



Citation: A. Coppola, N. Crescenzo (2022) Youth work e trasformazione digitale: policy di intervento prima e dopo la pandemia. *Media Education* 13(2): 91-100. doi: 10.36253/me-13275

Received: July, 2022

Accepted: November, 2022

Published: December, 2022

Copyright: © 2022 A. Coppola, N. Crescenzo. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/me>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Youth work e trasformazione digitale: policy di intervento prima e dopo la pandemia

Youth work and digital transformation: intervention policies before and after the pandemic

ALESSANDRA COPPOLA, NADIA CRESCENZO*

Università di Salerno
ncrescenzo@unisa.it

Abstract. Youth work is a term related to socio-educational activities, with a multipurpose and differentiated character involving young people, situated at the border between the formal education system and the practices of informal socialization. Over the last years, the development of the social media and the digital making became an integral part of the elements and provisions on youth work throughout Europe, receiving momentum and support through the interventions promoted by European institutions. The efforts made by the European Commission and the Council of Europe to guarantee the quality in digital youth work is the result of a process that, through recommendations and guidelines, tried to support the youth workers, from one side, in understanding and promoting the digital competencies and, on the other hand, to offer a frame of reference in line with the current digital transformations to young people approaching European youth work. Starting from this reference framework, the contribution is articulated following a double temporal level, firstly trying to review the initiatives promoting digital youth work before the pandemic and, secondly, illustrating the current proposals pushing more and more towards an “accelerated and improvised digitization”, with which youth work must necessarily deal.

Keywords: digital youth work, digital transformation, european youth policies, pandemic.

Riassunto. Youth work è un termine che fa riferimento alle attività socio-educative, di carattere polivalente e differenziato che coinvolgono i giovani, situandosi al confine tra il sistema educativo formale e le pratiche di socializzazione informale. Negli ultimi anni, lo sviluppo dei social media e il *digital making* sono diventati parte integrante degli elementi e delle disposizioni in materia di youth work in tutta Europa, ricevendo slancio e supporto attraverso gli interventi promossi negli ultimi anni dalle istituzioni europee. Gli sforzi compiuti dalla Commissione Europea e dal Consiglio d'Europa nel voler garantire uno youth work digitale di qualità rappresentano il risultato di un percorso che, attraverso raccomandazioni e linee guida, ha tentato, da un lato, di orientare gli youth workers a conoscere e promuovere l'importanza delle competenze digitali e, dall'altro, di offrire ai giovani che si affacciano allo youth work europeo una cornice di riferimento in linea con le trasformazioni digitali attuali. A partire da questo quadro

di riferimento, il contributo si articola seguendo un doppio livello temporale, provando, in primo luogo, a passare in rassegna le iniziative di promozione di youth work digitale prima della pandemia e, in un secondo momento a illustrare le proposte attuali, che spingono sempre più verso una “digitalizzazione accelerata e improvvisata” con cui lo youth work deve, necessariamente, fare i conti.

Parole chiave: Youth work digitale, politiche europee per i giovani, processi educativi.

1. LO YOUTH WORK: PRATICA SOCIO-EDUCATIVA CON I GIOVANI

Youth work (o, secondo la traduzione italiana proposta nei documenti europei, “animazione socio-educativa”) è un termine ormai familiare nel lessico dell’Unione Europea e dei suoi Stati membri in riferimento alle attività socio-educative, di carattere polivalente e differenziato che coinvolgono i giovani, situandosi al confine tra il sistema educativo formale e le pratiche di socializzazione informale (Ohana & Rothmund, 2008; Commissione Europea, 2009; Morciano, 2015; Morciano & Merico, 2017; Merico *et al.*, 2019).

Si tratta di un concetto caratterizzato da diversi elementi e fattori che, se da un lato ne rendono difficile una definizione completa e condivisa (per la diversità dei contesti, delle politiche giovanili in atto, dei bisogni, dei desideri e delle propensioni dei giovani nei diversi paesi), dall’altro, tale complessità consente di descrivere la natura articolata dello youth work e i suoi risultati, ancor più nel momento in cui questo settore si sta evolvendo e sta ridefinendo la sua missione e il suo posto nel sistema educativo europeo (Coussée, 2008; Chisholm *et al.*, 2011).

Nonostante le differenze di elementi e contesti, secondo alcuni autori che hanno affrontato il tema (Henriques, 1933; Brew, 1957; Jeffs, 2001), esisterebbero cinque punti chiave in comune alle varie forme di youth work presenti nei diversi Paesi sin dagli inizi del 1900:

1. *il focus sui giovani;*
2. *la partecipazione volontaria dei giovani¹;*
3. *la promozione dell’associazionismo, delle relazioni e del senso di comunità;*
4. *l’essere disponibili, comprensivi e sensibili, agendo con integrità, questo è ciò che ci si aspetta dai professionisti dello youth work²*

¹ Come ha evidenziato Tony Jeffs (2001), la distinzione tra lo youth work e gli altri servizi offerti ai giovani riguarda il lasciarli liberi di decidere quando e se partecipare alle attività proposte, portando a sviluppare programmi incentrati sulla realizzazione dei loro bisogni e interessi

² A tal proposito, Basil Henriques (1933, p. 60) ha commentato in un suo lavoro: «*However much self-government in the club may be emphasized, the success of the club depends upon the personality and ingenuity of the leader... (he must)... get to know and to understand really well every individual member. He must have it felt that he is their friend and servant*»

5. *il concentrarsi sull’educazione e sul benessere dei giovani.*

È attraverso questi cinque elementi che si può iniziare a dare un senso al discorso sullo youth work negli ultimi anni, tenendo in considerazione che ad oggi la difficoltà di molti Stati membri è principalmente quella di garantire un accesso adeguato all’istruzione e al mercato del lavoro. Queste esigenze hanno portato lo youth work a doversi occupare sempre più di tematiche quali la disoccupazione, l’insuccesso scolastico, la marginalizzazione e l’esclusione sociale e, di conseguenza, ad intrecciare le sue pratiche con quelle del mondo dell’istruzione, dell’occupazione, dell’assistenza, della mobilità e della salute, nonché con le aree che riguardano la partecipazione, la politica della gioventù, le attività culturali, l’orientamento alla carriera e il tempo libero e sport (Lauritzen, 2006; Verschelden *et al.*, 2009; Morciano, 2015).

