

Le piattaforme digitali come spazi esistenziali:
esperienze europee di ingaggio educativo e *digital youth work*

Digital platforms as existential spaces: european experiences
of educational engagement and *digital youth work*

Tommaso Farina

Researcher of General and Social Pedagogy | University of Macerata | t.farina@unimc.it

OPEN ACCESS

Siped
Società Italiana di Pedagogia

Double blind peer review

Citation: Farina T. (2026). Digital Platforms as Existential Spaces: European Experiences of Educational Engagement and *Digital Youth Work*. *Pedagogia oggi*, 24(1), 90-97.
<https://doi.org/10.7346/PO-012026-12>

Copyright: © 2026 Author(s). This is an open access, peer-reviewed article published by Pensa MultiMedia and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. *Pedagogia oggi* is the official journal of Società Italiana di Pedagogia (www.siped.it).

Journal Homepage
<https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siped>

Pensa MultiMedia / ISSN 2611-6561
<https://doi.org/10.7346/PO-012026-12>

ABSTRACT

In contemporary Europe, digital platforms are central to adolescents' lives, functioning both as spaces of socialization and self-expression and as places of vulnerability and identity struggle. This article critically examines European initiatives that engage young people through *digital youth work* and participatory programmes, exploring their pedagogical implications. The analysis focuses on three aspects: digital rights and citizenship, inter- and multicultural dynamics, and the construction of existential horizons. Drawing on selected examples of good practice, the article argues that *digital youth work* can both mitigate risks and foster young people's resources through peer support, critical engagement, and co-designed educational pathways.

Nel contesto europeo, le piattaforme digitali rappresentano, per i preadolescenti e gli adolescenti, spazi ambivalenti di socializzazione e appartenenza, ma anche di vulnerabilità e disorientamento. Il contributo analizza criticamente alcune esperienze europee di coinvolgimento giovanile attraverso il *digital youth work* e iniziative partecipative, interrogandone le implicazioni pedagogiche. Attraverso studi e casi significativi, vengono approfonditi tre ambiti: i diritti e la cittadinanza digitale, l'inter- e la multiculturalità e la costruzione del proprio orizzonte esistenziale. Le pratiche analizzate evidenziano il potenziale del *digital youth work* non solo nel contrastare i rischi, ma nel valorizzare le risorse dei giovani attraverso la partecipazione, il mutuo aiuto e la co-progettazione.

Keywords: adolescence, digital platforms, digital citizenship, digital youth work, life project

Parole chiave: adolescenza, piattaforme digitali, cittadinanza digitale, digital youth work, progetto di vita

Received: March 26, 2026
Accepted: May 11, 2026
Published: June 19, 2026

Corresponding Author:
Tommaso Farina, t.farina@unimc.it

Introduzione

Negli ultimi trent'anni, i processi di digitalizzazione hanno ridefinito in modo strutturale le condizioni di crescita, socializzazione e costruzione identitaria delle giovani generazioni. Oggi, per le ragazze e i ragazzi in età preadolescenziale e adolescenziale, le piattaforme digitali e gli ambienti virtuali non rappresentano più semplicemente uno spazio "altro" rispetto all'esperienza quotidiana, ma costituiscono un'estensione integrata della vita sociale, relazionale e simbolica. Come evidenziano gli studi sulla *platform society* e la *culture of connectivity* (van Dijck, 2013; van Dijck, Poell, de Waal, 2018), le logiche algoritmiche e i processi di datificazione¹ incidono profondamente sulle modalità di relazione e sulla costruzione dell'identità personale dei più giovani. In questo senso, la distinzione tra *online* e *offline* è andata progressivamente dissolvendosi e ha spinto molti giovani, in particolare i cosiddetti *Millennials*, verso la condizione permanente dell'essere *onlife* (Floridi, 2014), configurando quella che, ormai, è diventata una vera e propria ecologia digitale dell'esperienza giovanile.

Le indagini europee più recenti sul processo di digitalizzazione confermano tale trasformazione, evidenziando come l'accesso a *internet* avvenga prevalentemente tramite dispositivi mobili – in particolare *smartphone* – che garantiscono una connessione continua e ubiqua (Mascheroni, Ólafsson, 2018; Eurostat, 2025). In Italia, l'uso quotidiano di *internet* riguarda la quasi totalità degli adolescenti tra i 15 e i 17 anni, con una crescente (e preoccupante) diffusione anche tra i bambini in età scolare. Più in generale, per i preadolescenti e gli adolescenti italiani, il tempo trascorso online è significativamente aumentato nell'ultimo decennio, così come la varietà delle attività svolte, che spaziano dalla comunicazione interpersonale alla fruizione di contenuti alla partecipazione a reti sociali digitali (ISTAT, 2024).

