

Sempre ben connessi? Potenzialità e limiti della trasformazione digitale nelle attività di animazione dei giovani europei

Kerstin Guhlemann, Christine Best e Sonja Kirschall

The paper was developed in 2023 during the Erasmus+ project "ViSAS – Virtual Social Art Stage".

Website of the project: <https://visas.projektfabrik.org>

The paper is licensed under CC BY 4.0. A copy of this license is available under <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Disclaimer

This project was funded with the support of the European Commission. The authors of this manual are solely responsible for this product and the European Commission declines any responsibility for the use that will be made of the information contained therein.

Sempre ben connessi? Potenzialità e limiti della trasformazione digitale nelle attività di animazione dei giovani europei

Kerstin Guhlemann, Christine Best e Sonja Kirschall

Abstract

Le restrizioni causate dalla pandemia di Covid 19 hanno portato anche a una spinta alla digitalizzazione delle attività formative con i giovani, a cui seguirà un ulteriore sviluppo. L'articolo pone la questione di come la trasformazione digitale delle attività formative con i giovani possa avere successo utilizzando le potenzialità esistenti. La base per le considerazioni è lo sviluppo di una piattaforma digitale per il lavoro con i giovani nel progetto Erasmus+ ViSAS. I risultati mostrano che non tutti i fattori di successo delle tradizionali attività rivolte ai giovani possono essere trasferiti 1:1 e che è necessario adattarli alle condizioni speciali dello spazio digitale.

Parole chiave

Attività formative per i giovani, trasformazione digitale, pari opportunità, social media

Introduzione

Sotto l'influenza della pandemia di Covid 19, le persone in tutto il mondo hanno sperimentato notevoli restrizioni ai propri spazi di movimento e di contatto. Particolarmente colpiti da chiusure e quarantene sono stati i giovani, per i quali lo scambio sociale che forma l'identità è particolarmente importante nel processo di sviluppo della propria personalità. Da un lato, questo gruppo ha dovuto accettare la perdita di contatti con i gruppi sociali di riferimento a causa della chiusura prolungata delle scuole e delle università; dall'altro, anche la maggior parte delle attività del tempo libero è andata persa e sono state imposte restrizioni agli scambi personali con amici e conoscenti; inoltre, è stato molto più difficile stabilire nuovi contatti sociali. I giovani svantaggiati hanno vissuto le restrizioni associate alla pandemia di Covid19 come particolarmente stressanti (Calmbach et al. 2020, citato in Sturzenhecker et al. 2021, p. 2003), poiché temevano di non essere più in grado di mantenere le amicizie in modo adeguato, di avere contatti limitati o esclusivamente digitali con i loro coetanei e temevano l'isolamento sociale (Neumann 2020, citato in Sturzenhecker et al. 2021, p. 2003). I giovani che hanno difficoltà a formare e mantenere relazioni sociali di sostegno e riparazione sono destinatari dei servizi sociali per i giovani. Ma anche questi rimangono inutilizzati (ibid.). Sebbene i servizi residenziali, come i gruppi di vita assistita per i giovani, siano rimasti aperti durante le serrate, i classici luoghi di incontro con il mondo della vita, come le strutture giovanili (culturali), il club sportivo locale e i club per ragazzi e ragazze, sono scomparsi come luoghi di incontro (ibid.). Al contrario, i format di insegnamento e apprendimento di scuole e università sono stati digitalizzati e alla fine anche le offerte individuali di lavoro sociale scolastico sono state spostate nello spazio digitale (Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg 2021). Nel periodo post-

pandemia, la digitalizzazione delle offerte didattiche si è nuovamente invertita in larga misura, ma ha prevalso in parte la diffusione di attività digitali per la vita quotidiana e il tempo libero. Sfruttare le potenzialità della digitalizzazione emerse durante la pandemia dovrebbe essere l'obiettivo degli sforzi in tutti i settori della società e quindi anche nell'ambito del lavoro con i giovani.

Questo articolo esplora quindi la questione di come una trasformazione digitale dell'attività formativa rivolta ai giovani possa avere successo. L'obiettivo è mostrare a quali condizioni ciò è possibile, quali aspetti del lavoro giovanile classico possono essere trasferiti, quali potenzialità offre la digitalizzazione in questo settore e quali limiti può incontrare questo processo di trasformazione.

Alla base delle riflessioni c'è il lavoro svolto nell'ambito del progetto biennale Erasmus+ "ViSAS - Virtual Social Art Stage", il cui obiettivo era sviluppare una piattaforma digitale per la formazione artistica per la realtà giovanile europea. L'idea del progetto è nata nel bel mezzo del secondo grande blocco della pandemia di Covid 19, alla fine del 2020, quando tutti e sette i partner europei coinvolti nel progetto sono stati notevolmente limitati nel loro lavoro con i giovani, hanno cercato soluzioni e infine le hanno trovate nello spazio digitale. Poiché il lavoro dei partner del progetto si basa sul principio educativo dell'"arte sociale" (cfr. Best e Guhlemann 2021; this. 2020), anche la soluzione digitale è stata sviluppata sulla base dei principi dell'arte sociale: la soluzione doveva essere olistica, a bassa soglia e in rete, tale da offrire spazio per lo sviluppo artistico dei giovani. A partire dall'aprile 2021, è stata sviluppata una piattaforma digitale, testata in modo partecipativo con il gruppo target per un periodo di due anni e orientata all'uso nelle attività formative con i giovani.

