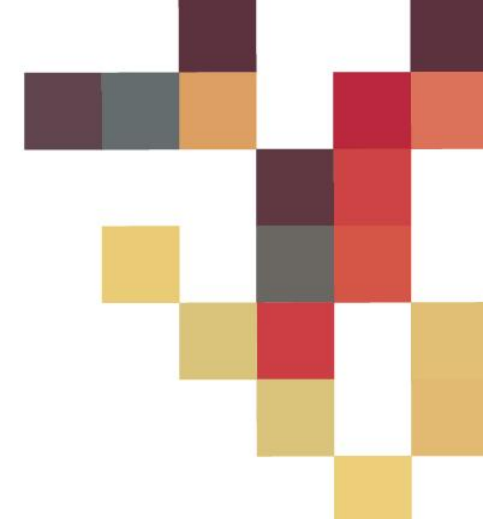


An abstract graphic composed of a grid of small squares in various colors including red, orange, yellow, grey, black, and white. The squares are arranged in a pattern that suggests a stylized, pixelated shape, possibly a letter or a logo, extending across the top and right portions of the image.

Oratorio,
giovani generazioni
e digitale

1. **«EVANGELIZZARE» IN ORATORIO**
2. **LA RIVOLUZIONE DIGITALE**
3. **SOCIAL, AI E NARRAZIONI DIGITALI**
4. **E NOI COSA POSSIAMO FARE?**





1.

«EVANGELIZZARE» IN ORATORIO



L'ORATORIO È DENTRO UNA STORIA DI FEDELTÀ CREATIVA ALL'EVENTO DI GESÙ



FEDE E GIOVANI, UN RAPPORTO DIFFICILE



ORATORIO: EVANGELIZZAZIONE IN CAMPO APERTO



«Per 'principio oratoriano' intendo quella passione educativa rivolta ai bambini e ai ragazzi che le comunità cristiane hanno manifestato strutturando un'esperienza di casa, favorendo relazioni orizzontali tra i ragazzi stessi e altre più asimmetriche tra i ragazzi e i loro educatori; il tutto nel quadro di un clima ispirato dal Vangelo che fosse sufficientemente radicato sia nel desiderio di introdurre a un'esperienza esplicita di fede sia sufficientemente libero di prendersi cura anche di chi a quel cammino non pareva interessato».

A decorative graphic in the top right corner consisting of a grid of colored squares in shades of dark red, orange, yellow, and grey, arranged in a pattern that tapers to the right.

2.

LA RIVOLUZIONE DIGITALE

I **MEDIA** sono
«ciò che sta in mezzo».

Sono solo **STRUMENTI**:
Sei tu che
puoi scegliere
di usarli bene o male



I MEDIA DIGITALI
Sono «ciò che
sta in mezzo»
tra ME e la REALTÀ:
sono METAFORE.





IL NOSTRO
MONDO

101010001101000011010010111001100100
011011011110110110101100101001000000
1101111011011010010000001110100011001
111011011110110100101101110011001110010
10000110010101110010011001010010000
0011001110110010101110100011101000110
0100011010000110010100100000011000
01111001001000000111011001100001011
0000011011110110011001000000110100
00110100101110011001000000110100101
11010110010100100000011100100110000
010000001110100011001010111100001110
01011011100110011100100000011011101
11100100110010100100000011001100110
1010111010001110100011010010110111001
11001010010000001100010011010010110
000011101100110000101101100011101010
0011000100000011010010111010000101
11001000000110100101110011001000000
000000111001001100001011011100110010
00110010101111000011101000010000001
011100100000011011110110111000100000
01000000110011001101111011100100010
100011010010110111001100111001000000

UN NUOVO
ALFABETO



UN NOSTRO
NUOVO MONDO



ON-LIFE



«Il primo **areopago** del tempo moderno è il mondo della comunicazione. [...] L'impegno nei mass media, tuttavia, non ha solo lo scopo di moltiplicare l'annuncio: si tratta di un fatto più profondo, perché l'evangelizzazione stessa della cultura moderna dipende in gran parte dal loro influsso. **Non basta, quindi, usarli per diffondere il messaggio cristiano e magistero della chiesa, ma occorre integrare il messaggio stesso in questa "nuova cultura" creata dalla comunicazione moderna.** È un problema complesso, poiché questa cultura nasce, prima ancora che dai contenuti, dal fatto stesso che esistono nuovi modi di comunicare con nuovi linguaggi, nuove tecniche e nuovi atteggiamenti psicologici».

