, Psicologa Clinica e Responsabile di Associazione Sportiva</i> ○ <i>Dott. Gervasoni Adriano, Psicologo dello Sport e del Benessere, specializzato in Cultura Digitale.</i> <p>La costruzione della propria identità per l'adolescente e il giovane di oggi avviene con il confronto con una nuova platea quella del mondo digitale attraverso i social. È in questa nuova piazza che si sperimenta il valore della propria immagine e si dispiegano le traiettorie evolutive.</p> – 2^a serata - "Il digitale limiti e risorse: una traiettoria evolutiva" <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Dott.ssa Riva Cherubina, Psicologa Clinica e Responsabile di Associazione Sportiva</i> ○ <i>Dott. Gervasoni Adriano, Psicologo dello Sport e del Benessere, specializzato in Cultura Digitale.</i> <p>Quali potenzialità offre il complesso e ricco mondo digitale? Quali competenze possono essere potenziate con questi strumenti? Quali limiti e criticità si annidano entro questo nuovo codice? L'obiettivo della serata si propone di fornire criteri attraverso i quali l'adulto possa orientarsi per recuperare la sua funzione educativa in chiave evolutiva.</p> – 3^a serata – "Videogiochi, gaming, e-sports, quando il digitale diventa reale: esperienze e valori a confronto, dialogo con un e-sports manager" <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Dott.ssa Tironi Elena, Psicologa Clinica e dell'Apprendimento, esperta in Cultura Digitale</i> ○ <i>Dott. Gervasoni Adriano, Psicologo dello Sport e del Benessere, specializzato in Cultura Digitale.</i> <p>Il tema della serata verte in modo specifico su videogiochi del e-sports. Gaming ed e-Sports... Cosa sono? Come avvengono? Quali</p>

	<p>dinamiche muovono? Professionisti del settore aiuteranno l'adulto a comprendere il significato e le caratteristiche del fenomeno con l'obiettivo di presentare le modalità più utili per relazionarsi a questo mondo.</p>
A chi è rivolto	<p>Adulti, genitori, educatori, animatori, insegnanti, allenatori, responsabili di associazioni... in senso lato l'intera comunità educante.</p>
Quando & Dove	<ul style="list-style-type: none"> - 1^ serata - " Le nuove adolescenze: costruire l'immagine di sé nella nuova piazza dei social " <ul style="list-style-type: none"> o martedì 8/11/2022 20.30-22.30 ? (da confermare) o presso la biblioteca di Albino - 2^ serata - "Il digitale limiti e risorse: una traiettoria evolutiva" <ul style="list-style-type: none"> o mercoledì 23/11/22 20.30-22.30 o presso ABF - 3^ serata - "Videogiochi, gaming, e-sports, quando il digitale diventa reale: esperienze e valori a confronto, dialogo con un e-sports manager" <ul style="list-style-type: none"> o giovedì 15/12/22 20.30-22.30 o presso Oratorio di Albino
Come	<ul style="list-style-type: none"> - La partecipazione è gratuita. - Modalità mista: in presenza e online. - Online collegandosi a ... - Confermare la presenza a...
Parole Chiave	<p>Digitale, videogiochi, gaming, esports, dipendenze, adolescenza, educazione, ritiro sociale, isolamento</p>

PEER TO PEER – “FORMARSI PER FORMARE... APPRENDERE COMPETENZE SOCIALI”	
Di cosa si tratta	<p>Un percorso rivolto ai giovani del territorio per formarsi e per formare competenze sociali e relazionali.</p> <p>Apprendere strumenti fondamentali per la vita di tutti i giorni e per il domani scolastico e lavorativo che i partecipanti potranno poi utilizzare nelle loro esperienze di vita.</p> <p>Grazie all'intervento di psicologi esperti potrai approfondire in una modalità laboratoriale ed esperienziale le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la relazione d'aiuto - la gestione dei conflitti e il benessere del gruppo - tecniche di rilassamento
Attività	<p><i>“La relazione d'aiuto”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - come avvicinarsi alle persone che ci circondano quando sono in difficoltà, quali processi stanno alla base dell'aiuto reciproco e dell'empatia, quali emozioni si muovono nelle relazioni di aiuto e quali effetti sul nostro benessere quotidiano possono derivare dall'impegno attivo, dalla generosità e dall'altruismo. <p><i>“La gestione dei conflitti e il benessere del gruppo”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - In questo modulo verranno approfondite le tecniche di comunicazione e di gestione delle situazioni conflittuali nei contesti di vita reale. Mediante modalità laboratoriali fondate sulla condivisione e sul <i>role playing</i> i partecipanti potranno sperimentare tecniche costruttive di gestione delle emozioni che abitualmente si sviluppano in presenza di situazioni conflittuali come discussioni, litigi e incomprensioni sia all'interno di gruppi amicali, sia all'interno di gruppi organizzati come quelli dell'ambito scolastico e lavorativo. <p><i>“Tecniche di gestione dell'ansia”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nel terzo modulo saranno presentate alcune tecniche efficaci relative alla gestione dell'ansia e dell'agitazione che sempre più spesso in questi anni stanno coinvolgendo giovani e adulti. Attraverso la sperimentazione diretta delle strategie sarà possibile per i partecipanti apprendere in modo semplice e immediato modalità utili nel contesto di vita di tutti i giorni da applicare nella propria esperienza quotidiana o a favore delle persone che ci circondano.
A chi è rivolto	<ul style="list-style-type: none"> - Giovani tra i 18 e 24 anni in primis del comune di Albino - Giovani che vogliono acquisire competenze spendibili nei contesti sociali e relazionali. - Giovani impegnati in associazionismo, volontariato, sociale,

	<p>politica, attività di gruppo, ma anche studenti sensibili alla tematica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Giovani che sono in un periodo di stallo e vogliono provare a ripartire con un corso di formazione
Quando	<ul style="list-style-type: none"> – sabato 19/11: <ul style="list-style-type: none"> ○ 8.30-10.30 Relazione d'aiuto; ○ 10.30-12.30 la gestione dei conflitti ed il benessere del gruppo (1 parte) – sabato 3/12: <ul style="list-style-type: none"> ○ 8.30-10.30 la gestione dei conflitti ed il benessere del gruppo (2 parte); ○ 10.30-12.30 tecniche di gestione dell'ansia
Come	La partecipazione è gratuita. Per iscriversi è necessario rivolgersi a...
Dove	Ipotesi biblioteca ?
Parole Chiave	Giovani – lifeskills – ansia – relazione – conflitto – gruppo – social – competenze
Considerazioni extrabando	<ul style="list-style-type: none"> – Ideale per studenti delle scuole ISIS Gazzaniga, Romero, Amaldi. – Importante il valore del veicolo degli assessorati (istruzione, sport...)