



Martedì 6 Maggio 2025

**Ore 11.00 - A.P.S. Perugina,
Via Sergio Piombelli 15, Genova**



CONFERENZA STAMPA



Esistono momenti della vita in cui **tutto cambia.**

Cambia il modo in cui lo guardiamo, cambiano le aspettative che le persone hanno di noi.

Si esplora, si sbaglia, si ricomincia. Si cerca il proprio spazio.

Si cresce.

Per-YOU Garden è nato per questo: un luogo aperto, libero e stimolante.

Un posto dove stare bene, incontrarsi e scoprire nuove passioni, senza pressioni, ostacoli nè pregiudizi.

Il digitale e il reale si mescolano e l'espressione di sé è
un diritto, non un privilegio.

Ci si può mettere alla prova, sperimentare, imparare
qualcosa di nuovo.

Perché crescere non è solo trovare chi siamo, ma anche chi
vogliamo diventare.

E ogni talento ha bisogno del posto giusto per emergere.

PUG – POPOLARE, GRATUITO, TUO.

CONTESTO

UTILIZZO DEI SOCIAL MEDIA TRA I GIOVANI ITALIANI (10-17 ANNI)



Negli ultimi tre anni l'accesso quotidiano a Internet tra i giovanissimi è aumentato. Oggi quasi **3 adolescenti su 4** (**73%** circa dei 16-19enni) usano i social media regolarmente, e nel 2023 quasi la metà degli studenti 11-19 anni dichiarava di passare oltre 5 ore al giorno online (erano il 30% nel 2020).

L'età di primo accesso si sta abbassando: nonostante la legge fissi a 13 anni l'età minima per iscriversi, il **40,7% degli 11-13enni italiani** è già presente sui social media (spesso usando età false o account di adulti) – con una quota maggiore di femmine (47,1%) rispetto ai maschi (34,5%). Inoltre il **78,3% degli 11-13enni** e il **91,9% dei 14-17enni** usano Internet tutti i giorni, soprattutto da smartphone.

La messaggistica istantanea è praticamente universale: **il 93% dei 14-17enni** usa chat come WhatsApp quotidianamente.

CONTESTO

RISCHI E PROBLEMATICHE

Dipendenza digitale e sovrautilizzo

L'interattività continua dei social può portare a una forma di **dipendenza comportamentale**. Studi recenti stimano che circa **1 adolescente su 10** in Italia manifesti segnali di **uso problematico dei social media**. In particolare, in un'indagine su ragazzi di 11, 13 e 15 anni è emerso che il **13,5%** rientra nei criteri di utilizzo problematico (soprattutto ragazze attorno ai 13 anni). Molti giovani ammettono di trascorrere troppo tempo online e di avere difficoltà a staccarsi dallo schermo.

Cyberbullismo e molestie online

I dati indicano che gli episodi di **cyberbullismo sono in aumento** tra i più giovani: nel 2022 sono cresciuti fra gli **11-13 anni** (soprattutto a danno delle ragazze) rispetto al 2021. Quasi la metà degli adolescenti riferisce di aver assistito o subito comportamenti aggressivi online. Verso i 15 anni la prevalenza di vittime diminuisce (attestandosi attorno al **10%** del campione), ma resta un fenomeno preoccupante. Oltre al bullismo tra pari, va considerato il rischio di adescamento online da parte di estranei (grooming) e l'esposizione a discorsi d'odio: i social possono amplificare anche intolleranza e linguaggio violento, creando ambienti tossici per i più giovani.

Impatto psicologico ed emotivo

I social network possono accentuare **ansia, stress da confronto e dipendenza dall'approvazione altrui**. Uno studio Microsoft ha rilevato che la **principale paura online** dei ragazzi italiani è la **disinformazione** (fake news), indicata addirittura dal 49% degli adolescenti, che temono di essere ingannati o manipolati. Il flusso infinito di notifiche e messaggi può creare una pressione a essere **sempre disponibili**. Sul versante opposto, una **vita online intensa** può anche portare a isolamento nella vita "reale", con conseguenti sintomi depressivi.