La formazione dei giovani sulla strada della trasformazione digitale

Per discutere della digitalizzazione delle attività formative con i giovani, è importante ricordarne i principi e gli obiettivi fondamentali. Fin dalla sua nascita, la funzione centrale è stata quella di creare uno spazio di incontro per promuovere lo sviluppo personale attraverso lo scambio reciproco, le attività ricreative comuni e i progetti. L'idea di compensare le disuguaglianze di opportunità e i deficit familiari e istituzionali è indirettamente perseguita nell'aproposta rivolta ai giovani. A differenza dell'approccio esplicitamente problematico del welfare giovanile, che ha una funzione di intervento in situazioni di crisi, la formazione dei giovani è un servizio fondamentalmente aperto, orientato all'auto-emancipazione e all'empowerment con una funzione ricreativa, sociale ed educativa (Rose 2006, p. 174, 176). Seguendo Cohen, March e Olsen (1976), Sturzenhecker (2006, p. 182) descrive l'attività formativa con i giovani come "pädagogischorganisierte Anarchie [anarchia pedagogicamente organizzata]". Questo costrutto combina le caratteristiche di a) preferenze poco chiare, b) tecnologia poco chiara e c) partecipazione fluttuante (ibid., p. 182f.) Ciò pone delle richieste agli attori della formazione, che devono creare un'offerta attraente e sostenibile all'interno di questo quadro, ma

anche ai partecipanti, ai quali questo contesto richiede, tra le altre cose, una certa flessibilità, auto-integrazione, orientamento costante e tolleranza della differenza e dell'incertezza (ibid., p. 184). Le potenziali barriere all'accesso che ne derivano devono essere rimosse attraverso l'azione professionale, in modo che i requisiti diventino effettivi come potenziale educativo.

Le caratteristiche sono l'apertura e la natura volontaria dell'offerta: inizialmente non ci sono limiti né per i gruppi target né per le offerte. Tuttavia, l'obiettivo di raggiungere il gruppo target, in combinazione con la natura volontaria della partecipazione, porta alla discorsività tra fornitori e partecipanti, poiché le offerte che non sono attraenti per il gruppo target non trovano risonanza. Le offerte di successo nascono quindi dal "Fehlenformaler Machtmittel [assenza di mezzi formali di potere]" (ibid., p. 181) nell'intersezione tra gli obiettivi pedagogici e le preferenze del gruppo target e consentono quindi processi di autosviluppo. Secondo Scherret al. (2004, citato in Sturzenhecker 2006, p. 191), queste potenzialità di sviluppo e apprendimento del lavoro giovanile aperto derivano dagli incontri tra giovani eterogenei dal punto di vista socio-demografico e culturale, dai conflitti che ne derivano, dall'impegno comune nei progetti e dall'assunzione di responsabilità. Un elemento essenziale è l'attività formativa aperta, che è stata realizzata nei centri giovanili e in altri luoghi con l'obiettivo di fornire ai giovani un proprio luogo di incontro, ma allo stesso tempo di sostenere questi incontri attraverso personale pedagogico specializzato. In questo contesto, i codici culturali, i rituali e lo spazio di valori e norme dei giovani sono fondamentali e gli operatori giovanili sono chiamati a integrarsi e adattarsi, a lasciarsi escludere se necessario e a svolgere un delicato lavoro di relazione e regolazione (Rose 2006, p. 169).

Al centro di tutto questo c'è la richiesta di flessibilità e la volontà delle attività con i giovani di adattarsi al loro mondo in continua evoluzione (Sturzenhecker 2006, p. 188). Poiché gran parte della vita sociale dei giovani si svolge in digitale, la digitalizzazione del lavoro con i giovani non è stata discussa solo dopo la pandemia di Covid 19; già nel 2017, un gruppo di esperti della Commissione europea ha formulato raccomandazioni per l'ulteriore sviluppo e miglioramento del lavoro digitale con i giovani. L'animazione giovanile digitale è stata definita come "proaktive Nutzung oder aber die Thematisierung von digitalen Medieninnerhalb der Jugendarbeit [l'uso proattivo o la tematizzazione dei media digitali nell'ambito dell'animazione giovanile]" (Commissione Europea 2017). Concentrandosi sulla promozione delle competenze sociali e personali, gli obiettivi dell'animazione giovanile digitale formulati nelle raccomandazioni non differiscono da quelli dell'animazione giovanile tradizionale. Anche i principi di base di apertura, volontarietà, bassa soglia, orientamento ai bisogni e al mondo della vita e partecipazione sono congruenti con quelli del lavoro giovanile generale (ibid.). Tuttavia, l'attività con i giovani in digitale non deve necessariamente svolgersi in un ambiente online, ma è anche caratterizzato da offerte ibride. Può quindi svolgersi anche in contesti

faccia a faccia in cui i media e le tecnologie digitali sono utilizzati come contenuti, attività o strumenti.

