



# **Report EDUCAMEDIAMOCI**

## **Generazioni connesse, social e naviganti: potenzialità e rischi**

a cura di  
Andreea Paula Danilescu  
Franca Garreffa  
Giovanni Passarelli  
Silvia Sivini

## INDICE

Introduzione .....	3
Considerazioni metodologiche, struttura e somministrazione del questionario .....	6
Il campione .....	9
Dispositivi utilizzati e uso degli strumenti in rete, .....	11
I social network .....	25
I ragazzi e i rischi di Internet.....	35
Il ruolo della famiglia e della scuola .....	47
Bibliografia .....	56

## Introduzione

La ricerca “Generazioni connesse, social e naviganti: potenzialità e rischi” ha l’obiettivo di indagare l’utilizzo consapevole dei nuovi media da parte dei ragazzi delle scuole primarie (IV e V classi) e medie inferiori (I e II classi) del Comune di Rende.

In particolare, l’indagine ha indagato il grado di consapevolezza dei giovani sulle opportunità ma anche i rischi legati all’utilizzo del web e dei social network. Ha permesso di descrivere un quadro di come gli intervistati si relazionano al mondo di internet e di come impiegano le nuove tecnologie a loro disposizione. Ha altresì, identificato la necessità di garantire ai ragazzi maggiori competenze nell’uso del web per evitare l’accadimento di situazioni potenzialmente pericolose ma anche per consentire loro di sfruttare a pieno le grandi opportunità che la rete offre in termini di apprendimento e di arricchimento culturale e sociale.

In generale, le attività *online* non sono di per sé né da privilegiare né da considerare dannose per i ragazzi, anche se le ricadute in termini di benefici o danni, di alcune esperienze online, sono chiaramente distinguibili<sup>1</sup>. Qualche autore, accanto alle dipendenze classiche dei giovani, tabacco, alcol, droga, annovera il rischio delle dipendenze moderne, Internet, social network, poker online, pornografia virtuale (Pollini, 2013).

Va detto, tuttavia, che opportunità e rischi nell’uso di internet vanno di pari passo, secondo una logica *the more*: vale a dire, più i ragazzi usano internet e beneficiano delle opportunità online e più si espongono a rischi (Livingstone et al., 2011). Tale esposizione, però, non conduce necessariamente a esperienze negative, dannose e dolorose quando i ragazzi hanno affinato competenze e conoscenze adeguate. Per molti ragazzi, il contatto online con contenuti e situazioni comunicative potenzialmente rischiose, può tradursi (così come avviene per i rischi offline) in una maggiore resistenza ai rischi, cioè in una maggiore capacità di affrontare e gestire l’esposizione a situazioni pericolose.

Lo scopo di questo Report è anche quello di fornire a genitori e insegnanti uno strumento per comprendere come i ragazzi e le ragazze di oggi si relazionino alla navigazione in internet

---

<sup>1</sup> Sono ormai note anche in letteratura le dinamiche di chi dileggia e perseguita *on line* causando gravi sofferenze nelle vittime senza che vi siano segni tangibili e premonitori di questi atti di cyberbullismo.

in modo da poterli supportare con interventi adeguati, prevenendo e contrastando fenomeni di abuso, prevaricazione e violenza. Si sono pertanto fornite anche una serie di chiavi interpretative sui modi di comunicare riguardo le competenze sull'uso dei social network dei preadolescenti che fossero utili agli adulti di riferimento (genitori, docenti, educatori), ossia a figure significative che hanno a che fare quotidianamente con i ragazzi delle nuove generazioni digitali.

La ricerca è stata svolta dal Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università della Calabria<sup>2</sup> in attuazione di una specifica azione prevista dal progetto EDUCAMEDIAMOCI, realizzato dal Comune di Rende e finanziato dal Dipartimento per le Politiche della Famiglia.

Il lavoro sul campo, che ha implicato la somministrazione di un questionario predisposto ad hoc, ha permesso di mettere a fuoco i comportamenti in Rete dei preadolescenti rendesi, frequentanti le scuole di primo e secondo grado, ricadenti in una età (8-14 anni) in cui si è altamente ricettivi e permeabili nei confronti di ciò che si vede e si ascolta.

L'équipe di ricercatori, con l'apporto dei docenti degli istituti partner del progetto, ha individuato un congruo campione statistico di studenti e studentesse. La popolazione scolastica che ha partecipato all'indagine è rappresentata da 570 rispondenti, 283 maschi e 278 femmine. La campagna di indagine ha coinvolto gli istituti comprensivi statali del comune di Rende Centro, Rende Quattromiglia e Rende Commenda. La somministrazione del questionario è stata effettuata tra la fine del mese di Maggio e la prima metà del mese di Giugno 2023.

Si è quindi proceduto alla codifica e all'analisi dei dati raccolti. Questo Report dunque, servirà ad indirizzare e orientare le successive azioni del progetto EDUCAMEDIAMOCI che sono destinate agli studenti e alle loro famiglie, con l'auspicio che ragazzi e ragazze giungano alle scuole superiori con un bagaglio di conoscenze e valori affinato e perfezionato anche attraverso gli interventi promossi da questo progetto.

Si ringraziano tutti i ragazzi che con entusiasmo hanno compilato il questionario.

---

<sup>2</sup> Il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali ha sottoscritto a tal fine una convenzione con il Comune di Rende per l'attuazione della prima fase del progetto EDUCAMEDIAMOCI, di cui il Comune è soggetto beneficiario. Il progetto è finanziato dal Dipartimento per le Politiche della Famiglia 'Avviso Pubblico per il finanziamento di progetti per la protezione ed il sostegno di minori vittime di abuso e sfruttamento sessuale', sulla linea di intervento "Prevenzione del fenomeno della violenza tra pari, perpetrata anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie".

Un ringraziamento particolare va al Comune di Rende e ai Dirigenti e alle professoresse referenti per il progetto EDUCAMEDIAMOCI degli Istituti Comprensivi di Rende Centro, di Rende-Quattromiglia e di Rende-Commenda per il fondamentale supporto fornito nella fase organizzativa della raccolta dati.

## Considerazioni metodologiche, struttura e somministrazione del questionario

La raccolta dati è avvenuta attraverso la predisposizione di un questionario composto da 29 domande riguardanti strumenti, modi, tempi, spazi della comunicazione virtuale e consapevolezza dei rischi e delle opportunità riguardanti l'utilizzo di internet e dei social media. Il numero delle domande è l'esito del compromesso tra la necessità di ottenere una copertura efficace degli argomenti d'interesse e la volontà di non sottrarre troppo tempo agli studenti, oltre al desiderio di non annoiarli.

La maggior parte delle domande ha previsto la scelta di una sola risposta tra le varie opzioni. E' stata prestata particolare attenzione alle liste chiuse di risposte e al ricorso, in caso di dubbio all'opzione alternativa aperta "Altro". Nel questionario sono presenti anche domande a risposta multipla e alcune scale. Non sono state previste domande aperte tranne una finale che chiede di raccontare la propria esperienza legata all'utilizzo dei social media o alla navigazione su internet.

La somministrazione di un unico questionario a scolari di età diverse può presentare alcune difficoltà legate alla comprensione delle scale e all'interpretazione delle domande. Si tratta infatti di ragazzi di età diverse con livelli di sviluppo cognitivo variabili, e pertanto le domande e le scale formulate sono state adattate al livello di comprensione e abilità di lettura di tutti i partecipanti. È stato pertanto importante utilizzare un linguaggio semplice e chiaro, evitando domande ambigue o aperte a interpretazioni diverse.