Privacy e sicurezza dei dati

Un problema trasversale è poi la scarsa consapevolezza della privacy. Molti under 18 condividono sui social grandi quantità di informazioni personali (foto, scuola, posizione...) senza valutarne le conseguenze. Ciò li espone a violazioni della riservatezza e all'uso improprio dei loro dati (ad esempio per fini commerciali o, nei casi peggiori, per furti d'identità). Pochi leggono le informative: secondo un'indagine precedente, pur conoscendo le regole base, il 57% dei teenager italiani ammetteva di **non preoccuparsene troppo**. In generale, i giovani tendono a fidarsi delle piattaforme, mentre strumenti di controllo parentale o settaggi di privacy più restrittivi sono usati di rado.

CONTESTO

PAURE E BISOGNI

I giovani chiedono **competenza, protezione e ascolto** nel loro rapporto con il digitale. Hanno fame di conoscenza ma anche paura di ciò che può ferirli online. Rispondere a queste esigenze è fondamentale per formare utenti consapevoli e sicuri.



CONTESTO

PAURE E BISOGNI

Disinformazione, sicurezza e privacy

Come accennato, la paura numero uno dichiarata dagli adolescenti italiani è di imbattersi in notizie false o informazioni distorte, tra i bisogni formativi più sentiti c'è imparare a distinguere fonti attendibili e riconoscere le fake news. Oltre alle fake news, preoccupano i contenuti violenti, l'odio gratuito e i rischi per la propria sicurezza (virus, truffe, adescamenti). Molti ragazzi chiedono ambienti online più sicuri e moderati: sentono il bisogno di poter esprimersi senza essere attaccati e di non vedere contenuti scioccanti mentre navigano. Anche la privacy rientra tra le loro necessità: pur non avendo sempre piena coscienza di come tutelarla, i ragazzi avvertono l'importanza di proteggere i propri dati. Nella ricerca Generazioni Connesse 2023, difendere la privacy online è emerso tra i primi tre argomenti che gli studenti vorrebbero approfondire a scuola. Questo indica che i giovani chiedono più educazione su come mantenere private le informazioni personali sui social e su come gestire la propria identità digitale.

Supporto educativo e psicologico

I giovani percepiscono il divario generazionale con la comunità educante (siano essi insegnanti o genitori) che fatica a dare loro consigli pertinenti quando vorrebbero poter contare su adulti capaci di dialogare del digitale, impostare regole di buon senso e intervenire in caso di problemi. Inoltre, i ragazzi sentono il bisogno di ambienti digitali progettati per loro: come ha sottolineato Save the Children, "Internet non è stato pensato per l'infanzia" e occorre ripensarlo per renderlo sicuro e a misura di minorenne. Ciò include piattaforme con maggiori filtri per contenuti inadatti, sistemi efficaci di segnalazione/ban degli abusi, e opzioni per limitare il tempo di utilizzo. Infine, c'è il bisogno di tutelare maggiormente la salute mentale: molti giovani soffrono di ansia sociale legata ai social dovuta sia alla pressione dei like e al confronto con gli altri, ma anche alla FOMO (Fear of Missing Out).

Gap formativo

Il 43% circa dei ragazzi italiani sono "disconnessi" (ossia non usano Internet). Sono coloro che vivono in contesti socio-economici svantaggiati e che in questo modo rischiano un ulteriore isolamento educativo. Ciò evidenzia il bisogno di combattere il divario digitale affinché tutti abbiano accesso sicuro alla Rete e alle competenze digitali di base. Il digital divide non riguarda solo la mancanza di connessione, ma anche le competenze necessarie per utilizzare la tecnologia in modo efficace. In Italia quasi 1 sedicenne su 2 ha scarse o nulle competenze digitali (il 42% a fronte del 31% EU), segno di un gap formativo preoccupante. Questo divario è influenzato da diversi fattori, tra cui la disparità di accesso alle infrastrutture digitali, il livello socio-economico delle famiglie, le differenze di genere e la disponibilità di percorsi educativi adeguati. Le conseguenze di questa disuguaglianza si riflettono sull'istruzione, sulle opportunità lavorative e sulla partecipazione sociale, limitando le prospettive future di molti giovani.

CONTESTO

POVERTÀ CULTURALE E PERIFERIA

Tali paure e bisogni sono ancor più accentuati in **contesti periferici** caratterizzati da **povertà culturale, dove i giovani faticano a trovare spazi di aggregazione educativi aperti e democratici**, basati su autodisciplina e non disciplinamento, in grado di spezzare la dimensione ereditaria della povertà.