Anche se la ricerca e il lavoro sull'ulteriore sviluppo di vari concetti di lavoro digitale con i giovani erano in corso da diversi anni prima della pandemia di Covid 19 (Diebäckere Wild 2020), è stato solo dopo il primo blocco legato alla pandemia, nel marzo 2020, che questo ha assunto un'importanza significativa. In brevissimo tempo, le offerte centrali, tutte basate sull'impostazione in presenza, non hanno più potuto avere luogo (Zinkel-Camp 2020). Utilizzando le strutture online già esistenti e consolidate e ampliandole ulteriormente, è stato possibile evitare le interruzioni del servizio in questo periodo e mantenere l'accesso alla consulenza e al sostegno.

La digitalizzazione delle attività con i giovani durante la pandemia di Corona non solo ha compensato i deficit, ma ha anche sottolineato i vantaggi e le diverse possibilità del lavoro digitale con i giovani. L'animazione giovanile digitale è priva di barriere, in quanto non è vincolata a un luogo specifico e i partecipanti possono usufruire delle offerte dal loro ambiente privato. Questo può essere un nuovo modo di costruire relazioni con i giovani, poiché i canali di comunicazione aumentano e si diversificano e i contatti possono essere mantenuti anche quando non si svolgono incontri reali. Idealmente, si possono raggiungere nuovi gruppi target che non sarebbero stati raggiunti dai servizi faccia a faccia, si può aumentare la partecipazione e i servizi possono essere resi più accessibili e più orientati alle esigenze (Stainer 2020).

La digitalità può avere anche degli svantaggi, in quanto alcuni aspetti della comunicazione online, ad esempio la ridotta possibilità di comunicazione non verbale, rendono più difficile la costruzione di una relazione e il contatto tramite mezzi digitali sembra meno vincolante (Sturzenhecker et al. 2021). Ciò che sembra essere un vantaggio per l'accessibilità di alcuni giovani può essere uno svantaggio per altri, che potrebbero non reagire affatto o solo dopo un lungo ritardo. Il lavoro digitale con i giovani pone ulteriori sfide agli operatori, poiché le barriere all'accesso sono ridotte come anche le barriere all'uscita, cioè l'offerta deve essere progettata in modo più stimolante e attraente rispetto alle offerte faccia a faccia. Inoltre, gli spazi giovanili creati artificialmente sono più difficili da creare nel mondo digitale, in quanto i giovani sono già fortemente collegati in rete a livello digitale e la gamma dei social media è ampia. Un vantaggio o una soluzione in termini di lavoro giovanile di prossimità potrebbe essere l'uso di reti sociali esistenti, tuttavia l'uso di reti sociali commerciali nell'ambito del lavoro giovanile non è da raccomandare senza restrizioni. I social network come Facebook o Instagram si promuovono come strumenti di costruzione della comunità e di mantenimento delle connessioni, ma non sono adatti a promuovere relazioni riparative e di sostegno tra gli utenti per diversi motivi. Ad esempio, l'economia dell'attenzione, psicologicamente rischiosa, di queste piattaforme invita gli utenti a misurare il proprio valore in base alla visibilità. Se gli utenti non

postano nulla per un periodo di tempo prolungato, sono svantaggiati dagli algoritmi quando riprendono l'attività: c'è un alto rischio, a causa delle funzioni di risposta rapida e di like di queste piattaforme, di leggere una risposta inferiore alle aspettative come una presunta prova della propria insufficienza. Burghartz et al. (2021) diagnosticano inoltre che "die Besonderheit der digitalen Plattform enweniger im Etablieren von sozialen Beziehungen als solchenals vielmehr in ihrer Performativität für andere und vor anderen [la particolarità delle piattaforme digitali non risiede tanto nell'instaurazione di relazioni sociali in quanto tali, quanto nella loro performatività per gli altri e di fronte agli altri]" (ibid., p. 161), il che può ulteriormente intensificare i problemi di confronto eccessivo e inappropriato con il presunto successo degli altri e la paura di perdersi. Allo stesso tempo, il lavoro con i giovani in termini di orientamento al gruppo target non può nemmeno ignorare le reti sociali esistenti, dal momento che i giovani mostrano una tendenza a utilizzare maggiormente i social media. È quindi necessaria un'offerta che non corra il rischio di una spirale di autoironia e che non sia troppo lontana dalla realtà di utilizzo del gruppo target. Un altro problema nell'ambito dei social media esistenti risiede nell'opacità degli algoritmi con la raccolta simultanea di dati di massa. In definitiva, "letztlich nicht auf Kommunikation, sondern auf Datenakkumulation ausgerichtet [non sono orientati alla comunicazione, ma all'accumulo di dati]" (Burghartz et al. 2021, p. 162). Da queste considerazioni nasce la domanda su quali siano i luoghi adatti per l'attività formativa digitale con i giovani che soddisfino i criteri di coinvolgimento dei gruppi target sopra citati e che allo stesso tempo mantengano bassi i problemi e i rischi delle piattaforme commercializzate.

Questo dimostra che un semplice trasferimento al digitale, soprattutto delle attività formative dirette con i giovani, non può funzionare, in quanto la semplice fornitura di spazi digitali per l'uso non è sufficiente, ma è necessario un adattamento legato ai contenuti, ad esempio attraverso attività congiunte o la definizione di argomenti. Ciò solleva la questione di come le offerte digitali possano essere progettate a livello di contenuti in modo da interessare il gruppo target. A tal fine, appare istruttivo il modello MGML, che si colloca nell'ambito della pedagogia e si è dimostrato valido anche in contesti educativi durante la pandemia (Rachbauer et al. 2021). Esso definisce criteri di qualità per i compiti in classe, che dovrebbero essere piccoli, fattibili, significativi e piacevoli per motivare il gruppo target a svolgerli (Girg et al. 2012).