Si è prestato particolare attenzione alla formulazione delle domande per tenere in considerazione i possibili effetti legati al concetto della desiderabilità sociale (Crowne e Marlowe, 1960), considerato importante nell'ambito della ricerca sociale e riferito alla tendenza delle persone a rispondere in modo che le loro scelte siano socialmente accettabili o desiderabili, piuttosto che oneste o accurate. In altre parole, le persone potrebbero modificare le loro risposte per conformarsi alle norme sociali o per presentarsi in modo più favorevole agli occhi degli altri, piuttosto che fornire una rappresentazione veritiera dei loro pensieri, sentimenti o comportamenti. Questo succede quando le persone temono il giudizio sociale o vogliono apparire in una luce positiva, tant'è che potrebbero stare attenti

a fornire risposte che riflettono ciò che credono sia socialmente accettabile o ciò che pensano che gli altri vorrebbero sentirsi dire.

Bisogna tenere presente, però, che i ragazzi oggetto di questa ricerca, possono avere una comprensione diversa del concetto di desiderabilità sociale rispetto agli adulti. Potrebbero infatti non essere pienamente consapevoli delle norme sociali consuetudinarie o potrebbero essere più influenzabili dai loro pari. Tuttavia, nei ragazzi potrebbe innescarsi il fenomeno del *“feedback negativo”*: essendo più sensibili ai feedback negativi o alle critiche potrebbero evitare di rispondere onestamente alle domande percepite per:

- i. la paura di essere giudicati in base alle loro risposte, specialmente se queste riguardano comportamenti oppure opinioni che possono essere considerate controcorrente;
- ii. il timore di conseguenze negative derivanti dalle loro risposte, ad esempio riprovazione, scherno e/o sanzioni disciplinari a scuola, ma anche conflitti familiari nonché interazioni negative con i loro coetanei;
- iii. il desiderio di conformarsi alle aspettative degli adulti, come i genitori o gli insegnanti, e la conseguente determinazione a rispondere in modi che riflettano la desiderabilità sociale degli adulti di riferimento;
- iv. il timore della divulgazione e condivisione delle informazioni personali o sensibili in un questionario per paura che queste informazioni possano essere utilizzate contro di loro o diffuse in modo improprio.

Per tutte queste ragioni, in questa indagine sono state usate alcune strategie per mitigare l'effetto della desiderabilità sociale. Innanzitutto si è garantito ai partecipanti l'anonimato delle loro risposte, al fine di ottenere risultanze più veritiere. Sono state utilizzate, inoltre, ove possibile domande indirette o filtrate anziché porre domande dirette che avrebbero potuto suscitare desiderabilità sociale. Sono state utilizzate scale di risposta neutre come *“Poco”*, *“Per niente”* o *“Non so”*, *“Nessuna di queste”* e *“Altro”*, per le domande più sensibili. Queste opzioni hanno permesso ai partecipanti di evitare di fornire risposte socialmente desiderabili quando non avevano un'opinione chiara sulla questione. Infine si è cercato di ridurre la percezione del giudizio sociale introducendo il questionario e rassicurando i partecipanti che le risposte non avrebbero prodotto effetti negativi o giudizi sociali né influenzato il loro percorso scolastico.

In estrema sintesi, le sezioni del questionario hanno trattato i temi seguenti:

- dati descrittivi: età, sesso;
- disponibilità di dispositivi tecnologici e collegamento a Internet;
- tempo di connessione e attività svolte in rete;
- modi e tempi di comunicazione, episodi di cyberbullismo, informazioni pubblicate sui social e privacy, servizi online preferiti;
- comportamenti in Rete e ruolo della famiglia;
- uso di dispositivi informatici in classe.

La compilazione del questionario richiedeva di dover essere compatibile con i tempi scolastici, tenuto conto della necessità di non far perdere più di un'ora di lezione agli studenti e avendo cura di comprendere nell'ora prevista per la compilazione anche eventuali tempi aggiuntivi dovuti a eventuali problemi di compilazione o richieste di chiarimenti. Contenendo in un'ora l'impegno di ogni studente, la partecipazione per ogni singola scuola è stata di norma contenuta in meno di una giornata, a volte due giornate per gli istituti più grandi.

Il questionario è stato somministrato nell'aula scolastica, in modalità cartacea, con la presenza e il supporto dei ricercatori e con la preziosa collaborazione delle insegnanti delle scuole partner del progetto e del Comune di Rende che hanno organizzato e gestito l'agenda delle somministrazioni del questionario.

La platea dei destinatari dell'indagine sono gli alunni delle classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado e gli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria. La scelta sottesa al coinvolgimento delle scuole primarie è legata al fatto che ormai i dispositivi mobili di comunicazione si sono ampiamente diffusi anche tra i bambini della scuola elementare, e con essi le preoccupazioni di genitori, educatori e insegnanti<sup>3</sup>.

---

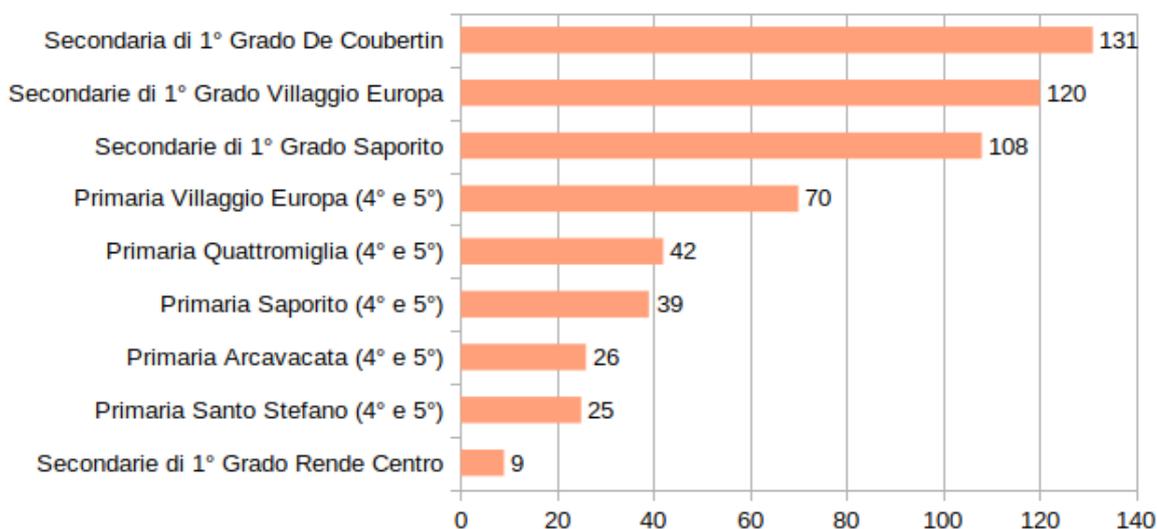
<sup>3</sup>“CITTADINI E ICT - ANNO 2022”, Report Istat del 17 Marzo 2023.  
Disponibile:[https://www.istat.it/it/files//2023/03/REPORT\\_CITTADINIEICT\\_2022.pdf](https://www.istat.it/it/files//2023/03/REPORT_CITTADINIEICT_2022.pdf)

## Il campione

Considerato il tempo ristretto messo a disposizione dalle scuole, tra l'altro in concomitanza con la fine dell'anno scolastico, periodo denso di interrogazioni, si è scelto di effettuare un campionamento "di convenienza", intervistando studenti e studentesse presenti in aula nei giorni indicati dagli istituti scolastici.

All'indagine hanno aderito cinque scuole primarie e quattro scuole secondare di primo grado, con rispettivamente 202 alunni della scuola primaria e 368 alunni della scuola secondaria di primo grado. Complessivamente sono stati coinvolti nella compilazione, un totale di 570 alunni. Il numero degli studenti intervistati rappresenta il 46,95% della popolazione target, si tratta dunque di un campione sufficientemente rappresentativo. Per il dettaglio dei partecipanti in ogni singola scuola si veda Grafico 1.