Tale pervasività, tuttavia, è alla base di una marcata ambivalenza/ambiguità degli ambienti digitali. Da un lato, essi costituiscono contesti privilegiati per l'espressione del *Sé*, la sperimentazione identitaria, l'appartenenza a gruppi e la partecipazione a forme emergenti di cittadinanza attiva. Dall'altro, si configurano come spazi attraversati da molteplici rischi: dall'esposizione a contenuti inappropriati all'uso improprio dei dati personali, fino alle dinamiche di esclusione sociale o al cyberbullismo (Smahel *et alii.*, 2020).

Il digitale, in altri termini, si configura come uno spazio in cui, allo stesso tempo, possono intrecciarsi possibilità di crescita e processi di disorientamento, opportunità di partecipazione e condizioni di vulnerabilità. È proprio all'interno di questa tensione che si colloca il tema del *digital youth work*, divenuto progressivamente, nel contesto europeo, un ambito di riflessione pedagogica e, perfino – come si scriverà più avanti – di intervento educativo.

1. Ecosistemi digitali: rischi e opportunità

La trasformazione tecnologica appena descritta, accompagnata dalla nascita di ambienti mediali caratterizzati da una crescente convergenza tra dispositivi, piattaforme e pratiche comunicative, continua a produrre un effetto di "dilatazione" dell'esperienza digitale che, oggi, si estende nello spazio e nel tempo, accompagnando i soggetti nei diversi momenti e contesti della vita quotidiana: casa, scuola, extra-scuola, spazi pubblici, mobilità. Altresì, in ambito europeo, la connettività *always on* si traduce in un aumento significativo del tempo trascorso online e nella moltiplicazione di attività digitali oltre a quelle più "tradizionali", come la comunicazione tra pari o con le reti parentali, la fruizione di contenuti – in grande maggioranza audiovisivi – o la frequentazione dei social network (Mascheroni, Ólafsson, 2018; Eurostat, 2025).

Da un punto di vista sociologico, psicologico e pedagogico, tale scenario implica un profondo cambiamento qualitativo delle forme di socializzazione. Le piattaforme digitali si configurano, infatti, come ambienti relazionali complessi, in cui si intrecciano non solo dimensioni comunicative ma anche simboliche e performative. Gli adolescenti non si limitano a "usare" i media, ma li frequentano assiduamente, contribuendo alla produzione e alla circolazione di contenuti, alla costruzione di reti sociali e alla definizione di codici culturali condivisi. In questa prospettiva, è possibile parlare di vere e proprie "culture digitali

1 Cfr. https://www.treccani.it/vocabolario/datificazione_Neologismi/.

giovanili”, caratterizzate da linguaggi specifici, pratiche di partecipazione e forme di appartenenza che attraversano i confini geografici (Boccia Artieri, 2012; Stramaglia, 2015).

Accanto alle opportunità offerte dagli ambienti digitali, la letteratura evidenzia la presenza di una pluralità di rischi che attraversano l’esperienza adolescenziale online. Le ricerche mostrano, ad esempio, una crescente esposizione a contenuti problematici, tra cui messaggi d’odio, discriminazione, pornografia e forme di violenza simbolica. In Italia, circa un terzo degli adolescenti tra gli 11 e i 17 anni dichiara di aver sperimentato direttamente contenuti di *hate speech*, mentre oltre la metà ha avuto accesso almeno una volta a contenuti dall’impatto fortemente negativo sul piano emotivo, generati da altri utenti (ISTAT, 2024). Appare utile, tuttavia, distinguere tra esposizione al rischio (*risk exposure*) ed effettivo danno (*harm*), evitando interpretazioni deterministiche. L’incontro con contenuti problematici, infatti, non produce necessariamente esiti negativi ma si configura come un evento il cui impatto dipende da variabili individuali, relazionali e contestuali. Ciò consente di riconoscere nei giovani non solo soggetti vulnerabili ma anche attori capaci di negoziare, reinterpretare e trasformare le esperienze digitali (Livingstone, Helsper, 2007; Staksrud, 2013; Livingstone, 2014; Smahel *et alii*, 2020). Cionondimeno, tale capacità non può essere data per scontata, piuttosto, richiede condizioni educative e relazionali che ne sostengano lo sviluppo, promuovendo una frequentazione consapevole e critica degli ecosistemi digitali.

