

COMUNE DI ALBA

TITOLO DEL PROGETTO: “STILI DI VITA IN-DIPENDENTI: educazione tra pari”

OBIETTIVI

Il progetto, come da intenti, ha previsto di:

- costituire un gruppo di giovani “peer educator”, adeguatamente formato, capace di attivare interventi di sensibilizzazione sulla promozione di stili di vita sani e del benessere di sé e degli altri;
- agire opportunità di formazione e confronto tra pari sui temi della prevenzione delle nuove dipendenze;
- realizzare prodotti finali di facile diffusione e forte impatto giovanile relativamente a: le nuove tecnologie, le sostanze legali e illegali e la promozione di stili di vita sani.
- organizzare almeno un evento conclusivo di restituzione del progetto e dei risultati raggiunti

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- la costituzione di un gruppo di 15 giovani che ha preso parte ad un percorso formativo inerente i temi della prevenzione delle nuove dipendenze;
- la realizzazione di 5 momenti formativi e 9 incontri laboratoriali rivolti al gruppo di giovani;
- la presenza di un'equipe multidisciplinare che ha accompagnato e coordinato il gruppo per tutta la durata del progetto: figure educative con competenze inerenti tecniche di animazione e gestione di gruppi, operatori sociali per la formazione inerente la nuove dipendenze, tecnici esperti per la gestione dei laboratori multimediali
- 1 momento conclusivo organizzato sul territorio del Comune di Alba (Ente Capofila) di restituzione del progetto: presentazione delle attività e dei video finali realizzati dal gruppo di giovani.
-

COMUNE DI ALESSANDRIA

TITOLO DEL PROGETTO In/Dipendenti

OBIETTIVI

Il progetto nasce dall'esigenza di rispondere in maniera coordinata al disagio giovanile, promuovendo e sensibilizzando adolescenti e giovani, ma anche genitori ed educatori, a:

- atteggiamenti relativi all'uso/abuso di sostanze legali e illegali,
- uso improprio delle nuove tecnologie,
- scarsa percezione dei rischi per la propria salute,
- poli consumo,
- incidentalità stradale correlata all'assunzione di alcool e sostanze.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Il Comune ha avvertito la necessità di tenere monitorato il fenomeno del disagio giovanile, accentuato anche dalla pandemia Covid-19, e di individuare interventi correlati al tipo di disagio evidenziato. Si sono sviluppati percorsi informativi, formativi e di co-progettazione rispetto a:

- fare un uso consapevole e responsabile della rete e dei social;
- ricercare informazioni puntuali sull'uso e abuso di alcool e sostanze legali e illegali,
- essere a conoscenza dei segreti matematici e di marketing che sottendono il gambling;
- individuare stili di vita sani e curare il proprio benessere psico-fisico. Si sono raggiunti i seguenti obiettivi quantitativi e qualitativi:

- una buona partecipazione giovanile (ca. 600 giovani under 29 provenienti dai Comuni partner e dai Centri di Aggregazione che hanno partecipato attivamente alle attività di progetto)
- co-progettazione e attivazione di un gruppo informale di giovani che ha creato un portale web (Help Hub AL - <https://www.helphubal.it/>) per dare voce al silenzio che c'è sul disagio giovanile e creare porte dirette verso servizi territoriali che possono dare supporto e sostegno. Il gruppo informale è affiancato da un team di professionisti volontari che da anni si occupano di adolescenti che vivono in situazioni di difficoltà. Il portale è promosso da diverse realtà, sia pubbliche che private, che lavorano insieme per promuovere e aggiornare costantemente questo spazio di ascolto, rendendolo sempre più centrale nelle attività di supporto rivolte ai giovani del territorio. I soggetti che compongono la rete mettono in comune dati, osservazioni, esperienze e strumenti legati alle attività svolte dai ragazzi nei diversi settori in cui sono impegnati.
- Chiamata artistica per i giovani del territorio che sono stati così chiamati a attivarsi su temi di così grande sensibilità.
- l'incremento delle collaborazioni tra enti ed istituzioni del territorio per progetti a favore della popolazione giovanile.