CONTESTO

OPPORTUNITÀ E IBRIDAZIONE

Nonostante i rischi, il mondo digitale offre anche opportunità straordinarie di crescita e partecipazione per i ragazzi.

01. Connessioni sociali e nuove amicizie

Internet amplia gli orizzonti sociali. Oltre ai rapporti con i compagni di scuola, i ragazzi possono trovare online persone con interessi affini, indipendentemente dalla distanza geografica. Il **46% dei giovani italiani 11-19 anni** ha dichiarato che Internet gli ha permesso di **fare nuove amicizie** – amicizie che spesso poi si consolidano anche nella vita reale. Quasi il 15% di chi ha un/una fidanzato/a racconta addirittura di aver conosciuto il partner sul web. Questi dati mostrano come la Rete possa favorire l'incontro e lo scambio tra pari, aiutando anche ragazzi timidi o isolati a trovare la propria "community" con cui condividere passioni. I social diventano così spazi di **socialità supplementare**: non sostituiscono le uscite dal vivo, ma le arricchiscono. Infatti, gli studi Istat indicano che chi comunica di più online tende anche a vedere più spesso gli amici di persona, segno che le due dimensioni possono rafforzarsi a vicenda. Inoltre community e forum sono spesso anche reti di supporto reciproco dove è possibile confrontarsi su problemi personali e ricevere sostegno da coetanei.

02. Informazione, formazione e attivismo

Le nuove generazioni sfruttano Internet non solo per svago ma anche in modo **creativo e formativo**. Oltre 1 adolescente su 4 (28,5% degli 11-17) legge notizie online, e nella fascia 14-17 la quota che si informa sul web sale al 37%. Molti usano YouTube non solo per intrattenimento ma per **imparare** attraverso tutorial e video educativi. Durante la pandemia, i ragazzi hanno scoperto il potenziale degli strumenti digitali per lo studio e oggi un **27%** dei 14-17enni frequenta corsi online e il 22% scarica e-book per leggere. Inoltre, le piattaforme danno voce anche all'**attivismo giovanile**: il 14% degli 11-13enni e ben il 29% dei 14-17enni italiani afferma di usare il web per **esprimere opinioni su temi sociali o politici** (es. tramite post, blog, petizioni). Su Instagram e TikTok spopolano micro-movimenti su ambiente, diritti umani, body positivity portati avanti da teenager; ciò dimostra una forte volontà di **partecipazione civica** attraverso i nuovi media. Questo impegno digitale spesso si traduce anche in azioni concrete (manifestazioni, volontariato), mostrando come online e offline possano integrarsi in un percorso di crescita personale e cittadinanza attiva.

03. Competenze digitali per il lavoro di domani

Vivere in ambienti digitali fin da piccoli può sviluppare nei ragazzi capacità utili nel mondo del lavoro futuro. Sul fronte espressivo, i social media stimolano la **creatività**: i ragazzi creano video, meme, disegni digitali, racconti su Wattpad, musica su SoundCloud, sviluppando competenze artistiche e tecniche (montaggio, grafica, coding di base) divertendosi. Alcuni trasformano queste passioni in primi progetti imprenditoriali. Inoltre i ragazzi abituati ai social hanno in genere familiarità con il **personal branding** (presentare sé stessi) e con il networking online, abilità che potranno aiutarli nel cercare lavoro o nell'avviare un'impresa. Un aspetto interessante è anche la contaminazione tra digitale e settori tradizionali: ad esempio, **in agricoltura** le imprese guidate da giovani adottano più innovazioni (droni, sensori, e-commerce) e hanno dimensioni maggiori della media, segno che i giovani portano innovazione anche nei mestieri più antichi.