La molteplicità degli elementi appena citati permette di configurare lo youth work come una pratica educativa che, attraversando il confine con la dimensione formale ed esperienziale, prova a cooperare con diversi settori e attori, tentando di creare una rete più ampia e “negoziando con gli spazi interstiziali”.

Va sottolineato che seppure lo youth work esistesse già nella tradizione di moltissimi paesi come pratica educativa non formale, è l’Europa attraverso gli anni a dargli un nome e delle specificità. Esso ha iniziato a giocare un ruolo essenziale all’interno del Consiglio d’Europa nel 1972, con la costituzione dell’*European Youth Foundation*³ in cui il focus riguardava le organizzazioni e le associazioni giovanili. Tuttavia, non si parlava ancora di “youth work”, ma si discuteva in termini di associazioni e iniziative che avevano a che fare con i giovani. Uno dei primi riferimenti allo youth work risale alla *Resolution on Youth Activities* del 1981. Questa si riferiva al lavoro giovanile volontario incoraggiando lo scambio di giovani attraverso il servizio di volontariato sociale e culturale europeo. Il concetto di youth work, dunque, nasce con l’accezione del lavoro volontario, anche se esso mette in

(*ibid.*, p.61); e poi perché, come sottolineato anche da Josephine Macalister Brew (1957, Pp. 112-113): «*young people want to know where they are and they need the friendship of those who have confidence and faith*».

³ La Fondazione Europea per la Gioventù è un fondo istituito nel 1972 dal Consiglio d’Europa per fornire sostegno finanziario ed educativo alle attività giovanili europee.

evidenza più un'esperienza di lavoro dei giovani che il lavoro per e con i giovani, che invece appare nelle dichiarazioni successive (Ord *et al.*, 2018; Morciano, 2021).

Dagli anni '90 ad oggi lo youth work ha continuato ad evolversi, ponendo l'accento sulle sue potenzialità nel migliorare la vita dei giovani, dando loro migliori opportunità sul mercato del lavoro e nell'istruzione. A quanto pare, negli ultimi quarant'anni sono state le istituzioni comunitarie a promuovere la crescita professionale degli operatori impegnati nelle attività di youth work, sollecitando le iniziative volte a certificare le loro competenze e a sviluppare servizi, pedagogie e prassi innovative (Commissione Europea, 2009). Inoltre, grazie ai diversi programmi della Commissione Europea e del Consiglio d'Europa, le attività svolte nell'ambito dello youth work sono state sempre più frequentemente ancorate a progetti di educazione non formale basati su una serie di attività variamente strutturate tra giovani provenienti da diversi Paesi europei.

Più recentemente, sia la strategia della Commissione Europea per la gioventù (2019-27) che la strategia 2030 del Consiglio d'Europa per il settore giovanile stanno insistendo sullo sviluppo di un'Agenda Europea per lo youth work (Consiglio dell'Unione Europea, 2020; Commissione Europea, 2021). Anche la Youth Partnership tra la Commissione Europea e il Consiglio d'Europa, per il periodo 2022-2023, si sta impegnando a sostenere l'attuazione dell'*European Youth Work Agenda* (EYWA), in particolare facilitando il dialogo all'interno della comunità di pratiche dello youth work, sostenendo un migliore riconoscimento dello youth work e delle iniziative promosse dalle due istituzioni e rafforzando le opportunità di apprendimento e sviluppo per i membri della comunità dello youth work, in particolare attraverso lo sviluppo di conoscenze tematiche e ad ampio raggio sul tema.

In questa direzione, il contributo della Youth Partnership si sta rendendo visibile attraverso diversi tools, implementati e messi a disposizione per chi si affaccia allo youth work, che hanno la funzione di diffondere la conoscenza sulle politiche giovanili e sulla stessa pratica di youth work. Tra questi si segnalano in particolare gli *Youth Knowledge Books*⁴, i *T-Kits*⁵, la rivista *Coyote*⁶,

⁴ Si tratta di pubblicazioni che sono il risultato di seminari di ricerca e workshop di esperti su temi prioritari del lavoro della Partnership. Per maggiori informazioni: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/knowledge-books>.

⁵ I T-kits sono pubblicazioni scritte da youth workers esperti da utilizzare nelle sessioni di formazione. Per maggiori informazioni: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kits>.

⁶ Coyote è una rivista online pubblicata dalla Partnership a partire dal 1999, essa affronta diverse le prospettive e le diverse sovrapposizioni della pratica, della politica e della ricerca nello youth work. Per maggiori informazioni: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/coyote-magazine/home>.

la libreria *Visible Value* sul riconoscimento dello youth work⁷ e alcuni corsi online (MOOC) sugli elementi essenziali dello youth work, delle politiche giovanili e della ricerca sui giovani.