Giovanni Paolo II, *Redemptoris Missio* 1990



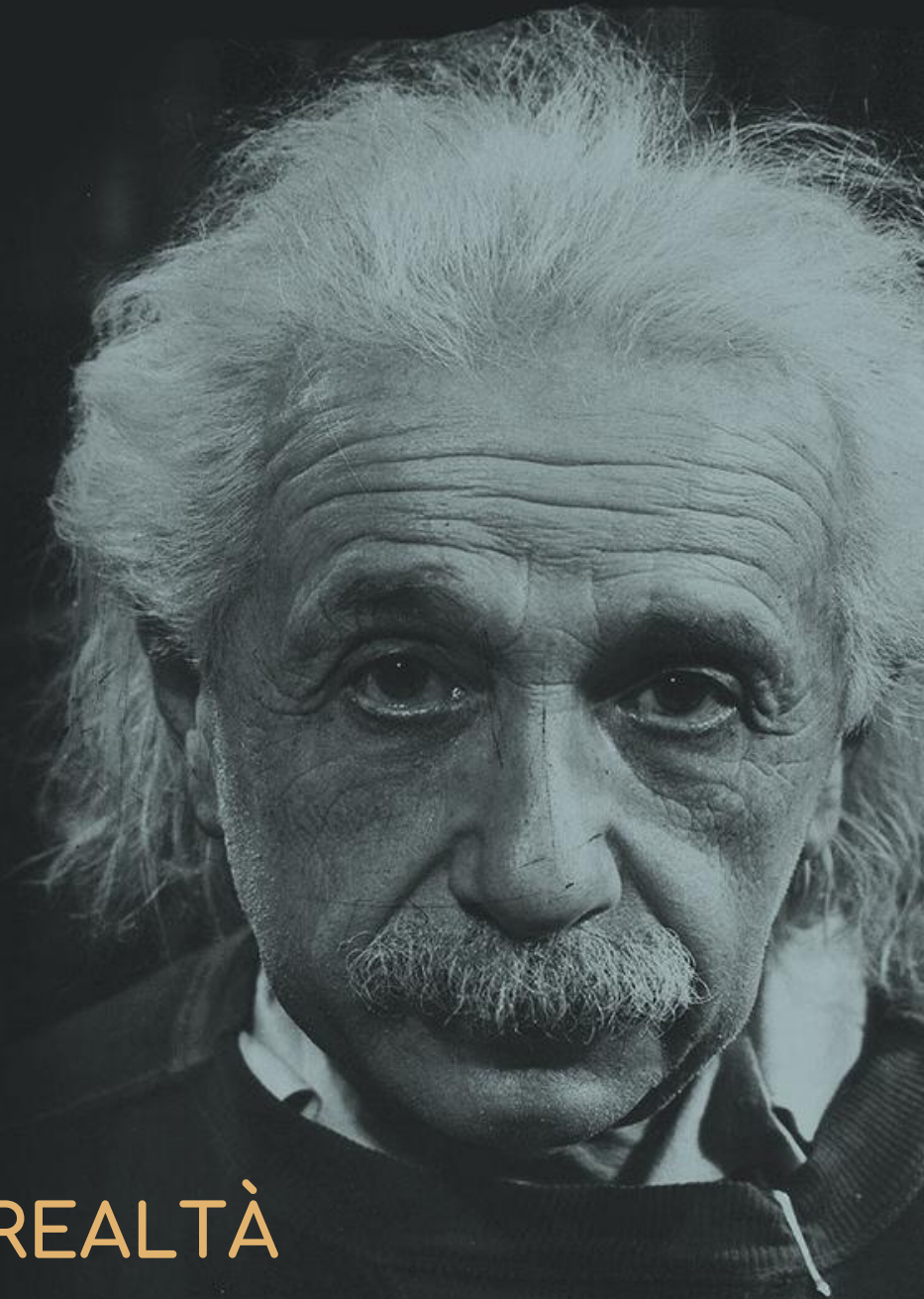
La Chiesa ha compiuto un cammino
interessante: è riuscita a cogliere
come i media non siano solo degli strumenti,
ma **un ambiente, un villaggio, un'agorà.**

Cambiano TE perché ci sei dentro.

