



# Non virtual youth citizenship in a virtual world



in collaborazione con:



[www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)

## Ringraziamenti:

Vogliamo ringraziare il Comune di Solaro per il sostegno che ci ha accordato; le autorità locali di Malaga, Tamines e Resita per aver a diverso titolo appoggiato e sostenuto il progetto, insieme a tutti i giovani e gli operatori che hanno partecipato a questi due anni di attività.

## Thanks to:

We would like to thank the Municipality of Solaro for their support to the project; the local authorities of Malaga, Tamines and Resita for the help and support given to the project in different ways, together with all youngsters and youth workers who took part in these two years of activities.



*Alcuni diritti riservati: BY - NC - ND*

*Some rights reserved: BY - NC - ND*

E' possibile la duplicazione e la distribuzione di questo materiale anche in forma digitale, rispettando le indicazioni della licenza. Per maggiori informazioni:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Duplication and distribution of this material even in digital form is allowed, according with the license. For more information:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.en>

## Sommario:

Spazio Giovani	pag. 4
Gioventù in Azione	pag. 6
Il nostro progetto	pag. 8
La teoria del flow	pag. 10
I partner del progetto	pag. 14
I meeting di coordinamento	pag. 16
Incontro di formazione operatori	pag. 18
Il sito <a href="http://www.nonvirtualyouth.eu">www.nonvirtualyouth.eu</a>	pag. 20
Primo workshop: Tamines	pag. 22
Secondo workshop: Solaro	pag. 26
Terzo workshop: Resita	pag. 30
La ricerca: spunti e suggestioni	pag. 34
Risultati raggiunti	pag. 36

## Index:

Spazio Giovani	page 5
Youth in Action	page 7
Our project	page 9
Flow theory	page 12
Project partners	page 15
Coordination meetings	page 17
Youth workers training meeting	page 19
Website <a href="http://www.nonvirtualyouth.eu">www.nonvirtualyouth.eu</a>	page 21
First workshop: Tamines	page 24
Second workshop: Solaro	page 28
Third workshop: Resita	page 32
The research: hints and suggestions	page 35
Results and achievements	page 37

## Spazio Giovani

Spazio Giovani nasce a Monza nel 1986 come Associazione, con il contributo di vari soggetti attivi in ambito socio-culturale, e realizza alcuni tra i primi centri informagiovani e progetti giovani in Italia per vari Comuni della Brianza.

Dal 1994 è Cooperativa Sociale: realizza attività di prevenzione, promozione, partecipazione di giovani e adulti alla vita sociale, coinvolge le reti territoriali e promuove momenti di aggregazione e riflessione sulle politiche giovanili, avvalendosi di educatori, psicologi, formatori e ricercatori.

In collaborazione con istituzioni locali, regionali ed europee, e attraverso la sperimentazione di proprie proposte innovative, Spazio Giovani realizza progetti e servizi nei settori dell'informazione, comunicazione sociale, orientamento, sviluppo di comunità, promozione della cittadinanza attiva, prevenzione (sostanze psicoattive, disturbi dell'alimentazione...), servizi aggregativi e socio-educativi, promozione del volontariato europeo, ricerca sociale, formazione.

In ambito europeo Spazio Giovani è partner della rete Eurodesk, strumento ufficiale di informazione e orientamento del programma Gioventù in Azione della Commissione Europea. Ha partecipato all'organizzazione di eventi quali lo Youth Summit per i 50 anni del Trattato di Roma ([www.youthsummit.it](http://www.youthsummit.it)), e ha fatto parte del gruppo di progettazione nazionale del progetto UE x Te ([www.uxte.eu](http://www.uxte.eu)) che si è avvalso di importanti partnership istituzionali, a partire dal Ministero della Gioventù.

Da molti anni Spazio Giovani mette questa esperienza al servizio dei giovani interessati ad attività europee, quali scambi e volontariato all'estero, ed interviene con propri progetti per introdurre metodologie innovative e sostenere con creatività i cittadini europei di domani. Non Virtual Youth Citizenship in a virtual world è quindi in continuità con questo impegno.

# Spazio Giovani

Spazio Giovani was born in Monza in 1986 as association, supported by various socio-cultural bodies, and creates some of the first youth information centres and youth projects in Italy, for several local authorities in Brianza.

Since 1994 Spazio Giovani is a non profit company: it develops activities of prevention, promotion, youth and adults participation in local communities' life, involves local networks and promotes events, meetings and reflections on youth policies, with a staff of youth workers, psychologists, trainers, researchers.

In partnership with local, regional and European institutions, and experimenting his own innovative proposals, Spazio Giovani creates projects and services in the fields of information, social communication, counselling, local empowerment, promotion of active citizenship, prevention (psycho-active substances, food disturbances etc), socio-educative and aggregation services, promotion of European volunteering, social research, training.

Regarding Europe, Spazio Giovani is a partner in the Eurodesk network, official information and counselling service for Youth in Action programme by European Commission. We took part in organizing events such as Youth Summit for 50 years of Rome Treaty ([www.youthsummit.it](http://www.youthsummit.it)), and we were part in the national steering group for Ue x Te project, supported by important institutional partners starting from the Ministry for Youth.

Since long time, Spazio Giovani offers this experience to youngsters interested in european activities, as exchanges or volunteering abroad, and directly develops his own projects to introduce innovative methodologies and support with creativity the European citizens of tomorrow. Non Virtual Youth Citizenship in a virtual world is another step on this path.

## Gioventù In Azione

**Gioventù in Azione 2007-2013** è un programma della **Commissione Europea - Direzione Generale Istruzione e Cultura**. In Italia è attuato dalla Agenzia Nazionale per i Giovani.

L'Autorità Nazionale del programma è il Dipartimento della Gioventù della Presidenza del Consiglio dei Ministri.

Gioventù in Azione 2007-2013 è un programma di educazione non formale e promuove progetti europei di mobilità giovanile internazionale di gruppo e individuale attraverso gli scambi e le attività di volontariato all'estero, l'apprendimento interculturale e le iniziative dei giovani di età compresa tra i 13 e i 30 anni.

I destinatari del programma sono i gruppi di giovani, le organizzazioni giovanili, gli animatori giovanili, le autorità locali, le organizzazioni operanti nel terzo settore, tutti coloro che lavorano con e per i giovani.

Il progetto *Non Virtual Youth Citizenship in a Virtual World* è stato finanziato dall'**Azione 4.4 del programma**, che sostiene i progetti volti a stimolare l'innovazione e la qualità, per introdurre, attuare e promuovere approcci innovativi nel settore della gioventù.