*Grafico 1: Numero di studenti che hanno partecipato all'indagine per Istituto Scolastico*



La variabile "età" è stata classificata in base a tre fasce: 8-9 anni; 10-11 anni; 12 anni e più. Il 54,6% del campione ha un'età compresa tra i 10 e gli 11 anni; il 13,1% si trova nella fascia più bassa; la restante parte ha 12 o più anni. (Tabella 1)

Tabella 1: Campione per età

	Età	Valori assoluti	Valori percentuali
Validi	8-9 anni	74	13,1%
	10-11 anni	311	54,6%
	12 e + anni	167	31,9%
	Totale	567	99,5%
Mancanti	Mancante di sistema	3	0,5%
Totale	570	100	

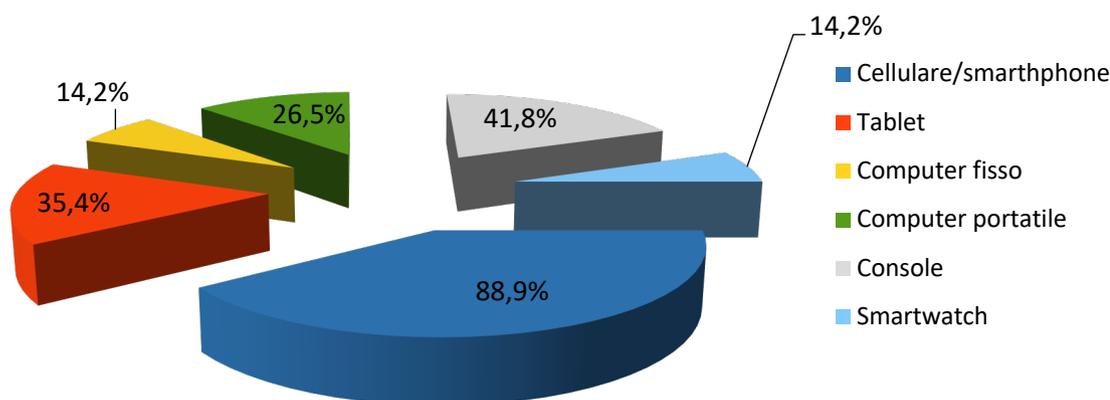
La platea degli intervistati risulta piuttosto omogenea in merito al genere, essendo composta per il 49,6% da maschi e per il 48,8% di femmine e dall'1,1% di studenti che preferiscono non dare alcuna indicazione a riguardo. Non si rilevano particolari differenze nelle tre fasce d'età considerate in relazione al genere degli intervistati.

## Dispositivi utilizzati e uso degli strumenti in rete,

Nel corso degli anni le tecnologie digitali hanno subito una evoluzione nella forma e nel software. Sempre più piccole, viepiù leggere, il loro uso è divenuto sempre più facile e la loro efficienza maggiore, mentre il prezzo è diminuito, diventando un bene di massa. L'utilizzo delle nuove tecnologie, oggi, è quindi alla portata di tutti.

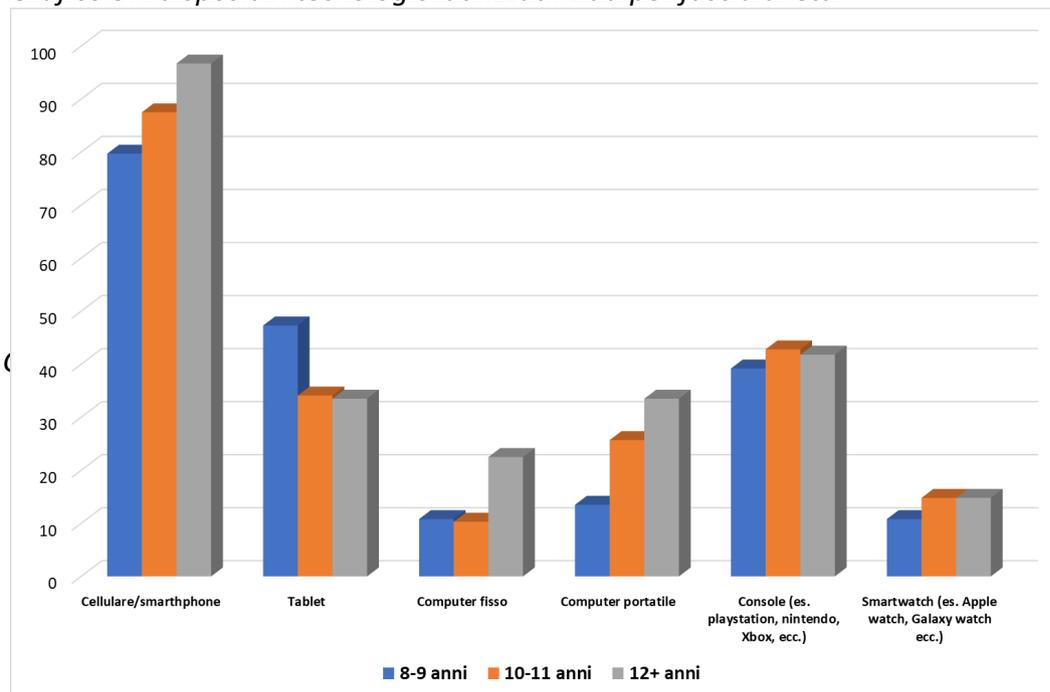
I dispositivi prevalentemente utilizzati dagli intervistati sono il cellulare o lo smartphone (88,9%), la console (41,8%) e il tablet (35,4%). Questi tre dispositivi stanno sostituendo l'uso del computer portatile e ancor di più quello fisso utilizzato solo dal 14,2% degli intervistati al pari dello smartwatch (Grafico 2)

*Grafico 2: I dispositivi utilizzati*



Se si analizza l'impiego dei dispositivi considerando la variabile età si evidenzia come il dispositivo più utilizzato in tutte le fasce di età sia lo smartphone. Una differenza, invece, la notiamo per quanto riguarda l'utilizzo del computer, sia fisso che portatile. In particolare, sono il 33,5% dei ragazzi con 12 e più anni ad utilizzare il computer fisso mentre sono appena il 10% di quelli tra 8 e 9 anni. Lo stesso andamento si rileva rispetto all'impiego del computer portatile: il suo utilizzo aumenta con il crescere dell'età. Il tablet invece, è impiegato in misura maggiore nella fascia di età 8-9 anni. La console, come era facile immaginare, è utilizzata da circa il 40% dei ragazzi ed è più o meno diffusa allo stesso modo in tutte le fasce di età. (Grafico 3).

