

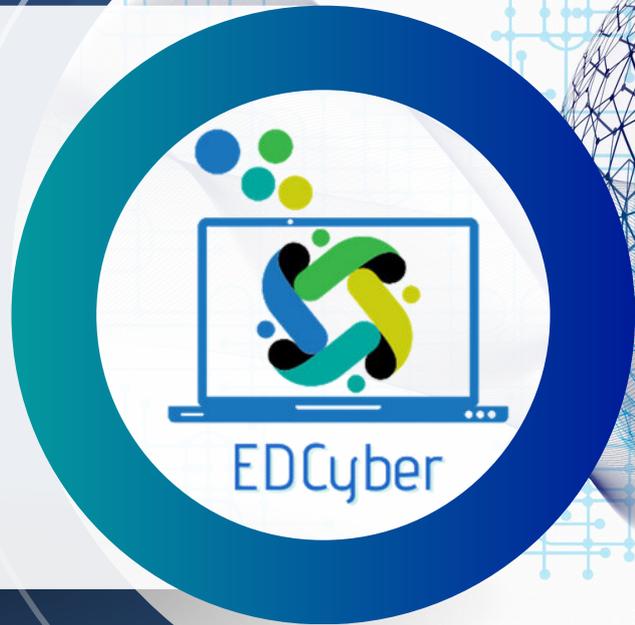


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



HANDBOOK

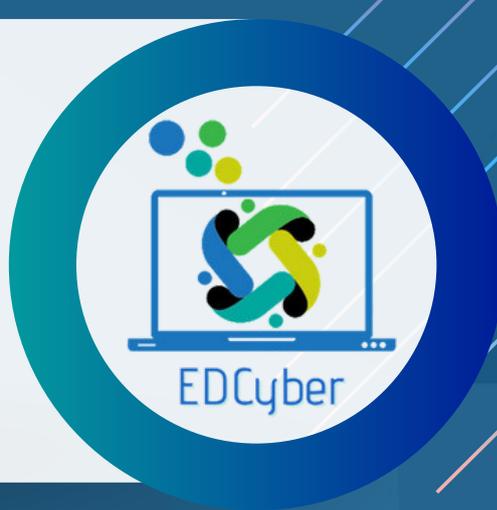
SEZIONE A
TEORIA PER I FORMATORI



CYBERANIMATION

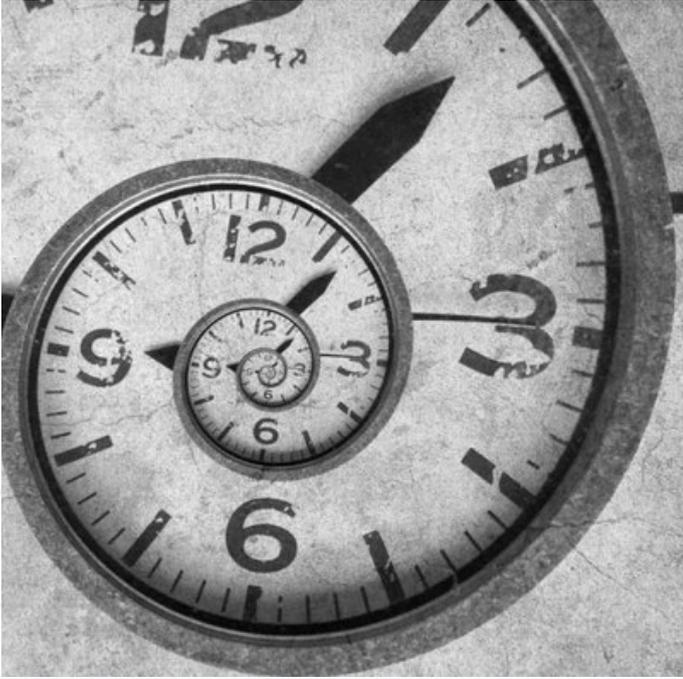


SOMMARIO



	BACKGROUND	01
	CONCETTO	03
	OVERVIEW	04
	ELEMENTI	06
	CRITERI E INDICATORI	07
	PROCESSI	09
	CONTESTI	10
	LA CYBERCOMUNITÀ	12
	IL CYBERANIMATOR	13
	CYBERANIMATION E CITTADINANZA	16

CYBERANIMATION BACKGROUND

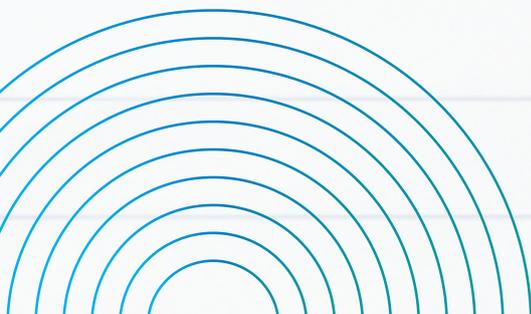


L'animazione socioculturale, come pratica socio-educativa, ha preso la forma di rappresentazioni solidali-sociali e di creazione di legami e strutture comunitarie.

Dalla fine del XIX secolo e per tutto il XX secolo, l'animazione socioculturale si è consolidata come pratica di consapevolezza critica, dialogo, creazione di identità solidali, democratizzazione e cambiamento sociale.

L'animazione socioculturale si sviluppa a partire dai postulati umanisti che sottolineano l'evoluzione dell'essere umano, la sua capacità di auto-miglioramento, di auto-organizzazione e di solidarietà come formula di socialità e trasformazione sociale. In questo modo, nel XXI secolo, l'animazione socioculturale si consolida come strumento al servizio delle reti sociali e popolari per la consapevolezza, lo sviluppo e la sostenibilità.

Nonostante la storia contenga esempi e momenti in cui l'animazione è stata utilizzata come strumento di dominio, inquadramento e controllo sociale, la realtà è che essa ci viene presentata essenzialmente come una pratica dialogica e liberatoria utilizzata dalle comunità per consolidare i legami identitari, per la costruzione di reti democratiche e per la trasformazione dell'ideologia collettiva e la generazione di atteggiamenti di solidarietà.



Sebbene l'animazione socioculturale fosse stata installata come pratica sociale in un contesto sistemico costituito da un mondo associativo, con la generalizzazione delle tecnologie digitali si è sviluppato un nuovo paradigma sociale provocando un cambiamento nelle coordinate dell'animazione socioculturale, creando molteplici interazioni in un nuovo spazio -contesti temporali per l'interattività e l'azione sociale collaborativa.

L'impatto della cultura digitale genera una rappresentazione collettiva della realtà sociale, una concezione degli spazi individuali e collettivi, nonché nuove forme di relazione, organizzazione, produzione e consumo di beni e servizi. In questo scenario, la cyberanimazione non è una realtà diversa da quella dell'animazione socioculturale, riguarda le pratiche e le dinamiche dell'animazione socioculturale che sono immerse nel contesto e nei paradigmi della cultura e della rivoluzione digitale.

Quando parliamo di cyberanimazione, parliamo non solo di una realtà diversa, astratta, decontestualizzata, ma anche di una pratica sociale che, pur mantenendo le sue finalità e funzioni, si immerge e si adatta alla realtà sociale, alle forme di rappresentazione e interpretazione e le dinamiche generate dalla cultura e le forme organizzative della società digitale.



CYBERANIMATION CONCETTO



È un termine sviluppato dall'autore spagnolo Mario Viché González, nel suo libro "LA CIBERANIMACIÓN" pubblicato nel 2019, risultato della sua tesi di dottorato.

Per l'autore, la cyberanimation (ciberanimazione in italiano) è una pratica socioculturale di natura pedagogica che mira a migliorare la qualità della vita dei cittadini attraverso la creazione di reti sociali e comunità di solidarietà al fine di garantire la sostenibilità delle comunità umane.

In quanto pratica socio-pedagogica, la cyberanimation, genera la sua azione dalla problematizzazione della realtà sociale. I problemi e le preoccupazioni della vita quotidiana vengono condivisi su Internet e oggettivati attraverso la partecipazione interattiva e la connessione delle reti. Ciò genera nuove azioni che, ottimizzando le potenzialità del cyberspazio, si proiettano nella vita quotidiana degli individui e delle loro collettività.





CYBERANIMATION OVERVIEW

OBIETTIVO

La cyberanimazione è l'aggiornamento e l'adattamento delle pratiche educative di animazione socio-culturale ai nuovi paradigmi generati dalla Società delle Tecnologie e della Conoscenza. Questa nuova prassi di intervento cyberculturale è strutturata a partire da un modello di sviluppo sostenibile. La sostenibilità diventa un obiettivo della convivenza umana, considerata sia come esigenza di sopravvivenza sia come principio di intervento solidale che giustifica la necessità di un'organizzazione sociale e di un lavoro cooperativo.