In quest'ottica, questo report contiene oltre al diario delle attività e ai risultati della ricerca, anche informazioni tecniche utili agli operatori, su quali strumentazioni e quali modalità di intervento sono state utilizzate nelle varie attività. Maggiori informazioni e contributi sono disponibili anche sul sito del progetto: [www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)

Non Virtual Youth Citizenship in a Virtual World è stato anche inserito nel compendio delle buone prassi europee in materia di creatività ed innovazione nel lavoro coi giovani, disponibile sul sito della UE o su quello del progetto.

## Youth In Action

**Youth in Action 2007-2013** is an **European Commission - Directory General Education and Culture** programme. Each Country has a National agency to foster the programme.

Youth in Action 2007-2013 is a programme dealing with non formal education and promoting youth international mobility projects for both singles and groups through activities of exchange and volunteering abroad, intercultural learning and youth initiatives for young people aging between 13 and 30.

The programme targets youth groups, youth organizations, youth workers, local authorities, non governmental organizations and all those who work for and with youth.

*Non virtual youth citizenship in a virtual world* has been funded by **action 4.4 of the programme**, concerning the support of projects aimed at developing innovation and quality, the introduction and promotion of innovative approaches in the field of youth.

So this booklet reports both the diary and the results of activities and research, as well as technical information which may be useful to youth workers, about tools and methodologies used during the activities. More information and tools are available on project's website [www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)

Non virtual youth citizenship in a virtual world has been included in the european best practices compendium regarding creativity and innovation in youth work, available from EU website and from project's website as well.

## Il nostro progetto



L'idea alla base del progetto si è sviluppata intorno a tre parole chiave su cui spesso gli educatori si interrogano: *giovani, tecnologie, esperienze educative*. Ciò ha portato alla realizzazione di un progetto in cui far vivere a gruppi di ragazzi europei esperienze ed attività di tipo *virtuale* (usando il web e le tecnologie informatiche) affiancandole ad esperienze di vita reale, e poi osservando e misurando il benessere e il coinvolgimento nelle rispettive esperienze.

Sintetizziamo nei seguenti punti i passaggi fondamentali della progettazione:

Individuazione di un punto di osservazione, attraverso cui leggere e interpretare le esperienze definendo un protocollo di ricerca ad hoc

Individuazione nella nostra rete di partners europei, di organizzazioni attive in ambito giovanile ed interessate a condividere le nostre domande iniziali

Costruzione di un gruppo di progetto, composto da un operatori e un gruppo di 4/5 ragazzi in ogni organizzazione partner, che affiancasse per tutta la durata del progetto il gruppo di coordinamento di Spazio Giovani

Definizione e condivisione della programmazione del lavoro con un calendario delle attività: meeting di coordinamento (per coordinatori), incontri di formazione per gli operatori, e workshop (attività virtual e non-virtual) dove sperimentare le modalità innovative di lavoro introdotte.

Definizione del disegno di ricerca, e degli strumenti correlati.

Le pagine seguenti sono il racconto di queste attività, dei loro protagonisti e di quanto abbiamo potuto apprendere grazie al lavoro svolto. I box colorati riportano in sintesi strumenti e metodologie utilizzati, in un ottica di immediata condivisione degli strumenti e delle buone prassi. Non possiamo non citare anche l'ingrediente più efficace, utile ed importante: la formazione impartita a tutti gli operatori su come utilizzare metodi e strumenti di volta in volta proposti.

## Our project

Project concept has been developed around three keywords which often are in the questions of youth workers: *youth, technology, non formal education*. This lead us to a project in which we wanted to propose to youth groups non formal education activities in *virtual way* (using web and ICT) beside the real-life non formal education activities, observing and measuring their satisfaction and involvement in both experiences.

These are the fundamental steps of our project:

Choosing a point of observation, from where we could read and interpretate the experiences, by defining a specific research protocol.

Choosing in our european partners' network, some organisations working in the youth field and interested in sharing our starting questions.

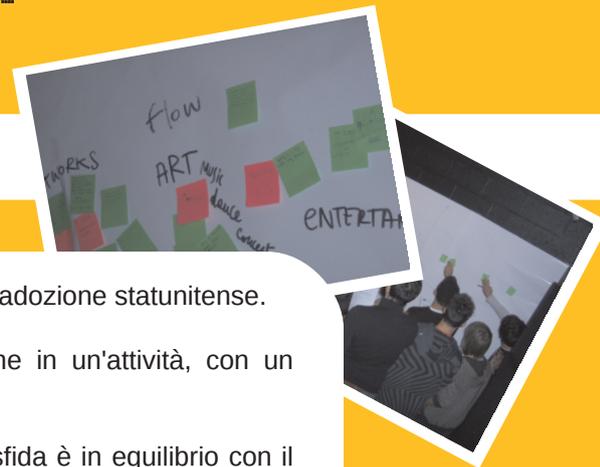
Building a project-group, made up of youth workers and 4/5 youngsters for each country and for each partner organization. Such a group had to follow the coordination group of Spazio Giovani for the whole period of the project.

Defining and sharing work schedule with an activities calendar: coordination meetings (for coordinators), training meetings for youth workers, workshop (both with virtual and non-virtual activities) to experiment with the innovative ways of working introduced by the project.

Defining the research plan and related tools.

Next pages are the report of these activities, of their protagonists, of what we could learn during the work. Color boxes in the pages point out tools and methodologies which we used, to immediately share best practices. We cannot avoid to point out also the most useful, effective and important tool: the training given to all youth workers about the use of these tools and methodologies in each activity.

## La teoria del Flow



Il padre della teoria: Mihaly Csikszentmihalyi, psicologo ungherese di adozione statunitense.

Cos'è il **flow**: è uno stato di completa ed energica concentrazione in un'attività, con un elevato livello di piacere e soddisfazione.

Quando si verifica? Quando, all'interno di un'esperienza, il livello di sfida è in equilibrio con il livello di abilità dei soggetti che vi partecipano. Quando questo equilibrio si verifica, la persona vive uno stato di totale coinvolgimento nell'esperienza, alti livelli di partecipazione e motivazione, perdita di senso del tempo.

Quando il flow si verifica, si realizzano una serie di condizioni, tra cui:

- Chiarezza massima degli obiettivi che stiamo perseguendo
- Equilibrio tra livello di sfida e le mie abilità
- Consapevolezza piena delle mie azioni
- Concentrazione totale sugli obiettivi
- Elevate capacità di controllo sulla situazione
- Straniamento
- Senso del tempo alterato
- Nessun'altra finalità se non lo svolgimento dell'attività in sé

Se al contrario tra sfida e abilità non c'è equilibrio, i vissuti sono differenti, ed in particolare si traducono in **ansia** (sfida eccessiva rispetto alle abilità percepite); **noia** o **rilassatezza** (sfida troppo bassa rispetto alle abilità) o **apatia** (bassi livelli di sfida, a fronte di basse abilità proprie percepite, da cui non si ha nessun coinvolgimento).