04. Riscoperta di mestieri e ibridazione

Parallelamente all'entusiasmo per il digitale, è importante offrire ai ragazzi anche **percorsi formativi alternativi** lontani dallo schermo – sia per intercettare diversi talenti, sia per evitare di concentrare tutte le aspirazioni. In Italia esiste un patrimonio enorme di mestieri artigianali per i quali c'è grande richiesta. Oggi oltre **4 aziende su 10** faticano a trovare candidati per posizioni tecniche e artigiane; in particolare più del **50% delle imprese** denuncia carenza di operai specializzati e artigiani qualificati. Ciò significa che un giovane che impari un mestiere manuale ha ottime probabilità di impiego, spesso con salari e stabilità superiori a lavori generici in ufficio. Similmente, l'**agricoltura** sta vivendo un rinnovato **interesse giovanile**: migliaia di under 35 negli ultimi anni hanno avviato imprese agricole, contribuendo anche all'innovazione del settore con metodi di agricoltura sostenibile e marketing diretto. L'Italia, grazie anche a fondi europei, sta incentivando il ricambio generazionale nelle campagne con **oltre 1 miliardo di euro** stanziati dal 2023 al 2027 per i giovani agricoltori. Oggi **circa il 11% delle aziende agricole** in regioni come Sardegna, Valle d'Aosta, Liguria sono condotte da giovani imprenditori, e queste realtà giovanili spesso connettono tradizione e digitale.

Per questo nasce **PUG**, uno spazio per essere e conoscere se stessi*, per crescere insieme. **Per-YOU Garden** è uno spazio libero, gratuito e aperto, dove i ragazzi possono **stare insieme**, **sperimentare** e **scoprire cosa li appassiona**. Non è scuola, non è casa, è un posto dove trovare il proprio spazio, senza pressioni e senza giudizi.

In **PUG** il gioco non è solo svago, ma un modo per scoprire talenti, costruire relazioni e provare nuove esperienze.

Il digitale non è un'alternativa al mondo reale, ma un'estensione di esso: le due dimensioni si intrecciano in modo naturale. L'atmosfera è quella di un giardino in cui ognuno può coltivare il proprio percorso, con il supporto di strumenti, persone e spazi che rendono tutto più accessibile e coinvolgente. Non è un posto in cui si deve andare, ma in cui si sceglie di andare.

TARGET

ETÀ E FASE DI SVILUPPO

Per-YOU Garden si rivolge principalmente a ragazze e ragazzi tra i **10 e i 17 anni** che vivono in **contesti periferici** caratterizzati da **povertà culturale**.

01

10-13 anni (preadolescenza)



Fase di transizione in cui emergono il desiderio di autonomia e la necessità di sperimentare nuove forme di socializzazione, spesso attraverso il gioco e il digitale.

02

14-17 anni (adolescenza)



Momento di costruzione dell'identità personale e sociale, con una maggiore attenzione alla propria immagine, alla validazione da parte dei pari e all'esplorazione di interessi e talenti.

TARGET

BISOGNI E SFIDE

Scarsità di spazi sicuri e stimolanti

Nei contesti periferici, i giovani hanno poche alternative per trascorrere il tempo libero in modo costruttivo.

Difficoltà scolastiche e rischio di abbandono

L'assenza di supporto educativo e motivazionale aumenta la probabilità di disimpegno scolastico.

Scarso accesso alla cultura e alla tecnologia

La povertà educativa, spesso ereditaria, limita la possibilità di acquisire competenze utili per il futuro.

Difficoltà nell'autoaffermazione

L'assenza di contesti che valorizzano l'individualità e il talento può rendere difficile la costruzione di un'identità positiva.

Fragilità emotiva e relazionale

Il senso di isolamento o la mancanza di supporto psicologico possono aumentare il rischio di disagio.

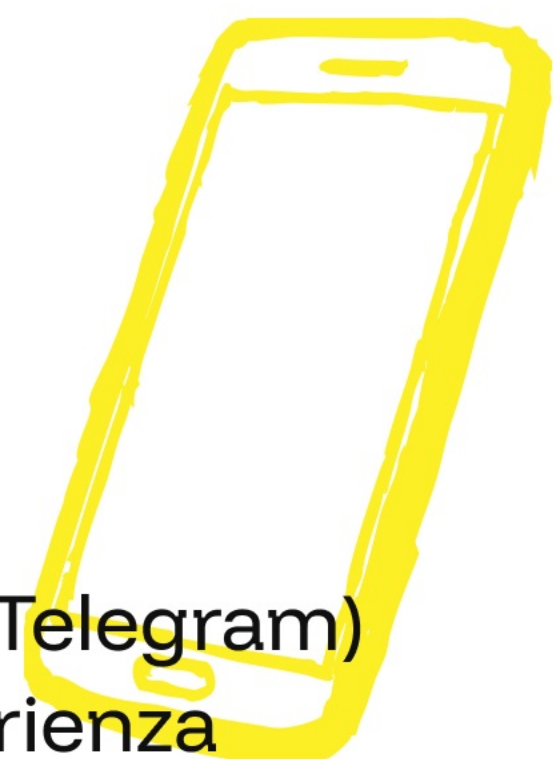


TARGET

COMPORTAMENTI E ABITUDINI

Uso massiccio del digitale

Social media (Instagram, TikTok, Discord, Telegram) e videogame sono centrali nella loro esperienza quotidiana.