Su questa base, la parte empirica approfondirà la questione di come il lavoro digitale con i giovani possa avere successo, in termini di contenuto, forma e luogo in cui si svolge, e quali limiti e potenzialità abbia una trasformazione digitale in questo settore nel lavoro pratico.

Approccio metodico

La ricerca si basa sul monitoraggio scientifico del progetto Erasmus+ ViSAS. In questo contesto, lo sviluppo e l'uso di una piattaforma digitale per il lavoro artistico europeo dei giovani è stato testato in un esperimento reale. Il progetto ha riunito sette attori del settore della formazione dei giovani provenienti da quattro Paesi (Spagna, Francia, Italia e Germania), i cui campi di lavoro possono essere in parte ricondotti ad attività formative dirette in presenza con i giovani. Il lavoro con i giovani, nel progetto, è consistito in offerte online e offline e ha seguito, come mostra la figura 1, una sequenza con offerte prima alternate e infine interconnesse in presenza e online in gruppi nazionali e transnazionali/misti di giovani dei Paesi partner. Il lavoro in presenza si è svolto con un focus artistico-performativo in due momenti per quindici giorni ciascuno, prima in Spagna e poi in Italia. Il lavoro online si è svolto prima su Zoom, poi sulla piattaforma sviluppata nel progetto – una città online della piattaforma WorkAdventure sotto forma di mappa dell'Europa¹– e in parallelo sulla app di messaggistica Signal. Perseguendo l'obiettivo dei partner del progetto, i contenuti sono stati adattati al lavoro performativo della cultura giovanile. Questo obiettivo è stato perseguito in presenza e online: le offerte in presenza transnazionale erano orientate al progetto di sviluppo di uno spettacolo teatrale e il lavoro online nei gruppi misti era ampiamente orientato alla preparazione e al follow-up degli incontri transnazionali.

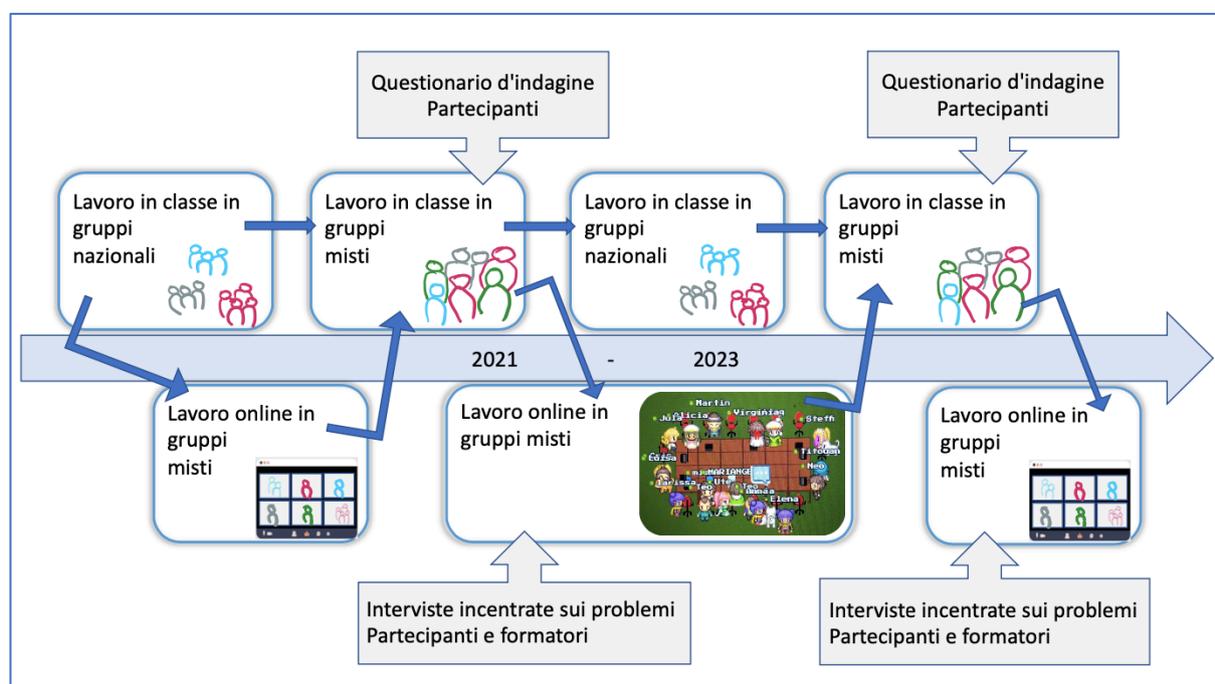


Fig. 1. percorso di lavoro con i giovani e indagini nel progetto ViSAS

¹Il sito web è disponibile all'indirizzo <https://visit.virtualsocialartstage.eu> o www.visas.projektfabrik.org

Al termine del lavoro in presenza transnazionale, è stata realizzata in ogni caso una indagine tramite questionario, mentre le interviste incentrate sui problemi si sono svolte nel successivo lavoro online. Con sovrapposizioni minime, diversi giovani sono stati rappresentati nelle indagini del questionario e nelle interviste centrate sui problemi. Poiché il campione è relativamente piccolo (n.=19) a causa della particolare situazione dell'indagine, la valutazione è stata descrittiva. Di seguito, vengono presentati i risultati selezionati e confrontati con le caratteristiche consolidate del lavoro con i giovani. Come indicatore del successo dell'approccio scelto, viene incluso anche il criterio della partecipazione nel tempo.