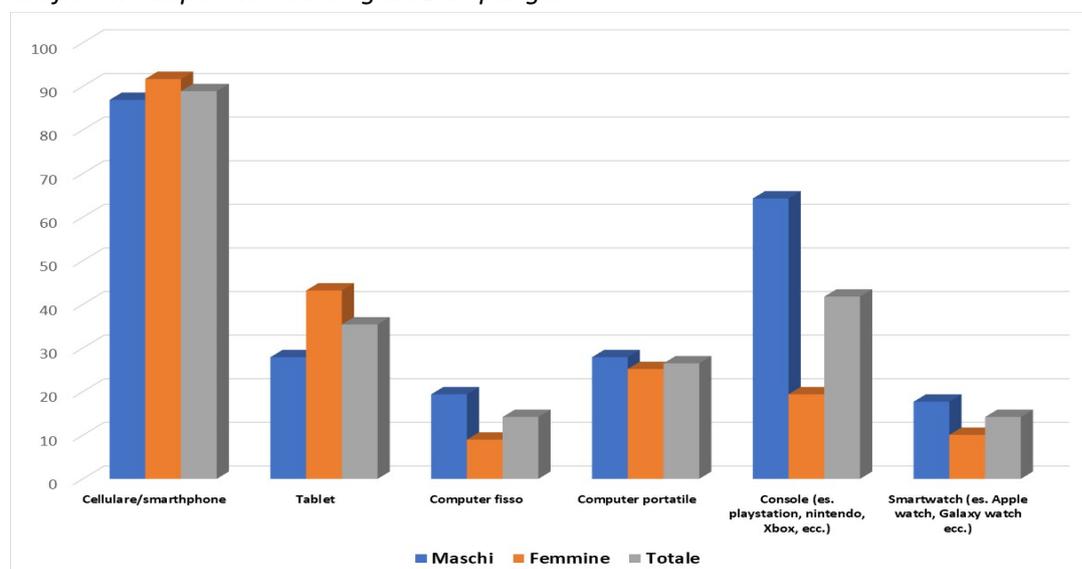
Grafico 3: I dispositivi tecnologici utilizzati. Dati per fascia di età



Una distinzione per genere, evidenzia preferenze differenti fra maschi e femmine.

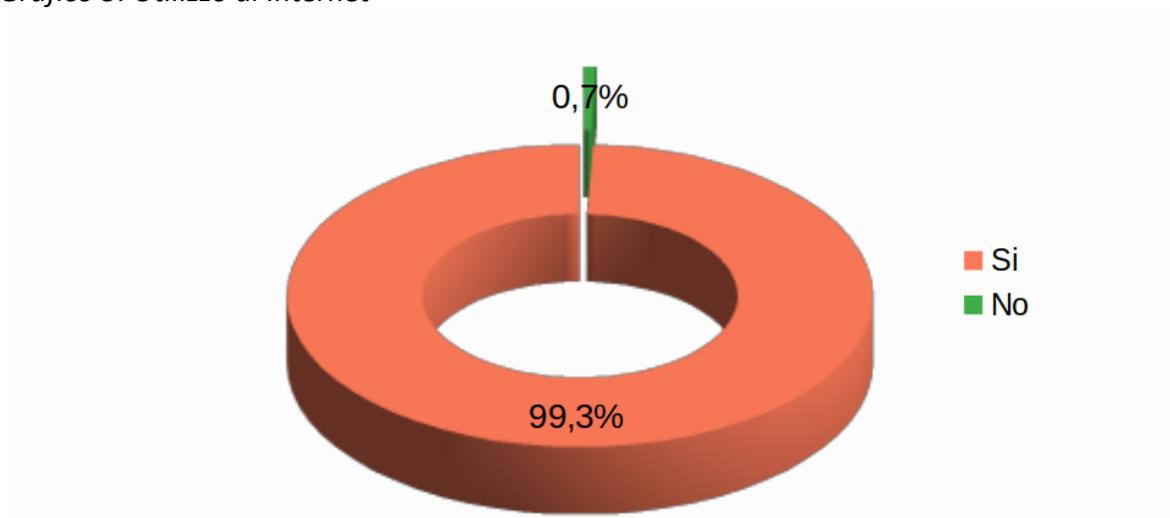
Si evidenzia in particolare, la differenza nell'utilizzo della console che è molto limitato da parte delle femmine (19,4%), ed è invece lo strumento più utilizzato dal campione maschile (64,3%). Questi ultimi utilizzano anche molto di più il computer fisso (19,4%) che è invece impiegato solo dal 9% delle femmine. Al contrario il tablet è più utilizzato da queste ultime (43,2%) che dai maschi (27,9%). L'utilizzo del cellulare/smarthphone invece è lo strumento che presenta nell'impiego meno differenze rispetto al genere dell'utilizzatore (Grafico 4).

Grafico 4: I dispositivi tecnologici. Dati per genere



L'indagine ci conferma l'ipotesi di una diffusione ormai inarrestabile di Internet (Grafico 5). Quasi la totalità dei ragazzi intervistati utilizza personalmente Internet, mentre solo una piccolissima parte dichiara di non utilizzarlo. Da un lato abbiamo, quindi, la maggioranza dei ragazzi che chiameremo gli "on-line" e dall'altra, una sparuta minoranza, che chiameremo i "disconnessi", due facce che raccontano la *generazione 2.0*.

Grafico 5: Utilizzo di Internet



Il termine "*Generazione 2.0*", in Sociologia e nella cultura popolare, è utilizzato per riferirsi alla generazione di individui cresciuti nell'era digitale che hanno avuto accesso alle tecnologie digitali fin dalla nascita o dall'infanzia. Bisogna comunque ricordare che non è una categoria generazionale definita dalla sociologia in modo più formale (es. i Baby Boomer, la Generazione X, i Millennial, etc.), quanto piuttosto inteso come termine colloquiale utilizzato spesso per descrivere tutta una coorte di individui cresciuti in un ambiente digitale. Questa generazione è spesso associata all'uso diffuso di Internet, social media, dispositivi mobili e altre tecnologie digitali. Vengono anche considerati "nativi digitali"<sup>4</sup> perché sono cresciuti in un mondo in cui la tecnologia digitale era onnipresente: hanno una elevata familiarità con i computer, Internet e dispositivi mobili fin dall'infanzia ed inoltre è diffuso il loro uso intensivo delle tecnologie digitali per comunicare, apprendere, lavorare e intrattenersi.

Tenendo conto dell'evoluzione di Internet e dei servizi ad esso connesso, le piattaforme Social (Tik-tok, Instagram, Facebook, Twitter, Snapchat etc.) acquisiscono un ruolo fondamentale, dove

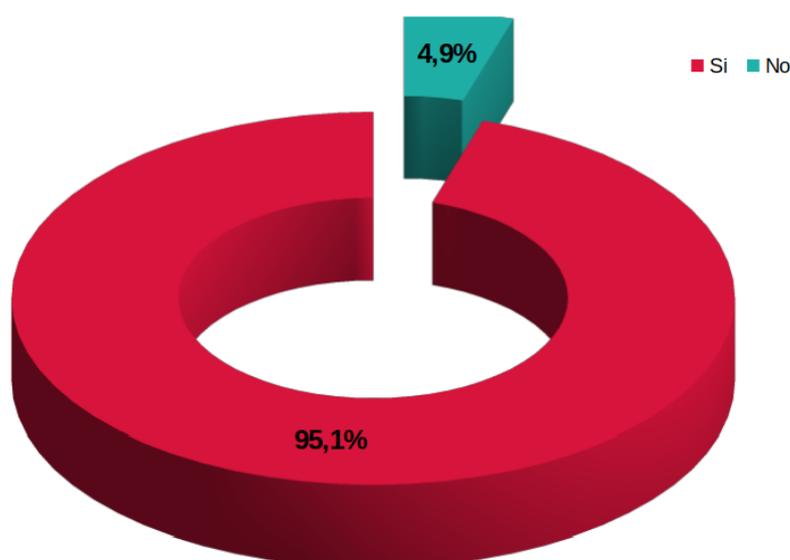
<sup>4</sup> Termine coniato da Marc Prensky nel suo articolo "Digital Natives, Digital Immigrants" pubblicato nel 2001 su *On the Horizon*.

le interazioni online e la condivisione di contenuti fanno parte di un rito quotidiano in quanto occupano una parte significativa delle giornate di questa generazione.