PRINCIPI

- **Un modello di rete di comunità.** Una comunità virtuale strutturata da molteplici identità culturali, affinità comuni, reti di scambio cooperativo che rendono possibile una prassi sociale coordinata e a breve termine, un nuovo modello di sviluppo sociale comunitario.





- **Un modello di identità individuale e collettiva.** Basato sulla comparsa di nuove identità, che superano le condizioni spazio-temporali per diventare nuovi modelli identitari molto più personalizzati pur essendo condivisi online e strutturati sulla base di affinità, preoccupazioni e interessi comuni.
- **Un modello di sviluppo culturale e dei diritti individuali.** I diritti individuali garantiscono la libertà di azione e di creazione della conoscenza, così come assicurano la libera espressione delle individualità e delle identità locali. I diritti individuali sono fondamentalmente diritti culturali: il diritto a una lingua, il diritto alla libera espressione, il diritto alla libera interazione e associazione, il diritto ai propri modi individuali di vivere e interpretare la realtà. Pertanto, la difesa dei diritti individuali è un modo per promuovere comunità tolleranti, autonome e cooperative.
- **Un modello democratico di partecipazione alla Rete.** Un modello che ricerca il coinvolgimento dei soggetti nei processi e nelle interattività che la Rete promuove. Un coinvolgimento interattivo che è il punto di partenza della partecipazione, principio generatore di un nuovo modello partecipativo che implica contatto, coinvolgimento dialogico, identificazione e decisione individuale e solidale.



CYBERANIMATION

ELEMENTI



- Comunicazione e partecipazione orizzontale come alternativa all'intervento gerarchico (verticale).
- Progetti collaborativi (dal basso verso l'alto) come alternativa ai progetti di intervento pianificato top-down.
- Partecipazione come conseguenza della connettività, della confluenza di identità e preoccupazioni comuni.
- La mediazione come alternativa all'intervento professionale da e per i cittadini.
- La priorità delle idee e delle proposte (contenuti) rispetto alle attività, alle risorse, ai supporti e perfino ai software.
- La convergenza dei media come formula di accesso all'informazione, comunicazione e analisi della realtà sociale.
- Il networking come formula di organizzazione sociale e di partecipazione al dibattito e al processo decisionale.
- L'assenza di principi universali e, di conseguenza, di una comunicazione basata su idee, preoccupazioni, interessi e identità individuali e collettivi.
- Una cultura dell'individualità e della comunità come confluenza degli interessi e dei desideri degli individui, in modo solidale e collaborativo.



CYBERANIMATION

CRITERI E INDICATORI



a) Comunicazione orizzontale e interattiva.

INDICATORI

- Diversità in termini di fonti di informazione.
- Presenza di punti di vista diversi nelle informazioni presentate.
- Possibilità di modifica online da parte degli utenti.

b) Azione collaborativa.

INDICATORI

- Pianificazione di progetti per collaborare.
- Uso pubblico di strumenti collaborativi.



C) Partecipazione e dibattito.

INDICATORI

- Possibilità reali di partecipazione a progetti e dibattiti.
- Esistenza di forum di dibattito e decisionali.

d) Convergenza dei Media e networking.

INDICATORI

- Utilizzo dei linguaggi multimediali.
- Accessibilità da diversi terminali e schermi.
- Accesso ipertestuale alle reti correlate.

e) Promozione del cambiamento e dell'inclusione sociale.

INDICATORI

- Presenza di un discorso comunitario di carattere solidale.
- Presenza di analisi critica nel discorso contestualizzante.
- Presenza di proposte e alternative per l'inclusione e il cambiamento sociale.

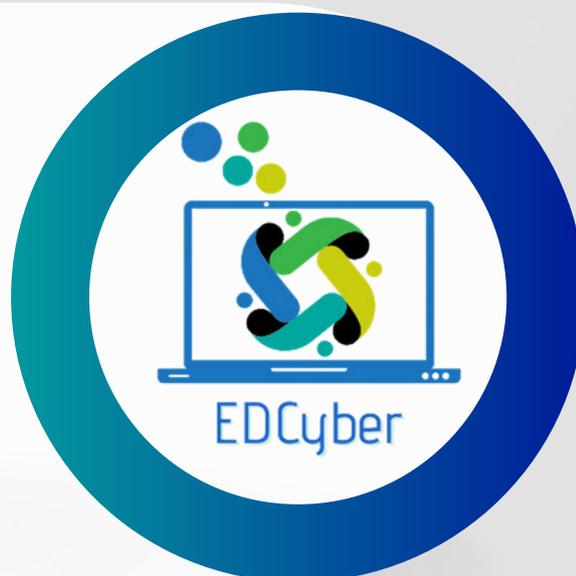
CYBERANIMATION PROCESSO



Dalla prospettiva comunitaria dell'educazione socioculturale, che fonda le dinamiche della cyberanimazione, possiamo parlare di un processo olistico di generazione di identità solidali come concrezione di conoscenze la cui applicazione genera atteggiamenti e pratiche di organizzazione, gestione e consolidamento delle comunità umane. Questo processo attraversa le seguenti fasi:

- a) Accesso ai dati. Accesso alle informazioni globali e locali che influenzano la vita della comunità.
- b) Trattamento delle informazioni. Attraverso il contrasto tra fonti diverse e individuando contraddizioni e stereotipi.
- c) Consapevolezza critica. Ciò avviene attraverso un gruppo di analisi, dialogo, confronto di visioni, rappresentazioni e demistificazione di stereotipi, visualizzazione di discorsi e ricerca di rappresentazioni convergenti e "oggettivabili" della realtà sociale.
- d) Assumere una posizione critica. Si tratta di generare atteggiamenti e posizioni individuali e collettivi in linea con la lettura critica e le rappresentazioni comuni, generate dalla collettività.
- e) Creazione di solidi atteggiamenti individuali e collettivi. Coerenti con la visione critica della realtà generata e fondata su identità solidali frutto e risultato di un autentico processo collettivo di lettura critica della realtà e di generazione di saperi pratici comunitari.

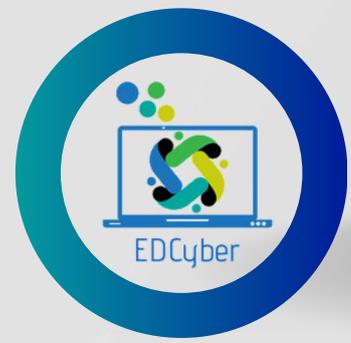
CYBERANIMATION CONTESTI



I contesti della cyberanimazione sono i nostri quartieri, le nostre comunità, associazioni, tribù urbane, comunità locali, istituzioni, gruppi di affinità, movimenti sociali. Si tratta di spazi di comunicazione e interazione che si strutturano sia attraverso territori fisici territorializzati che spazi virtuali deterritorializzati.



Dal punto di vista della cyberanimazione, le strutture del cyberspazio sono organizzate dalla confluenza di identità condivise: preoccupazioni, interessi e rappresentazioni convergenti della realtà sociale, così come la presenza di situazioni sociali, vissute dalla problematizzazione. Identità condivise e situazioni di vita problematizzate sono ciò che generano processi di partecipazione, solidificazione di entità, azione collaborativa e cambiamento di atteggiamenti che danno origine e sostengono le dinamiche socioculturali della cyberanimazione.



Se l'animazione socioculturale ha tradizionalmente utilizzato strutture e programmi come luoghi di incontro tra persone, identità e preoccupazioni, come spazi specifici per l'esperienza di gruppo, per il dialogo, il dibattito, l'analisi dialogica e lo sviluppo di progetti creativi, comunità e cambiamento sociale, nella società digitale appaiono nuovi spazi virtuali che svolgono queste funzioni di incontro, connettività, canalizzazione di interessi, desideri e identità, dibattito sociale e organizzazione comunitaria sia dalla creazione di cybercomunità che attraverso la gestione di azioni faccia a faccia di proiezione collettiva e azione collaborativa.

In questo modo, sia i social network che i forum virtuali e gli spazi web, utilizzando la convergenza dei media e degli schermi, sono diventati strumenti dinamici, moltiplicatori e ottimizzatori delle dinamiche socioculturali dialogiche mentre le piazze pubbliche, i centri culturali alternativi, le strade delle nostre città o lo stesso movimento associativo diventano spazi per la proiezione fisica dell'azione combinati con questi spazi virtuali del cyberspazio.