Inoltre, sotto la spinta della Commissione Europea e del Consiglio d'Europa nel promuovere lo youth work e l'educazione non formale, si sono fatte strada alcune riflessioni nell'ambito dell'educazione particolarmente importanti in un momento in cui i metodi tradizionali vengono messi in discussione e in cui si fa sempre più forte la necessità di attuare collegamenti più stretti tra educazione formale, non formale e informale. Come esplicitato già da Lynne Chisholm (2008), operare all'interno di un *Learning Continuum*, attraverso il dialogo, la combinazione e il reciproco dialogo tra le istituzioni, le gerarchie sociali e il lavoro giovanile, offrirebbe nuovo dinamismo all'educazione attraverso programmi ben definiti e basati sulla pratica, lo scambio, il dialogo e la sperimentazione. L'auspicata con-fusione dei confini tra formale, non formale e informale potrebbe avere un impatto anche sugli youth workers, richiedendo nuove forme di insegnamento con nuove competenze e comportando anche una evoluzione dei profili tradizionali degli insegnanti scolastici. Il risultato sarebbe un approccio olistico all'educazione, più focalizzato su approcci individualizzati e attraverso un apprendimento basato sull'esperienza (Chisholm, 2008).

2. IL DIGITALE NELLO YOUTH WORK PRIMA DELLA PANDEMIA

Come si è provato a dire più sopra, lo youth work rappresenta i diversi modi in cui i giovani sperimentano modalità di apprendimento e comunicazione, attraverso il confronto, il dialogo e la messa in discussione, il proprio sé. Questi modi cambiano progressivamente, non solo in relazione alla trasformazione dei cambiamenti strutturali della società come la disoccupazione, la povertà o i mutamenti del mercato del lavoro, ma anche in relazione ai nuovi significati che le culture giovanili esprimono, le loro rappresentazioni e i loro stili di vita, spesso determinate in base all'utilizzo dei nuovi media digitali e della rete.

⁷ Visible Value è una libreria online che mira a portare una maggiore attenzione al tema del riconoscimento dello youth work. Esplora sei aree tematiche legate al riconoscimento dello youth work: Informazioni sul riconoscimento; Pratiche e strumenti di riconoscimento; Storie di riconoscimento; Contesti Nazionali; Sviluppi delle politiche europee; Risorse di riconoscimento. Ogni sezione promuove, direttamente o indirettamente, il riconoscimento dello youth work. Per maggiori informazioni: <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/visible-value-recognition-of-youth-work>.

È proprio in relazione a questo scenario in movimento che fa da sfondo alle pratiche e alle rappresentazioni dell'universo giovanile, che la comunità degli youth workers negli ultimi anni sta valutando l'opportunità di riconsiderare i suoi metodi di lavoro e sta cercando nuovi strumenti di lavoro. L'ambito dello youth work, infatti, non può non tenere conto delle trasformazioni che stanno attraversando la nostra società, provando a comprendere i nuovi orientamenti della cultura giovanile e sfruttando le caratteristiche dei nuovi media digitali, grazie ai quali sarebbe possibile lavorare in assenza di confini tra online e offline e veicolare pratiche innovative nell'ambito dell'educazione non formale.

L'onda lunga della pandemia ha senza dubbio accelerato il corso della transizione digitale, ma va tenuto presente che le policy europee da tempo sostengono questo processo nello youth field, insistendo in modo particolare sulla valorizzazione dello youth work digitale, che da un lato garantirebbe inclusione per i giovani con minori opportunità e dall'altro rappresenterebbe uno strumento di innovazione per la stessa pratica di youth work.

Lungo questa direzione, già con la pubblicazione del documento della Commissione Europea *Developing digital youth work*, pubblicato nel 2018, si è cercato di definire in maniera chiara il concetto di *digital youth work*, con l'obiettivo di fornire raccomandazioni utili a livello di policy e di pratiche. All'interno del documento, il digital youth work viene definito come quel modo di utilizzare o affrontare in maniera proattiva i media e le tecnologie digitali nel campo dell'animazione socio-educativa (Commissione Europea, 2018). Non si tratta di un metodo di youth work a sé, quanto più di una prospettiva che può essere inclusa in ogni setting di lavoro (informazione per i giovani, centri giovani, educativa di strada, international youth work, etc.) – condividendo e agendo in funzione degli stessi obiettivi dello youth work in generale. Si può impiegare sia nei momenti “face-to-face” in presenza, sia all'interno di ambienti digitali (o in una combinazione di entrambi): può essere uno strumento, un'attività, oppure un contenuto dell'animazione socio-educativa e pertanto implica il riferimento agli stessi valori e principi che guidano la professione in ogni altro contesto. È importante quindi sottolineare la fluidità del concetto di digital youth work, come elemento efficace in una realtà in cui l'“intervallo liminale” tra online ed offline diventa sempre più impercettibile, richiedendo, pertanto, un approccio di tipo integrato⁸.

Nell'ambito delle ricerche e delle pubblicazioni realizzate, ci sono diverse risorse che aiutano ad attuare una

ricognizione delle competenze richieste dalla transizione digitale.

Tra queste si può annoverare *DigComp 2.1*, che rappresenta lo strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini. Pubblicato nel 2013, è diventato un punto di riferimento per molte iniziative finalizzate allo sviluppo della competenza digitale a livello europeo e degli Stati membri. Altro documento pertinente è l'*European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*⁹, specifico per le professioni educative: esso ha lo scopo di fornire un quadro di riferimento per coloro che operano nel settore educativo e dell'alta formazione e sono incaricati di sviluppare modelli di competenze digitali, anche nei contesti non formali.

Va tenuto presente altresì il lavoro realizzato a partire dal 2015 da SALTO-YOUTH.net in collaborazione con diverse Agenzie Nazionali Erasmus+ e volto alla promozione di corsi online sulle opportunità di far conoscere ai giovani il Programma Erasmus+. Questi MOOC (Massive Open Online Courses) mettono a disposizione dei partecipanti materiale didattico interattivo come video, forum online, quiz, liste di lettura e riferimenti alle pubblicazioni e sono su larga scala aperti a tutti e gratuiti.