Grazie a Internet, i nativi digitali hanno un facile accesso a un'enorme quantità di informazioni e risorse online. Questo può fortemente influenzare il loro apprendimento, la loro consapevolezza e la loro visione del mondo, sia in modo costruttivo sia in modo negativo. Possono essere un esempio i milioni di tutorial presenti in rete che favoriscono da una parte l'autoapprendimento di tecniche utili, dall'altra propongono attività considerate diseducative e pericolose. Sono tuttavia da considerarsi per la maggior parte vere e proprie risorse educative per l'apprendimento e l'auto-formazione.

Se da un lato l'ampia maggioranza dei ragazzi ha acquisito una certa familiarità con gli strumenti digitali che quotidianamente attraversano tutti gli aspetti della loro vita personale, familiare e scolastica, dichiarando di disporre anche di un collegamento Internet a casa, c'è una minoranza del campione che non ha questa disponibilità. Dunque, se pure solo l'0,7% del campione dichiara di non utilizzare internet, è circa il 5% degli intervistati – che è costituito da quelli che definiamo i “parzialmente disconnessi” - a non avere la disponibilità in casa del collegamento a internet (Grafico 6).

*Grafico 6: Collegamento internet a casa*



Questi ultimi, insieme ai “Disconnessi”, rappresentano i ragazzi che hanno un limitato o nessun accesso alle tecnologie digitali.

Le motivazioni di questa disconnessione possono essere diverse: per limitazioni imposte dai genitori, per problemi di carattere socio-economico oppure per propria scelta. Limitare in modo significativo, o non avere accesso all’uso delle tecnologie digitali nelle loro vite quotidiane, in un contesto sociale pervaso dalla tecnologia, potrebbe creare delle problematiche o quantomeno un certo disagio nel confronto con il gruppo dei pari. Bisogna anche considerare che la gran parte della comunicazione e dell’interazione sociale tra giovani avviene attraverso i social-media e altre piattaforme online. Essere perciò disconnessi o parzialmente disconnessi potrebbe comportare una limitazione significativa nell’accesso alle interazioni sociali tra coetanei, portando a sentimenti di isolamento o esclusione.

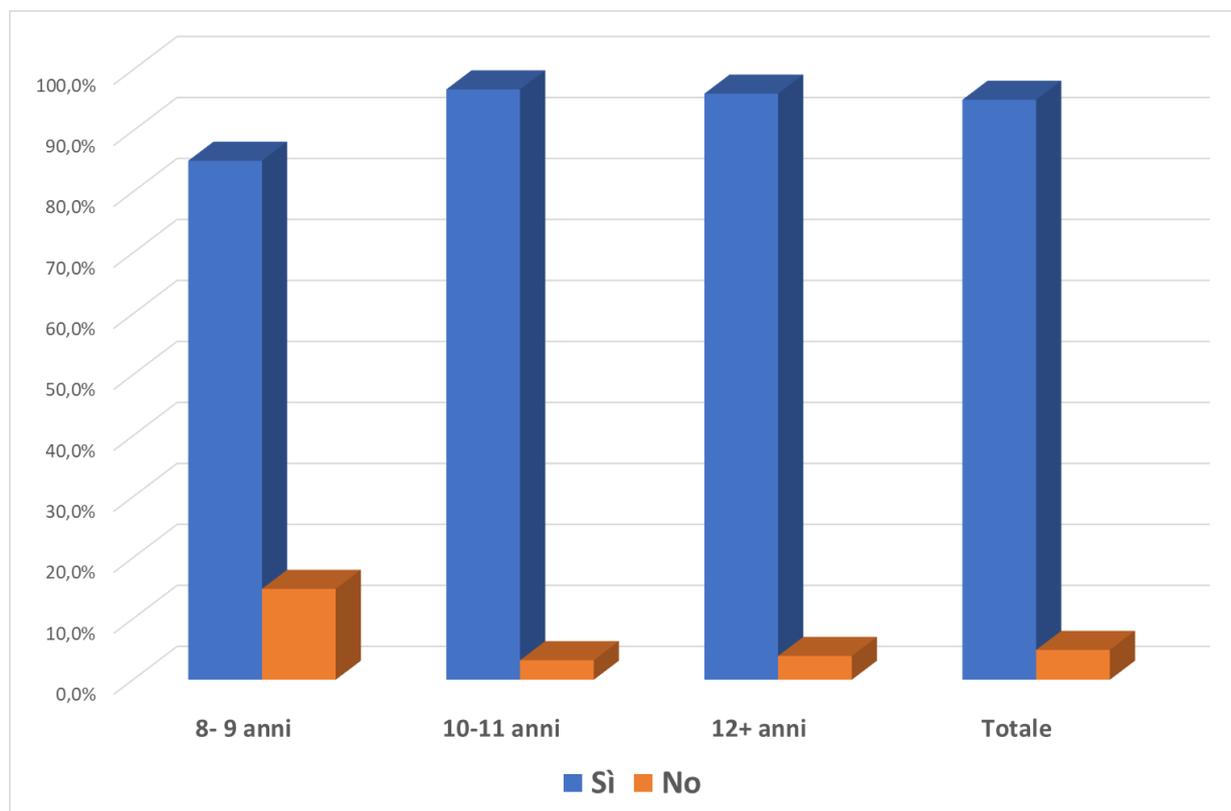
I giovani parzialmente disconnessi e i disconnessi potrebbero anche avere limitazioni nell’accesso alle informazioni, ormai per gran parte diffuse online; sono pertanto condizionati nella loro capacità di usufruire e rimanere informati su eventi, notizie e risorse educative fruibili online. Anche l’educazione scolastica ne potrebbe risentire perché le tecnologie digitali sono diventate una parte integrante del sistema educativo, per cui i giovani disconnessi potrebbero non avere le competenze digitali necessarie per alcuni tipi di apprendimento e potrebbero essere esclusi da alcune opportunità educative basate sulla tecnologia; quest’ultimo rischio è potenzialmente esistente anche per i parzialmente disconnessi, quando l’impiego di internet è correlato a lavori che gli studenti devono effettuare al di fuori dell’orario scolastico.

Se questa disconnessione dovesse perdurare nel tempo le criticità aumenterebbero. Tale emarginazione dal mondo e dal linguaggio online potrebbe comportare una futura esclusione dal lavoro o esporre al lavoro povero in una società dove molte opportunità lavorative richiedono prettamente competenze digitali. I giovani disconnessi e potenzialmente disconnessi potrebbero quindi trovarsi svantaggiati nella ricerca del lavoro e nello sviluppo della propria carriera professionale. Inoltre, i giovani potrebbero essere addirittura esclusi dalla vita sociale per non avere accesso ai servizi online pubblici o privati con ricadute gravi che potrebbero creare delle difficoltà nell’accesso a servizi bancari, sanitari, amministrativi. Infine, non venendo a conoscenza di eventi sociali, comunitari e culturali promossi online attraverso i social media, potrebbe venir meno persino la loro partecipazione a causa della disinformazione. Altresì sarebbe inficiata la loro opportunità di partecipazione civica, laddove essa richieda anche piccole forme di accesso,

prenotazione e restituzione tramite tecnologie digitali, come ad esempio la partecipazione a petizioni online. I giovani disconnessi potrebbero trovare difficoltà a essere coinvolti in tali iniziative.

L'indagine, tuttavia, oltre ad aver rilevato una percentuale bassissima di disconnessi (0,7%) e bassa di parzialmente disconnessi (4,9%), evidenzia che la disconnessione è influenzata dall'età dei rispondenti. Infatti, i parzialmente disconnessi sono soprattutto i ragazzi più piccoli (Grafico 7). Non si rilevano invece, discrepanze legate al genere del rispondente.