LA CYBERCOMUNITÀ

Le cybercomunità sono definite come gruppi di utenti di Internet che si incontrano sul web per stabilire in modo cooperativo legami di interattività e raggiungere obiettivi comuni. Anche se la teoria sembra chiara ed evidente, la realtà mostra che il solo fatto di creare una piattaforma virtuale, la moltiplicazione di ambienti, siti web sociali o la comparsa di nuovi software interattivi non implicano direttamente la generazione di processi di comunicazione partecipativa, la creazione di reti sociali o sviluppo socioculturale.

È evidente che, sebbene lo sviluppo di piattaforme e software interattivi sia importante, ci sono una serie di fattori di carattere individuale e comunitario che si presentano come condizioni primarie fondamentali per poter generare processi di partecipazione e sviluppo di cybercomunità.

Tali fattori primari sono, in primo luogo, l'identificazione con un progetto virtuale condiviso, punto di svolta di contatto e generatore di interazione e lavoro cooperativo, in secondo luogo, la comunicazione interattiva come incontro di individualità che consente la crescita reciproca, e, in terzo luogo, la partecipazione come una base per la cooperazione e il raggiungimento di obiettivi condivisi.





IL CYBERANIMATOR



n questo campo di media che configura la società della conoscenza, gli animatori socioculturali svolgono funzioni specifiche legate alla comunicazione individuale e collettiva, con la generazione di reti, la decodificazione della realtà, l'assunzione di una posizione critica e lo sviluppo comunitario.

I cyberanimators potranno facilitare l'azione delle comunità per partecipare al dialogo sociale, generando azioni di trasformazione e di sviluppo sostenibile, solo se saranno capaci di diventare mediatori nei processi di consapevolezza dei cittadini e di partecipazione attiva al dibattito sociale che le nuove tecnologie rendono possibili, rendendo compatibili e articolare interventi interpersonali e comunitari con capacità di auto-organizzazione in Rete, nonché generare processi di cooperazione e solidarietà in Rete, che diventino elementi critici per l'espressione di preoccupazioni, creatività e conoscenza condivisa.





FUNZIONI DEL CYBERANIMATOR



- **Mediatore comunicativo.** La sua azione è volta a facilitare il contatto tra gli utenti dell'ambiente virtuale, la creazione di contenuti in Rete, la paternità condivisa e l'incontro in Rete di preoccupazioni, interessi e affinità personali.
- **Facilitatore di accesso alle reti.** Il suo obiettivo è facilitare l'accesso alle tecnologie, attraverso l'alfabetizzazione multimediale, ma soprattutto lottando per superare il divario digitale, facilitando l'accesso ai terminali digitali e soprattutto riuscendo a proporre risorse tecnologiche e processi semplici che, pur essendo utili ed efficaci, siano tecnologicamente accessibile alla cittadinanza.
- **Promotore di dinamiche comunitarie.** Promuovere l'interattività, intesa come incontro virtuale di soggetti che comunicano le proprie idee, preoccupazioni ed esperienze, promuovendo anche la paternità collettiva, progetti cooperativi e la realizzazione di azioni collettive che contribuiscono allo sviluppo di comunità diverse.
- **Facilitatore di decodificazione e visione critica della realtà virtuale.** Facilitare il dialogo problematizzante della realtà, la dialogicità, lo scambio, l'analisi critica interattiva e il processo decisionale di supporto tra gli utenti di Internet che, da posizioni senza tempo e decontestualizzate, assumono gli impegni di una comunità virtuale nel cyberspazio.

- **Punto d'incontro tra le dinamiche comunicative e il mondo delle tecnologie. L'avvicinamento tra le dinamiche cittadine che si recano in Internet senza averne chiari usi e benefici e alcune tecnologie, che nascono ogni giorno per facilitare l'incontro e il lavoro interattivo.**
- **Promotore dello sviluppo comunitario, della partecipazione elettronica, dell'identità elettronica e della comunicazione elettronica. Fondamentalmente, il cyberanimatore è un agente che promuove lo sviluppo individuale e comunitario. Nelle comunità virtuali, il modello di sviluppo sembra diluirsi nella rete, tuttavia, sono gli interessi collettivi, le preoccupazioni individuali e le identità condivise generate dalle comunità virtuali che saranno oggetto dell'azione degli agenti di sviluppo comunitario. In quest'ottica i cyberanimatori diventano promotori e facilitatori, attraverso il loro impegno comunitario e la loro azione di mediazione, di una nuova democrazia partecipativa su Internet, di identità collettive nel cyberspazio e di un'autentica comunicazione interattiva.**



CYBERANIMATION E CITTADINANZA

La prassi di una cittadinanza digitale attiva è uno degli obiettivi della cyberanimazione. Una cittadinanza basata sulla consapevolezza e sull'identità comunitaria e che si concretizza nella partecipazione, nei flussi di informazione, nell'analisi condivisa della realtà, nel dibattito sociale e nel processo decisionale. Una cittadinanza attiva che si genera dalla creazione di micropoteri presenti in Rete per la gestione di narrazioni di giustizia distributiva, inclusione e solidarietà capaci di generare atteggiamenti e pratiche di alterità e autentico gioco democratico. Le pratiche di cittadinanza digitale sono quelle finalizzate alla creazione di collaborazioni in rete, alla generazione di narrazioni di convivenza e democratizzazione nonché quelle finalizzate alla gestione dei micropoteri e alla partecipazione al dibattito sociale.

LA CYBERANIMATION DALLA TEORIA ALLA PRATICA SEZIONE B



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SOMMARIO



	LA PRASSI DELLA CYBERANIMATION	17
	FASE DIAGNOSTICA	18
	FASE DI DISEGNO	27
	FASE DI IMPLEMENTAZIONE	31
	RINGRAZIAMENTI	38

LA PRASSI DELLA CYBERANIMATION

La cyberanimation, intesa come prassi digitalizzata, esercita un'influenza significativa nella sfera reale, in particolare negli ambiti delle relazioni sociali, dell'organizzazione comunitaria, dello sviluppo socioculturale, dell'inclusione e della sostenibilità, nonché della giustizia distributiva e del benessere soggettivo. Questa pratica implica un'interazione comunicativa digitale che ha il potenziale di generare un impatto tangibile sulle dinamiche del dibattito sociale, incoraggiando la creazione di narrazioni collaborative e il rafforzamento delle reti di convivenza.

Per implementare efficacemente la cyberanimation è fondamentale effettuare l'analisi, la valutazione e la delimitazione dei contesti nella loro dimensione reale. Ciò implica comprendere le esigenze specifiche di ciascun contesto per sviluppare un processo di formazione adeguato che culmini nella creazione di comunità informatiche efficaci e impegnate.

In questo senso, il progetto EDCyber ha intrapreso un lavoro esaustivo volto a:

- Identificare i bisogni specifici e le sfide delle comunità in vari contesti nazionali.
- Sviluppare strategie di intervento culturalmente sensibili e tecnologicamente appropriate. Valutare l'impatto delle pratiche di cyberanimation sulla coesione sociale e sull'empowerment della comunità.
- Creare strumenti e risorse che facilitino la partecipazione attiva e la collaborazione online.
- Promuovere l'equità e l'inclusione nell'accesso alle tecnologie digitali.

Il processo seguito da EDCyber per raggiungere questi obiettivi ha incluso:

Fase diagnostica

Conoscenza approfondita dei contesti e dei bisogni attraverso sondaggi, interviste e analisi dei dati.

Fase di disegno

Creazione di una metodologia basata sui risultati e sulla diagnosi, volta a rafforzare le capacità digitali e di cittadinanza attiva nei giovani.

Fase di implementazione

Esecuzione della metodologia appresa con la creazione di cybercomunità in ciascun paese partecipante secondo un approccio partecipativo e collaborativo.

FASE DIAGNOSTICA



RICERCA

La ricerca effettuata è stata di tipo qualitativo e ha utilizzato interviste guidate semi-strutturate, suddivise in due blocchi di 10 domande aperte, applicate a 3 diversi focus group come modalità di raccolta delle informazioni. Ciascun paese partecipante ha organizzato i seguenti focus group:

- Focus group 1: 10 studenti dai 18 ai 25 anni, appartenenti alla stessa regione territoriale e contesto sociale simile.
- Focus group 2: 10 operatori giovanili dai 25 ai 35 anni, coinvolti in attività professionali legate ai temi del progetto. Questo gruppo ha partecipato all'intero sviluppo del progetto ed è stato il beneficiario del programma di formazione.
- Focus group 3: 10 stakeholder coinvolti nel processo di partecipazione democratica (ONG, autorità, attività politiche, ecc.)