Attraverso il punto di osservazione della teoria del flow, abbiamo messo a punto un protocollo di ricerca, riformulando le parole chiave iniziali nelle seguenti domande:

Quali attività *virtual* e *non virtual* sono in grado di esprimere maggiore flow? Quali esperienze quotidiane e straordinarie sono generative di flow? Come misurare il flow?

L'agenzia di ricerca sociale Codici ha collaborato con noi per realizzare questo obiettivo, mettendo a punto un protocollo di lavoro e specifici strumenti che esemplifichiamo di seguito:

# Non virtual youth citizenship in a virtual world

**Diari personali:** rilevazione delle esperienze e dei vissuti dei ragazzi durante la loro vita quotidiana

**Questionari:** rilevazione dei livelli di flow durante le attività del progetto (nei workshop)

**Osservazione diretta** delle attività da parte del ricercatore (nei workshop)

**Schede di osservazione** degli operatori durante le attività nei paesi di appartenenza

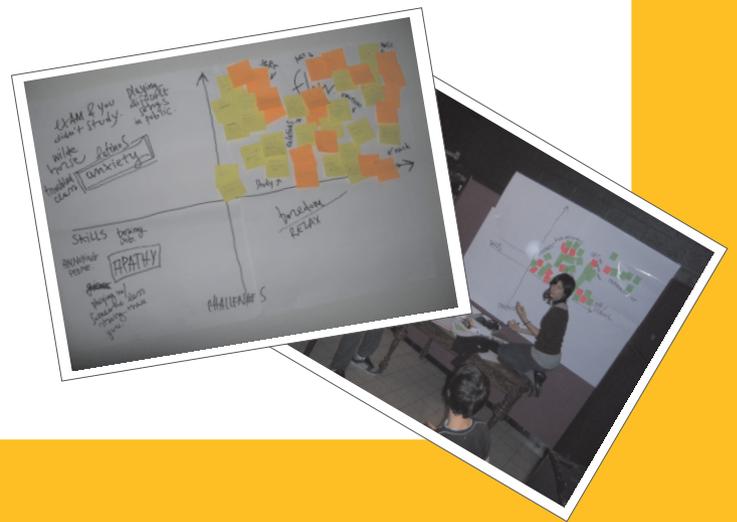
**Focus group** con i ragazzi

Ogni soggetto coinvolto è stato formato dai ricercatori in merito al disegno di ricerca ed all'utilizzo corretto di tutti gli strumenti.

Per ulteriori informazioni:

**Codici - agenzia di ricerca sociale**

[www.codiciricerche.it](http://www.codiciricerche.it)



## The Flow theory

Father of this theory: Mihaly Csikszentmihalyi, ungarian psychologist moved to US.

What is **flow**: a state of complete and energel concentration in one activity, with a high rate of pleasure and satisfaction.

When you have flow: when during an experience, the level of the challenge is on balance with the level of ability of subjects taking part in it. When we have this balance, people live a state of total envolvment in the experience, a high level of participation and motivation, a loss of sense of time.

When you have flow, you achieve a series of conditions:

- Maximum understanding of the objectives we are achieving
- Balance between level of the challenge and my abilities
- Full knowledge of my actions
- Total concentration on objectives
- High level of control on the situation
- Altered self consciousness
- Altered perception of time
- No other aim than taking part in the activity

On the contrary, if there is no balance between challenge and ability, feelings are different and can lead to **anxiety** (challenge is higher than my perceived ability), **boredom** or **relaxation** (challenge is too low for my ability), **apathy** (low level of challenge for low perceived ability, so no envolvment).

In the flow theory perspective, we developed a research protocol, by translating the initial keywords into these questions:

Which *virtual* and *non virtual* activities can express more flow? Which everyday or extraordinary experiences can generate flow? How to measure flow?

## Non virtual youth citizenship in a virtual world

Codici social research agency collaborated to this objective, developing a work protocol and specific tools which are:

**Personal diaries:** to reveal experiences and feelings of youngsters during their everyday life

**Questionnaires:** to reveal flow levels during project activities (in workshops)

**Direct observation** of activities by a researcher (in workshops)

**Observation sheets** for youth workers during activities in each Country

**Focus groups** with youngsters

Each involved subject has been trained by researchers on the research plan and on the correct use of all tools.

More information:

**Codici - social research agency**

[www.codiciricerche.it](http://www.codiciricerche.it)



## I partner del progetto

### **Asociacion Juvenil Intercambia (Malaga, Spagna)**

Intercambia è un'organizzazione giovanile costituita da e per giovani. Le principali attività riguardano l'apprendimento interculturale, attraverso l'educazione non formale e azioni del programma Gioventù In Azione, con il fine di stimolare la partecipazione giovanile in un contesto internazionale, abolendo le barriere tra paesi, riducendo il razzismo e promuovendo la tolleranza tra culture. Intercambia si propone di promuovere le iniziative giovanili, supportando i giovani, facilitandone l'accesso alle informazioni, e fornendo gli strumenti e la formazione adeguata per aiutarli a raggiungere i loro obiettivi.

Contatti: [www.intercambia.org](http://www.intercambia.org)

### **MJTamines / Maison des Jeunes de Tamines (Tamines, Belgio)**

La MJ Tamines è una associazione socioculturale dedicata ai giovani, che si pone l'obiettivo di incoraggiare diverse forme di espressione (graffiti, musica, teatro, arte urbana e plastica, multimedia, laboratori di espressione grafica, web ), grazie a cui aiutarli a sviluppare senso critico, valori democratici ed una cittadinanza fondata sullo scambio, la tolleranza e lo scambio interculturale.