COMUNE DI ASTI

TITOLO DEL PROGETTO IO ME LA GIOCO...CONTRO LE DIPENDENZE

OBIETTIVI

- promuovere il sostegno di attività svolte dai Centri di Aggregazione Giovanili attraverso progetti di prevenzione delle nuove dipendenze rivolti ai giovani tra i 15 ed i 29 anni di età;
- fornire un'informazione primaria sui rischi derivanti dall'assunzione di sostanze stupefacenti, sull'abuso del gioco d'azzardo e del gambling on-line, sui rischi legati ad uno scorretto utilizzo delle nuove tecnologie e sugli stili di vita che in qualche modo favoriscono questi comportamenti;
- creare dei gruppi omogenei per età per favorire il confronto sulle tematiche trattate dal progetto.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- Partecipazione sentita e attiva di oltre 150 ragazzi tra i 15 ed i 29 anni di età che si sono messi in gioco e hanno espresso propri pareri, hanno portato esperienze, confrontato abitudini e dimostrato desiderio di fare nuove scelte con grande senso di responsabilità verso la collettività;
- Creazione di un gruppo di ragazzi che si sono resi disponibili a diventare a loro volta portatori, con i loro coetanei, dei contenuti appresi durante gli incontri in un'ottica di peer- education;
- Rafforzamento della rete territoriale a supporto dei giovani attraverso il confronto tra le figure educative e formative in un'ottica di collaborazione futura nella creazione di nuovi percorsi di sostegno dedicati alle politiche giovanili.

COMUNE DI BRA

TITOLO DEL PROGETTO YOUNG TALKS, PAROLA AI GIOVANI!

OBIETTIVI

L'obiettivo principale del progetto è stimolare il protagonismo dei giovani, tentando di innescare meccanismi virtuosi di gestione del tempo libero, del divertimento e di promozione della salute fra i propri pari. I giovani sono quindi i protagonisti del percorso formativo, realizzato tenendo conto delle tematiche oggetto del bando, con l'obiettivo di diventare soggetti attivi del loro sviluppo e della loro formazione, e non dei semplici recettori di contenuti forniti da professionisti esterni.

La formazione iniziale è stata realizzata con la finalità di promuovere il senso di cittadinanza nei giovani e la capacità di pensiero critico oltre a quella di condividere metodologie di gestione degli interventi di gruppo. A questa prima fase ne è seguita una seconda di formazione specifica sui temi promossi dal bando:

- Alimentazione e disturbi del comportamento alimentare.
- Uso e abuso di sostanze legali ed illegali.
- Tecnologie e Social network

Questa seconda fase di incontri ha visto il coinvolgimento di formatori esperti nelle tematiche affrontate.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Il progetto ha visto il coinvolgimento di un gruppo di 22 giovani che hanno avuto la possibilità di partecipare al percorso formativo composto da n°4 laboratori e n.9 incontri di formazione sui temi specifici del bando. Questi momenti hanno fornito ai ragazzi gli strumenti necessari per organizzare e gestire gli eventi di restituzione previsti dal progetto, diventando i veri e propri protagonisti di azioni che sono state in grado di generare cultura e promuovere buone pratiche di cittadinanza attiva.

Appare evidente come i giovani che hanno partecipato al progetto costituiranno per la città di Bra un importante gruppo di riferimento per la politica locale, in particolare per tutto ciò che fa riferimento alle politiche giovanile e come esempio per i ragazzi più giovani del territorio. Infine, tutti i giovani che hanno partecipato alle serate pubbliche

hanno potuto accrescere le proprie competenze sia negli ambiti specifici oggetto degli interventi sia in modo trasversale, come lo sviluppo del pensiero critico.

COMUNE DI CASALE MONFERRATO

TITOLO DEL PROGETTO Dipende - Progetto Partecipazione sulle Nuove Dipendenze

OBIETTIVI

Il progetto prevedeva in particolare di promuovere forme di aggregazione sane e costruttive atte a prevenire fenomeni di devianza e marginalizzazione e a favorire lo scambio di informazioni e riflessioni fra giovani, fra giovani e adulti competenti non solo per aumentare il livello di conoscenza su specifiche problematiche, ma per contribuire a costruire una rete informale di supporto a livello locale.

Si proponeva inoltre di valorizzare le competenze ideative ed espressive dei giovani, che possono essere utilizzate con particolare efficacia per affrontare alcune problematiche che possono riguardarli.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Possiamo dire che gli obiettivi sono stati raggiunti e che siamo soddisfatti dell'impatto delle attività formative e laboratoriali proposte sia per quanto riguarda l'interesse e i contenuti affrontati, sia soprattutto per quanto riguarda il livello di coinvolgimento e di scambio che nelle varie situazioni è stato attivato.