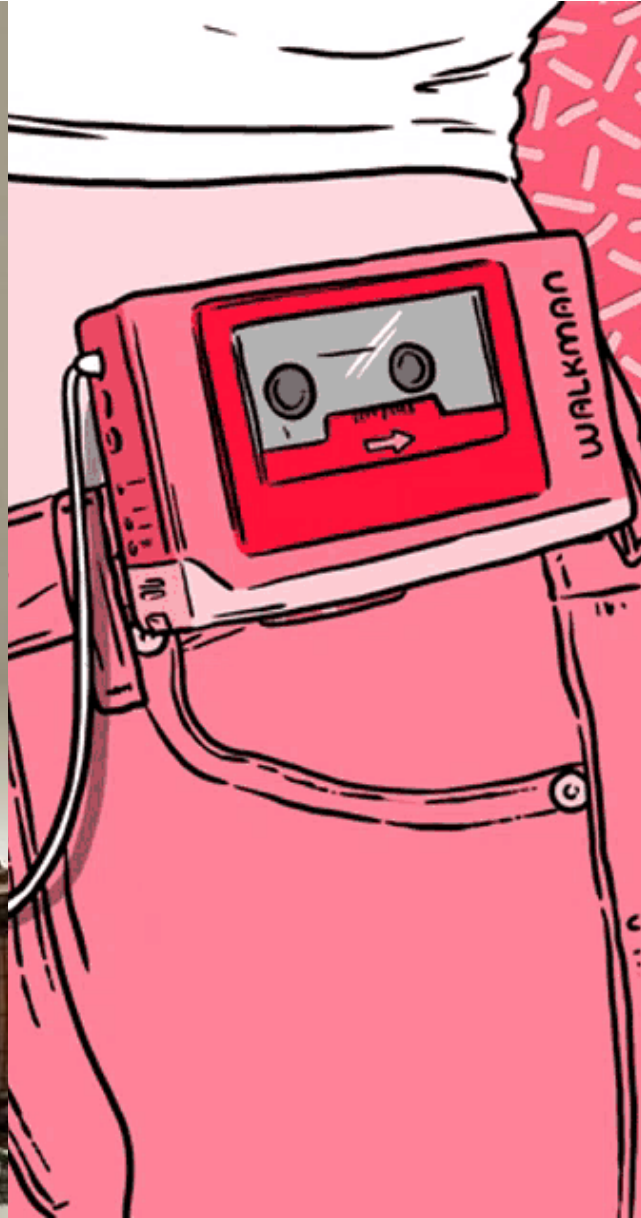
E lì dove le persone cambiano, crescono,
fanno tentativi...
si apre lo spazio dell'**EDUCARE.**

LA RIVOLUZIONE DIGITALE È ANTROPOLOGICA!

È cambiato il modo di stare al mondo
e di accedere all'esperienza umana.
Il digitale **modifica/recensisce**
il mutamento di alcuni parametri
fondamentali, come il modo di
immaginare lo **SPAZIO**, il **TEMPO** e la **REALTÀ**



LA STORIA DELLA MUSICA E LO SPAZIO



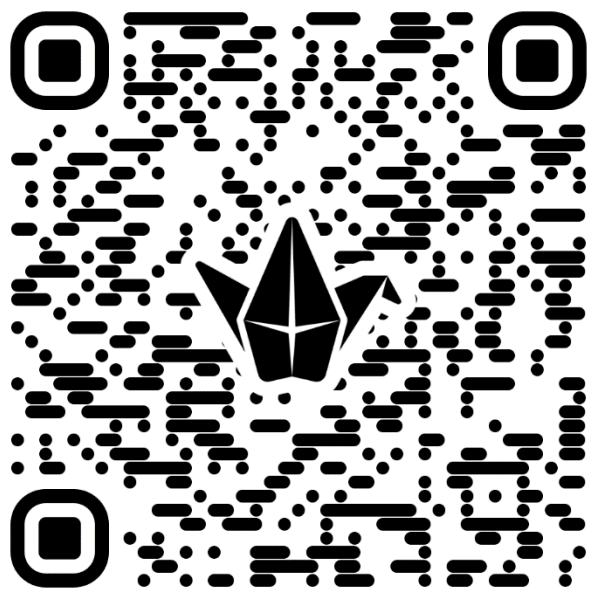
LA STORIA DEGLI SCHERMI E IL TEMPO



LA STORIA DEI GIOCHI E DELL'ESPERIENZA



Dentro questa cornice più ampia,
la rivoluzione digitale
con quali cambiamenti specifici
tocca la vita dei nostri ragazzi?



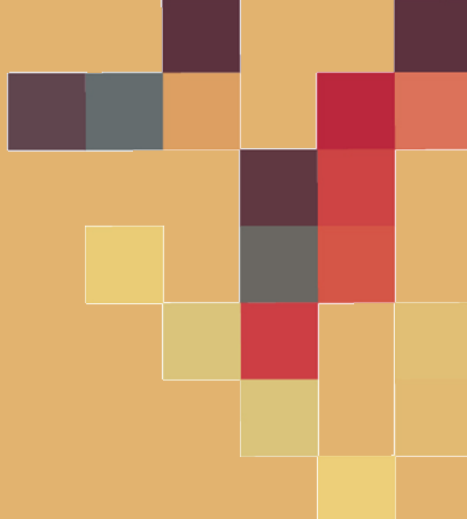
E in che modo
sollecita la pastorale
dei nostri oratori?





3.