Contatti: [www.mjtamines.be](http://www.mjtamines.be)

### **Centrul de voluntariat (Resita, Romania)**

Il Centro di volontariato di Resita è un ente non profit nato nel 2004 dalla partnership tra associazioni ONG locali ed il Comune di Resita, una cittadina industrializzata sita nel Sud Ovest della Romania, con l'obiettivo di rispondere ai bisogni di partecipazione, di attività culturali e di tempo libero, e di opportunità di educazione non formale espressi dalla comunità locale. Il Centro di volontariato gioca un ruolo di intermediazione tra i bisogni di volontariato delle organizzazioni di Resita ed i desideri e la disponibilità dei giovani di attivarsi a favore della comunità. al tempo stesso, il centro supporta e promuove il riconoscimento dei valori del volontariato nella comunità. Quindi, i nostri obiettivi sono la promozione dell'educazione non formale dei giovani attraverso lavoro volontario e il sostegno delle capacità di offrire opportunità di volontariato da parte delle associazioni della comunità. Il centro raccoglie e gestisce dunque le risorse di volontariato locali, e dà vita a proprie attività, anche attraverso il sostegno di iniziative promosse dai volontari. A questo fine, il Centro raccoglie giovani coinvolti in attività afferenti a diversi settori: sociale, ambientale, cultura, tempo libero, sport, etc.

Contatti: [www.voluntariat-resita.ro](http://www.voluntariat-resita.ro)

## Project partners

### **Asociacion Juvenil Intercambia (Malaga, Spagna)**

Intercambia is a youth organisation made of and for youth. Main activities are intercultural learning through non formal education, and actions of Youth in Action programme to stimulate youth participation in an international context, crossing barriers between Counties, reducing racism and promoting tolerance between cultures. Intercambia aims at promoting youth initiatives, by supporting youth, helping their access to information and supplying tools and training in order to reach their objectives

Contacts: [www.intercambia.org](http://www.intercambia.org)

### **MJTamines / Maison des Jeunes de Tamines (Tamines, Belgio)**

MJ Tamines is a sociocultural association devoted to youth, with the aim of encouraging different forms of expression (graffiti, music, theatre, urban art, sculpture, multimedia, graphical expression workshops, web...) to help youth to develop critical ability, democratic values and a citizenship based on exchange, tolerance and intercultural learning.

Contacts: [www.mjtamines.be](http://www.mjtamines.be)

### **Centrul de Voluntariat (Resita, Romania)**

The Volunteer Centre of Resita is an NGO that started in 2004 as a project for a public-private partnership between local NGOs and the municipality of Resita, a small industrial town located in the South-West region of Romania. It came to answer the needs of participation, cultural and leisure activities and non-formal education opportunities that were registered in the local community.

The Volunteer Center plays an intermediary role between the volunteer needs of organizations in Resita and youth's desire and availability for volunteering in the community. At the same time, the centre is supporting and promoting the recognition of the value of volunteering within the community. Thus, our objectives are the promotion of nonformal youth education through volunteer work and supporting the NGOs capacity to offer volunteer services in the community.

The centre gathers and manages the local volunteer resources and initiates its own activities or supports the initiatives of the volunteers. Thus, the Volunteer Centre from Resita gathers young people involved in activities from different domains (social, environmental, culture, leisure, sport, etc.)

Contacts: [www.voluntariat-resita.ro](http://www.voluntariat-resita.ro)

## I meeting di coordinamento

Date le caratteristiche strutturali del progetto (durata, carattere internazionale, varietà dei soggetti coinvolti) in questi due anni abbiamo investito molto in attività di coordinamento e condivisione che comprendessero referenti ed operatori di tutte le organizzazioni coinvolte.

Coerentemente con il tema del progetto, abbiamo utilizzato a questo fine strategie “tradizionali” (meeting con incontri vis a vis, a intervalli regolari), sperimentando anche strumenti per noi innovativi, tra cui ha avuto un ruolo fondamentale la tecnologia VOIP (cioè i software che consentono di effettuare telefonate e videoconferenze gratuitamente quando attraverso internet, con connessioni a banda larga).

Numerose sono infatti state le riunioni dell'equipe realizzate via audio o video conferenza, grazie a cui abbiamo incontrato i partners senza muoverci fisicamente dal nostro ufficio garantendo un risparmio economico al progetto che non andasse a scapito dell'efficacia.

### **Strumenti per videoconferenze internazionali on line:**

Pc con qualsiasi sistema operativo  
Connessione a banda larga  
Software VOIP ( Skype o programmi VOIP equivalenti)  
Cuffie + microfoni per pc  
Webcam



## Coordination meetings

Considering the structural characteristics of the project (international aspects, differences between various partners, etc) in the last two years we invested much in coordination and sharing activities involving coordinators and workers of all involved organisations.

In line with project themes, we used both traditional methods (as meeting us in person, from time to time) and innovative ways (at least for youth workers organisations...), amongst which we have to point out the voip technology (that is software permitting to make free phone calls and videochats on the internet, connected on broadband).

In fact we realized many meetings in audio or video conferences, where we met each others without moving from our places, thus granting an economical saving for the project without losing effectiveness.

### International online conferencing tools:

- Pc with any operating system
- Broadband connection
- VOIP software ( Skype or similars)
- Headphones + microphone for pc
- Webcam



## Incontro di formazione operatori

Dal **18 al 22 Giugno 2008** tutti i partner hanno inviato delegazioni dei loro operatori ed educatori a Malaga (Andalusia, Spagna) per l'incontro iniziale di formazione. In queste giornate abbiamo potuto illustrare meglio gli obiettivi formativi ed innovativi di un approccio al virtuale che proponesse ai giovani reali spazi di protagonismo e di cittadinanza, oltre che sperimentare direttamente insieme tecniche e modalità di lavoro che sarebbero poi confluite nelle attività di *Non Virtual Youth Citizenship in a Virtual World*.

All'incontro hanno partecipato **20 operatori dei quattro Paesi partner**, che nelle diverse giornate di formazione hanno approfondito il funzionamento della **metodologia di ricerca basata sulla teoria del Flow**, per misurare il grado di effettiva soddisfazione dei ragazzi durante le attività da realizzare; hanno appreso **quali sono e come funzionano i principali ambiti virtuali** in grado di attrarre i giovani in modo significativo (dai giochi on-line, ai social networks, alle piattaforme come SecondLife oggetti futuri di attività comuni); hanno **sperimentato le metodologie** oggetto del primo workshop con i giovani, ossia quelle relative alla realizzazione di programmi webradio tramite podcast.



## Youth workers training meeting

From **18th to 22nd June 2008** all partners sent delegations of their youth workers to Malaga (Andalucia, Spain) for an initial training meeting. In those days we had the opportunity of better explaining all innovative learning objectives of our approach to the virtual world, that is an approach whose aim is to grant youth real possibilities of playing the role of protagonists and citizens. We also had there the opportunity of experimenting together with the techniques and work methodologies to be used later during the activities of *Non Virtual Youth Citizenship in a Virtual World*.