1.1 Social media, autorappresentazione e costruzione identitaria

I social media, in particolare, offrono spazi di visibilità e riconoscimento in cui i soggetti possono sperimentare forme di autorappresentazione, negoziare significati e costruire narrazioni di sé. In tali contesti, l’identità non si configura come un dato stabile e definito ma come un processo dinamico e relazionale, continuamente rielaborato attraverso l’interazione con gli altri e con i codici culturali della rete. Le pratiche di condivisione, commento e partecipazione, in questo senso, contribuiscono a definire forme di appartenenza che possono rafforzare il senso di inclusione, ma anche generare pericolose dinamiche di esclusione e marginalizzazione (Papacharissi, 2010; Boccia Artieri, 2012; Boyd, 2014).

Si pensi, ad esempio, alle situazioni in cui le piattaforme “social” si configurano come spazi interculturali, in cui avviene l’incontro tra soggetti provenienti da contesti linguistici, educativi e valoriali differenti. Tale incontro può favorire processi di apertura, dialogo e ibridazione culturale, ma anche generare conflitti, incomprensioni o forme di polarizzazione. Nondimeno, i fenomeni di “discriminazione online” rappresentano una manifestazione delle tensioni che attraversano le società contemporanee, amplificate dalle logiche di visibilità e viralità proprie degli ambienti digitali (Vermeire, Van den Broeck, 2023).

Dal punto di vista pedagogico, ciò implica la necessità di sviluppare competenze interculturali e critiche, che consentano ai soggetti di orientarsi in contesti complessi e plurali. Non si tratta soltanto di acquisire abilità tecniche, ma di costruire una capacità riflessiva che permetta di comprendere le implicazioni sociali, culturali ed etiche delle pratiche digitali. In questa prospettiva, le esperienze online possono essere interpretate come spazi di apprendimento informale, in cui gli adolescenti elaborano significati, costruiscono relazioni e sperimentano forme di partecipazione. Emerge, quindi, la necessità di mettere a punto dispositivi educativi capaci di abitare la complessità, superando logiche meramente preventive o regolative.

2. Digital youth work: definizione, evoluzione e cornice europea

Nel contesto delle politiche europee per la gioventù, il *digital youth work* è considerato una possibile risposta alla trasformazione digitale della società e ai suoi effetti sui processi educativi e sociali delle nuove generazioni. A partire dalla seconda metà degli anni 2010, la Commissione Europea ha promosso una riflessione sistematica sui rischi, le opportunità e le implicazioni della digitalizzazione nel lavoro educativo con i giovani, giungendo alla definizione di un quadro concettuale condiviso da tutti gli Stati membri. Secondo tale impostazione, il *digital youth work* può essere definito come l’uso intenzionale e riflessivo dei media e delle tecnologie digitali nel lavoro educativo (European Commission, 2018; 2019). Esso non si configura come una metodologia autonoma o separata da quelle tradizionali, ma come una dimensione trasversale

che può essere integrata in qualsiasi ambito di intervento: dai centri giovanili alle attività di strada, dai servizi informativi alle pratiche di counselling (Farina, 2020; 2025; Bianchi, Ricci, 2025).

Quale ambito pedagogico emergente, in cui si ridefiniscono le forme dell'azione educativa alla luce delle trasformazioni sociotecniche contemporanee, il *digital youth work* interpreta le tecnologie digitali non come un fine in sé, quanto, piuttosto, come:

- uno strumento, per facilitare la comunicazione, la diffusione di informazioni e il contatto con i giovani (ad esempio: attraverso i social media, le piattaforme collaborative e gli ambienti di messaggistica);
- uno spazio di intervento, in cui si realizzano attività educative vere e proprie (ad esempio: counseling, gruppi di supporto tra pari o tra comunità virtuali);
- un set di contenuti, quando le stesse tecnologie diventano oggetto di riflessione critica e apprendimento (ad esempio: attraverso laboratori e percorsi di *media education*, attività di produzione creativa o *digital art-based*).