Negli ultimi anni si è fatta strada anche la realizzazione, da parte della Youth Partnership, di alcuni MOOC con l'obiettivo di diffondere conoscenza rispetto alle politiche giovanili e allo youth work. Si cita, a titolo esemplificativo, *Essentials of youth policy*, il primo MOOC organizzato dalla Youth Partnership, oltre che le due edizioni del MOOC *Essentials of youth work* (2020 e 2021). In particolare, il MOOC *Essentials of youth work* ha l'obiettivo di diffondere la conoscenza sullo youth work a un vasto pubblico e porre l'attenzione sul suo valore sociale, fornire una panoramica delle pratiche e delle politiche dello youth work in tutta Europa e presentare gli attuali sviluppi in questo campo a livello europeo.

Quelle appena citate rappresentano solo alcune delle iniziative promosse dalle istituzioni europee nel periodo che ha preceduto la pandemia; la loro implementazione e valorizzazione permette di cogliere la necessità di una trasformazione digitale quale obiettivo auspicato già da diversi anni all'interno dello scenario comunitario.

Nelle pagine che seguono verranno illustrati gli sviluppi recenti dello youth work digitale a partire da quella che può essere definita una “digitalizzazione accelerata”, risultato della repentina e necessaria esigenza di rimodulare e organizzare secondo un nuovo schema le attività di youth work.

⁸ Per maggiori informazioni si veda: <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/03/Screenagers-Guidance.pdf>

⁹ Per maggiori informazioni si veda: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en - :~:text=The European Framework for the,specific digital competences in Europe.

3. LA DIGITALIZZAZIONE ACCELERATA DURANTE LA PANDEMIA

Quando parliamo di digitalizzazione nello youth work facciamo riferimento ad una trasformazione della pratica socio-educativa dovuta alla sua relazione con le tecnologie digitali, ovvero intendiamo il *digital youth work* come risultato della trasformazione digitale nello youth work, mantenendo gli stessi obiettivi e valori dello youth work in generale.

Nell'ambito del settore gioventù a livello europeo, la trasformazione digitale è intesa come un processo multi-stakeholder e inclusivo che comprende la co-progettazione, l'implementazione e l'utilizzo di tecnologie digitali, incentrate sulle persone, con e da parte di giovani, youth workers e altre parti interessate. La trasformazione digitale cambia il modo in cui operano la maggior parte delle aree del settore gioventù. La trasformazione digitale descrive l'integrazione in evoluzione delle tecnologie digitali nei processi e nelle strutture sociali, economiche e culturali¹⁰.

La trasformazione digitale nello youth work non nasce, dunque, a seguito della diffusione della pandemia da COVID-19: è piuttosto un processo di cambiamento promosso a partire dalla Strategia Europea per la Gioventù 2019-2027, adottata dalla Commissione Europea nel novembre 2018. Dal 2021 la trasformazione digitale diventa una delle priorità orizzontali dei programmi europei per la gioventù, Erasmus+ e Corpo Europeo di Solidarietà, per il periodo 2021-2027, entrando di conseguenza nelle priorità programmatiche delle organizzazioni giovanili che hanno voluto accoglierla e nell'interesse di un numero crescente di youth workers che hanno deciso di sperimentare e innovare la propria pratica.

Ciò che la pandemia ha reso invece evidente, urgente, inevitabile e, per molti versi, traumatico è stato l'impatto di buona parte del settore dello youth work con la necessità di offrire attività di youth work digitale, in particolare attività realizzate attraverso connessione via internet ad un ambiente digitale caratterizzato da diverse regole di funzionamento e di interrelazione rispetto a quello classicamente utilizzato per questo scopo.

L'impossibilità di implementare la pratica socio-educativa in presenza, secondo modalità che integravano, fino ad allora, le tecnologie digitali in misura minoritaria o residuale, ha causato dapprima una sospensione delle attività non formali, alla stregua di quanto accadeva parallelamente nell'ambito dell'educazione formale, vale a dire nelle scuole e nelle università, e successiva-

mente alla sperimentazione di forme di youth work online attraverso le quali gli animatori e le animatrici socio-educativi si sono misurati con le proprie competenze digitali, spesso scontrandosi con la mancanza di specifiche capacità, conoscenze e attitudini, e con le limitazioni che l'ambiente digitale e la modalità di azione online possono comportare.

Per far fronte alla difficoltà di adattarsi alle nuove condizioni, dettate da una realtà di cui non si poteva stimare la durata nel tempo, si sono aggregati spontaneamente e attraverso i social network, gruppi di youth workers e youth trainers, sia a livello internazionale che a livello nazionale, in Italia. Questi, attraverso momenti di condivisione e confronto, avvenuti online sulla piattaforma Zoom, hanno iniziato a sperimentare metodi di facilitazione digitale degli incontri medesimi, integrando alle discussioni in "plenaria digitale" quelle in piccoli gruppi, le *breakout rooms*, l'uso di lavagne digitali create su Jamboard, Padlet o Miro, l'uso di strumenti per sondaggi e presentazioni dinamiche come Mentimeter.

Questi momenti di supporto tra professionisti del settore sono stati per molti una prima approssimazione alla dimensione digitale, nonché una palestra di apprendimento rispetto all'uso degli strumenti menzionati, oltre che un forum di discussione all'interno del settore su come affrontare l'emergenza pandemica, dal punto di vista professionale e dal punto di vista del tipo di supporto necessario all'utenza giovanile e le modalità per offrirlo.