**20 youth workers from four partner Countries** took part in the meeting. During the training days they studied in depth the **Flow-Theory-based research methodology** for the measurement of the real satisfaction rate of youth during their activities. They also learned **which are and how to use the main virtual platforms** regarded as massively interesting for young people (from line games to social networks, to platforms as Second Life, future objects of common activity). Finally, they **experimented the methodologies** to be used during the first workshop with youngsters that is the methodologies necessary to create webradio programmes with podcasts.



## Il sito [www.nonvirtuallyouth.eu](http://www.nonvirtuallyouth.eu)

Parte della formazione ha riguardato l'utilizzo del sito che abbiamo realizzato per il progetto. Questo perché abbiamo concepito il sito non solo come una vetrina del progetto, ma come uno vero e proprio strumento di lavoro. Il sito è infatti strutturato come un portale multifunzione, che raccoglie in sé le seguenti funzioni:

Pubblicazione delle informazioni base relative al progetto, raccontato nelle sue pagine web (funzione "tradizionale")

Archivio contenente tutti prodotti multimediali (foto, audio, video) prodotti man mano durante il progetto, ed accessibili a tutti i visitatori.

Podcast per l'ascolto dei programmi radio realizzati dai ragazzi, liberamente ascoltabili da tutti i visitatori del sito. Il podcast è gestibile (ed è stato gestito durante il workshop) direttamente dai ragazzi, dopo il training svolto dagli operatori che li hanno poi guidati nella realizzazione con attività a livello locale.

Archivio e Condivisione di documenti interni riservata agli operatori ed ai coordinatori del progetto, grazie alla presenza di un'area riservata accessibile solo agli utenti registrati, realizzata ad hoc.

L'intera struttura è stata interamente progettata e realizzata dagli operatori di Spazio Giovani, utilizzando tecnologie *opensource* gratuite e rinvenibili in rete (Joomla), ad eccezione dell'acquisto del dominio (cioè dell'indirizzo) e rispondendo a sollecitazioni e raccomandazioni europee in tal senso.

### Opensource per siti web:

Joomla 1.0.x o 1.5.x (da [www.joomla.org](http://www.joomla.org))  
client FTP Filezilla ([filezilla-project.org](http://filezilla-project.org))  
hosting con abilitazione a linguaggio PHP  
database MySQL



## Website [www.nonvirtuallyouth.eu](http://www.nonvirtuallyouth.eu)

Part of the youth workers' training concerned the website we created for the project. We developed the site not only as an information board, but also as a real worktool. The website in fact is a multi-functional portal, summing these different functions:

Dissemination of basical information regarding the project, in the traditional webpages.

Archive of all multimedia contents (photos, audio, videos) created during project's activities and open to all visitors.

Podcast to listen to webradio programmes created by youngsters, free to listen for all visitors. During local activities, podcasts have been managed directly by youngsters, guided by the youth workers which had previously been trained on how to use the system.

Archive and sharing of internal documents, reserved to youth workers in a reserved area, open only to registered users and created to this purpose.

The website has been wholly projected by Spazio Giovani staff, and the structure has been created using *opensource* tools (Joomla), following European recommendations and directives.

### Opensource websites:

Joomla 1.0.x o 1.5.x (from [www.joomla.org](http://www.joomla.org))  
FTP client Filezilla (from [filezilla-project.org](http://filezilla-project.org))  
hosting with PHP language extensions  
mySQL database



## Workshop n.1 : podcast per raccontare il proprio territorio - Tamines (Belgio)

Dal **27 al 30 Ottobre 2008** ogni partner ha inviato una delegazione di giovani e di operatori alla Maison de Jeunes di Tamines-Sambreville (Belgio), a 70 km sud di Bruxelles, per il primo workshop di gruppo.

Durante queste giornate i giovani e gli operatori hanno seguito la formazione impartita dallo staff del progetto e riguardante la **progettazione e realizzazione di programmi webradio** da inserire in un podcast appositamente creato nel sito del progetto. Hanno partecipato agli incontri **27 tra giovani e loro accompagnatori**; l'evento è stato ripreso dai media locali ed è disponibile una rassegna stampa sul sito [www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)

Nel corso del workshop i giovani, che hanno sempre lavorato in gruppi di nazionalità miste, hanno sperimentato la progettazione di un programma, l'organizzazione dei contenuti, la scelta delle musiche, la registrazioni di voci e interviste, il mixaggio finale e il caricamento nel podcast del risultato. A tutti è stato proposto di porre particolare attenzione nella scelta di contenuti in grado di raccontare aspetti anche piccoli dei loro vissuti quotidiani.

### *Perchè la radio?*

Perché la radio è uno strumento fortemente creativo, che unisce la dimensione comunicativa a quella musicale, artistica, aggregativa. La radio è un contenitore all'interno del quale ogni interesse può trovare espressione. La radio è **la prima forma di virtualità**, la più consueta e "domestica" e quindi la più facile da padroneggiare nei suoi linguaggi e nei suoi codici. Inoltre la mancanza del medium visivo costringe a concentrarsi di più sul contenuto e sul suo trattamento, introducendo un aspetto cruciale dei mondi virtuali dove il *medium* è il *messaggio*, come da anni è noto agli studiosi di queste materie.

### *Perchè sul web?*

Perché grazie all'innovazione tecnologica del web 2.0 oggi creare una radio è semplice, gratuito, e immediato. Perché una piattaforma web consente di raggiungere (ed essere raggiunta da) tutto il mondo, proponendosi come strumento di **connessione e creazione di legami transnazionali** che sono tra gli elementi di educazione non formale che vogliamo trasversalmente promuovere col nostro progetto.

## *Perchè il podcast?*

Perché una radio in podcast, cioè basata sul principio della pubblicazione *online* di file audio che possono essere scaricati e ascoltati in ogni momento (e non della diretta, come la radio tradizionale) consente una gestione efficace senza un investimento organizzativo eccessivo in termine di presenza e di continuità di presenza e di emissione.

## **Strumenti utilizzati:**

pc con qualunque sistema operativo

cuffie + microfono per pc

registratori audio digitali usb

software di registrazione e mixaggio Audacity ([audacity.sourceforge.net](http://audacity.sourceforge.net))

sito internet realizzato con Joomla in cui inserire l'audio ([www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu))

estensione Podcast Suite per integrare i podcast in Joomla



## Workshop #1 : podcast to talk about our territories - Tamines (Belgium)

From **27th to 30th October 2008**, each partner sent a delegation composed by youngsters and youth workers to Tamine-Sembreville the Belgian town hosting the Maison des Jeunes (70 km far from Brussels, Belgium) where the first “Non virtual” Workshop took place.