Risultati

Partendo dal presupposto che la formazione digitale con i giovani dovrebbe avere gli stessi obiettivi e le stesse funzioni del lavoro in presenza, occorre ora esaminare, sulla base dei risultati del progetto, come questi possano essere trasferiti al digitale. A tal fine, si devono considerare gli obiettivi, le funzioni, gli elementi strutturali, le richieste degli attori e le potenzialità del lavoro con i giovani.

Obiettivi

L'obiettivo di promuovere le pari opportunità e l'integrazione sociale è più facile da realizzare nella pratica attraverso le offerte digitali, grazie alla riduzione dei requisiti di accesso. Questo aspetto dispiega il suo potenziale soprattutto nel contesto del networking transnazionale, superando le restrizioni alla mobilità. Così, nel progetto ViSAS, i giovani economicamente svantaggiati, provenienti da regioni strutturalmente deboli, nelle interviste qualitative, hanno sottolineato come proficue le opportunità di fare rete con nuove persone e di conoscere culture straniere, mentre i giovani con maggiori opportunità di viaggiare hanno attribuito minore importanza a questo aspetto. Anche per l'integrazione dei giovani con disabilità fisiche o cognitive, le funzioni di assistenza delle piattaforme digitali offrono potenzialità di integrazione che, tuttavia, devono essere considerate al momento della programmazione o della selezione della piattaforma e delle attività. Le esperienze di progetto di progettazione partecipata di piattaforme mostrano che gli aspetti estetici, gli sforzi di programmazione o gli aspetti di usabilità possono scontrarsi con i requisiti di accessibilità, motivo per cui si raccomanda l'integrazione di persone con esigenze speciali nello sviluppo fin dall'inizio, al fine di raggiungere gli obiettivi di miglioramento delle opportunità anche per questo gruppo target. Anche i prerequisiti apparentemente basilari del lavoro digitale con i giovani – accesso a dispositivi mobili e a una connessione internet stabile e potente, nonché un certo livello di competenze digitali – non possono essere assunti su larga scala, nonostante la penetrazione digitale del gruppo target, se si vuole promuovere l'obiettivo delle pari opportunità. In questo caso, si devono considerare anche le questioni relative al volume di dati necessario per le attività online previste e i requisiti tecnici di alcuni dispositivi finali, per non creare ulteriori barriere all'accesso.

Funzioni

In teoria, le funzioni ricreative, sociali ed educative possono essere facilmente trasferite al mondo digitale, poiché sono tutte aree che sono comunque coperte da attività online. Allo stesso tempo, come dimostrano le interviste qualitative con il gruppo target, questo è anche il punto cruciale, poiché ogni offerta aggiuntiva deve dimostrare al gruppo target di avere un valore aggiunto rispetto alle offerte esistenti. La Figura 2 mostra che tutte e tre le funzioni si ritrovano nelle risposte dei giovani intervistati in forme leggermente diverse. La funzione sociale si riflette più chiaramente nel desiderio di incontri di gruppo; la funzione educativa, in questo caso sotto forma di competenze linguistiche e professionali, sembra anch'essa trasportabile attraverso l'offerta online. La funzione del tempo libero mostra un indice di gradimento leggermente più alto per le attività artistiche, che erano al centro del progetto ViSAS, rispetto ai giochi. Le interviste qualitative suggeriscono che le offerte digitali concorrenti sono preferite per questa funzione.

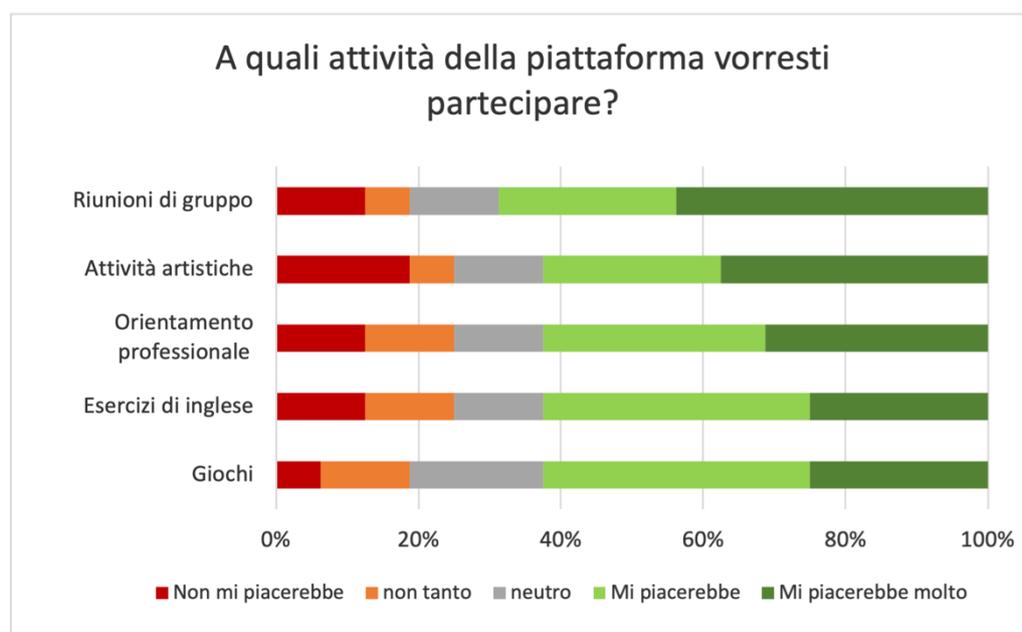


Figura 2: Attività sulla piattaforma desiderate dai giovani (n=19)