Raccolta dati e parametri relativi

I partner del consorzio hanno condotto le interviste attraverso l'organizzazione di focus group seguendo le indicazioni contenute nelle corrispondenti linee guida.

Prima di condurre le interviste è stato compilato un format con i dati generali dei partecipanti (nome, età, sesso, ecc.). I partecipanti sono stati informati che la sessione sarebbe stata registrata ai fini della raccolta dei dati, nel rispetto dei diritti di riservatezza e protezione dei dati, quindi le registrazioni saranno solo per uso interno di ciascuna organizzazione e in nessun caso potranno essere condivise o pubblicate.

Le sessioni sono state guidate dai responsabili di ciascuna organizzazione, che hanno svolto il ruolo di facilitatori dell'incontro ma in nessun caso hanno influenzato, guidato o condizionato le risposte dei partecipanti.

Interpretazione dei dati

I partner hanno effettuato un'analisi e interpretazione qualitativa delle risposte ottenute durante le interviste per ciascun focus group, estraendo dalle registrazioni le informazioni più rilevanti ai fini dell'indagine. Dopo aver svolto questo compito, i partner hanno preparato i corrispondenti rapporti nazionali sulla base di un modello prestabilito, comprendente una sintesi dei risultati ottenuti, supportata da citazioni testuali dei partecipanti, prove fotografiche della sessione e una serie di conclusioni, osservazioni e raccomandazioni sugli argomenti affrontati.

Risultati della ricerca

I risultati dell'indagine sono stati i seguenti:

I. Identificazione dei bisogni, delle aree di opportunità e delle sfide comuni in ciascun paese legate alla partecipazione e al coinvolgimento dei giovani nella cittadinanza attiva e nel processo decisionale e delle competenze mancanti soggette a sviluppo durante il programma di formazione del progetto.

II. Individuazione delle capacità e competenze mancanti nei giovani per gestire in modo critico, analitico e responsabile le nuove tecnologie e utilizzarle come mezzo di empowerment, autonomia e sviluppo individuale o collettivo, soggette a sviluppo durante il programma di formazione del progetto.



Principali risultati della ricerca

Focus group 1 - Studenti dai 18 ai 25 anni

Il focus group 1 era composto da 60 giovani studenti delle scuole superiori, universitari e magistrali tra i 17 ei 25 anni provenienti da tutti i paesi partner. Ciascun partner ha condotto il focus group nel proprio contesto e linguaggio. Gli studenti sono stati intervistati dai membri dello staff delle organizzazioni in sessioni in presenza e online e sono stati selezionati in base al proprio processo interno. I principali canali di contatto e comunicazione con i giovani sono stati le scuole superiori, le università e le organizzazioni giovanili locali di ciascun Paese.

Il rapporto rivisto sui principali risultati della ricerca in relazione ai processi di cittadinanza attiva nei giovani è stato strutturato come segue:

- **Introduzione:** la ricerca ha affrontato la partecipazione dei giovani alle attività della comunità, evidenziando il loro coinvolgimento in diversi ambiti dell'azione sociale. Sono stati intervistati partecipanti provenienti da vari paesi, che hanno condiviso le loro esperienze e percezioni sul loro ruolo nella società.
- **Impegno nella comunità:** una percentuale significativa dei giovani intervistati è stata attivamente coinvolta nella propria comunità attraverso organizzazioni no-profit o come parte dei loro impegni accademici. Tra gli ambiti di interesse prioritari figurano la tutela dell'ambiente e degli animali, la lotta alla violenza, la difesa dei diritti umani e la rigenerazione urbana.
- **Percezione di comunità:** è rilevante notare che molti giovani associano il concetto di comunità al proprio ambiente accademico e alle strutture studentesche. Questi ultimi sono stati formati con lo scopo di rappresentare gli studenti nei processi decisionali all'interno delle istituzioni educative.

- **Autoiniziativa e partecipazione:** un risultato degno di nota è stato che la maggior parte dei giovani non si è impegnata in organizzazioni, club o gruppi per affrontare i problemi della comunità di propria iniziativa. Coloro che hanno partecipato attivamente ad attività con finalità comunitarie generalmente non lo hanno fatto in risposta a esigenze accademiche o nel quadro di iniziative attuate dalle proprie istituzioni educative in collaborazione con gli attori locali.
- **Conoscenza e fiducia:** gli intervistati hanno indicato che, se non fosse per le informazioni ricevute nei loro contesti accademici, mancherebbero di conoscenza del lavoro di altri enti. Ciò è dovuto alla mancanza di diffusione delle iniziative e di orientamenti adeguati. In particolare, i partecipanti hanno espresso sfiducia nei confronti delle ONG, percependo una mancanza di trasparenza ed efficacia nelle loro operazioni.



Questo rapporto riflette la diversità dei modi in cui i giovani si impegnano nella cittadinanza attiva e sottolinea l'importanza di una comunicazione efficace e trasparente da parte delle organizzazioni per incoraggiare una maggiore partecipazione della comunità.

Relativamente all'utilizzo degli spazi digitali da parte dei giovani, i principali risultati della ricerca sono stati i seguenti:

- **Introduzione:** dopo un'analisi dettagliata delle risposte dei partecipanti nei diversi paesi, è emerso che i giovani avevano una notevole familiarità con lo spazio digitale. I ragazzi si sono mostrati entusiasti e convinti delle possibilità che l'ambiente online offre per risolvere problemi, ricercare informazioni diverse, tessere rapporti interpersonali e migliorare le competenze professionali.
- **Partecipazione digitale e sociale:** è stato osservato un basso livello di coinvolgimento nelle questioni sociali digitali, attribuibile all'assenza di spazi virtuali adeguati o alla mancanza di conoscenze su come parteciparvi attivamente. Nonostante la loro competenza nella gestione dello spazio virtuale, il coinvolgimento dei giovani nelle questioni sociali attraverso questo mezzo è stato limitato. È diventata evidente la necessità di promuovere una partecipazione più attiva ai problemi sociali dalla sfera digitale, al fine di generare un impatto positivo sulla realtà tangibile dei giovani.
- **Attività negli spazi virtuali:** le attività predominanti tra i giovani nella sfera virtuale si sono concentrate sull'utilizzo dei social network come Instagram, TikTok e Facebook. Questi media venivano utilizzati per consumare e pubblicare contenuti, rimanere informati e socializzare. Inoltre, sono state ampiamente utilizzate piattaforme di streaming e distribuzione di contenuti audiovisivi come YouTube, Spotify, Netflix e Amazon Prime. Le applicazioni di messaggistica istantanea, come WhatsApp, erano parte integrante della comunicazione quotidiana dei giovani.
- **Sfide online:** durante le sessioni sono stati evidenziati i rischi che i giovani affrontano nello spazio digitale, come la proliferazione di notizie false, la diffusione di messaggi di odio e il cyberbullismo, questi sono alcuni dei problemi più citati dai partecipanti

Focus group 2 - Youth Workers dai 25 ai 35 anni, coinvolti in attività professionali legate ai temi del progetto

Il focus group 2 era composto da 60 operatori giovanili provenienti da tutti i paesi partner. Ciascun partner ha condotto il focus group nel proprio contesto e nella propria lingua. Gli operatori giovanili sono stati selezionati in base al loro coinvolgimento con i gruppi giovanili nella loro occupazione principale. Insegnanti, assistenti sociali, responsabili giovanili e altri professionisti sono stati contattati per partecipare alle sessioni.

Il report concentrato sui risultati della ricerca, incentrato sui processi di cittadinanza e sulla partecipazione degli animatori giovanili, è stato presentato come segue:

- **Introduzione:** la ricerca ha rivelato aspetti cruciali sulla partecipazione democratica e l'impegno civico degli operatori giovanili, nonché sulla loro interazione con gli spazi virtuali. Maggiore impegno e dedizione è stato osservato quando hanno agito nell'ambito delle organizzazioni no-profit con cui collaboravano abitualmente.
- **Impegno civico degli operatori giovanili:** gli operatori giovanili hanno mostrato un'elevata sensibilità verso i problemi delle loro comunità, sforzandosi di organizzare eventi, iniziative e azioni per affrontare questi problemi. Hanno espresso preoccupazione per il rapporto con i leader politici e una generale sfiducia nei confronti della sfera politica.
- **Costruzione della coesione della comunità:** gli operatori giovanili hanno percepito che il loro lavoro professionale ha contribuito a rafforzare la coesione della comunità. Questo aspetto meritava di essere evidenziato e approfondito. C'era anche la tendenza a impegnarsi in attività non professionali, come firmare petizioni, unirsi a proteste o impegnarsi nell'attivismo, soprattutto nelle aree in cui si percepiva la necessità di combattere l'ingiustizia.