Unico punto critico riguarda l'ultimo degli obiettivi sopra riportati in quanto la situazione pandemica, le attività che abbiamo dovuto svolgere online, soprattutto con la scuola ci hanno di fatto molto limitato rispetto alla valorizzazione delle competenze ideative ed espressive dei giovani.

COMUNE DI CERESOLE D'ALBA

TITOLO DEL PROGETTO Good Vibrations

OBIETTIVI

- Facilitare lo scambio di informazioni e di interazioni sulle nuove dipendenze;
- Fare conoscere i rischi sanitari e giudiziari legati all'uso, abuso e dipendenza verso sostanze stupefacenti e psicotrope, alcool, nuove droghe e web addiction;
- Permettere un confronto informale, attivo, facilitato sui propri comportamenti a rischio.
- Conoscere e sperimentare direttamente forme di interazione e auto osservazione legate a stili di vita sani;
- Acquisire consapevolezza su meccanismi di funzionamento dei nuovi media mediati da schermo e delle loro applicazioni ed indirizzare verso un loro uso critico e consapevole;
- Acquisire informazioni mediate su Enti pubblici del territorio preposti (Ser.D, Centro Steadycam).

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- Obiettivo globalmente raggiunto, con qualche difficoltà sul tema del gioco d'azzardo on line che non ha riscosso interesse in quanto non "sentito" dai partecipanti.

- Obiettivo raggiunto grazie agli interventi degli esperti e al lavoro di facilitazione e rinforzo nell'annualità da parte degli operatori coinvolti.
- Obiettivo raggiunto grazie alla conoscenza pluriennale da parte degli operatori nei confronti dei partecipanti.
- Obiettivo parzialmente raggiunto a causa dell'emergenza sanitaria che non ha permesso monitoraggi e confronti costanti. Inoltre la dilatazione dei tempi progettuali ne ha favorito un certo sfilacciamento.
- Obiettivo raggiunto attraverso anche una sperimentazione concreta avvenuta nel corso dell'evento di 5 giorni "Trek connection 2021".
- Obiettivo raggiunto non completamente in quanto non è stato possibile procedere alle visite presso il Ser.D e il Centro Steadycam a causa del lockdown. Alcuni aspetti sono stati comunque trattati on line.

COMUNE DI CUNEO

TITOLO DEL PROGETTO *Giovani tra presente e futuro*

OBIETTIVI

- valorizzare, aggregare e mobilitare le risorse dei giovani promuovendone il ruolo di organizzatori di iniziative di promozione della salute giovanile;
- favorire l'espressione del "malessere" e la visione di "benessere" dei giovani attivando risposte comuni all'interno della comunità territoriale;
- facilitare il singolo e i gruppi ad acquisire empowerment e benessere psicosociale in una logica di sviluppo di comunità;
- favorire e accrescere la capacità di interagire positivamente con i contesti di vita all'interno di gruppi di lavoro, organizzazioni o comunità;
- sviluppare e dar corpo a nuove visioni che tengono conto dei propri desideri e delle proprie aspettative, arrivando ad individuare piani d'azione per reperire nuove opportunità;
- individuare i punti di forza e le competenze delle persone e dei gruppi, per sviluppare i loro sogni e le loro fantasie sociali e per inventare progetti di collaborazione all'interno della comunità;
- sostenere i processi di innovazione in gruppi compositi attraverso strumenti partecipativi;
- individuare un futuro alternativo con nuove idee e progetti finalizzati all'azione e alla innovazione sociale;
- favorire l'apprendimento dei processi cooperativi, espandendo il lavoro intellettuale con il potenziale creativo e intuitivo.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

- maggiore consapevolezza dei comportamenti-problema in età adolescenziale (binge drinking, dipendenze da gioco, abuso di sostanze, ecc.);
- esplorazione dei vissuti e dei bisogni sottostanti ai comportamenti-problema, quale antidoto all'agire inconsapevole;
- riconoscimento dei bisogni di crescita e di relazione da parte di figure educative;
- maggior conoscenza dei rischi legati all'uso e all'abuso di sostanze psicotrope;

- esplorazione delle proprie emozioni e dei comportamenti da essi generati;
- si è offerto un punto di riferimento educativo riguardo al confronto sui comportamenti adolescenziali a rischio;
- ritorno alla socializzazione e al confronto in attività di gruppo;
- promozione del benessere attraverso il movimento e lo stare all'aria aperta.