SOCIAL, AI E NARRAZIONI DIGITALI

A decorative graphic in the top right corner consisting of a grid of colored squares in shades of purple, blue, orange, red, and yellow, arranged in a pattern that tapers to the right.

A.

I SOCIAL: IL VIRTUALE È REALE



COSA SONO I SOCIAL?

Delle rubriche di contatti non inerti, ma attivi.

Organizzabili in cerchi di amicizie più o meno strette.

Con cui è possibile creare diversi tipi di interazione.

Un luogo identitario dove emergere



Il bisogno/piacere di essere cercati e riconosciuti per sentirsi apprezzati

Un luogo trasformatore di racconto e di emozioni



Il bisogno/piacere di trovare casa, di fare esperienza, di trovare un senso

Un luogo amplificatore di contatto, un moltiplicatore di realtà



Il bisogno/piacere facile di interessi, di relazioni e di condivisione

USA | 2003



USA | 2004

facebook

USA | 2009



USA | 2010



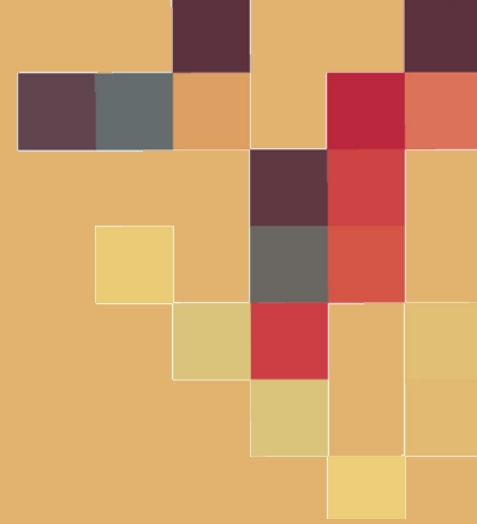
Instagram

CINA | 2016



TikTok

MITOLOGIE GRECO-SOCIAL





IL MINOTAURO

Identità frammentate e Avatar

A painting depicting a person's feet and hands in a dark, moody setting. The feet are positioned at the top left, with the toes pointing downwards. The hands are at the bottom right, with fingers spread. In the bottom left corner, a white lotus flower with a yellow center is in bloom. The background is dark, and the foreground is filled with green, textured brushstrokes representing water or a pond.

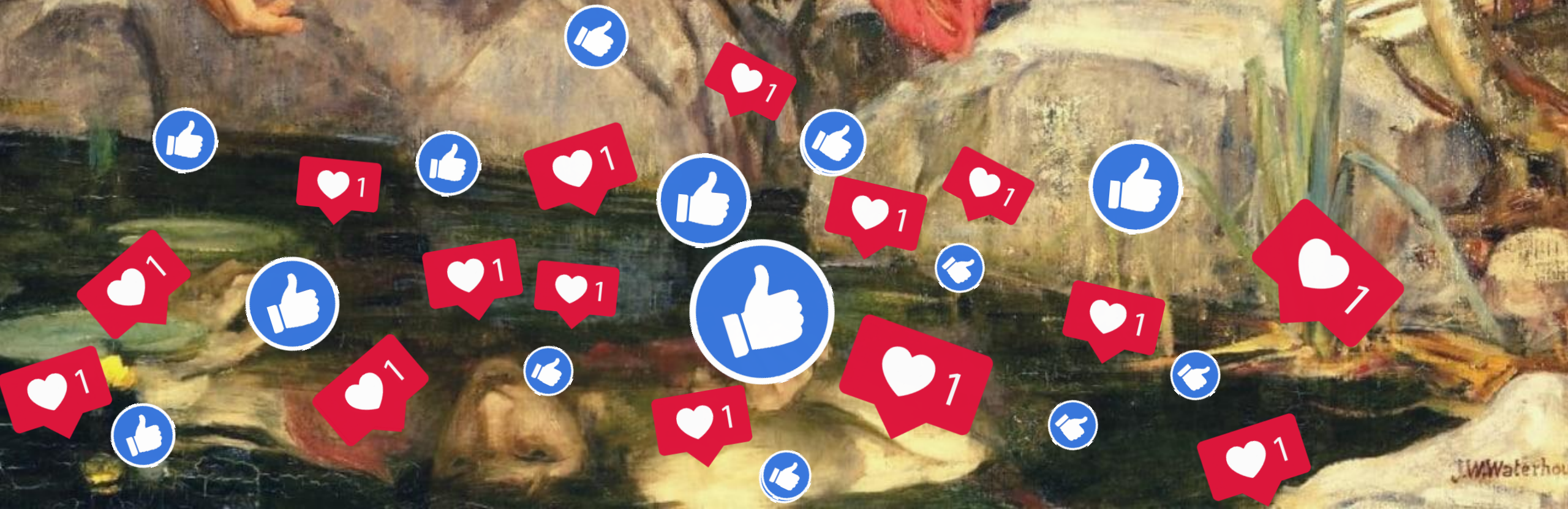
I LOTOFAGI

La realtà offline smette di brillare

The background is a reproduction of the painting 'Narcissus' by the English Pre-Raphaelite painter John William Waterhouse. It depicts a young man with dark hair and a laurel wreath, wearing a red robe, lying on a rocky bank and gazing into a pool of water. The scene is set in a lush, green landscape with various plants and flowers.