In generale, si è potuto stabilire che i partecipanti hanno bisogno di un motivo concreto per utilizzare la piattaforma. Nelle risposte aperte dei sondaggi online, emerge chiaramente che dopo tre anni di pandemia, anche tra i più giovani si è instaurata una stanchezza digitale, che impone ulteriori barriere all'uso delle nuove offerte digitali e fa sì che il gruppo target preferisca le offerte in presenza quando manchi un valore aggiunto nelle soluzioni digitali.

Struttura / caratteristiche ed efficacia associata

Le caratteristiche delle attività formative con i giovani, l'apertura e la volontarietà, che condizionano l'identificata "anarchia pedagogicamente organizzata", possono essere trasferite anche alla formazione in digitale. Come nel lavoro in presenza, ci sono diverse ambiguità associate alla

situazione che non possono essere completamente eliminate. Allo stesso tempo, il lavoro digitale richiede una progettazione concettuale più forte da parte degli educatori nel loro lavoro con il gruppo target. Dalle interviste con i formatori emerge chiaramente che lo sforzo di pianificazione e preparazione per il lavoro digitale è molto più elevato e che c'è molto meno spazio per l'improvvisazione. Ciò è dovuto, da un lato, alle diverse aspettative del gruppo target a seconda della forma dell'offerta e, dall'altro, alla minore possibilità di percepire gli stati d'animo e gli sviluppi tra i partecipanti attraverso segnali non verbali e di essere in grado di reagire ad essi. Le minori barriere all'uscita dalle attività online aumentano la necessità di discorsività dell'offerta rispetto alle offerte in presenza; allo stesso tempo, le possibilità di un lavoro con i giovani aperto nello spazio digitale sono limitate, poiché la presenza di operatori giovanili negli spazi digitali è percepita come inibitoria o disturbante dalle giovani generazioni.

Requisiti per i partecipanti e gli attori del lavoro con i giovani

Le richieste di autointegrazione, flessibilità e tolleranza delle differenze e delle incertezze da parte dei partecipanti aumentano ancora una volta a causa della mancanza di trasparenza dei gruppi online, delle basse barriere di uscita e della maggiore concorrenza per le offerte nello spazio digitale. Allo stesso modo, aumentano le esigenze degli operatori giovanili di trovare un equilibrio tra i loro obiettivi e le preferenze dei partecipanti e di creare un carattere gioioso e significativo con un contemporaneo ritiro della propria persona. In questo contesto, la trasformazione digitale del lavoro in presenza con i giovani sembra essere una sfida, poiché le offerte digitali, come è stato spiegato, richiedono una maggiore strutturazione e preparazione. Inoltre, nelle interviste e nei workshop con i formatori è emerso chiaramente che per loro è fondamentale essere coinvolti nella situazione online, comprenderla come una situazione indipendente con le proprie potenzialità, invece di vederla con una visione deficitaria come un sostituto delle offerte in presenza e progettarla.

Potenziale di apprendimento

Riducendo le limitazioni alla mobilità e le spese, il lavoro digitale con i giovani consente l'incontro tra gruppi eterogenei ancor più del lavoro faccia a faccia. Nelle interviste, gran parte degli intervistati ha espresso gratitudine e gioia per l'incontro con "persone che altrimenti non avresti mai incontrato". Un aspetto che tende a passare in secondo piano nelle offerte online è quello della risoluzione dei conflitti. A causa della possibilità di ritirarsi semplicemente dai conflitti che sorgono, i potenziali di conflitto che dovevano essere affrontati e risolti nelle offerte faccia a faccia tendevano a essere ignorati nelle offerte online, il che allo stesso tempo riduceva anche lo scambio. Nell'esempio qui utilizzato, ciò era anche legato al fatto che le piattaforme utilizzate per il lavoro online consentivano solo uno scambio tra tutti i partecipanti e non erano progettate per conversazioni private in piccoli gruppi. L'assunzione di responsabilità e l'impegno potevano essere incoraggiati in una certa misura, ma avrebbero richiesto un ambiente con maggiore libertà. In questo caso, sembra fondamentale

stabilire una forte connessione con il mondo di vita del gruppo target per incoraggiare il loro impegno attraverso lo stimolo di attività comuni.