COMUNE DI MONCALIERI

TITOLO DEL PROGETTO GIOVANI IN DIPENDENTI: Dipende da te....dipende da noi.

OBIETTIVI

Il progetto Giovani IN-DIPENDENTI fa proprio il paradigma della peer education ponendo al centro dell'intervento non più l'esperto depositario della verità, ma la persona target a cui esso è rivolto, in possesso di risorse e di capacità decisionali e in diritto di partecipare in modo attivo e consapevole alla propria formazione interagendo con i gruppi che incontra e in cui partecipa. In questo cambiamento sono fondamentali non solo i fattori cognitivi ma anche quelli emotivi. La parola chiave è partecipazione con l'obiettivo di migliorare le strategie di coping incrementando livelli di auto efficacia e di empowerment. Approcci educativi così strutturati si configurano come preziose strategie orientate ad accrescere nei destinatari le abilità e le risorse che consentono di rivestire un ruolo attivo nella tutela della propria salute (ad es. capacità critica e assertiva, capacità di resistere alla pressione dei pari). Il progetto Giovani IN-DIPENDENTI si basa un modello di peer education, caratterizzato da un lancio pubblico di grande impatto territoriale, una fase formativa breve e intensiva (attivazione di 8 Peer Lab strutturati come cantieri/laboratori giovanili sul tema delle dipendenze) e una fase partecipata di restituzione/ricaduta. (8 eventi di restituzione e 1 appuntamento finale). Nel corso di quest'ultima fase – definita ricaduta – i peer educator progettano e realizzano interventi formativi, attività di stimolo, campagne informative che tra CAG, scuola e territorio coinvolgono i giovani e i gruppi del territorio degli 8 comuni partner.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Si sono certamente trasmesse conoscenze e elaborate competenze: oltre 1000 ragazzi coinvolti nelle azioni del progetto ora sono maggiormente informati sul fenomeno e sugli aspetti più critici del fenomeno.

Si è inoltre cercato soprattutto di stimolare riflessioni individuali e di gruppo sulle condotte a rischio (senza demonizzare le nuove dipendenze convinti che, durante l'adolescenza, un atteggiamento di condanna porti i giovani ad una opposizione ancora più ferrea e a un rifiuto del confronto, rendendo controproducente ogni attività di formazione sul tema) per portare i ragazzi ad avere maggiori strumenti di lettura del fenomeno e a costruire chiavi di lettura complesse. I giovani sono stati supportati nella co-progettazione e sperimentazione di azioni di promozione di comportamenti consapevoli e di prevenzione delle differenti dipendenze, secondo i principi della peer education. In conclusione, del progetto i giovani coinvolti hanno presentato gli esiti del progetto alla comunità e a tutti gli Enti locali partner del progetto in micro eventi di sintesi e in un evento finale.

COMUNE DI PINEROLO

TITOLO DEL PROGETTO IO SONO OK ... NOI SIAMO OK

OBIETTIVI

Nell'ambito del progetto "io sono ok ... noi siamo ok", i giovani del Centro di Aggregazione Giovanile hanno realizzato, in riferimento alle quattro azioni specifiche sul tema della promozione di stili di vita sani, sulle sostanze legali e illegali, sulla gestione delle nuove tecnologie e sulla prevenzione del gioco d'azzardo, delle attività formative/laboratoriali.

I giovani sono stati coinvolti in modo attivo dalla fase di progettazione alla fase di attuazione. Molte delle attività sono state realizzate in presenza, solo una da remoto.

I giovani hanno scelto di realizzare le varie attività in esterno in un'area di Pinerolo particolarmente degradata, nei pressi della Stazione, sulla base del pensiero che un ambiente degradato accresce la criminalità (in riferimento all'esperimento di Zimbardo "delle finestre rotte"), per cui migliorando l'ambiente si modifica anche il comportamento umano.