Si segnala, a livello europeo, l'esperienza di "Non formal Learning (NFL) Goes online - Community"¹¹, gruppo facebook che nasce il 31 Marzo 2020, composto da 1255 utenti, all'interno del quale sono state organizzate riunioni di youth workers con cadenza periodica da Marzo 2020 a Marzo 2021; sul format di questa esperienza nasce a livello italiano "Youth Worker come stai?" iniziativa lanciata da quattro animatrici socio-educative giovanili, per proporre in Italia la riflessione in corso a livello europeo, esperienza che si è sviluppata in 6 incontri online realizzati tra Aprile e Giugno 2020, raggiungendo i componenti del gruppo facebook dedicato "Youth Worker Italia"¹², composto da 229 utenti.

Dalle discussioni che hanno avuto luogo a questi due livelli si è potuto osservare¹³ che:

- un'ampia fascia di youth workers si è ritrovata completamente sprovvista di competenze digitali per

¹⁰ Per una definizione più completa ed esaustiva del concetto di "trasformazione digitale" nel settore gioventù a livello europeo si veda: <https://participationpool.eu/resource-category/digital-transformation/>

¹¹ Link alla menzionata community su Facebook: <https://www.facebook.com/groups/2558888697706857>

¹² Link alla menzionata community su Facebook: <https://www.facebook.com/groups/554751742082051>

¹³ Le osservazioni riportate sono state effettuate direttamente da chi scrive, avendo partecipato alle riunioni dei due gruppi menzionati per tutto il periodo indicato, in qualità di youth worker afferente ad entrambe le community.

soddisfare la richiesta di attività di youth work online, ma non molti si sono dimostrati aperti e intenzionati ad apprendere come realizzare youth work digitale o ad acquisire competenze digitali in generale;

- nonostante la crescente domanda di youth work digitale, molti youth workers hanno dimostrato ritrosia nell'adottare nuove metodologie, nella convinzione che si trattasse solo di un periodo transitorio, trascorso il quale si sarebbe tornati alla pratica in presenza, pertanto, la formazione rispetto alla digitalizzazione nello youth work non risultava di interesse;
- molti youth workers hanno motivato la propria contrarietà ad integrare il digitale nelle proprie attività sostenendo che l'ambiente digitale potrebbe causare l'aumento dell'esclusione sociale di giovani con minori opportunità che non possono accedere a strumenti tecnologici (devices) e nuove risorse necessarie (connessione internet);
- molti youth workers hanno manifestato preoccupazione rispetto ai potenziali rischi derivanti dall'esposizione all'ambiente digitale di giovani con inadeguate competenze necessarie a proteggere la propria sfera dei diritti umani e fondamentali e garantire una partecipazione democratica in questi nuovi spazi;
- molti degli youth workers che hanno provato ad adattarsi allo youth work digitale durante la pandemia lo hanno fatto riproducendo online attività di youth work disegnate per essere implementate in ambiente non digitale, senza un reale adattamento delle stesse al nuovo ambiente di lavoro, ottenendo come effetto un forte affaticamento a fronte di uno scarso risultato.

Da uno studio condotto attraverso la somministrazione di un questionario standardizzato all'interno del gruppo "Non formal Learning (NFL) Goes online - Community" tra Aprile e Luglio 2020, risulta che a fronte del 30% di attività cancellate e del 42% di attività posticipate, il 13% sono state realizzate così come disegnate e solo l'8% sono state trasformate in attività online (Georgiev, 2020).

Non abbiamo ulteriori dati sul perchè di questo fenomeno, ma bisogna ricordare per completezza che durante il periodo di riferimento della menzionata ricerca le informazioni relative alla possibilità di utilizzo dei fondi europei, ottenuti precedentemente all'insorgere della pandemia, per la realizzazione di attività riformulate e realizzate online erano inizialmente incerte, cristallizzando poi nelle linee guida che sancivano la riduzione al 30% del budget finanziato per le attivi-

tà implementate in digitale. Questa scelta operata dalla Commissione Europea ha rappresentato un forte deterrente rispetto alla potenziale scelta di intraprendere un percorso di trasformazione digitale nella pratica di youth work in un momento in cui questa strada sembrava essere la naturale e necessaria evoluzione del settore, perchè optare per la sperimentazione digitale avrebbe posto a rischio la sopravvivenza economica di molti youth workers e di molte piccole organizzazioni giovanili, sostrato dello youth work a tutti i livelli.

Potremmo affermare che la pandemia ha rappresentato, da questo punto di vista, un'occasione sprecata per supportare, promuovere e accelerare la trasformazione digitale del settore, mettendo a disposizione risorse già esistenti e previamente stanziati che avrebbero generato una ricaduta positiva non soltanto sul benessere dei giovani ma anche sulla situazione professionale degli youth workers, categoria largamente non riconosciuta e quindi non beneficiaria di specifici aiuti per affrontare e superare la crisi in corso.

Tuttavia, per quella fetta di youth workers che hanno provato ad adattarsi con resilienza alla situazione, il bisogno primario e reclamato a gran voce ad ogni livello è stato senza dubbio l'aumento di competenze digitali e la formazione per lo youth work digitale.

Per rispondere a questa crescente domanda, nel Novembre 2020 è stato lanciato il primo "Massive Open Online Course (MOOC) on Digital Youth Work", coordinato dall'Agenzia Nazionale Erasmus+ lituana, in cooperazione con Verke - national Centre of Expertise for Digital Youth Work in Finlandia e co-finanziato dalle Agenzie Nazionali Erasmus+ di Austria, Croazia, Cipro, Danimarca, Finlandia, Germania, Islanda, Irlanda, Lettonia, Liechtenstein e Portogallo. Il corso, fruibile attraverso piattaforma Canvas, mirava ad offrire conoscenze sullo youth work digitale in Europa, a supportare lo sviluppo di youth work digitale attraverso esempi di buone pratiche e strumenti digitali, a supportare lo scambio di buone pratiche di youth work digitale, a connettere organizzazioni e professionisti interessati allo sviluppo dello youth work digitale. Era articolato in 4 moduli: 1 - Introduzione generale allo youth work digitale; 2 - Digitalizzazione della società e impatto sull'animazione socio-educativa; 3 - Pianificazione e progettazione dello youth work digitale; 4 - Informazione, dati e alfabetizzazione mediatica nell'animazione socio-educativa¹⁴.