NARCISO

L'ego gigante. Ma solo e fragile



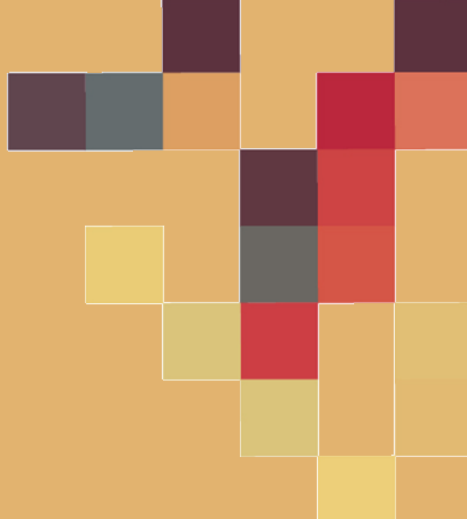


MIDA

L'oro si vede, ma non si tocca

La questione dell'identità,
dell'ordinarietà del reale,
dell'io estroflesso
perché toccato dall'alterità che lo libera
dalla prigionia del narcisismo
sono le sfide che i social ci riconsegnano.

La sfida di crescere uomini etici,
non profili estetici.



B.

LE AI: QUALE ORIGINALITÀ DELL'UMANO?



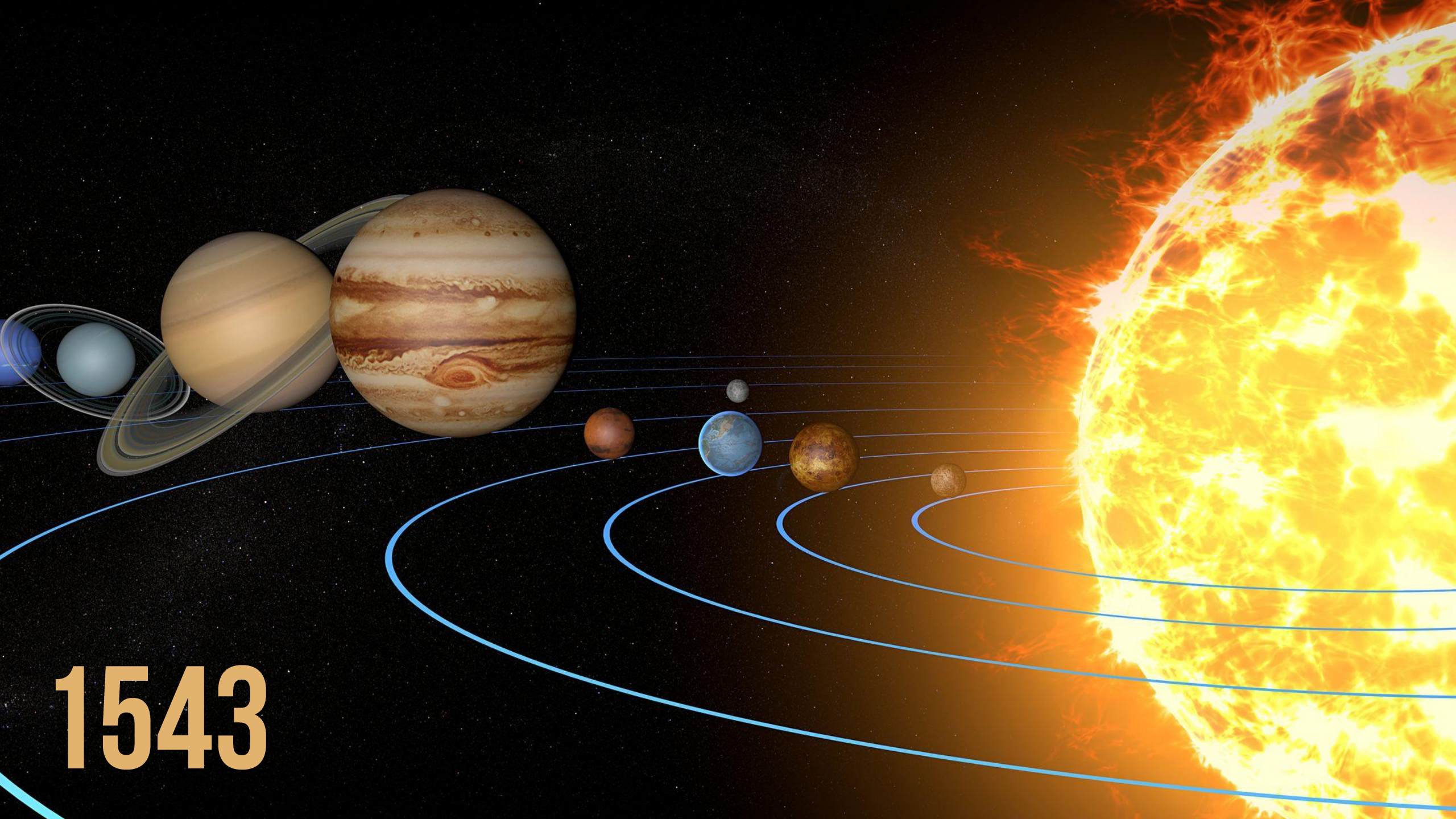
ChatGPT



Microsoft Designer

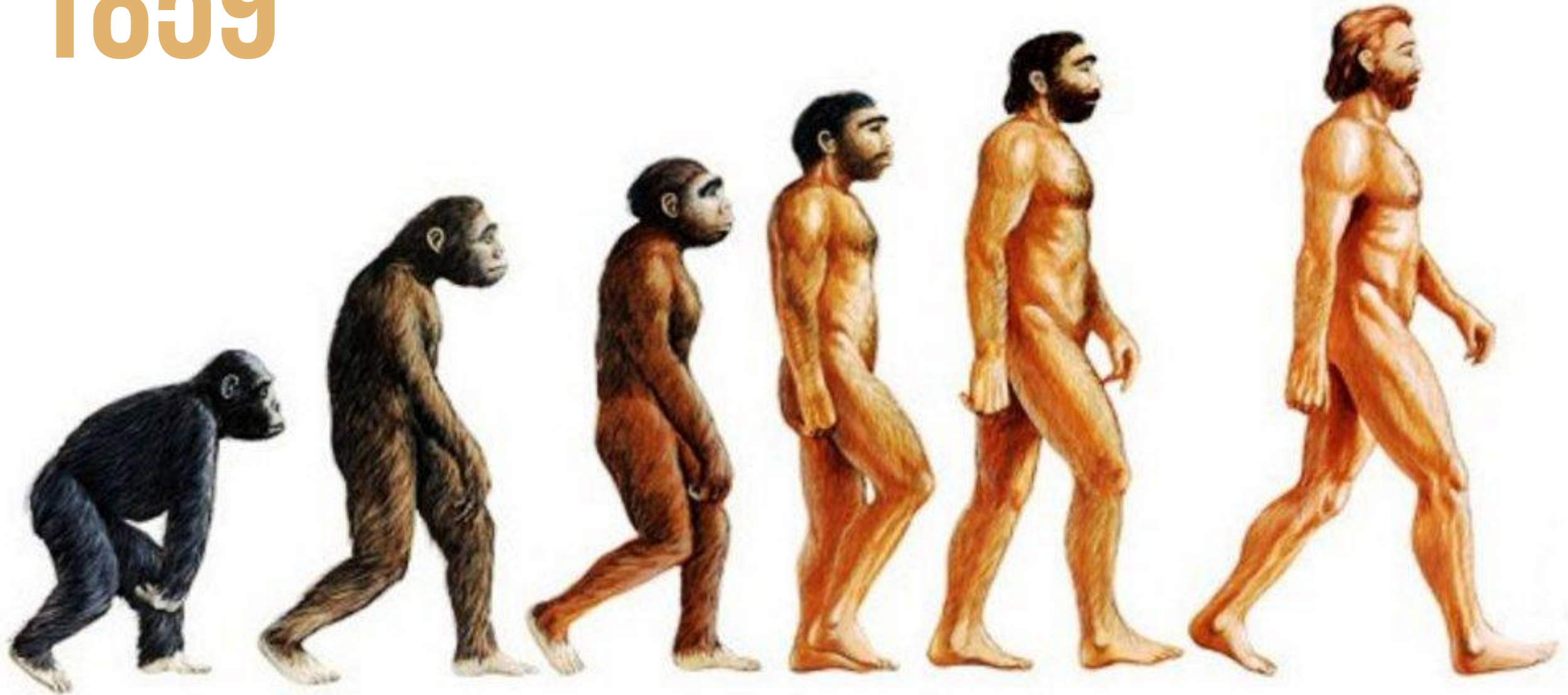

Gemini





1543

1859





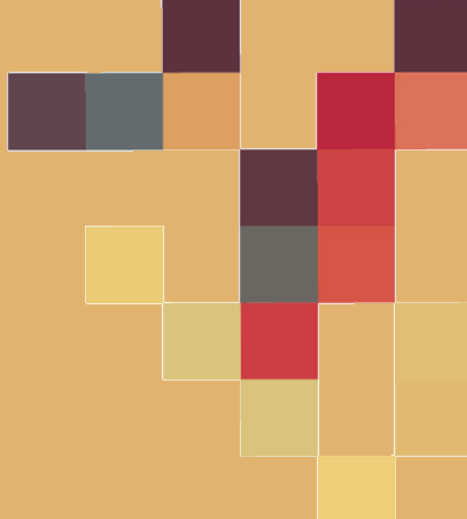
1901



1996

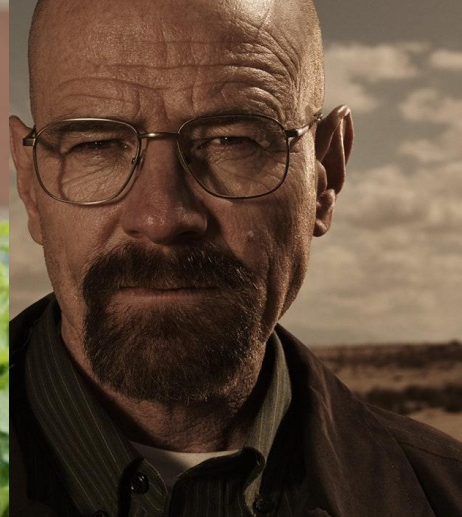
L'originalità dell'uomo
è stata sempre pensata come legata
alla sua capacità di ragionamento,