L'integrazione del digitale nel lavoro educativo, tuttavia, pone gli addetti ai lavori di fronte a nuove sfide, in termini di formazione degli educatori/*youth workers* e, in particolare, di acquisizione di specifiche competenze da parte dei diversi professionisti dell'educazione e della formazione che utilizzino abitualmente le nuove tecnologie nella propria operatività quotidiana. Le analisi condotte a livello europeo evidenziano, infatti, come il *digital youth work* richieda un insieme articolato di conoscenze e competenze che vanno oltre la semplice alfabetizzazione tecnologica, includendo dimensioni pedagogiche, comunicative e critiche (European Commission, 2018; 2019). Il quadro delineato dalla Commissione Europea individua, in particolare, alcune aree chiave di competenza per i *digital youth workers*, tra cui:

- comprensione dei processi di digitalizzazione della società;
- capacità di progettare e valutare interventi educativi digitali;
- competenze nell'ambito della *information and data literacy*;
- creatività digitale;
- attenzione alla sicurezza e alla protezione dei dati.

Queste competenze delineano una figura professionale nuova e complessa, chiamata a coniugare sapere tecnico e sensibilità educativa, capacità progettuale e attenzione alle dimensioni etiche del digitale². Tuttavia, le ricerche empiriche mettono in luce il permanere di una significativa distanza tra le competenze richieste e quelle effettivamente possedute dagli operatori. In molti casi, infatti, gli *youth workers* dichiarano di sentirsi insicuri rispetto all'uso delle tecnologie e alla gestione delle dinamiche digitali, evidenziando un divario formativo che rischia di limitare l'efficacia degli interventi (Vermeire, Van den Broeck, 2023). Tale criticità assume particolare rilevanza se si considera che gli adolescenti, pur essendo spesso più competenti sul piano operativo, non sempre dispongono delle competenze critiche necessarie per orientarsi in ambienti complessi e *data-driven*. Ne deriva una situazione paradossale, in cui il divario generazionale si riduce sul piano tecnico ma si accentua su quello educativo e riflessivo.

2.1 Finalità educative del *digital youth work*

Le linee guida europee offrono un quadro articolato anche dal punto di vista delle finalità educative e degli esiti attesi di tali pratiche. In particolare, si sottolinea il ruolo decisivo del lavoro educativo nel pro-

2 Si ritengono particolarmente significative, in questo senso, esperienze come "AI-CARE", progetto Erasmus+ incentrato sullo sviluppo di un quadro educativo non formale volto a far conoscere l'intelligenza artificiale nel settore educativo, sanitario e assistenziale agli operatori di assistenza (a distanza) e ai professionisti socio-sanitari, fornendo loro conoscenze, strumenti e competenze per promuovere l'autonomia nella vita quotidiana, l'assistenza personalizzata e il benessere: <https://ai-care-project.eu/>. Oppure, realtà come "EDI", spin-off di Save The Children che, dal 2012, si occupa di lavorare come partner operativo nei servizi educativi territoriali, per sviluppare formazione innovativa attraverso progetti come "The Youth Digital Leaders": <https://www.edionlus.it/the-youth-digital-leaders/>.

muovere l'*empowerment* dei giovani, la partecipazione attiva e lo sviluppo di competenze critiche necessarie per abitare una società digitalizzata (Council of Europe, 2019). Tra gli obiettivi principali del *digital youth work* si individuano:

- il sostegno allo sviluppo di competenze digitali;
- la promozione della cittadinanza attiva e della partecipazione sociale;
- il rafforzamento della capacità di gestione delle relazioni nel contesto digitale;
- lo sviluppo di resilienza, autonomia e fiducia nel futuro.

Un aspetto particolarmente delicato è rappresentato dal passaggio da una visione dei giovani come “utenti” o “consumatori” di contenuti digitali a quella di soggetti attivi e co-costruttori degli ecosistemi digitali, attraverso un approccio “bottom-up” che contribuisca a rafforzare il senso di appartenenza, favorendo processi di apprendimento più significativi e duraturi. Il *digital youth work*, in questo senso, punta a valorizzare una partecipazione creativa e consapevole, in cui i giovani possono esprimere la propria voce e incidere sui processi sociali. Inoltre, le linee guida sottolineano l'importanza di integrare nel lavoro educativo una riflessione sui diritti digitali, sulla protezione dei dati, sulle implicazioni etiche delle tecnologie, sulla lettura critica dei sistemi algoritmici e delle logiche economiche che, oggi, governano le piattaforme (Beer, 2017; Couldry, Mejias, 2019).