Il corso ha riscosso un grande successo ed è stata sviluppata una seconda edizione, composta di 8 moduli, in realizzazione dal 23 Maggio al 10 Luglio 2022, coor-

¹⁴ Per i dettagli sul corso online vedi: <https://www.salto-youth.net/tools/european-training-calendar/training/massive-open-online-course-mooc-on-digital-youth-work.8881/>

dinata dalle Agenzie Nazionali Erasmus+ di Germania, Olanda e Portogallo¹⁵.

Durante il III Convegno Europeo sullo Youth Work, primo grande evento internazionale di settore realizzato interamente in digitale, nel Dicembre 2020, il tema della digitalizzazione è stato ampiamente dibattuto, anche in questo caso in maniera dicotomica: nella Dichiarazione Finale che dà l'incipit al "Processo di Bonn"¹⁶ viene sottolineato che la realtà digitale è sempre più presente in modo pervasivo nella vita di tutti i giorni, talvolta anche con conseguenze personali e sociali negative e rispetto alle misure innovative suggerite si dovrebbe incoraggiare una cultura di innovazione nella pratica e una pratica di innovazione nell'animazione socio-educativa attraverso il miglioramento dell'animazione socio-educativa smart, prestando maggiore attenzione allo sviluppo di competenze digitali dei giovani e degli animatori socio-educativi. Tuttavia, viene subito dopo specificato che è essenziale rafforzare la capacità degli animatori socio-educativi di muoversi tra le trasformazioni europee e globali attraverso il riconoscimento del fatto che, anche se l'animazione socio-educativa digitale è importante, non tutti i bisogni dei giovani possono essere gestiti con essa a dimostrazione delle diverse, e a volte contrastanti, posizioni all'interno del settore stesso, per cui la misura in cui lo youth work digitale può contribuire al miglioramento della condizione dei giovani sarebbe limitata dalla natura stessa di questo modo di implementare la pratica socio-educativa.

La digitalizzazione accelerata sperimentata nei primissimi mesi di pandemia ha sollevato grandi dibattiti rispetto all'opportunità di integrare il digitale nella pratica socio-educativa; non è stato parimenti vissuto come un elemento ostativo per l'aggregazione online di professionisti verso la costruzione di nuove forme associative: nel Luglio 2020 nasce infatti in Italia l'associazione nazionale di youth workers NINFEA, attraverso un'assemblea costitutiva digitale, a seguito di un percorso di sviluppo che ha avuto luogo interamente online, così come tutto il primo anno di lavoro dell'organizzazione stessa.

¹⁵ Per i dettagli sul corso online vedi: <https://www.salto-youth.net/tools/european-training-calendar/training/massive-open-online-course-mooc-on-digital-youth-work.10254/>

¹⁶ Il processo di Bonn è uno sforzo congiunto per tradurre in azione l'agenda europea per lo youth work e darle vita. Progettato per rafforzare e sviluppare ulteriormente lo youth work in tutta Europa, il processo di Bonn vuole allineare l'impegno delle diverse parti interessate della comunità pratica dello youth work. Aspira a facilitare i collegamenti e la cooperazione all'interno e tra tutti i livelli della comunità, garantire un approccio più strategico e coordinato e migliorare le condizioni dello youth work.

4. LA TRASFORMAZIONE DIGITALE NECESSARIA

Il percorso degli youth workers nell'approssimarsi alla dimensione dello youth work digitale durante gli anni 2020-2022, segnati profondamente dalla pandemia, è stato controverso, poiché dettato dalla necessità di trovare ineluttabilmente un modo per continuare ad offrire attività di youth work ai propri gruppi giovanili, nel migliore dei casi, o di mantenere il proprio lavoro e la propria sostenibilità economica in vita, nei casi più disperati.

Non stupisce quindi che la grande attenzione dedicata a questo tema durante la fase di pandemia caratterizzata dai lockdown (2020-2021) stia affievolendosi con la ripresa di attività in presenza e con la percezione di un possibile ritorno alle attività offline (2022). Per i più restii all'integrazione digitale, questa situazione rappresenta un ritorno ai "vecchi tempi" dello youth work completamente analogico e distinto dal mondo digitalizzato, considerato come il "vero" youth work desiderabile. Questa visione, che ha degli innegabili punti di forza, non tiene però conto che la trasformazione digitale è già accaduta, si è sostanziata incidentalmente e in modalità più o meno virtuose, non facilitate in maniera appropriata dando luogo a potenziali situazioni di vulnerabilità, ma è ormai parte integrante della vita dei giovani, per cui saltare questo vissuto a piè pari comporta il rischio di avere un approccio miope alla nuova normalità da gestire, negando esperienze e bisogni che emergono con forza a prescindere da quanto lo youth worker sia disposto ad accettarli.

A livello di policy, la trasformazione digitale continua ad essere una priorità orizzontale della Strategia Europea per la gioventù 2021-2027 dell'Unione Europea, che si iscrive in uno dei cinque obiettivi strategici della programmazione europea 2021-2027, dedicato precisamente alla digitalizzazione. Pertanto, la sfida che il settore gioventù, e quello dello youth work in particolare, dovrà affrontare è quella di guardare alla trasformazione digitale nello youth work come un'opportunità di crescita per migliorare la pratica socio-educativa sulla base del vissuto reale dei giovani, per i quali la dimensione digitale non è più separabile da quella non digitale, ma ne è componente compenetrata in un continuum che ridefinisce il modo di pensare alle modalità di sperimentare le relazioni e la partecipazione nella società.