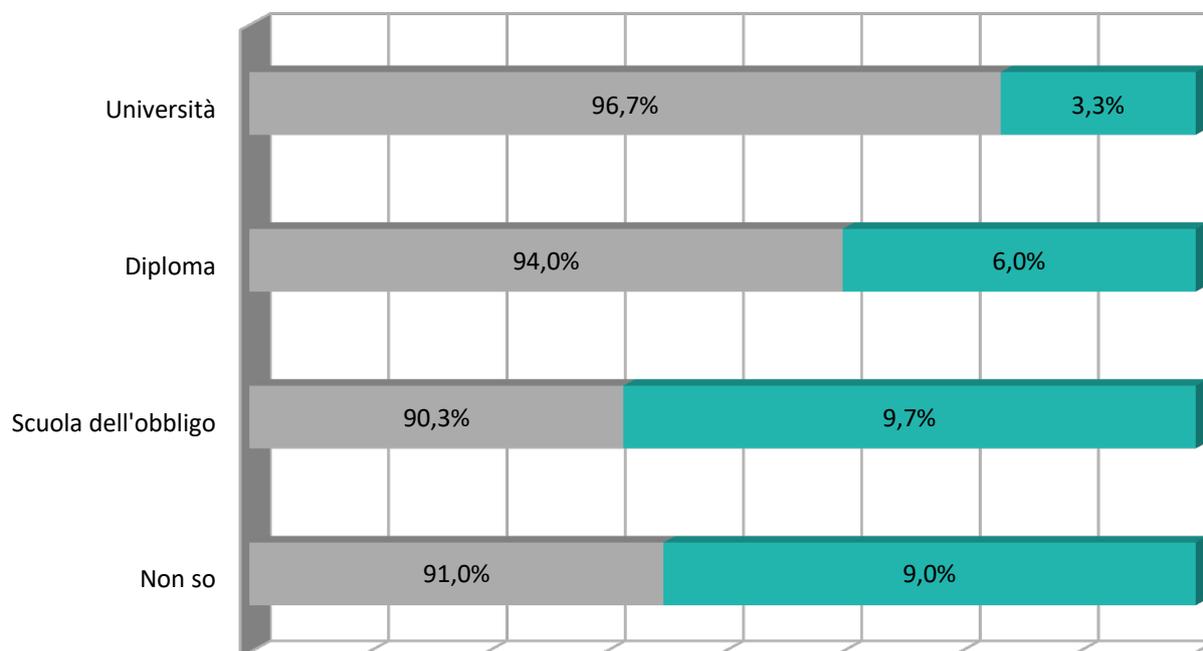
*Grafico 7: Collegamento internet a casa. Dati per età*



Le famiglie sono dunque consapevoli dell'importanza di offrire ai propri figli la possibilità di collegarsi ad internet tanto più quando si ha il passaggio alle scuole medie inferiori.

Incrociando il dato sulla presenza di un collegamento a internet con il titolo di studio dei genitori si rileva, come era facile aspettarsi, una correlazione positiva. La disponibilità della connessione aumenta al crescere del titolo di studio dei genitori (Grafico 8).

Grafico 8: Collegamento internet a casa. Dati per titolo di studio dei genitori

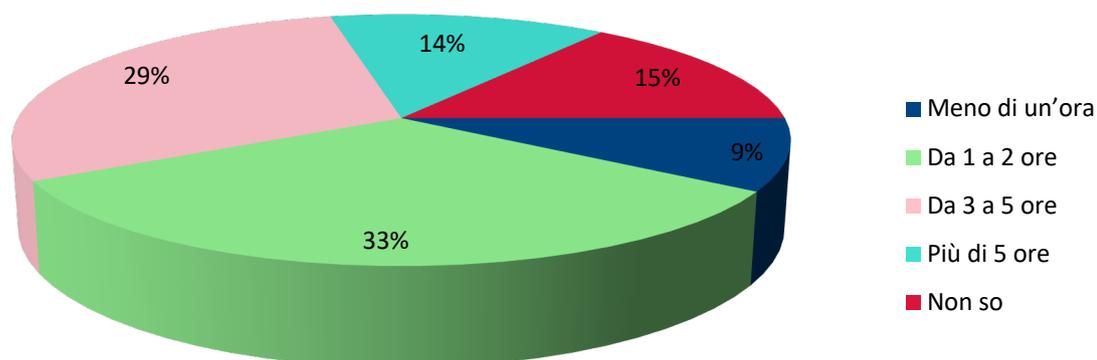


Sembra evidente che le tecnologie digitali sono ormai parte integrante della vita della maggior parte dei ragazzi, in quanto strumenti di comunicazione e relazione, di informazione, studio, creatività e partecipazione.

Negli ultimi anni, complice anche l'emergenza sanitaria derivante dalla diffusione della pandemia da Covid-19, internet e le altre tecnologie digitali di comunicazione e informazione hanno avuto un ruolo ancora preponderante nella vita dei più giovani. Basti pensare alla didattica a distanza che ha dominato gli ultimi anni scolastici.

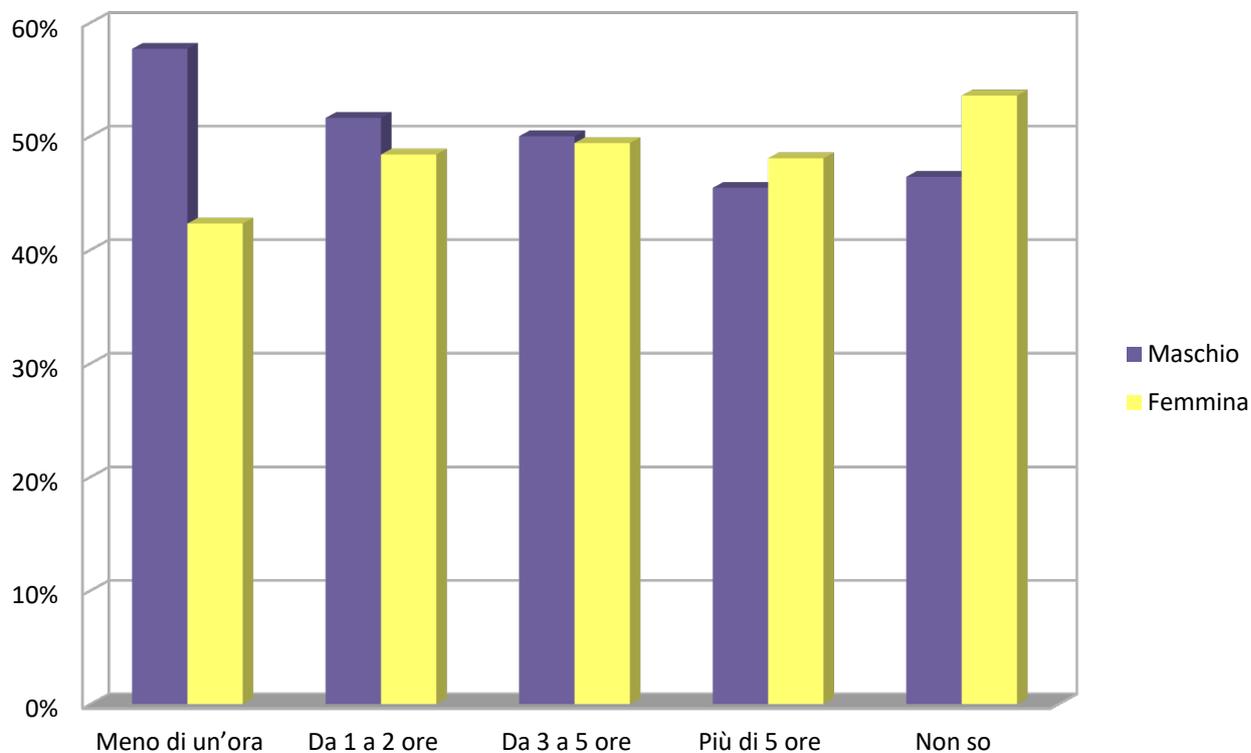
Un dato su cui riflettere è il **tempo di utilizzo** di internet. Gli studenti che dichiarano di utilizzarlo meno di un'ora sono il 9,2%; ma oltre il 40% del campione lo utilizza più di 3 ore. Quest'ultimo dato richiederebbe una riflessione (Grafico 9). La fruizione prolungata di internet potrebbe portare ad assumere comportamenti sempre "più liberi" e rischiosi, confermando la necessità di garantire una adeguata formazione e informazione ai ragazzi prima di lasciarli liberi di navigare così da assicurare loro un utilizzo consapevole della rete.