Il rapporto sui principali risultati della ricerca, relativi all'uso degli spazi digitali da parte degli animatori giovanili, è stato presentato come segue:

- **Utilizzo degli spazi virtuali:** gli Operatori Giovanili si identificano come utenti attivi e consapevoli dei social network e di altri spazi virtuali. Hanno utilizzato questi media costantemente, senza distinguere tra momenti professionali e personali. I social network hanno rappresentato un canale essenziale per la loro partecipazione alle “comunità” sia professionali che personali.
- **Interazione sociale online:** i social network vengono utilizzati per condividere informazioni, esperienze personali e promuovere attività locali ed eventi sociali. La maggior parte delle attività sociali sono legate ad iniziative e sviluppate all'interno delle organizzazioni no-profit in cui hanno operato.
- **Sfide negli spazi virtuali:** è stata segnalata un'elevata incidenza di molestie e violenza online, che ha rappresentato una sfida significativa per gli operatori giovanili nel facilitare discussioni e commenti sui social media. Una questione di particolare preoccupazione è stata la violenza negli spazi virtuali e il suo impatto psicologico, in particolare sui giovani.



Questo rapporto riflette l'importanza del lavoro degli animatori giovanili nel promuovere la cittadinanza attiva e affronta le sfide che devono affrontare negli spazi virtuali, sottolineando la necessità di strategie efficaci per combattere la violenza online e promuovere la coesione sociale

Focus group 3 - Stakeholder coinvolti nel processo di partecipazione democratica (ONG, autorità, attività politiche, ecc.)

Il focus group n. 3 era composto da 60 stakeholder provenienti da tutti i paesi partner. Ciascun partner ha condotto il focus group nel proprio contesto e linguaggio. Le parti interessate sono state intervistate dai membri del personale delle organizzazioni in sessioni in presenza e online e sono state selezionate in base al proprio processo interno. I principali canali di contatto e comunicazione con le parti interessate sono state le istituzioni, le organizzazioni giovanili, i policy maker, ecc.

- **Introduzione:** la partecipazione degli stakeholder al focus group è stata intensa e ricca di contributi. È stato evidenziato che sia la partecipazione democratica che l'impegno civico, così come l'interazione negli spazi virtuali, sono focalizzati sul benessere dei giovani, che rappresenta l'obiettivo principale delle organizzazioni coinvolte.
- **Partecipazione dei giovani alla cittadinanza attiva:** è emerso che solo una piccola percentuale di giovani ha mostrato interesse per la cittadinanza attiva, per una serie di ragioni personali e comunitarie. Una delle sfide più significative è stata la scarsità di media e spazi pubblici a disposizione dei giovani per impegnarsi nei processi decisionali. È stata evidenziata l'importanza di adottare un approccio olistico che coinvolga tutti gli attori della comunità, dato che i policy maker hanno mostrato scarsa sensibilità verso questo tema.
- **Ostacoli alla partecipazione dei giovani:** i giovani hanno dovuto affrontare ostacoli significativi alla partecipazione alla cittadinanza attiva, tra cui la mancanza di informazioni, fiducia, tempo, risorse e rappresentanza, nonché barriere linguistiche e disinteresse. Per superare queste barriere, è stata identificata la necessità di fornire ai giovani maggiori informazioni, strumenti, risorse e una più ampia rappresentanza e inclusione nelle autorità esistenti e nei processi decisionali.
- **Cooperazione tra attori locali:** è stata individuata l'assenza di cooperazione tra diversi attori locali, come ONG, istituzioni, amministrazioni e altri, per creare una rete che promuova e faciliti i processi di cittadinanza attiva. Questa mancanza di collaborazione ha impedito la creazione di una rete efficace per promuovere e facilitare questi processi.

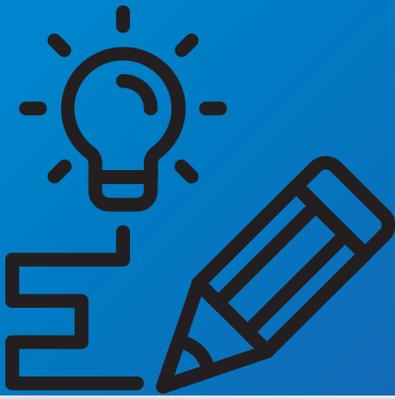
Il rapporto sui risultati della ricerca, che affronta il ruolo delle parti interessate e il loro punto di vista sugli spazi virtuali, è stato presentato come segue:

- **Introduzione:** nell'analisi dei risultati del focus group è stato evidenziato il ruolo significativo dei social network nella vita quotidiana dei giovani coinvolti nelle attività di diverse organizzazioni. L'accento è stato posto sulle notevoli capacità e potenzialità dei giovani nella gestione degli strumenti digitali e dei social media, e su come questo potenziale spesso rimanga non sfruttato e sottoutilizzato.
- **I social network come strumenti di empowerment:** i social network sono stati riconosciuti come gli strumenti più efficaci a disposizione dei giovani per promuovere la cittadinanza attiva negli spazi virtuali. Queste piattaforme offrono spazi aperti che consentono la discussione e l'espressione di opinioni personali, facilitando così un ambiente favorevole al dibattito e alla partecipazione civica.
- **Sfide e tutela nell'ambiente virtuale:** un aspetto critico individuato è stata la necessità di facilitare un dibattito costruttivo tra i giovani, tutelandoli al tempo stesso dai rischi inerenti agli spazi virtuali. Ciò ha incluso l'attuazione di misure per salvaguardare il loro benessere online e promuovere un uso responsabile e sicuro di queste piattaforme.



Questo report riflette le sfide e le opportunità nella promozione della cittadinanza attiva tra i giovani e sottolinea la necessità di un approccio collaborativo tra tutti gli attori della comunità per superare gli ostacoli esistenti e promuovere una partecipazione significativa ed efficace.

FASE DI DISEGNO



SVILUPPO DELLA FORMAZIONE

Sulla base dei risultati della fase diagnostica, in collaborazione con tutti i partner del progetto, è stato definito un programma di formazione completo che ha affrontato gli aspetti chiave identificati. La formazione del Progetto EDCyber si compone di 2 fasi principali:

- Formazione dei formatori
- Formazione degli youth workers (operatori giovanili)

Formazione per i formatori

La formazione dei formatori si è svolta presso il Centro Giovanile Asterix a San Giovanni a Teduccio, Napoli, Italia, dal 14 al 16 giugno 2016. Questo incontro ha riunito personale e formatori dei 6 membri del Consorzio. L'obiettivo principale era quello di abilitare i formatori nella metodologia della cyberanimazione, nonché nell'applicazione pratica dei metodi educativi e nella creazione di una cybercomunità.

Durante le tre giornate di lavoro sono stati affrontati temi legati alla formazione degli operatori giovanili e al corso E-Learning. Una sessione specifica è stata dedicata alla metodologia per la progettazione e lo sviluppo dei percorsi formativi, compresa la pianificazione del calendario delle lezioni e le caratteristiche specifiche delle attività asincrone e sincrone. Questo focus ha permesso ai formatori di acquisire competenze essenziali per selezionare, guidare e responsabilizzare gli operatori giovanili che hanno partecipato alla fase successiva del progetto.



Formazione degli Youth Workers (operatori giovanili)



La formazione degli animatori giovanili è stata progettata sulla base dei risultati della ricerca e della “formazione dei formatori”. Il programma di formazione è stato progettato con lo scopo di fornire agli operatori giovanili le competenze essenziali per funzionare come *cyberanimators*. Inoltre, si è cercato che gli animatori giovanili avessero le competenze necessarie per trasmettere la metodologia della cyberanimation ai giovani, applicandola efficacemente nelle iniziative locali, per promuovere la loro partecipazione come cittadini attivi.