Ricerca di spazi di aggregazione informali

Si ritrovano spesso in luoghi non strutturati (parchi, piazze, centri commerciali).



Attrazione per contenuti "cool" e autentici

Sono più coinvolti da ambienti che rispecchiano i loro codici estetici e linguaggi, piuttosto che da proposte percepite come "imposte" dagli adulti.



Interesse nella partecipazione

Le occasioni in cui possono partecipare in prima persona alla costruzione di "situazioni" e attività, in presenza di adulti sono limitate. Per questo sono particolarmente ricettivi e ricettive in contesti basati sull'autodisciplina, in grado di favorire la loro partecipazione attiva alla creazione di contenuti e attività.



COME RISPONDERE PUG A QUESTE ESIGENZE?

Uno spazio phygital

È il primo centro educativo basato sulla dimensione phygital: non separa il mondo digitale da quello fisico, ma li integra in un'esperienza fluida e coinvolgente.

Gamification e co-creazione

Le attività sono progettate per essere interattive e partecipative, con i giovani protagonisti.

Un ambiente chill

Rompe con l'immagine tradizionale dei centri educativi, offrendo un'estetica e un linguaggio vicini a quelli dei ragazzi e delle ragazze, e un modello educativo democratico distante dalla logica del disciplinamento.

Supporto alla crescita personale

Fornisce strumenti per sviluppare competenze, autostima e relazioni significative, senza forzature.

IL NOSTRO SCOPO ULTIMO E' QUELLO DI AMPLIARE GLI ORIZZONTI, CREARE POSSIBILITA', DARE VALORE A OGNI PERCORSO.

Nasciamo per abbattere barriere e creare possibilità.

Per offrire un'alternativa alla noia, all'isolamento e alla mancanza di spazi, perché il talento, la voglia di fare e la creatività esistono ovunque, ma non sempre ci sono gli strumenti giusti per farle emergere. Noi vogliamo esserci per questo: per dare spazio, occasioni e supporto, nel modo più naturale che esista, giocando e senza prenderci mai troppo sul serio.

In cosa si differenzia PUG:



Approccio Phygital

L'integrazione fluida tra attività fisiche/tradizionali e digitali rappresenta un elemento innovativo rispetto ai progetti tradizionali.



Gamification

L'utilizzo del gioco come strumento educativo e di coinvolgimento può distinguere il progetto, rendendolo più attrattivo per i giovani.



Enfasi su "Coolness" e "Chilness"

Creare un ambiente percepito come "cool" e rilassato può aumentare l'appeal tra gli adolescenti, differenziandosi da altri centri con un'immagine più istituzionale.



Inclusività esplicita (e supportata)

L'apertura alla libera espressione delle identità e delle personalità, sia fisiche che digitali, può attrarre giovani alla ricerca di spazi inclusivi e non giudicanti.



Riproducibilità

Rispetto al territorio di riferimento PUG ha un network già profondamente radicato, ma anche un'apertura ai trend globali in modalità totalmente differente da quanto avviene in realtà a esso paragonabili: uno sguardo verso il mondo fin dal giorno zero che rende Certosa il punto di partenza di un viaggio che potrebbe finire, perché no, in Ucraina.

PUG HA L'AMBIZIONE DI CREARE UN MONDO IN CUI OGNUN* POSSA ESPLORARE IL PROPRIO POTENZIALE, GRATIS.

Immaginiamo un futuro in cui tutti i giovani abbiano luoghi accoglienti e stimolanti dove crescere, senza sentirsi fuori posto. Un mondo in cui non importa da dove vieni, ma dove vuoi andare. In cui socializzare, imparare, creare e costruire il proprio futuro non sia un privilegio, ma un diritto.

