

Bando Valore PA 2021

Struttura corso:

GAME OVER

Strategie partecipative nel contrasto al disagio giovanile

Descrizione del corso:

È difficile dare una definizione univoca di disagio giovanile o a voler essere più precisi è ancor più difficile fornire un elenco esaustivo di tutte quelle molteplici forme di sofferenza interiore, di disturbi psicologici e fisiologici tipiche dell'età adolescenziale, che tale fenomeno può assumere: dai disturbi alimentari, all'autolesionismo o ancora all'abuso di alcol e droghe. Ma come tutti i fenomeni giovanili anche il disagio assume forme e contorni differenti che mutano con il mutare del tempo (si pensi per esempio al fenomeno degli hikikomori). Tuttavia tutte le derive che il disagio adolescenziale può prendere nascono evidentemente da un disagio interiore, da difficoltà socio-relazionali con i propri coetanei ma anche in famiglia così come a scuola.

Il corso ha dunque come obiettivo quello di favorire la conoscenza del disagio giovanile, delle sue principali declinazioni che prendono forma tanto nella vita online (come è il caso del cyberbullismo o del videogioco compulsivo) quanto nelle loro interrelazioni quotidiane (isolamento, depressione, uso di sostanze stupefacenti, disturbi alimentari, ecc...) e di fornire ai partecipanti quel background necessario a saper intercettare in anticipo i primi campanelli di allarme. Il corso intende inoltre sensibilizzare i partecipanti sui comportamenti e sulle azioni da mettere in campo di fronte a forme di disagio giovanile.

Il corso sposa un approccio interdisciplinare che coniuga conoscenze filosofiche, psicologiche, sociologiche finalizzate alla definizione multidimensionale del fenomeno del disagio giovanile e alla comprensione degli strumenti utili a intercettare e prevenire difficoltà socio-relazionali, nonché promuovere un contesto di comunità (scuola-extrascuola) e cittadinanza attiva, funzionale al rafforzamento della coesione sociale (moduli 1-2).

Tale approccio didattico tradizionale si abbina a un'attività laboratoriale (modulo 3), attraverso l'analisi di *case history*, esercitazioni e simulazioni pratiche che muove a partire dall'utilizzo del gaming come strumento per intercettare e contrastare le forme di disagio giovanile.

Sintesi del programma del corso

MODULO 1: Definire il disagio (15 ore)

- 1) Contesto esistenziale e socio-economico
- 2) Identità, responsabilità e iniziativa individuale
- 3) Le patologie della libertà: burnout, disturbo dell'attenzione, depressione
- 4) L'ansia da prestazione, il narcisismo e la fuga
- 5) Anestetizzazione e iperstimolazione: la dipendenza e la droga
- 6) La violenza contro sé e contro gli altri
- 7) La virtualità e lo sciame di individui
- 8) L'effetto Covid-19
- 9) Generazione senza futuro e senza politica
- 10) Next Generation EU: l'esperimento Youth Iceland e Youth Europe

MODULO 2: Intercettare il disagio (15 ore)

- 1) Violenza domestica
- 2) Identità di genere
- 3) Disturbi dell'apprendimento
- 4) Anoressia e disturbi alimentari
- 5) Bullismo e cyberbullismo
- 6) La ricerca sociale come strumento di analisi

MODULO 3: Contrastare il disagio (10 ore)

- 1) Il gaming come strumento di contrasto al disagio sociale
- 2) Inclusione e identità di genere nell'industria del Videogioco
- 3) Il Videogioco consapevole. Un approccio multigenerazionale
- 4) Inclusione e buone pratiche nel settore degli eSports

Metodologie didattiche applicate

Alla luce degli obiettivi formativi che il corso si propone, l'approccio sarà pratico-operativo e con metodologia dinamica. Sarà favorito un ambiente formativo altamente interattivo che prevede attività di esercitazione, di discussione e di simulazione su casi reali.

Obiettivi formativi del corso

Il corso si propone di offrire ai partecipanti quel bagaglio di conoscenze teoriche sul disagio giovanile, considerato in tutte le molteplici e diverse forme che tale fenomeno può assumere nell'esperienza quotidiana di un adolescente (dalle forme più note del cyberbullismo a quelle a volte più subdole dell'isolamento, della depressione, dell'autolesionismo).

Alla fine del corso, i partecipanti dovranno aver acquisito le conoscenze e le competenze necessarie per intercettare il fenomeno (in una logica di prevenzione), nonché essere in grado di padroneggiare quegli strumenti utili da abbinare alla didattica al fine di un efficace intervento a contrasto di situazioni di disagio giovanile.

Indicatori di output

Migliore conoscenza del fenomeno del disagio giovanile, delle sue dimensioni e delle sue cause; accresciuta capacità di realizzare, comunicare e anche proporre misure di contrasto del disagio giovanile. Nello specifico:

- 1) Incremento della capacità di individuare fattori di disagio giovanile
- 2) Sviluppo di capacità di analisi multidimensionale del fenomeno
- 3) Incremento della capacità di applicare efficacemente le soluzioni
- 4) Ampliamento della capacità di proporre, individualmente o in gruppo, interventi in grado di prevenire il disagio giovanile

SEZIONE Dati principali:

Direttore/Coordinatore del Corso:

Nicola Ferrigni, Professore associato di Sociologia generale

Docenti del corso

- 1) Paola Giannetakis, professore straordinario, Link Campus University
- 2) Matteo Pietropaoli, docente di “Storia contemporanea” e “Political sociology”, Link Campus University
- 3) Marco Accordi Rickards, docente di “Storia e Giornalismo dei Videogiochi”, “Critica Videoludica”, “Narrazione Interattiva”, Link Campus University
- 4) Micaela Romanini, docente “Diversity and Inclusion Policy in the Games Industry” e “Comunicazione Integrata dell’Industria dell’Intrattenimento”, Link Campus University

Durata del corso:

40 ore