La formazione si è svolta nell'arco di 3 settimane e si è basata su attività online di 5 giorni, con la partecipazione di 32 operatori giovanili dei 6 paesi partner del progetto (Italia, Spagna, Grecia, Romania, Belgio e Danimarca). La formazione si è basata su un programma settimanale in cui i partecipanti hanno partecipato ad attività asincrone e sincrone. Ciascun partner del consorzio era responsabile dello sviluppo di materiali e attività relativi a un argomento specifico come segue:

- Modulo 1: Active citizenship (Cittadinanza Attiva)
- Modulo 2: Community building (Creazione di comunità)
- Modulo 3: Digital media literacy (Alfabetizzazione mediatica digitale)
- Modulo 4: Soft skills in the digital environment (Competenze soft nell'ambiente digitale)
- Modulo 5: Communication, mediation and facilitation (Comunicazione, mediazione e facilitazione)
- Modulo 6: Practical approach of the cyberanimation (Pratico approccio della cyberanimation)



Module 1: Active citizenship

Lo scopo principale del modulo sulla cittadinanza attiva è quello di fornire agli operatori giovanili abilità e competenze teoriche e pratiche sui diversi modi in cui i cittadini, in particolare i giovani, possono creare spazio per il dibattito ed essere coinvolti nel processo vivo della comunità. costruzione e coinvolgimento nel processo decisionale locale.

Module 2: Community building

L'obiettivo principale di questo modulo è lo sviluppo di competenze per costruire comunità giovanili attraverso i social network e le piattaforme online per promuovere la partecipazione, la collaborazione tra i giovani e incoraggiare la creazione di iniziative comuni. Per raggiungere questo obiettivo vengono promosse una serie di attività per motivare la partecipazione e la connessione tra i giovani.

Module 3: Digital media literacy

Questo modulo mira a fornire agli operatori giovanili competenze critiche per valutare i contenuti che vedono nei social media e in Internet. Analizza i principali concetti correlati all'alfabetizzazione mediatica digitale come notizie false, notizie distorte, notizie fattuali, camere di eco, bolle di filtro, stereotipi ecc. Il modulo fornisce linee guida specifiche che aiuterebbero gli operatori giovanili a fare la differenza tra affidabilità e informazioni fuorvianti.

Module 4: Soft skills in the digital environment

Il modulo mira a formare operatori giovanili con competenze trasversali cruciali per il successo della gestione delle comunità online, sfruttando il loro potenziale e superando le loro sfide. Cerca di consentire ai giovani di comprendere e padroneggiare le abilità interpersonali più importanti per renderle applicabili in contesti digitali. Per fare ciò verranno forniti suggerimenti utili, checklist, strumenti ed esempi esplicativi.

Module 5: Communication, mediation and facilitation

Questo modulo mira ad approfondire l'evoluzione, l'impatto e le strategie della comunicazione digitale, affrontando i vantaggi, le sfide, i principi di comunicazione efficace, le tecniche di mediazione e di narrazione del panorama digitale. I partecipanti apprendono competenze per affrontare i conflitti, promuovere l'inclusione e coinvolgere le parti interessate nel regno digitale.

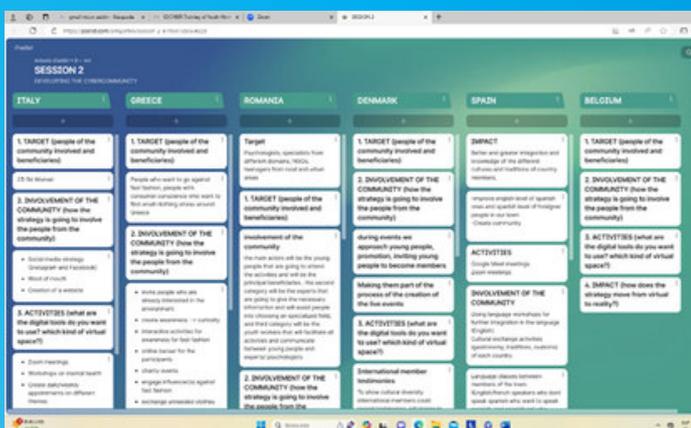
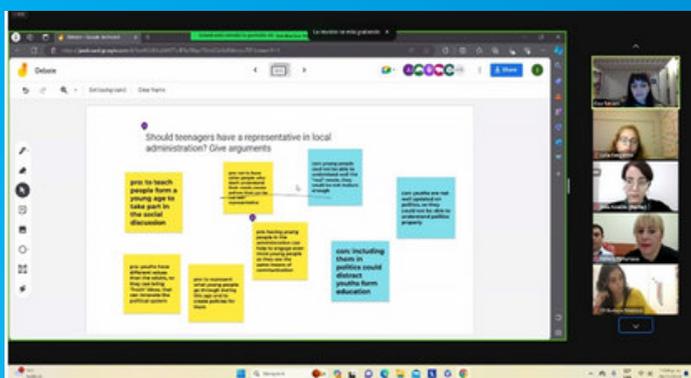
Module 6: Practical approach of the cyberanimation

L'obiettivo del modulo è fornire agli operatori giovanili abilità e competenze sulla cyberanimazione e essere riconosciuti come "cyberanimators". Il modulo si propone di esplorare le diverse modalità della "prassi" dell'approccio della cyberanimation, per consentire ai partecipanti di applicare praticamente le conoscenze acquisite.

Formazione asincronica (e-learning)

Gli animatori giovanili partecipanti hanno avuto accesso a diversi materiali teorici e pratici relativi a ciascun argomento, tra cui:

- Panoramica del modulo
- Documento di ricerca sugli argomenti
- Presentazione PowerPoint (Con i punti chiave della ricerca, comprese le immagini)
- Strumenti didattici (mappe concettuali, infografiche, video, articoli, ecc.)
- Strumenti di valutazione (Test, attività di valutazione, ecc.)
- Attività interattive (Forum, giochi, concorsi online, ecc.)
- Migliori pratiche (già eseguite per la ricerca)



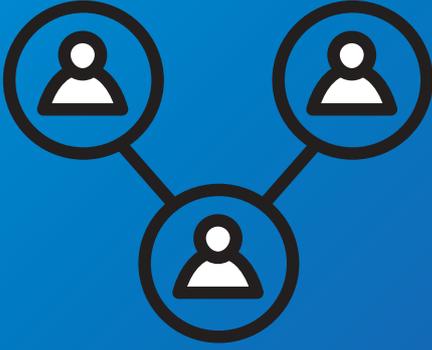
Formazione sincronica (live webinars)

Ciascun partner è stato responsabile dell'organizzazione di 1 sessione pratica dal vivo (totale 6 webinar dal vivo) sui contenuti del modulo assegnato. Le sessioni si sono svolte su Zoom con una durata di 2 ore. Le sessioni sono state registrate e caricate sulla piattaforma e-learning. Ad ogni sessione hanno partecipato almeno 5 animatori giovanili di ciascun paese. Questi seminari sono stati strutturati in conferenze, attività interattive, esercitazioni e hanno affrontato sia la parte teorica che quella pratica.

La metodologia adottata è stata progettata per fornire agli operatori giovanili competenze teoriche e pratiche sui 6 temi centrali del progetto e raggiungere l'obiettivo finale di guidare il processo di creazione e gestione di una comunità informatica, coinvolgendo giovani, parti interessate e altri attori. nei processi di cittadinanza attiva a livello locale.



FASE DI IMPLEMENTAZIONE



Scambi Giovanili Virtuali (Virtual Youth Exchanges)

A ogni Scambio Virtuale Giovanile hanno partecipato 4 giovani e 2 leader giovanili per ciascuna organizzazione partner, per un totale di 36 partecipanti per ogni scambio giovanile e 108 partecipanti in totale. I giovani sono stati selezionati dagli Youth Workers attraverso un bando aperto, e hanno partecipato alle sessioni di formazione precedenti allo scambio. Gli argomenti discussi durante questi incontri includevano:

Giovani e dialogo costruttivo

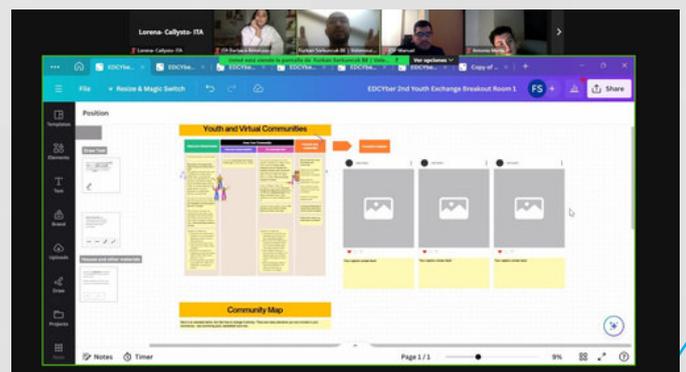
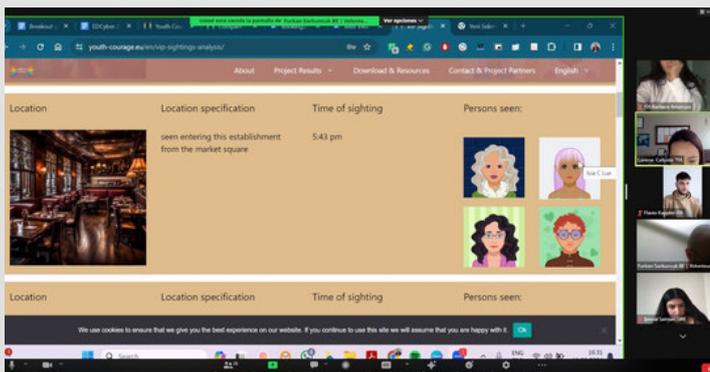
- Promuovere una comunicazione efficace e la risoluzione dei conflitti
- Progettazione di comunità cibernetiche

Giovani e comunità virtuali

- Esplorare il potenziale dei social media e delle piattaforme digitali per la connessione e l'attivismo giovanile
- Sviluppo di una cybercomunità

Giovani e cittadinanza digitale

- Promuovere l'uso responsabile e creativo della tecnologia e di Internet per responsabilizzare i giovani come cittadini attivi
- Presentazione delle cybercomunità



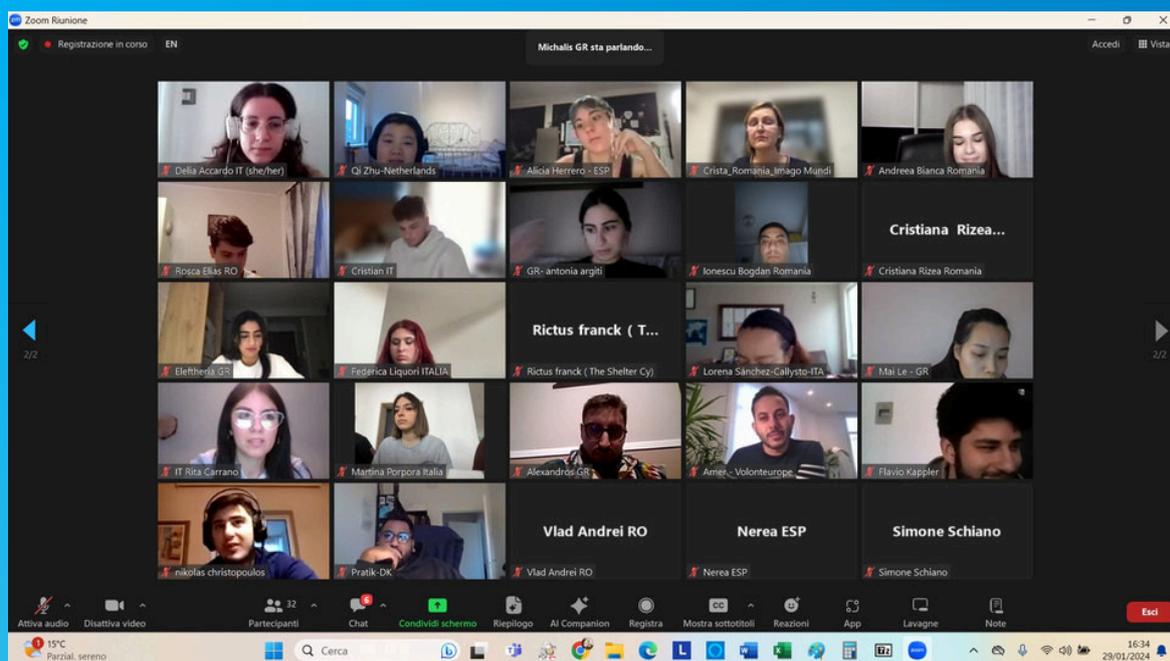


L'esperienza degli scambi giovanili virtuali

Gli scambi giovanili virtuali hanno rappresentato un'opportunità unica per gli operatori giovanili di applicare praticamente le competenze acquisite nel programma di formazione. Attraverso questi scambi, è stata promossa l'applicazione dei principi della cyberanimation attraverso un processo in cui gli operatori giovanili, in collaborazione con i giovani, hanno creato e gestito comunità virtuali, collegando partecipanti provenienti da vari paesi coinvolti nel progetto.

Durante i tre Virtual Youth Exchanges gli operatori giovanili hanno avuto l'opportunità di agire come cyberanimators, guidando e gestendo queste comunità, cosa che ha permesso loro di mettere in pratica le proprie competenze in un ambiente reale e dinamico. Questi scambi sono stati istituiti come spazi per il brainstorming, il dibattito e lo sviluppo di iniziative.

I partecipanti hanno potuto scambiare prospettive, incontrare persone provenienti da paesi e culture diverse e ampliare la propria visione del mondo. Questo scambio di idee ha promosso la solidarietà e l'empatia, consentendo ai giovani di sfidare i conflitti e proporre soluzioni innovative. I giovani sono diventati promotori attivi di idee e progetti, che sono stati comunicati alle loro organizzazioni di origine per la successiva progettazione, sviluppo e implementazione nelle comunità locali.



Socio-Influencer Hubs (Cybercomunità)



Dopo l'esperienza degli Scmabi Giovanili Virtuali, gli Operatori Giovanili che hanno partecipato come animatori informatici si sono assunti la responsabilità di coordinare il processo di creazione delle comunità informatiche locali in ciascun Paese in modo pratico ed efficace. Questo compito è stato svolto in collaborazione con i giovani e sulla base delle idee sviluppate in precedenza. Di conseguenza, in ciascun Paese sono stati sviluppati contenuti sociali di alto valore per i social network.

I giovani sono diventati "influencer etici", facendo propri i valori della socio-animazione e promuovendo sui social network principi e azioni mirate alla partecipazione giovanile come agenti di cambiamento e cittadini attivi.

Temi rilevanti per i giovani, come la solidarietà europea, la creazione di valori etici su Internet, il rispetto della diversità, lo sviluppo della personalità, l'uso corretto di Internet, la lotta contro la criminalità informatica, il cyberbullismo e il razzismo, nonché la promozione della salute mentale, sono stati affrontati nelle diverse campagne di sensibilizzazione. Queste iniziative miravano a promuovere un ambiente digitale più sicuro e a consentire ai giovani di essere leader nella costruzione di una società più inclusiva e rispettosa.



**Scopri le iniziative
sviluppate sulla nostra
pagina ufficiale EDCyber**

**[https://edcyber.eu/index.
php/project-results/](https://edcyber.eu/index.php/project-results/)**

Partecipazione giovanile nella creazione delle Cybercommunities



La partecipazione si è basata su rappresentazioni della realtà realizzate e consolidate attraverso un'analisi critica della vita quotidiana. La partecipazione si è concretizzata in azioni quali:

- Contribuire con idee, opinioni, sentimenti e preoccupazioni individuali alla comunità sociale. Partecipare al dibattito sociale in modo attivo, critico e dialogico.
- Partecipare al processo decisionale in modo libero, autonomo e creativo come conseguenza del dibattito e dell'analisi critica della realtà.
- Assumersi responsabilmente i rischi di ciascuna delle decisioni adottate collaborativamente.
- Monitorare le decisioni collettive, attuarne le conseguenze, adottate, assumere accordi e identificarsi con essi, anche nel caso di averli difesi nel processo decisionale

Dal punto di vista della partecipazione, le cybercommunity si sono strutturate su:

- Uno spazio di comunicazione in grado di stabilire il contatto necessario per generare processi partecipativi.
- La possibilità di condividere liberamente dati e file multimediali in rete.
- La possibilità di diventare visibili su Internet.
- La possibilità di partecipare a dibattiti e forum decisionali.
- La capacità di creare progetti collaborativi.



I Workshop locali

Dopo ogni scambio giovanile virtuale, i giovani partecipanti, in collaborazione con gli animatori giovanili, hanno organizzato e gestito un workshop di tre giorni. Durante questi Laboratori Locali, i ragazzi hanno presentato le proposte pensate a livello virtuale per valutarne l'impatto sulla realtà.

I laboratori locali sono serviti come punto di incontro tra gli attori del progetto (organizzazione, operatori giovanili e giovani) e altri attori e parti interessate della comunità. Le attività locali, passate dal "virtuale" al "reale", sono state implementate attraverso una metodologia attiva, flessibile e costruttiva. In queste attività, i partecipanti sono stati coinvolti in modo significativo in compiti volti ad aumentare la loro motivazione intrinseca e positiva e consolidare diverse competenze grazie all'interazione aperta e alla collaborazione con gli altri partecipanti e formatori.