Allo stesso modo, la Strategia del Consiglio d'Europa per il settore gioventù 2030 prevede tra le sue priorità di migliorare le risposte istituzionali ai nuovi sviluppi della democrazia, come i mutevoli modelli di partecipazione dei giovani, la digitalizzazione o la governance di Internet, ma anche di migliorare le risposte istituzionali alle questioni emergenti che riguardano i diritti dei gio-

vani e la loro transizione all'età adulta, come, a titolo esemplificativo, gli effetti dei cambiamenti climatici e del degrado ambientale, l'intelligenza artificiale, lo spazio digitale, l'aumento della mobilità e le nuove forme di occupazione.

In aggiunta a ciò, la Commissione Europea stima che entro il 2030 nove lavori su dieci richiederanno competenze digitali e fino al 30% dei datori di lavoro avrà difficoltà a trovare candidati con adeguate competenze digitali. La Commissione Europea ha quindi fissato precisi obiettivi tramite la sua Agenda europea per le competenze e il Piano d'azione per l'educazione digitale per garantire che il 70% degli adulti disponga almeno delle competenze digitali di base entro il 2025. Queste iniziative mirano a ridurre il numero di giovani tra i 13 e i 14 anni con scarse prestazioni in informatica e alfabetizzazione digitale, passando dal 30% nel 2019 al 15% nel 2030. La trasformazione digitale richiede anche un nuovo insieme di abilità cognitive e sociali, accompagnate da una mentalità agile.

Per supportare l'implementazione della digitalizzazione come priorità orizzontale, SALTO Participation and Information Resource Centre (SALTO PI) ha istituito un *Digital Transformation Advisory Board* per il periodo compreso tra Maggio 2021 e Marzo 2022, con l'obiettivo principale di supportare SALTO PI nello sviluppo dell'approccio alla trasformazione digitale nel settore e nei programmi dell'UE per la gioventù.

Per quanto riguarda le ricerche empiriche relative al digital youth work, non sono presenti ricerche che presentino dati di tipo qualitativo o quantitativo poiché lo stato di sviluppo della ricerca accademica sull'argomento ha raggiunto il livello del quadro teorico; sono attualmente in corso di realizzazione due importanti ricerche empiriche a livello internazionale: RAY DIGI e DYW SNAC.

Più nel dettaglio, il network di ricerca RAY ha attivato nel 2021 il progetto RAY DIGI¹⁷ che mira ad esplorare la dimensione della digitalizzazione documentandone il progresso nei programmi europei per la gioventù e sviluppando raccomandazioni per rafforzare e supportare la dimensione digitale nello youth work.

RAY DIGI si propone di guardare alla digitalizzazione in modo sistemico analizzando dove e come il gap tra trasformazione digitale e youth work può essere ridotto, iniziando dal contesto dei programmi europei per la gioventù. Il progetto di ricerca sarà implementato in stretta relazione con la *Digital Youth Work Strategic National Agencies Cooperation (DYW SNAC)*, avviata nel 2021.

DYW SNAC è un progetto di cooperazione tra 17 Agenzie Nazionali Erasmus+ e Corpo Europeo di Solidarietà che si articola in cinque obiettivi target: 1. Strategie nazionali per lo youth work digitale; 2. Competenze digitali e capacità digitali nell'animazione socio-educativa; 3. Migliorare le competenze digitali dei giovani; 4. Nuove pratiche per lo youth work online; 5. Requisiti di qualità per le mobilità virtuali e miste. I risultati di questo progetto permetteranno al settore gioventù di poter lavorare all'implementazione della trasformazione digitale nello youth work in maniera più approfondita e supportata da evidenze scientifiche e pratiche.

A livello italiano, l'Agenzia Nazionale per i Giovani ha istituito, a partire da Gennaio 2022, un Tavolo Youth Work, con 4 gruppi di lavoro, di cui uno dedicato al "digitale", in implementazione del Processo di Bonn e in vista degli Youth Work Days previsti per l'autunno 2022, nel quadro dell'Anno Europeo della Gioventù.

5. CONCLUSIONI

Riflettendo su quanto detto finora ed applicando una lettura di più ampio respiro a quanto è accaduto durante i due anni di pandemia appena trascorsi, che non sia ridotta alle posizioni pro o contro lo youth work digitale, emerge una possibile chiave di lettura dal quadro generale connesso alla trasformazione digitale nello youth work. Alla luce di quanto emerso dalla ricognizione di alcuni elementi trattati, si potrebbe affermare, in primo luogo, che quanto realizzato durante la pandemia non sia effettivamente qualificabile come youth work digitale, bensì una serie di tentativi di adattarsi, in fretta e in maniera grossolana, da parte di youth workers che molto spesso non avevano adeguate competenze e strumenti per farlo. D'altra parte, le scelte adottate dalle istituzioni europee che annoverano tra le proprie priorità programmatiche la digitalizzazione non sembrano aver rispecchiato nella pratica l'impegno a supportare la trasformazione digitale del settore gioventù in un momento cruciale della crisi pandemica, qualificandosi come una sorta di occasione persa.

Va sottolineato come spesso lo youth work digitale sia stato erroneamente identificato in via esclusiva e biunivoca con lo youth work *online*, che invece rappresenta solo una delle modalità di realizzazione della pratica in uno specifico ambiente: lo youth work digitale comprende anche modalità di realizzazione della pratica offline ma con l'integrazione di strumenti digitali o disegnando le attività sul tema del digitale.