Grafico 9: Tempo di utilizzo di Internet



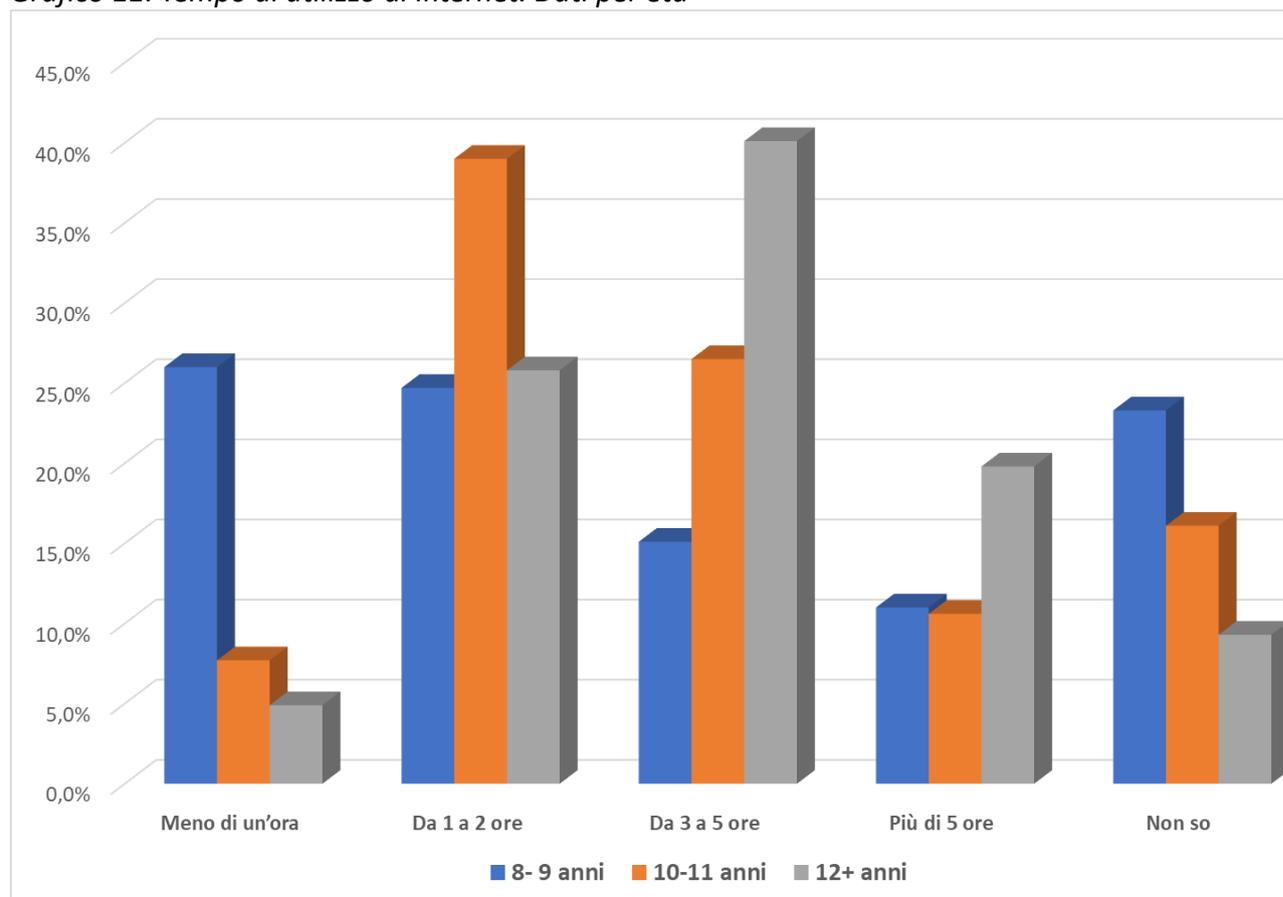
Considerando inoltre, la variabile di genere, si rileva una leggera discrepanza tra il tempo di utilizzo di internet dei maschi e quello delle femmine. Queste ultime, seppur di poco, spendono più tempo sulla rete (Grafico 10).

Grafico 10: Tempo di utilizzo di internet. Dati per genere



Incrociando il dato sui tempi di utilizzo e l'età degli intervistati si evidenzia che al crescere dell'età il tempo trascorso su internet aumenta (Grafico 11). In particolare, a trascorrere meno di un'ora al giorno su internet sono principalmente i ragazzi compresi tra 8-9 anni, nella fascia di età 10-11 anni sembra prevalere un tempo di utilizzo medio, uno due ore. È tra i ragazzi più grandi, 12 e più anni, che sembra non esserci più un controllo sul tempo trascorso su internet. Circa il 40% di questi ultimi dichiara di utilizzare internet tra 3 e 5 ore al giorno e un po' meno del 20% più di cinque ore al giorno. E' facilmente presumibile che ciò sia legato alla maggiore autonomia nella gestione del tempo che possiedono i ragazzi più grandi, e non tanto al disinteresse dei più piccoli.