La letteratura più recente, da questo punto di vista, mette in evidenza una pluralità di pratiche e approcci che riflettono la varietà dei contesti e delle esigenze educative. I principali progetti analizzati in ambito europeo, infatti, mostrano come il digitale possa essere utilizzato per promuovere l'inclusione sociale, la partecipazione civica e lo sviluppo di competenze trasversali (Council of Europe, 2019):

- attraverso l'uso di piattaforme digitali per favorire il dialogo interculturale e la collaborazione transnazionale;
- con la realizzazione di laboratori creativi e *maker-oriented*;
- con lo sviluppo di spazi online di counseling e supporto tra pari;
- con l'attivazione di percorsi di partecipazione civica e politica mediata dal web.

Particolarmente rilevante, infine, è l'attenzione data alla dimensione non formale dell'apprendimento, che consente una maggiore flessibilità e adattabilità rispetto ai bisogni dei giovani. Il lavoro educativo nell'informalità rappresenta, cioè, un contesto privilegiato per lo sviluppo di competenze digitali, grazie alla sua natura partecipativa, esperienziale e orientata all'azione (Vermeire, Van den Broeck, 2023).

3. Alcuni esempi di buone pratiche

Una descrizione, seppur sintetica, di alcune esperienze recenti di *digital youth work* consente di riflettere sulle modalità attraverso le quali la metodologia si può tradurre in pratiche educative concrete, facendone emergere sia le potenzialità sia le criticità. Innanzitutto, va detto che le tre dimensioni del digitale – tecnologia come strumento, come spazio di intervento e come contenuto – individuate dalle linee guida europee, spesso coesistono all'interno degli stessi progetti, dando luogo a configurazioni ibride che combinano presenza fisica e ambienti online. È il caso, per esempio, del progetto *MOJA+ Open Youth Work in Young People's Spaces*³ che mette “al centro” lo spazio pubblico considerandolo un contesto educativo fondamentale per la socializzazione e lo sviluppo dell'identità ma anche un luogo di sperimentazione della dimensione virtuale come rifugio, ritiro e palcoscenico per l'espressione del Sé. Il *digital youth work* si configura, in questo senso, come un campo di ricerca e di pratica “blended”.

Due progetti particolarmente significativi in termini di utilizzo delle tecnologie digitali per la promozione di forme di cittadinanza attiva e coinvolgimento civico sono, invece, *RAN Young Platform*⁴ e *Inter-*

3 Cfr. <https://www.boja.at/sites/default/files/2025-08/Infofolder-MOJA-EN.pdf>.

4 Cfr. https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/ran-young-platform_en.

*national Virtual Youth Centre (IVY)*⁵. Entrambi esempi di comunità virtuali transnazionali, queste piattaforme consentono ai giovani di confrontarsi su temi sociali e politici, contribuendo alla costruzione di spazi pubblici digitali orientati al dialogo e alla partecipazione.

Parallelamente, sono nati progetti e pratiche di supporto educativo e relazionale online, come il counseling digitale o i servizi di accompagnamento a distanza, particolarmente rilevanti per raggiungere giovani in condizioni di povertà educativa, isolamento geografico o sociale. È il caso di *Let's Learn*, piattaforma realizzata nell'ambito del progetto *Erasmus+ Action Type: KA210-YOU – Small-scale partnerships in youth*: un esempio di contesto digitale che si configura come un dispositivo di accessibilità, capace di ampliare le opportunità di incontro e relazione.

Infine, un ulteriore ambito di sviluppo riguarda i laboratori creativi e *maker-oriented*, in cui i giovani sono coinvolti nella produzione di contenuti digitali (video, podcast, progetti multimediali), sperimentando forme di espressione che favoriscono il passaggio da una fruizione passiva a una partecipazione attiva degli utenti, in linea sia con l'obiettivo di promuovere i giovani come "creatori" e non solo "consumatori" di contenuti, sia con quello di prevenire fenomeni di *hate speech* o cyberbullismo, come nel caso del progetto *HateBusters*⁶.

3.1 Potenzialità

L'analisi comparativa delle esperienze appena descritte consente di individuare alcune dimensioni ricorrenti che caratterizzano le pratiche più efficaci di *digital youth work*.