Se guardiamo agli effetti della pratica digitale sui giovani, non siamo ancora in grado di sostenere se lo

¹⁷ Per maggiori informazioni si veda: <https://www.researchyouth.net/projects/digi/>

youth work digitale sia una pratica più inclusiva o più escludente rispetto allo youth work tradizionale, se provochi maggiormente rischio di esposizione alle violazioni dei diritti umani dell'utenza o miglioramento della vita dei giovani attraverso l'implementazione della pratica stessa innovata della sua dimensione digitale: abbiamo bisogno di una più prolungata implementazione di qualità e di un'appropriata ricerca ad essa applicata per poter trarre conclusioni sostenute da evidenze empiriche.

Rispetto alle criticità e alle questioni etiche sollevate dalla digitalizzazione nello youth work, è innegabile che una transizione che non sia adeguatamente facilitata rischia di scontrarsi con dimensioni che mettono in pericolo la sfera dei diritti umani dell'utenza giovanile: è in corso una importante riflessione portata avanti dal Consiglio d'Europa sull'impatto che l'Intelligenza Artificiale, la Governance di Internet, la mancanza di media literacy e l'aumento di fenomeni quali *hate speech* e radicalizzazione online possano avere sulla vita dei giovani, sul livello di partecipazione democratica negli spazi digitali e sul cambiamento delle comunità, dal punto di vista della protezione dei diritti umani. L'attivismo giovanile online promosso dal consiglio d'Europa all'interno delle Campagne "No Hate Speech Movement" prima e "Democracy Here, Now!" adesso, rappresentano una buona pratica di youth work digitale di questo tipo.

Queste riflessioni meritano di trovare sempre più numerose a ampie arene di discussione nell'ambito dello youth work per poter sviluppare la pratica, integrare le competenze degli youth workers e costruire insieme uno youth work digitale attento al rispetto dei diritti umani dei giovani.

Dunque, lungo questa direzione, pare che ci sia da lavorare ancora molto sullo sviluppo delle competenze digitali degli youth workers, partendo dal perché sia importante acquisirle per lavorare meglio con e per i giovani. Inoltre, sarebbe più che mai necessario uno sforzo ulteriore da parte della ricerca, attraverso studi più approfonditi che siano in grado di poter stimare l'impatto dello youth work digitale sulla vita dei giovani che ne beneficiano.

BIBLIOGRAFIA

- Batsleer, J. R., & Davies, B. (Eds.). (2010). *What is youth work?* SAGE.
- Brew, J. M. (1957). *Youth and youth groups*. Faber & Faber.
- Chisholm, L. (2008). Re-contextualising learning in second modernity. *Research in Post- Compulsory Education*, 13(2), 139-147. DOI: 10.1080/13596740802141253
- Chisholm, L., Kovacheva, S., & Merico, M. (Eds.). (2011). *European youth studies. Integrating research, policy and practice*. MA EYS Consortium.
- Cooper, T. (2018). *Defining youth work: Exploring the boundaries, continuity and diversity of youth work practice*. The SAGE handbook of youth work practice.
- Coussée, F. (2008). *A century of youth work policy*. Academia Press.
- Commissione Europea (2009). An EU Strategy for Youth – Investing and Empowering A renewed open method of coordination to address youth challenges and opportunities. COM/2009/0200 def
- Commissione europea, Direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura, *Developing digital youth work : policy recommendations and training needs for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*, Publications Office, 2018, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/604148>
- Commissione europea (2021), *Study on youth work in the EU: final report*, Publications Office, 2021. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/45059>
- Consiglio dell'Unione Europea (2020). Resolution of the Council and of Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on the Framework for establishing a European Youth Work Agenda. *Official Journal of the European Union*.
- Georgiev, S. (2020). *Youth work during pandemic times – how the field felt the pandemic*, 2020. urly.it/3pch9
- Henriques, Basil L. Q. (1933). *Club Leadership*. Oxford University Press.
- Jeffs, T. (2001). *Historical perspectives on informal. Principles and practice of informal education: Learning through life*.
- Lauritzen, P. (2006). *Youth Work. Working Paper*. Council of Europe.
- Merico, M., Crescenzo, N., & Quarta, S. (2019). Training, Recognition and Professionalisation of Youth Workers in Italy: the Contribution of Erasmus+/Youth in Action. *Italian Journal of Sociology of Education*, 11(1), 115-140. DOI: 10.14658/pupj-ijse-2019-1-6
- Morciano, D. (2015). *Spazi per essere giovani. Una ricerca sulle politiche di youth work tra Italia e Inghilterra*. FrancoAngeli.
- Morciano, D. (2021). *Youth work in Europa e in Italia: Conoscere per ri-conoscere l'animazione socioeducativa*. Mimesis.
- Morciano, D., & Merico, M. (2017). Critical Youth Work for Youth-Driven Innovation: A Theoretical Framework. In S. Bastien & H.B. Holmarsdottir (Eds.). *Youth as Architects of Social Change. Global Efforts to Advance Youth-Driven Innovation* (pp. 43-74). Cham:

Palgrave Macmillan. DOI: 10.1007/978-3-319-66275-6_3

- Ohana, Y., & Rothmund, A. (2008). Defining youth work. In P. Lauritzen, *Eggs in a pan: speeches, writings and reflections* (pp. 371-372). Council of Europe.
- Ord, J., Carletti, M., Cooper, S., Dansac, C., Morciano, D., Siurala, L. & Taru, M. (2018). *The Impact of Youth Work in Europe: A Study of Five European Countries*. Juvenes Print.
- Verschelden, G., Coussée, F, Van de Walle, T. & Williamson, H. (Eds.). (2009). *The history of youth work in Europe and its relevance for youth policy today*. Council of Europe.