During those days youngsters and youth workers were trained by Spazio Giovani Staff to **project and realize radio programmes** to be broadcasted through the podcast section of our web site ([www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)) . **27 youngsters and youth workers** took part in the training, and the activities aroused great interest in local media, as witnessed by press reviews (on line in the “press kit section” of our web site) .

Activities were planned in order to promote intercultural exchange: youngsters were asked to work with people from different countries, experimenting together all the steps needed to realize a radio programme: planning contents, recording digital audio (e.g., interviews); mixing records and music; uploading the final product in the podcast web radio. They were free to choose and develop the contents, with the only mandate to deal with their everyday life and interests.

### *Why radio?*

Beacause radio provides great opportunities to express creativity, joining communication, music, art, relations. It works as a container through which each interest can find an effective expression. And, above all, it is **the first virtual environment** ever created, the most common one, and thus the simplest to be handled through their readily comprehensible languages and codes. Moreover, the absence of the visual medium forces to focus exclusively on the content , according to a feature typical of the virtual words, where medium and content overlap.

### *Why on the web?*

Because, thanks to technological innovation brought by Web 2.0, everybody can create a radio in a simple, free and immediate way. Because a web tool can connect people worldwide and support the **rising of relations crossing cultural e geographical frontiers**, that's one of the most important aims of our project in the frame of non formal education.

## Non virtual youth citizenship in a virtual world

### Why podcast?

Because a podcast radio, that means sharing on line audio files that can be downloaded through a website to be listened on demand (and not “live” as with traditional radio) can be managed effectively by “light” staff without spending much time and resource being present and granting a continuous broadcasting.

### Tools:

PC with any operative system

Microphone and headphone for PC

Digital USB audio recorders

Recording and mixing software Audacity ([audacity.sourceforge.net](http://audacity.sourceforge.net))

Web site made with Joomla used to host audio files ([www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu))

Podcast Suite extension for Joomla



## Workshop n.2 : Secondlife ovvero ricreare mondi e identità - Solaro (Italia)

**Dal 22 al 25 aprile 2009** ogni partner ha inviato la sua delegazione al centro di aggregazione giovanile La Calamita a Solaro (Italia), 30 Km a nord di Milano, per il secondo workshop. Abbiamo deciso in questo incontro di aumentare il livello di apprendimento interculturale organizzando l'accoglienza direttamente presso le famiglie dei ragazzi italiani, che si sono rese disponibili ad ospitare i giovani degli altri gruppi.

Ci è sembrato utile avere un maggior livello di relazioni personali e occasioni di condivisione in queste giornate, al di fuori dei momenti di lavoro, dato che questo workshop è stato interamente dedicato alla **presentazione e sperimentazione di attività all'interno dei mondi virtuali di SecondLife e di altre piattaforme** online, lasciando meno spazio ad attività sul territorio e all'incontro con la realtà locale. Anche per questo motivo il workshop si è concluso con una festa interculturale preparata da tutti i ragazzi nella villa comunale di Solaro, a cui hanno partecipato anche le autorità locali e le famiglie ospitanti.

Durante le giornate del workshop, la formazione e le attività proposte agli operatori e testate con i ragazzi sono state incentrate sul concetto di **identità e di affidabilità nel mondo virtuale**, usando simulazioni, e accompagnando i giovani a creare i loro personaggi (*avatar*) dentro a SecondLife, come primo punto di un viaggio virtuale che è stato anche fotografato e filmato con software libero per realizzare dei filmati *screencast*.

Sempre in quest'ottica, la tradizionale conferenza stampa di fine workshop è stata sostituita da un evento virtuale, in cui tramite gli *avatar* da loro creati dentro a SecondLife, i giovani da dentro il centro La Calamita rispondevano in **videoconferenza a domande di politici e giornalisti** (che si trovavano all'interno della villa comunale, in tutt'altro luogo) sulle attività e gli apprendimenti delle giornate di lavoro insieme.

*Perchè SecondLife ?*

Perchè è il software di realtà virtuale 3d più diffuso al mondo. Alla base vi è l'idea di poter creare un'identità ed una vita parallele, virtuali, incorporee e dunque completamente libere da vincoli fisici e temporali. In SL è possibile interagire con altri "cittadini" provenienti da tutto il mondo, dotandosi di un alter ego virtuale costruito secondo il nostro immaginario, tramite un processo in cui inserire riflessioni sul rapporto reale/virtuale e sugli spazi di effettiva cittadinanza in un mondo incorporeo ma determinato da regole e vincoli tecnici non superabili.

## Non virtual youth citizenship in a virtual world

Perché non è solo un gioco, bensì un emulatore di realtà, ed in quanto tale ci pone davanti una serie di opportunità e di possibili problemi che sono una efficace sintesi (potenziata dall'aspetto grafico / visivo) di tutte le questioni che si aprono indagando il rapporto tra giovani e mondo virtuale / social networks / interconnessione e tra queste dimensioni e la vita reale.

### Strumenti necessari:

Un pc con caratteristiche tecniche adeguate (verificabili su [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com))

Software Second life (freeware dal medesimo sito )

Software per catturare video pc (Aviscreen, freeware)

Software per il montaggio video: Windows Moviemaker (oppure iMovie o Kino)



## Workshop #2 : Secondlife or recreating worlds and identities - Solaro (Italy)

The second workshop took place in Solaro, Italy, from **22nd to 25th of April 2009**. The activities were hosted by "La calamita", the local youth center placed at our disposal by the Municipality. We increased the level of intercultural learning by hosting youngsters, thanks to the Italian youngsters and their families, who gave ospitality to the other participants from abroad.

This choice allowed us to keep an important informal and relational dimension during the workshop, which was strictly focused on **presenting and experimenting activities inside the virtual worlds of Secondlife and other online platforms**, and thus with less contact with the local community and less activities on the territory. That is why we decided to close the workshop with an intercultural party organized by the youngsters, inside the Town hall of Solaro, with the participation of the local authorities and the hosting families.

During the workshop, training and activities were focused on the concept of **identity and of reliability in virtual worlds**, using simulations and supporting youngsters throughout the creation of virtual alter ego (*avatars*) in Second life platform, as a first move in a virtual travel, which has been recorded through videos and screenshots using free softwares, to create *screencast* videos.

For this reason the event was concluded by a virtual event instead of the traditional press conference: from inside the youth centre La Calamita, the youngsters during **a virtual press conference answered questions by politicians and journalists** (who were inside the Town hall, in another building) using their avatars in Secondlife and talking about learnings and activities during the workshop.