Fattori di successo per le attività online con l'esempio delle sfide di messaggia

Nel contesto del progetto, i requisiti, in diverse sfaccettature, sono diventati particolarmente chiari nell'esempio del lavoro in una chat di gruppo. Le sfide artistiche settimanali a bassa soglia sono state utilizzate per portare il gruppo target a uno scambio regolare. Allo stesso tempo, compiti come "pubblica la foto di un graffito che ti piace nel tuo quartiere" miravano a rafforzare in modo giocoso l'attenzione per l'ambiente circostante nella vita quotidiana. In teoria, l'attività soddisfaceva i criteri della MGML: i compiti erano piccoli, gestibili, gioiosi e significativi. In pratica, però, la partecipazione è stata inferiore alle aspettative. La ricerca dei motivi ha rivelato le seguenti cause, che allo stesso tempo possono essere lette come fattori di successo nel processo di bilanciamento dell'offerta tra le richieste dei fornitori e del gruppo target.

1. Osservare le preferenze di utilizzo

Il lavoro digitale con gruppi target vulnerabili è soggetto all'obbligo di utilizzare un ambiente sicuro e conforme alla protezione dei dati. Queste considerazioni hanno portato a spostare l'offerta sulla app di messaggistica Signal invece che su WhatsApp, più utilizzato dal gruppo target ma non adatto ai criteri citati. Durante le interviste qualitative, è emerso chiaramente che ciò ha creato un'ulteriore barriera all'accesso per i partecipanti, in quanto molti non utilizzavano Signal nella vita quotidiana e quindi la partecipazione avrebbe richiesto la ricerca attiva del software di messaggistica. Le attività, quindi, non si svolgevano negli ambiti abituali della vita quotidiana digitale e spesso venivano semplicemente dimenticate, il che impediva uno scambio vivace o reazioni che favorissero la comunicazione alle attività degli altri. Il fatto che molti dei partecipanti fossero già collegati tra loro in un gruppo WhatsApp ha reso ancora più difficile il necessario cambiamento della piattaforma di comunicazione. La scelta della piattaforma per le attività online nel campo del lavoro digitale con i giovani richiede quindi un forte compromesso tra le preferenze d'uso del gruppo target e le esigenze mediatico-didattiche del lavoro con i giovani.

2. Concessione di spazi di comunicazione

All'inizio delle attività di progetto, la scelta di Signal come mezzo di comunicazione ha fatto sì che la chat, concepita per compiti artistici, venisse sempre più utilizzata per condividere immagini private come foto di gruppo e per commentarle o per scambiare esperienze quotidiane, seguendo le abitudini d'uso consolidate del gruppo target. Un tentativo di indirizzo tematico, nel senso di concentrarsi sui compiti settimanali per stimolare lo scambio artistico attraverso un intervento di moderazione della comunicazione informale, ha portato immediatamente a un blocco comunicativo

e a una forte diminuzione della partecipazione alle attività. Nelle interviste è emerso chiaramente che questo ha causato incertezza e, nel senso del modello MGML, la parte gioiosa della situazione è andata persa.

3. Creare chiarezza sui presenti

La mancanza della possibilità di valutare visivamente l'appartenenza dei presenti nel gruppo di messaggeria al proprio gruppo di pari è stato un altro aspetto che, secondo le dichiarazioni dell'intervista, ha scoraggiato lo scambio comunicativo e la partecipazione dei partecipanti alle sfide. La consapevolezza della commistione tra il proprio gruppo e quello dei formatori, con la contemporanea incertezza sull'identità che si cela dietro i nickname della chat di gruppo, ha portato ulteriore incertezza e cautela nel commentare i contributi postati e nello scambio che li accompagnava.

4. Evitare di nascondersi

Nel tentativo di creare le condizioni per un lavoro aperto con i giovani, ritirando i formatori dalla comunicazione e dalla partecipazione allo scambio e riducendo al minimo gli interventi nella situazione sociale, si è creata una situazione in cui una parte dei partecipanti che scambiavano informazioni si trovava di fronte a una parte di membri del gruppo silenziosi. Anche questa situazione è stata avvertita con disagio dai partecipanti, che hanno avuto la sensazione di essere osservati nella situazione sociale, il che ha limitato la loro apertura e disponibilità a comunicare.

5. Evitare il carattere di compito

Le sfide artistiche dovevano creare un'atmosfera gioiosa e significativa. Tuttavia, dal momento che erano pubblicate settimanalmente dai formatori e che l'apertura e la gioia erano limitate dagli effetti descritti sopra, secondo le interviste alcuni partecipanti hanno avuto l'impressione di dover completare un compito, il che a sua volta ha sminuito il criterio della volontarietà. Quando i compiti sono stati creati e postati da persone del gruppo target per un po' di tempo, è stato possibile osservare un aumento della partecipazione, che tuttavia è diminuita di nuovo quando la motivazione dei creatori dei compiti è diminuita. Ciò dimostra che l'attivazione del gruppo target in un ambiente online di questo tipo richiede tatto e deve essere progettata fin dall'inizio con la massima partecipazione possibile del gruppo target, per evitare effetti top-down.

La piattaforma ViSAS

La piattaforma sviluppata nel progetto riprende gli aspetti sviluppati e cerca di rispondere alle esigenze del lavoro in digitale con i giovani, combinando elementi ludici, luoghi per incontri spontanei e pianificati, opportunità di esplorazione e la possibilità di condividere contenuti tra loro.