- Una prima dimensione riguarda il legame tra digitale e inclusione sociale. Alcuni tra i progetti analizzati (in particolare, *RAN Young Platform* e *Let's Learn*) si pongono l'obiettivo di ridurre il *digital divide* e di favorire l'accesso alle opportunità educative per giovani in condizioni di vulnerabilità (Livingstone, 2014). In questo senso, il digitale non è solo uno strumento, ma un mezzo per contrastare le disuguaglianze e promuovere forme di partecipazione più eque.
- Una seconda dimensione riguarda la promozione della cittadinanza digitale attiva. *MOJA+* e *IVY*, ad esempio, non si limitano a sviluppare competenze tecniche, ma mirano a coinvolgere i giovani in processi di partecipazione, deliberazione e azione collettiva. Il digitale diventa così uno spazio di esercizio della cittadinanza, in cui i soggetti possono esprimere opinioni, costruire reti e incidere sui contesti sociali.
- Un terzo elemento riguarda lo sviluppo di una *media literacy* critica, intesa non solo come capacità di utilizzare le tecnologie, ma come competenza riflessiva rispetto alle implicazioni sociali, culturali ed etiche del digitale (Kellner, Share, 2007; Hobbs, 2010). Progetti come *HateBusters*, ad esempio, evidenziano, la crescente attenzione verso temi quali la privacy, l'uso dei dati, l'intelligenza artificiale e le logiche algoritmiche, considerati centrali per la formazione dei giovani in una società *data-driven* (Beer, 2017; Couldry, Mejias, 2019).

Infine, emergono in modo trasversale sia la dimensione della partecipazione sia quella della co-progettazione. Tutti i progetti presi in esame coinvolgono i giovani nella definizione degli obiettivi, nella progettazione delle attività e nella valutazione degli esiti. Tale coinvolgimento si ritiene contribuisca a rendere le esperienze più significative dal punto di vista educativo e formativo.

3.2 Criticità

Accanto agli elementi di innovazione, l'analisi dei progetti realizzati mette in luce anche alcune criticità che, in generale, potrebbero limitare il potenziale trasformativo del *digital youth work*.

5 Cfr. <https://internationalvirtualyouthcentre.wordpress.com/>.

6 Cfr. <https://hatebusters.erasmus.site/it/>.

Una prima criticità riguarda il rischio di tecno-centrismo, ovvero, la tendenza a focalizzarsi sugli strumenti digitali a scapito delle finalità educative. In alcuni casi, l'introduzione delle tecnologie appare guidata più da logiche di innovazione o di adeguamento alle tendenze che da una reale integrazione pedagogica, con il rischio di ridurre il *digital youth work* a una dimensione strumentale.

Una seconda criticità concerne le disuguaglianze di accesso e competenza. Nonostante la diffusione delle tecnologie, persistono significative differenze legate al contesto socioeconomico, al capitale culturale e alle infrastrutture disponibili. Tali disuguaglianze si riflettono anche nelle opportunità di partecipazione ai progetti di *digital youth work*, rischiando di escludere proprio i soggetti più vulnerabili.

Un ulteriore limite riguarda il già menzionato *gap* formativo degli operatori, che può ostacolare l'efficacia degli interventi e ridurre la capacità di accompagnamento educativo. La mancanza di competenze adeguate, unita talvolta a resistenze culturali, rende difficile integrare in modo significativo il digitale nelle pratiche educative.

Conclusioni

Alla luce della letteratura consultata e delle comparazioni tra progetti e pratiche, si ritiene che una delle potenziali direzioni di sviluppo di questa metodologia di intervento educativo riguardi il superamento di una visione riduttiva del *digital youth work* come insieme di azioni finalizzate alla prevenzione dei rischi o allo sviluppo di competenze tecniche. Le evidenze analizzate, infatti, mostrano come tale ambito possa essere reinterpretato come dispositivo pedagogico generativo, in grado di sostenere processi di costruzione di senso, promuovere forme di partecipazione attiva e favorire la ri-significazione dell'esperienza digitale. In questa prospettiva, il *digital youth work* si configura come una vera e propria infrastruttura relazionale e educativa, in cui si intrecciano dimensioni tecnologiche, sociali ed esistenziali. Le pratiche più significative evidenziano la possibilità di trasformare gli ambienti digitali da spazi potenzialmente disorientanti a contesti formativi, capaci di valorizzare le risorse dei giovani e di sostenere lo sviluppo di competenze critiche e riflessive.