### *Why Secondlife?*

Because Second life is the most diffused virtual reality software in the world. It provides the possibility to create a new identity and life, parallel to the real one, but virtual, incorporeal and so totally free from physical and temporal limit. In Secondlife, users can interact with other virtual "citizens" from worldwide, through a virtual alter ego (avatar) built according to our imaginery, in a process which can generate reflections about the real/virtual relationship and about the citizenship in an incorporeal world, determined by rules and technical barriers which are not breakable.

## Non virtual youth citizenship in a virtual world

Because it's not a game, but a real life emulator, and provides us opportunities, as well as questions about the relation between youngsters, IT, and real life.

### Tools:

- PC with adequate system requirements (see it on [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com))
- Second life software (freeware from the same website)
- software for videocapture (Aviscreen, freeware)
- Software for video mixing: Windows Moviemaker (or iMovie, or Kino)



## Workshop n.3 : una vita reale con cui fare i conti - Resita (Romania)

**Dal 13 al 18 giugno 2009**, delegazioni degli enti partner si sono incontrati al Centrul de Voluntariat di Resita, poco distante da Timisoara, nell'est della Romania. In questo ultimo workshop di sperimentazione delle tecniche di lavoro, le attività si sono concentrate esclusivamente su **pratiche non-virtuali da svolgersi all'aria aperta e nella natura**, all'interno del parco nazionale del Caras Severin.

I partners rumeni in questo caso hanno messo a disposizione di tutti le loro competenze specifiche, per permettere ai giovani partecipanti di fare esperienze significative di tipo non virtuale, rilevanti anche ai sensi della ricerca sul flow che il progetto conduce.

Le attività hanno spaziato da trekking ad attraversamento di fiumi con le corde, ad arrampicata sportiva e relativa discesa in corda doppia, all'esplorazione speleologica di una grotta, alla discesa con le funi da un ponte autostradale.

La sicurezza dei partecipanti, garantita dall'uso di tutti gli strumenti necessari (caschi, mute, imbragature...) e dalla presenza di operatori specializzati in queste attività, è sempre stata massima. Per questo motivo i ragazzi e gli operatori partecipanti hanno avuto la possibilità di **misurarsi coi propri limiti in una situazione ideale**, sorprendendo in molti casi anche se stessi per la volontà di andare fino in fondo a quanto richiesto.

Prima della consueta conferenza stampa finale e della festa interculturale, sono stati presentati anche i **video creati dai giovani utilizzando le competenze acquisite** da chi di loro insieme agli operatori era stato presente al precedente seminario. Alcuni esempi sono disponibili nella sezione dedicata ai media del sito [www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)

*Perché attività nel verde?*

Perché volevamo sperimentare attività che promuovessero il **protagonismo dei giovani sia nel mondo virtuale, che in quello reale**, valorizzando anche le competenze delle organizzazioni partners del progetto. I partner rumeni operano in ambito ambientale, utilizzando attività a stretto contatto con la natura come strumento educativo, aggregativo e di attivazione dei giovani della città.

### *Perché proprio quelle attività?*

Le attività sono state organizzate secondo un principio di **graduale aumento di livello di difficoltà e di sfida**, soprattutto “psicologica”, più che di tecnica. Il livello di difficoltà percepito inizialmente è sempre stato superiore a quello reale, in quanto ogni attività realizzata è stata pensata e guidata per poter essere portata a termine con successo da chiunque, anche da persone prive di esperienza. Questo ha indotto un senso di sfida e di coinvolgimento elevato, e successivamente alti livelli di soddisfazione e di autostima.

La strutturazione del workshop ha dunque seguito una **logica incrementale**: sperimentazione di tecniche di scalata e calata con la corda; utilizzo delle medesime durante l'esperienza successiva (la caverna); chiusura con la calata dal ponte. Le attività sono state eseguite in un contesto di sicurezza totale, garantita dalla competenza degli operatori guida, e dalla congruenza del materiale tecnico utilizzato (dagli strumenti di arrampicata alle mute).

### **Strumenti necessari:**

Camminata - hiking : scarpe da trekking (o da ginnastica)

Arrampicata / calata - rappeling : corde da arrampicata; imbragature; elemetti.

Grotta - caving : muta da sub; elemetto; torcia da elemetto



## Workshop #3 : a real life to deal with - Resita (Romania)

**From 13th to 18th of June 2009**, youngsters and youth workers met again in Resita, hosted by the local Central of Voluntariat, not far from Timisoara. During the workshop activities were focused exclusively on **non-virtual experiences in open air and nature**, inside the national park of Caras Severin.

Thanks to their specific competences (informal educational in environmental domain) Romanian partners supported youngsters to live important non-virtual experiences, relevant also for the research activity.

The activities included: hiking, river crossing, climbing and rappelling, caving, rappelling from the bridge of a motorway.

Safety was guaranteed to all participants by the use of adequate tools (helmets, wet suits, slings) and the support offered by skilled operators, who made each activity completely safe. Thanks to these supports, participants were able to **challenge their own limits in adequate contexts**, being often surprised by their will to live completely each experience.

Final press conference and intercultural party were introduced by the projection of some **videos created by youngsters making use of the competences learned** during the previous workshop. Some of the videos can be seen on [www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu)

*Why open air activities?*

Because we wanted to test activities able to promote **youth protagonism both in virtual life and in real one**, valorizing our project partner's competences. The Volunteer Centre of Resita involves youth through activities dealing with nature as tool for aggregation and education.

*Why those specific activities?*

Activities were planned to provide a **gradual increase of difficulty and challenge**, from a psychological more than a technical point of view.

## Non virtual youth citizenship in a virtual world

The level of perceived difficulty has always been higher than the real one, since activities were planned and conducted in order to be completed by everybody, even people with no experience. Youngsters were thus stimulated to feel high levels of challenge and involvement at first, as satisfaction and self-esteem.

According to this approach, the schedule provided **gradual experiences**, each linked to the competences learned during the previous activity: for example, we started with soft climbing and rappelling; then we applied what we learned during the caving, and later in the rappelling from the bridge.

### Tools:

Hiking: shoes for hiking

Climbing & rappelling: Helmets, slings, ropes

Caving: wet suits, helmets, waterproof head-lamp



## La ricerca: spunti e suggestioni

I risultati della ricerca sociologica che ha accompagnato il progetto sono contenuti in modo articolato nel report scaricabile dai siti [www.nonvirtualyouth.eu](http://www.nonvirtualyouth.eu) e [www.spaziogiovani.it](http://www.spaziogiovani.it)

Limitandoci ai dati più significativi

Le attività "real" hanno registrato livello di FLOW significativamente elevati.