Per promuovere stili di vita sani hanno realizzato dei laboratori di yoga, per riflettere sulle sostanze legali e illegali hanno scelto di dipingere un murales, sulla gestione delle nuove tecnologie hanno scelto di utilizzare le nuove tecnologie in modo "positivo" realizzando attività di comunicazione e disseminazione a supporto del progetto e sulla prevenzione del gioco d'azzardo è stato proposto un evento on line offerto a tutte le scuole secondarie di secondo grado che aveva l'obiettivo di spiegare quante sono le probabilità di perdere quando si gioca.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Le attività sono state progettate dai giovani e da loro realizzate e hanno coinvolto un numero elevato di ragazzi, mettendo in atto il modello "peer to peer". I giovani del Centro di Aggregazione Giovanile hanno lavorato in collaborazione con la città di Pinerolo, con l'ASL TO 3 e in modo particolare con il C.I.S.S.

La sinergia creata sulla progettazione delle attività ha permesso di coinvolgere nelle varie azioni progettuali, attraverso il supporto del C.I.S.S. alcuni ragazzi in condizione di particolare fragilità sociale.

Le attività sono state promosse dai giovani stessi attraverso i social con modalità interattive e accattivanti, i corsi di yoga, realizzati nei giardini della stazione sono stati un'esperienza positiva e ripetibile, alla Stazione è stato realizzato il murales e l'evento realizzato on line sul contrasto al gioco d'azzardo ha coinvolto trenta classi della scuola secondaria di secondo grado e delle agenzie formative.

CITTA' DI RIVOLI

TITOLO DEL PROGETTO Stop & Win

OBIETTIVI

sviluppare e implementare politiche volte sia alla rilevazione ed al monitoraggio, sia alla promozione di azioni per l'avvio di percorsi di prevenzione e contrasto ai fenomeni quali il cyberbullismo, il gambling on-line, l'uso improprio delle nuove tecnologie;

Le attività permetteranno ai giovani stessi di sperimentarsi nella progettazione partecipata, consapevole, e saranno condotte da professionisti con esperienza nel campo, educatori e/o trainers.

Promuovere progetti ed attività da realizzarsi nei 2 centri di aggregazione giovanile del territorio, con il supporto della rete già attiva di: Scuole, Asl, Polizia di Stato, C.i.s.a., Associazioni del territorio, nonché con i giovani formati nella relazione Peer durante i percorsi scolastici delle Scuole Superiori di Secondo Grado del territorio

Dare ai giovani la possibilità di formarsi ulteriormente e sperimentarsi nella relazione peer-to-peer, provando ad essere protagonisti del monitoraggio e del mutamento in positivo di alcuni atteggiamenti, negli ultimi tempi preoccupanti, dovuti all'uso/abuso di sostanze legali ed illegali e all'uso improprio delle nuove tecnologie.

- Una buona promozione di stili di vita sani,
- Il lavoro sulle tematiche legate alle sostanze legali e illegali,
- La gestione delle nuove tecnologie
- prevenzione del gioco d'azzardo.
- La restituzione delle azioni sul territorio.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Sono stati ideati ideare, progettati e realizzati prodotti grafici audiovisivi di sensibilizzazione sulla prevenzione delle condotte a rischio e sulla promozione di stili di vita sani. Una storia e la sceneggiatura di un videoclip attraverso cui i ragazzi hanno messo in pratica e rielaborato quanto appreso durante le formazioni e si sono sperimentati nel ruolo di peer educator, trasmettendo le loro conoscenze e riflessioni sui temi citati alle classi di provenienza, attraverso una produzione artistica di loro ideazione. Trasformazione dei problemi in risorse e opportunità per un cambiamento partecipato, rafforzamento delle competenze e delle capacità dei singoli per poter sperimentare azioni collettive di comunità. Sperimentazione dei giovani nel ruolo di attori di cambiamento tra comunità e territorio anche per quello che riguarda gli stili di vita e il rapporto con le dipendenze.

Sviluppo di conoscenze e competenze nell'ambito della promozione degli stili di vita salutari e della prevenzione all'uso di sostanze legali e illegali come la nicotina, l'alcol e le sostanze stupefacenti.

Approfondimento degli aspetti cruciali del gioco d'azzardo, attraverso una modalità attiva e partecipativa. Racconto delle esperienze dirette o quella di persone vicino a loro. Sono state fatte emergere informazioni che i ragazzi ritengono utili da trasmettere ai loro pari.