Un secondo aspetto rilevante è la necessità di adottare una concezione della qualità educativa come ecologia pedagogica digitale. Ciò implica considerare il *digital youth work* non come un intervento isolato ma come parte di un sistema più ampio, che coinvolge istituzioni educative, politiche pubbliche, comunità locali e piattaforme digitali. La qualità delle esperienze educative, pertanto, dipenderà anche dalla capacità di integrare diversi livelli di intervento, promuovendo coerenza tra finalità, strumenti e contesti.

Infine, emerge con forza il tema della governance educativa del digitale, intesa come responsabilità condivisa nella progettazione e regolazione degli ambienti in cui i giovani crescono e apprendono. In un contesto caratterizzato dalla crescente influenza delle logiche economiche e algoritmiche delle piattaforme, diventa fondamentale sviluppare politiche e pratiche educative orientate alla tutela dei diritti, alla promozione dell'inclusione e alla valorizzazione della partecipazione giovanile.

In conclusione, e in termini prospettici, si ritiene necessario approfondire ulteriormente il rapporto tra il *digital youth work* e i processi di costruzione dell'identità e del progetto di vita, attraverso ulteriori studi empirici capaci di cogliere la dimensione vissuta dell'esperienza digitale. Risulta inoltre essenziale investire nella formazione degli educatori/*youth workers*, affinché possano sviluppare competenze adeguate a gestire la complessità degli ambienti digitali. Si rende, altresì, auspicabile una maggiore integrazione tra educazione formale, non formale e informale, al fine di costruire ecosistemi educativi capaci di rispondere in modo sempre più rapido ed efficace alle sfide della contemporaneità.

Riferimenti bibliografici

- Beer D. (2017). The social power of algorithms. *Information, Communication & Society*, 20(1): 1-13.
- Bianchi D., Ricci S. (eds.) (2025). *Manuale di programmazione e progettazione dei servizi per le nuove generazioni - Aggiornamento della prima edizione*. Firenze: Istituto degli Innocenti.
- Boccia Artieri G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (social) network society*. Milano: FrancoAngeli.

- Boyd D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press.
- Couldry N., Mejias U.A. (2019). *The Costs of Connection. How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Redwood City: Stanford University Press.
- Council of Europe (2019). *Digital citizenship education handbook*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- European Commission (2018). *Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- European Commission (2019). *Digital Education at School in Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Eurostat (2025). *Digitalisation in Europe – 2025 edition*. In <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/digitalisation-2025> (ultima consultazione: 18/3/2025).
- Farina T. (2020). *Ritrovare la strada. L'educazione di strada con i gruppi informali di adolescenti*. Lecce: Pensa Multi-Media.
- Farina T. (2025). Dall'educativa di strada all'educativa di comunità. In D. Bianchi, S. Ricci (eds.), *Manuale di programmazione e progettazione dei servizi per le nuove generazioni - Aggiornamento della prima edizione* (pp. 407-417). Firenze: Istituto degli Innocenti.
- Floridi L. (2014). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Raffaello Cortina.
- Hobbs R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington: Aspen Institute.
- ISTAT (2024). *Cittadini e ICT – Anno 2024*. Roma: Istituto Nazionale di Statistica.
- Kellner D., Share J. (2007). Critical Media Literacy: Crucial Policy Choices for a Twenty-First-Century Democracy. *Policy Futures in Education*, 5(1): 59-69.
- Livingstone S., Helsper E.J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4): 671-696.
- Livingstone S. (2014). Developing social media literacy. *Information, Communication & Society*, 17(3): 317-335.
- Mascheroni G., Ólafsson K. (2018). *Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani. I risultati di EU Kids Online 2017*. EU Kids Online e OssCom.
- Papacharissi Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Cambridge: Polity Press.
- Smahel D. et alii (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online.
- Staksrud E. (2013). *Children in the Online World. Risk, Regulation, Rights*. London: Routledge.
- Stramaglia M. (2015). Gli adolescenti e la grande rete. Opportunità e livelli di comunicazione. *MeTis. Mondi educativi. Temi indagini suggestioni*, 5(1): 153-162.
- van Dijck J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.
- van Dijck J., Poell T., de Waal M. (2018). *The Platform Society. Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press.
- Vermeire L., Van den Broeck W. (2023). *On the role of digitalisation in youth work and non-formal learning in the context of the European youth programmes*. Brussel: RAY DIGI.