alla sua efficienza
e al suo funzionamento,
oggi sopravanzato dalle macchine.

La sfida di crescere uomini
capaci di esistere, non di funzionare.

A decorative graphic in the top right corner consisting of a grid of colored squares in shades of purple, blue, orange, red, and yellow, arranged in a pattern that tapers to the right.

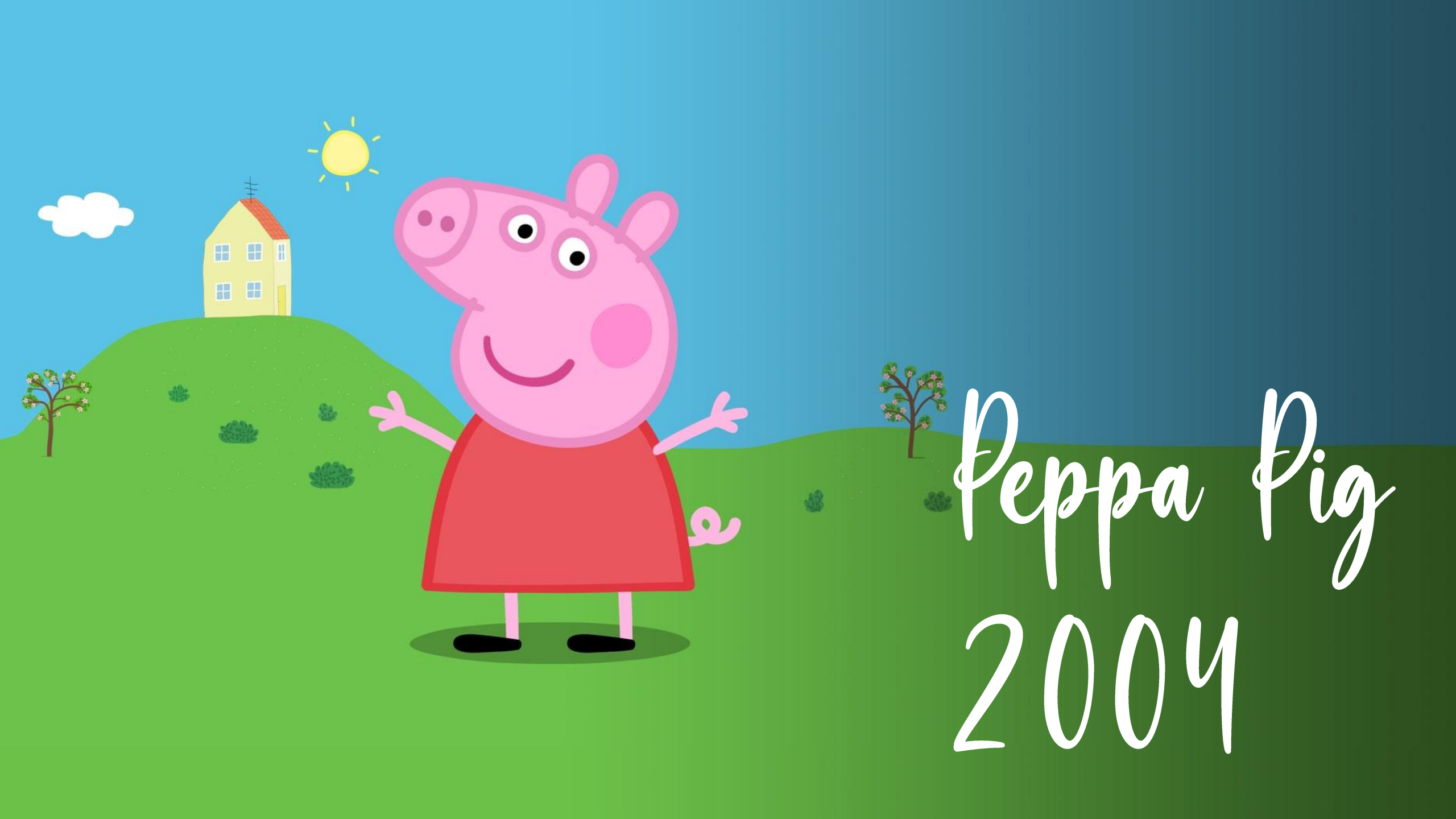
C.

