

# Lotta al disagio giovanile L'impegno di "Attendiamoci"

Da sette anni l'associazione "Attendiamoci Onlus" si pone come obiettivi principali la formazione globale della persona e la prevenzione del disagio giovanile. Ed è proprio in quest'ottica che domenica sera i suoi maggiori rappresentanti hanno presentato, di fronte al Lido Mirablù sul Lungomare "Falcomatà", il progetto "Megabyte-Megalife" che mira alla prevenzione dei disagi derivanti da un uso inadeguato degli strumenti informatici.

L'iniziativa è stata promossa dalla stessa associazione (presidente Don Valerio Chiovaro) con il patrocinio del Settore Lavoro Sviluppo e Risorse U.E. del Comune di Reggio Calabria nella persona della Dirigente Serena Angioli e dell'Assessorato alle Risorse Umane - Psu rappresentato da Pasquale Zito.

Il progetto, voluto fortemente dall'amministrazione comunale, si adatta particolarmente al mondo attuale, in cui comunicazione, informazione e tecnologia si fondono in un mix di conoscenza e cultura che, tuttavia, può nascondere elementi insidiosi se tutto l'insieme non viene gestito in maniera oculata.

Sempre nell'ambito di questo progetto, presso lo stesso luogo in cui è avvenuta la presentazione, è stato allestito uno stand in cui vengono somministrati questionari sul livello d'informatizzazione dei giovani oltre alla presenza di infopoint sulle attività di "Attendiamoci", lo svolgimento di seminari diretti alla sensibilizzazione sull'utilizzo delle nuove tecnologie e appositi itinerari per avere una conoscenza più approfondita di questi strumenti. Inoltre, come ci spiega il vicepresidente dell'associazione Giovanni Mazza, «particolarmente importanti sono i laboratori d'informatica per adolescenti, giovani ed adulti, già avviati al Cedir e che proseguiranno per i prossimi tre mesi anche nei nuovi locali della Casa dei Giovani sul viale Amendola. In questi laboratori - prosegue - il nostro intento è quello di far acquisire competenze in campo tecnologico per prevenire le dipendenze informatiche. Si tratta di una sensibilizzazione ad un uso corretto di questi nuovi strumenti».

Lo stand è articolato in tre gazebo: un'area relax per giocare con i videogame e stimolare il concetto di gruppo, un'area informazione per genitori e figli sull'utilizzo dell'informatica e l'area wi-fi relativa alla conoscenza delle nuove tecnologie e ai suoi utilizzi.

**Alessandro Crupi**