COMUNE DI SETTIMO TORINESE

TITOLO DEL PROGETTO SPAZIOFF: EDUCARSI LIBER* E INDIPENDENTI

OBIETTIVI

Il progetto aveva e ha l'obiettivo di affrontare con i giovani il tema delle dipendenze, partendo dai loro luoghi di incontro e dai centri di aggregazione e pensando ad attività interattive e innovative che li vedono coinvolti in prima persona. Verranno coinvolti esperti del settore che possano stimolare il confronto, partendo dalle esperienze concrete quotidiane dei giovani e proponendo percorsi che possano mettere in discussione comportamenti a rischio e valorizzare comportamenti virtuosi, al fine di migliorare la qualità della vita dei giovani stessi. L'idea di questa progettualità nasce da una forte preoccupazione legata all'aumento delle polidipendenze tra i giovani, presente sia negli addetti ai lavori che in giovani e adulti impegnati a diverso titolo nel campo dell'educazione formale e non formale. Infatti gli ultimi anni, accanto alle dipendenze da sostanze, hanno visto crescere varie forme di dipendenze: le "New addictions" declinate

come dipendenza affettiva, da internet, da shopping, da lavoro, da sesso, da gioco d'azzardo. New addictions e dipendenze da sostanze condividono lo stesso quadro fenomenologico, che dà luogo a identiche conseguenze come l'escalation, la tolleranza e l'astinenza. La differenza tra la dipendenza di tipo fisico e le New addictions consiste nel fatto che queste ultime non implicano l'assunzione di sostanze, non presentano caratteristiche d'illegalità, al contrario sono comportamenti socialmente accettati, condivisi, diffusi e, perciò, difficilmente riconoscibili e diagnosticabili.

Nell'affrontare il tema delle dipendenze sono stati individuati 4 ambiti di approfondimento:

1. Promozione di stili di vita sani
2. Sostanze legali e illegali
3. Gestione delle nuove tecnologie
4. Prevenzione del gioco d'azzardo

Questi argomenti sono stati affrontati attraverso modalità interattive e innovative, che hanno visto i giovani coinvolti in prima persona. Le azioni sono state contestualizzate nei diversi territori a seconda delle esigenze emerse dal rapporto con gli enti partner e il confronto sui bisogni specifici tra gli interlocutori istituzionali, gli educatori e operatori dei servizi e del volontariato educativo, gli insegnanti, gli operatori presenti nei C.A.G..

Obiettivi degli interventi:

1. Promuovere l'assunzione di atteggiamenti responsabili e consapevoli verso il proprio benessere e i comportamenti a rischio per la salute
2. Migliorare le conoscenze sui rischi dell'uso di tabacco, alcol, sostanze psicoattive e sulle new addictions
3. Correggere le errate convinzioni dei giovani sulla diffusione e l'accettazione di comportamenti a rischio
4. Accrescere il bagaglio di risorse personali e di gruppo, potenziare le abilità interpersonali (life skills) dei partecipanti
5. Far diventare i giovani protagonisti attivi all'interno dei Centri di Aggregazione e negli altri luoghi: scuole, biblioteche, luoghi di ritrovo, per promuovere salute e benessere.

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Le attività realizzate all'interno del progetto hanno sicuramente permesso l'attivazione di nuove collaborazioni e il consolidamento di quelle già esistenti tra gli operatori dei Centri Giovani, Informagiovani e Biblioteche, gli operatori degli enti del terzo settore coinvolti e gli educatori e psicologi dell'ASL e dei servizi sociali.

Grazie alle numerose e diversificate attività realizzate è stato possibile diffondere tra i giovani informazioni sulle tematiche connesse alle dipendenze, migliorando le loro conoscenze sui rischi dell'uso di tabacco, alcol, sostanze psicoattive e sulle new addictions. Ciò ha anche permesso la correzione delle errate convinzioni dei giovani sulla diffusione e l'accettazione di comportamenti a rischio e l'assunzione di atteggiamenti responsabili e consapevoli verso il proprio benessere.

Le attività proposte, anche in alcuni casi a distanza, hanno permesso ai partecipanti di essere protagonisti attivi all'interno dei Centri di aggregazione e degli altri loro luoghi di incontro. I laboratori proposti (artistici, musicali, nuove tecnologie) hanno anche permesso lo sviluppo e l'aumento di alcune life skills e la scoperta di nuovi interessi tra i partecipanti.

I diversi prodotti multimediali (video, puntate web radio) realizzati all'interno del progetto sono diventati materiale informativo a disposizione di tutti i Comuni partner del progetto e potranno essere utilizzati anche in futuro per attività di sensibilizzazione nelle scuole e con gruppi giovanili.