LA NARRATIVA DELLE SERIE TV





Pinocchio 1881



Peppa Pig
2004



Netflix
2012

IERI

SI RACCONTAVANO STORIE
IN CUI IL VIAGGIO DELL'EROE
COMPORTAVA IL SACRIFICIO,
PER POTER DIVENTARE GRANDI.
QUESTO ERA QUELLO A CUI LA
SOCIETÀ SFIDAVA I PICCOLI.

OGGI

SI RACCONTANO STORIE
IN CUI L'EROE VAGABONDA,
SI SACRIFICA LA MÈTA DEL
DIVENTARE GRANDI. SII TE STESSO!
SINTOMO DI UNA SOCIETÀ CHE
SI ASPETTA POCO DAI RAGAZZI.

L'ospite inquietante

Il nichilismo e i giovani

L'OSPITE INQUIETANTE DELLA CONDIZIONE
GIOVANILE OGGI È IL NICHILISMO
CHE SPEGNE IL FUTURO E IL DESIDERIO,
INTACCA LA LIBERTÀ E LE SCELTE:
NIENTE VALE DAVVERO,
NIENTE CONTA PER SEMPRE,
NIENTE MERITA REALMENTE IL MEGLIO.



Le storie non ci trasformano più,
perché manca un ideale condiviso:
ognuno vive come vuole e come può.
Sono narrazioni che testimoniano
di un futuro timido, che si è inceppato
e ha smesso di chiamare.

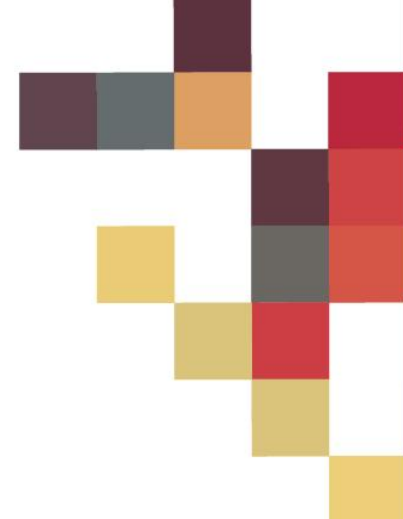
La sfida di crescere uomini liberi,
con desideri, sogni, vocazioni.



4.

E NOI COSA POSSIAMO FARE?

IL DIGITALE CONSEGNA ALLA FEDE
ALMENO 3 APPUNTAMENTI
PER ESSERE SIGNIFICATIVA
DENTRO L'ORIZZONTE DI ESPERIENZA
DELLE GIOVANI GENERAZIONI:



La sfida di crescere uomini etici, non profili estetici

La sfida di crescere uomini capaci di esistere,
non di funzionare

La sfida di crescere uomini liberi,
con desideri, sogni, vocazioni

La sfida di crescere uomini etici, non profili estetici



Proporre cose
alte e di valore,
per passare
dal LIKE
all'AMEN

La sfida di crescere uomini capaci di
esistere, non di funzionare



Proporre
esperienze
sorprendenti,
fatte di CARNE
e di VOLTI

La sfida di crescere uomini liberi,
con desideri, sogni, vocazioni



Azioni pastorali
attraversate
dalla domanda:
**TU, PER CHI
VUOI ESSERE?**

An abstract graphic composed of a grid of small squares in various colors including red, orange, yellow, grey, black, and dark purple. The squares are arranged in a pattern that suggests a stylized, pixelated shape, possibly a letter or a logo, extending across the top and right sides of the image.

Oratorio,
giovani generazioni
e digitale