Utilizzando la tecnologia WorkAdventure, è stata creata una mappa percorribile dell'Europa con spazi da esplorare, co-progettati dai giovani². Oltre alle possibilità di incontro puro, la piattaforma offre l'opportunità di incontrarsi in gruppi di due o più, di esplorare l'area con avatar e di scoprire i contenuti multimediali depositati. Pertanto, le possibilità di utilizzo nel contesto del lavoro con i giovani sono già notevolmente aumentate rispetto all'uso delle piattaforme di incontro online³. Nelle interviste è emerso chiaramente che i giovani preferiscono la piattaforma Visas ad altre piattaforme di incontro, ma anche che hanno bisogno di un'occasione per visitarla. Nonostante la possibilità di scoperta autonoma, l'offerta non sostituisce il lavoro con i giovani diretto in presenza, ma deve essere specificamente collegata a inviti e attività guidate o moderate.

Conclusioni

I primi risultati mostrano chiaramente che il lavoro in digitale con i giovani non è autogestito nonostante la presenza online dei giovani, ma funziona meglio in combinazione con le fasi analogiche, in modo da rendere possibile il riconoscimento delle altre persone presenti nello spazio digitale. Il desiderio di mantenere o approfondire i contatti con le persone coinvolte non deve essere sottovalutato come motore della partecipazione dei giovani alle attività online. L'orientamento del lavoro con i giovani tradizionale di offrire loro un luogo protetto e a bassa soglia per i loro incontri e di accompagnarli con una presenza ritirata non è facilmente riproducibile nello spazio digitale, perché da un lato la presenza degli operatori è percepita in modo più forte online e dall'altro perché l'offerta dei social media professionali è efficace come concorrenza e allo stesso tempo anche come punto di riferimento. Offrire un'alternativa adeguata richiede un'attenta focalizzazione sul valore aggiunto e difficilmente può funzionare senza una gamma di attività. Nello sviluppo delle attività, la scelta dello spazio digitale deve essere ponderata in relazione all'offerta. Soprattutto il bilanciamento tra presenza e spazio libero richiede tatto e considerazioni concettuali.

² Vedi <https://visit.virtualsocialart.eu> o informazioni sulla pagina del progetto www.visas.projektfabrik.org

³ Le potenzialità pratiche e le possibili applicazioni nel contesto del lavoro digitale con i giovani sono state raccolte in un playbook, scaricabile dal sito www.visas.projektfabrik.org.

Letteratura

Best, C., und K. Guhlemann. 2020. Die Kunst der sozialen Transformation. In *Nachhaltig Leben und Wirtschaften. Sozialwissenschaften und Berufspraxis*, Hrsg. Franz, H. W., G. Beck, D. Compagna, P. Dürr, W. Gehra, und M. Wegner, 281–299. Wiesbaden: Springer VS.

Best, C. und K. Guhlemann. 2021. ... Und wenn die Fremde Brecht zitiert? Die Wirkung sozialer Kunst auf Spannungen im Migrationskontext. In *Kongressband: Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie* 2020. URL:

http://publikationen.sozioologie.de/index.php/kongressband_2020/article/view/1398/1658.

Zugegriffen: 30. April 2023.

Burghartz, S., J. F. Missfelder, und C. T. Roth. 2021. Soziale Medien. Themenheft von *Historische Anthropologie* 29/2: 159-164.

Diebäcker, M. und G. Wild. 2020. *Streetwork und Aufsuchende Soziale Arbeit im öffentlichen Raum*. Wiesbaden: Springer VS.

Europäische Kommission. 2017. *Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>. Zugegriffen: 24.04.2023.

Girg, R., U. Lichtinger, und T. Müller. 2012. *Lernen mit Lernleitern. Unterrichten mit der Multi Grade Multi Level-Methodology (MGML)*. Bd. 10. Immenhausen bei Kassel: Prolog-Verlag.

Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg. 2021. *Schulsozialarbeit in Zeiten der Corona-Pandemie und Umgang mit Sozialen Medien*. https://www.kvjs.de/fileadmin/dateien/jugend/Kinder-_und_Jugendarbeit_Jugendsozialarbeit/jugendsozialarbeit/2022_03_22_Inhalt_OE_40_Analyse_Ausserordentliche.pdf. Zugegriffen: 24.04.2023.

Rachbauer, T., S. Lerner, und U. Lichtinger. 2021. „Lernen mit Lernleitern digital gedacht—ein Praxisbericht aus der universitären Online-Lehre “. *e-teaching. org*. 29. April 2021.

Rose, L. 2006. Beobachtungen zum aktuellen Stand der Kinder- und Jugendarbeit. In *1964-2004: Vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland. Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit*, Hrsg. W. Lindner, 165-178. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Stainer, K. 2020. Möglichkeiten und Grenzen digitaler Jugendarbeit. *soziales_kapital*24: 304-317.

Sturzenhecker, B. 2006. „Wir machen ihnen ein Angebot, das sie ablehnen können.“

Strukturbedingungen der Kinder- und Jugendarbeit und ihre Funktionalität für Bildung. In *1964-2004: Vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland. Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit*, Hrsg. W. Lindner, 179-192. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Sturzenhecker, B., U. Deinet, L. von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm. 2021. Offene Kinder- und Jugendarbeit angesichts der Corona-Krise. In *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit*, Hrsg. U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm, 2001-2029. Wiesbaden: Springer VS.

Zinkel-Camp, C. 2020. Wie ein Schwarzer Schwan das Schwarze Schaf zum Schäfer machte. Oder wie die Corona-Pandemie als Katalysator für digitale Jugendarbeit fungierte. *soziales_kapital* 24: 99-114.