Le esperienze di viaggio, quelle vissute nella natura in ROMANIA , così come tutti i momenti che hanno richiesto relazione, dialogo ed esperienza diretta (l'accoglienza presso le famiglie italiane, le feste interculturali, la realizzazione del podcast, i momenti liberi e di svago) si sono rivelate le più stimolanti e coinvolgenti; in questi momenti il vissuto di apatia è stato basso.

In base ai racconti dei ragazzi e al confronto tra operatori, si possono identificare alcuni elementi importanti per costruire delle esperienze di benessere.:

Rendere chiari gli obiettivi del progetto: ad esempio, l'apprendimento di qualsiasi software richiede tempo e impegno personale per comprenderne l'utilizzo e le potenzialità, avere chiare le finalità serve per fare in modo che le alte abilità acquisite siano impiegate in altrettante alte sfide.

Proporre nuove sfide, alla portata dei ragazzi: ad esempio, "attraversare un fiume su una corda" o "scalare una parte di roccia" sono state sfide alte e faticose ma di immediata comprensione e risultati in termini di flow.

Potenziare il lavoro di gruppo: le attività ad alto livello di flow hanno richiesto alta disponibilità a mettersi in gioco da parte di tutti i partecipanti. Accompagnare il processo di divisione dei compiti, motivare e coordinare le attività sono elementi chiave per il raggiungimento di buoni risultati.

Questi suggerimenti valgono sia per le attività "virtual", sia per quelle "real" in quanto i risultati della ricerca hanno dimostrato che gli elementi "virtual" e "real" tendono spesso a sovrapporsi e che il mix tra i due può generare elevati livelli di flow.

## The research: hints and suggestions

Research results and research protocols used during the activities are explained in detail in the report available from project website [www.nonvirtuallyouth.eu](http://www.nonvirtuallyouth.eu) and Spazio Giovani site: [www.spaziogiovani.it](http://www.spaziogiovani.it) - here you can find a summary of results:

Real-life (non virtual) activities scored quite high flow level.

Travel experiences, open-air activities (during workshop in Romania) and all experiences related to inter-personal relationships, dialogue and direct involvement (as being hosted in the Italian families, intercultural parties, recording the podcasts, leisure activities etc) proved to be the most stimulating and involving, as the apathy level was at the lowest measure.

According to what youngsters and youth workers declared, we can identify some important aspects to create flow experiences:

Clear objectives: for instance learning how to use a software need time and personal engagement to fully understand all possibilities, so clear objectives are needed in order to use the acquired high skills in same high level challenges.

New challenges at youngsters' level: "cross a river on a rope" or "climb a rocky wall" have been high level challenges but immediately understandable ones with high results in terms of flow.

Empower group-work: high level flow activities asked everybody to be highly involved. Supporting tasks definition, give motivation and coordinating activities are key aspects to achieve good goals.

These hints can work both for virtual and real activities, as research results showed that virtual and non virtual elements are often overlapped, and the mix can generate high flow levels.

## Risultati raggiunti

Non virtual Youth è stato un contenitore di innovazione e ricerca continua, all'interno del quale abbiamo potuto sperimentare nuovi strumenti e modalità di lavoro a livello transnazionale, verificandone l'efficacia, le condizioni di replicabilità in altri contesti e la loro implementazione nel lavoro con i giovani.

Tra queste richiamiamo solo le più significative:

L'utilizzo costante del web per costruire reti di comunicazione gratuite che superano le distanze geografiche.

La promozione e l'utilizzo di strumenti opensource per la realizzazione di attività espressive ed aggregative fra i giovani.

L'utilizzo di tecniche di team building per favorire lo sviluppo di relazioni efficaci tra ragazzi, la capacità di rielaborare le esperienze e consolidare gli apprendimenti.

A questi risultati diretti, vanno aggiunti altri importanti traguardi:

La Costruzione di una rete di partner consolidata, importante risorsa per lo scambio di risorse, esperienze e future progettazioni.

La Collaborazione con altre realtà aggregative con cui confrontare buone prassi, modelli educativi, accrescere il valore dell'esperienza del viaggio, dell'incontro, della reciproca conoscenza fra i ragazzi europei.

La sedimentazione di apprendimenti anche di carattere metodologico a più livelli (teoria del flow, conoscenze tecnologiche, scambio di esperienze reali), per il lavoro degli educatori, che permane all'interno di una rete di relazioni stabili e continuative.

Questi esiti confermano il successo di Non Virtual Youth e ne fanno un'esperienza da replicare. Con la speranza che le attività svolte e il processo di lavoro possano essere generative di altre progettazioni, siamo disponibili a condividere domande, approfondimenti e informazioni con chi è interessato a queste tematiche. Contattateci a: [nonvirtual@spaziogiovani.it](mailto:nonvirtual@spaziogiovani.it)

## Results and achievements

Non virtual Youth has been a testwork for continual innovation and research, in which we could experiment new tools and methodologies on a trans-national level, to verify their effectiveness, their replicability in different contexts and their use in the youth work.

Here we would recall the most important ones:

Constant use of the web to build up free communication networks to cross geographical barriers.

Use and promotion of opensource tools to support expressive activities with youngsters.

Use of team building techniques to create effective relationships during meetings and workshops, in order to elaborate experiences and foster learnings.

Moreover, we have achieved these results:

creation of a consolidated partners' network as a resource to share experiences, learnings, future projects.

collaboration with other youth organisations to compare and share best practices, educational models, to raise up the experience of travels and intercultural learning between youngsters from different Countries.

diffusion of tools, methodologies and learnings on different levels (flow theory, technological knowledge, real-life experience sharing...) for youth workers, who will use all of that in a consolidated network.

These achievements confirm the success of the process and ask for this experience to be replicated. Hoping that activities and work process may generate other projects, we are ready to share thoughts, questions, information etc with everyone interested. Contact us even by email writing at [nonvirtual@spaziogiovani.it](mailto:nonvirtual@spaziogiovani.it)

## Notes

## Notes

Per due anni, operatori e giovani da quattro Paesi europei hanno indagato il complesso rapporto tra giovani, cittadinanza e mondo virtuale, valutandone l'impatto con la metodologia del flow. Questo report racconta le attività, l'esperienza e i risultati raggiunti.

Youngsters and youth workers from four European Countries worked for two years on the complex relationship between youth, citizenship, virtual world, and evaluating its impact with the flow methodology. This booklet reports the activities, the experience and the achieved results.

[www.nonvirtuallyouth.eu](http://www.nonvirtuallyouth.eu)

[www.spaziogiovani.it](http://www.spaziogiovani.it)