I laboratori hanno avuto un approccio pratico, in cui i partecipanti, provenienti da diverse aree dello stesso contesto, sono stati organizzati in gruppi per lavorare insieme per sviluppare un progetto comune a beneficio della comunità. I workshop si basavano su processi attivi e partecipativi di formulazione di strategie congiunte, il cui obiettivo era aumentare lo spirito di cittadinanza attiva, iniziativa e creatività, e consolidare la capacità di tradurre le idee in azioni partecipando attivamente alla formulazione delle politiche e al processo decisionale.

I workshop locali hanno previsto la partecipazione di relatori di alto livello, attori della comunità ed esperti in materia di processi decisionali, ambiente digitale e cittadinanza democratica.

Le attività si sono concentrate su:

- Il contatto diretto dei partecipanti con il contesto locale (autorità locali, membri della comunità, giovani, organizzazioni, ecc.)
- L'applicazione pratica della metodologia Cyberanimation
- Lo scambio di buone pratiche
- Creare, migliorare e implementare il dialogo con i policy maker locali e nazionali
- Diffusione dei risultati a medio termine delle attività del Progetto.



I risultati dei Local Workshops



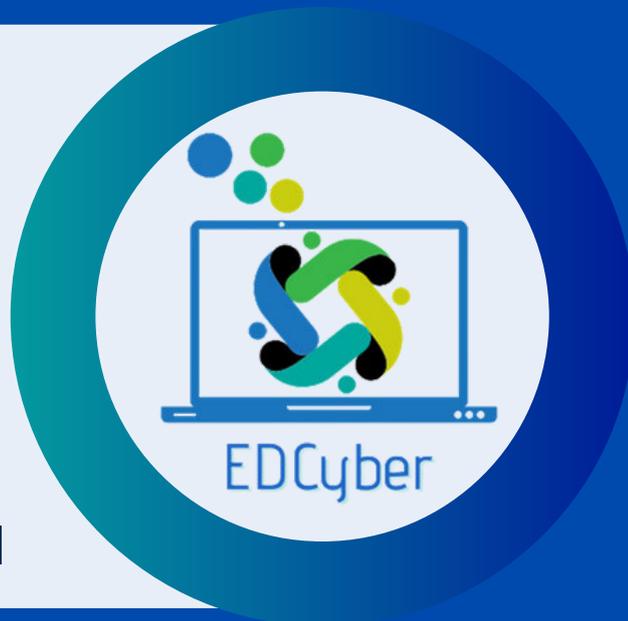
I workshop hanno svolto un ruolo fondamentale nel promuovere la cittadinanza attiva tra i membri delle comunità locali in ciascun paese partecipante. Temi come la salute mentale, la consapevolezza ambientale, l'attivismo e il networking comunitario sono stati affrontati con grande interesse e partecipazione da parte dei partecipanti. L'aumento della consapevolezza locale e l'esplorazione dei metodi di coinvolgimento sono stati risultati particolarmente notevoli di questi workshop.

La combinazione di apprendimento interattivo e pratico dei workshop si è rivelata efficace, consentendo ai partecipanti di diventare agenti di cambiamento e assumere un ruolo attivo nello sviluppo di azioni concrete a beneficio della comunità. Il successo del networking che ha avuto luogo durante questi workshop non solo ha favorito nuove connessioni tra giovani e rappresentanti locali, ma ha anche gettato le basi per future collaborazioni. Ciò è fondamentale nella costruzione di un ecosistema comunitario coeso in cui le varie parti interessate possono lavorare insieme verso obiettivi comuni.

Inoltre, i workshop sono serviti come piattaforma efficace per promuovere le attività delle organizzazioni partner. Ciò ha portato a un maggiore impegno e sostegno per i loro progetti, amplificando così il loro impatto all'interno della comunità. La generazione di raccomandazioni praticabili relative alla formulazione della politica sociale è una testimonianza del ruolo dei workshop nel coltivare una fascia demografica giovanile attiva e politicamente consapevole.

Il feedback dei workshop è stato estremamente positivo, con i partecipanti che hanno apprezzato l'equilibrio tra apprendimento e applicazione pratica. Ciò dimostra che quando i giovani sono dotati degli strumenti e delle conoscenze giuste, sono pronti a fare un passo avanti a favore dei loro contesti locali. La partecipazione attiva di questi giovani sostenitori esemplifica come le comunità responsabilizzate possano contribuire alla realizzazione di politiche sociali significative.

In conclusione, i workshop hanno avuto un successo clamoroso, producendo ottimi risultati, soprattutto nel campo del dialogo costruttivo. Hanno fornito un'esperienza preziosa ed educativa per tutti i partecipanti, promuovendo la comprensione, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in modo efficiente e rispettoso. I workshop hanno dimostrato l'impatto positivo che la promozione del dialogo costruttivo può avere in vari contesti. Andando avanti, sarebbe utile continuare questi workshop, espandendoli per raggiungere un pubblico più vasto e affrontando una gamma più ampia di argomenti per promuovere ulteriormente la cittadinanza attiva e lo sviluppo della comunità.



RINGRAZIAMENTI

Desideriamo esprimere la nostra più profonda gratitudine a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di questo manuale. Questo progetto è stato uno sforzo collaborativo e siamo profondamente grati per la dedizione e la competenza di tutti coloro che sono coinvolti.

In primo luogo, vorremmo riconoscere il prezioso contributo delle nostre organizzazioni partner nel progetto EDCyber: Callysto (Italia), Action Synergy (Grecia), Municipalità di Almoradí (Spagna), Crossing Borders (Danimarca), Imago Mundi (Romania) e Volonteurope (Belgio). Il vostro impegno e la vostra collaborazione sono stati fondamentali per portare a compimento questo progetto.

Rivolgiamo un ringraziamento speciale agli operatori giovanili che hanno partecipato al programma di formazione. La vostra trasformazione in leader giovanili che hanno guidato i processi di cittadinanza attiva tra i giovani è stata davvero stimolante. La tua dedizione e leadership hanno avuto un impatto significativo sulla vita dei giovani con cui hai lavorato.

Desideriamo anche esprimere la nostra gratitudine ai giovani partecipanti allo scambio di giovani e alle attività locali. Il vostro entusiasmo, creatività e impegno sono stati al centro di questo progetto. La tua partecipazione attiva non solo ha arricchito questo manuale, ma ha anche contribuito alla vivacità e al successo delle nostre iniziative comunitarie.

Desideriamo inoltre citare la principale fonte di informazioni per questo manuale, @CIBERANIMACIÓN di Mario Viché González (2013). Il tuo lavoro ci ha fornito una solida base su cui abbiamo costruito questa risorsa.

In conclusione, siamo profondamente grati a tutti coloro che hanno contribuito a questo progetto. Il tuo duro lavoro, la tua dedizione e la tua passione hanno reso questo manuale una risorsa preziosa per la nostra comunità. Grazie per il vostro impegno nel promuovere la cittadinanza attiva e l'emancipazione dei giovani. I vostri contributi stanno facendo la differenza e per questo vi siamo profondamente grati.



Riferimenti:

Viché, M(2013). @Ciberanimación.

*I contenuti di questo manuale sono quelli realizzati dall'autore/i e né l'Unione Europea, né l'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA) né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per essi.

*Le immagini utilizzate in questo documento provengono da Pexels, una piattaforma che fornisce immagini di alta qualità per uso gratuito senza restrizioni di copyright. Inoltre, le immagini degli eventi sono state utilizzate con il consenso esplicito dei partecipanti.

Tutti i partecipanti alle attività descritte nel manuale hanno dato il consenso esplicito alla pubblicazione di video e foto personali, immagini, sembianze e suoni su audio o videocassetta sulle pagine pertinenti del progetto EDCYBER (101051411), sito web, social media , blog e/o pubblicazioni/materiali stampati volti a informare (compreso il Portale Finanziamenti e Bandi dell'UE) o a promuovere le attività del progetto, nel rispetto del Regolamento generale sulla protezione dei dati n. 679/2016 e del regolamento nazionale sulla protezione dei dati. Tutti i partecipanti sono stati informati del trasferimento dei dati personali all'EACEA e hanno ricevuto l'Informativa sulla privacy del portale disponibile all'indirizzo: <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/support/legalnotice>.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