*Grafico 11: Tempo di utilizzo di Internet. Dati per età*

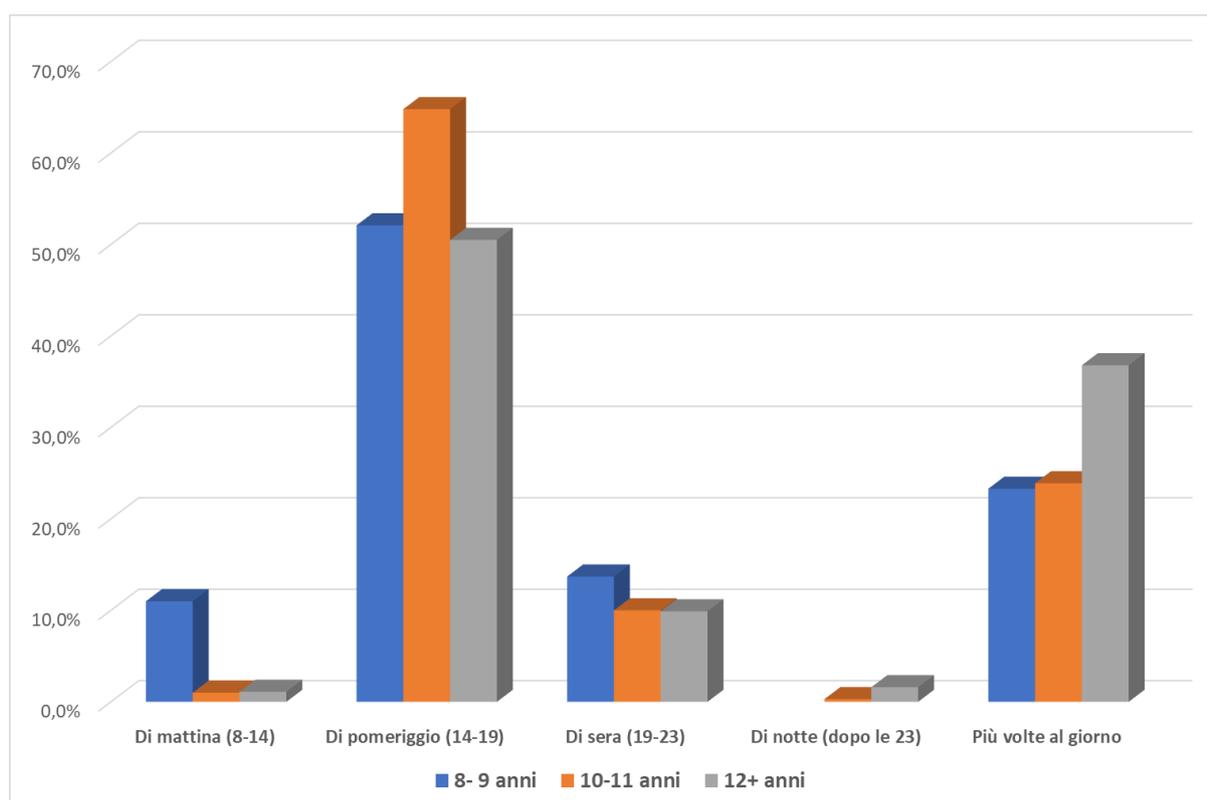


Grazie a smartphone e tablet, che sono sempre più diffusi, gli adolescenti possono connettersi da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento della giornata.

Dall'indagine emerge che i più piccoli si collegano a Internet più spesso nelle ore mattutine, forse perché lo fanno insieme agli insegnanti a scuola o per l'assenza dei controlli familiari che potrebbero esserci nel pomeriggio, mentre non accedono a Internet nella fascia notturna. Il

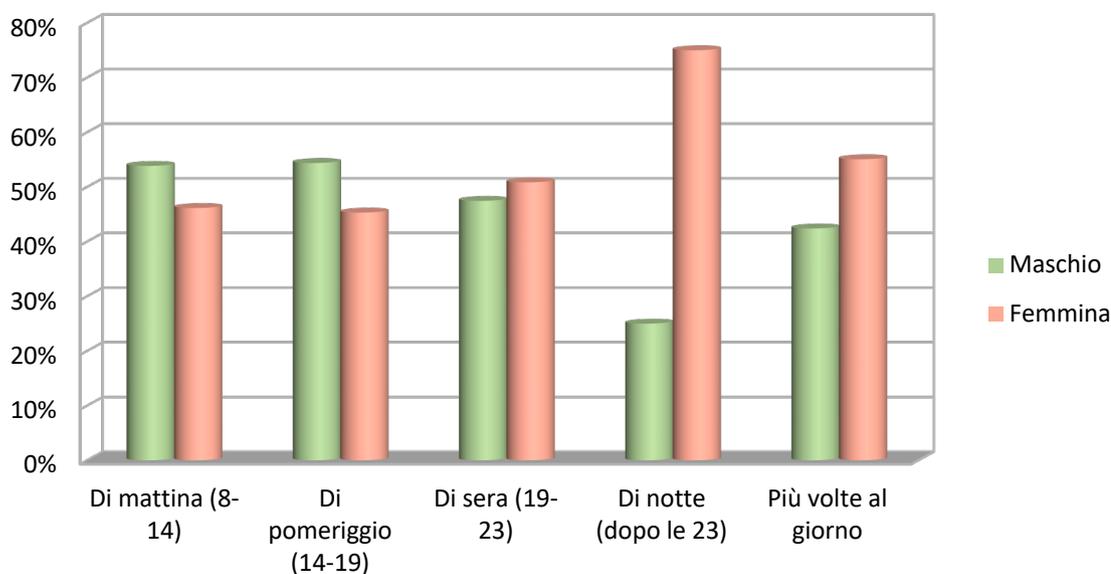
momento della giornata in cui gli intervistati si collegano di più ad internet, come c'era da aspettarsi, è il pomeriggio. Da notare, comunque, che circa il 2% di ragazzi più grandi, oltre i 12 anni, si collegano dopo le 23:00. Inoltre, sempre quest'ultimi sono quelli che maggiormente si collegano più volte al giorno (36,8%. (Grafico 12). Con il crescere dell'età e la maggiore autonomia acquisita, dunque, i ragazzi e le ragazze passano molte ore collegati, talvolta anche in orari notturni e più volte al giorno. Gran parte dei loro pomeriggi sono impegnati nella navigazione in rete, dunque, con un possibile e probabile effetto anche sulla loro concentrazione per le attività di studio.

*Grafico 12: Quando si collegano ad Internet. dati per età*



Analizzando la variabile di genere, non si rilevano significative discrepanze nelle fasce orarie in cui viene effettuato il collegamento ad internet, eccetto per la fascia notturna. Tra coloro che si connettono dopo le ventitre ben il 70% è rappresentato da femmine (Grafico 13).

Grafico 13: Quando si collegano ad Internet. Dati per genere



Le **attività principali che i ragazzi svolgono su internet** (Tabella 2) sono ascoltare musica e vedere video (78,2%); chattare e comunicare con amici (72,5%).

Tabella 2 Attività su Internet

<b>Per quali attività hai utilizzato internet nelle ultime due settimane? (più risposte possibili)</b>	<b>Percentuali</b>
Ricerche scolastiche	34,4%
Chattare	72,5%
Musica e video	78,2%
Giocare Online	61,8%
Social Network	44,7%
Mandare/Ricevere E-mail	11,2%
Conoscere gente nuova	9,5%
Comunicare con parenti	52,8%
Comunicare con amici	72,5%
Fare video-chiamate	53,2%
Ricerca informazioni su argomenti specifici	31,2%
Altro	1,8%

Questi dati confermano che la rete è diventata un luogo virtuale d'incontro e di frequentazioni, spesso privilegiato rispetto ai luoghi fisicamente reali. Internet è diventato ormai uno strumento essenziale per sviluppare relazioni interpersonali e per il loro mantenimento. L'avvento dei social network ha generato un forte cambiamento nella vita dei *nativi digitali*. Se non parli di te via etere e se non commenti per interagire, rischi di non esistere. Questo vale per tutti, grandi e piccoli, ma in particolare per i ragazzi, interessati a ciò che succede ai loro pari e terribilmente spaventati di ritrovarsi "*fuori dal giro*" e diventare invisibili.

Un'altra motivazione che spinge i ragazzi a navigare è il desiderio di **giocare online** (61,8%). Una attività potenzialmente rischiosa di cui spesso si sottovalutano le conseguenze. Innanzitutto, in termini di privacy, è frequente la richiesta di informazioni private (dati personali, email, localizzazione, indirizzo di casa, ecc.) che non di rado vengono inseriti senza il controllo dei genitori. Le stesse politiche e informative sulla privacy risultano difficilmente accessibili e comprensibili per i ragazzi.

Ben più grave è inoltre, il rischio che attraverso il gaming online i ragazzi vengano a contatto con adulti sconosciuti, quando anche con pedofili che utilizzano sempre di più questo strumento per avvicinare i ragazzi.

A ciò si aggiunge il rischio crescente di cyberbullismo. Sembra essere sempre più frequente, infatti, che una partita a un videogioco, stimolando la rivalità tra i giocatori, sfoci in comportamenti persecutori, con minacce e insulti.

Infine, vi è il rischio del cosiddetto digital kidnapping (o rapimento digitale). Attraverso la sottrazione di informazioni di minori vengono generate identità false, spesso utilizzate per adescare altri minori fingendosi dei coetanei<sup>5</sup>.

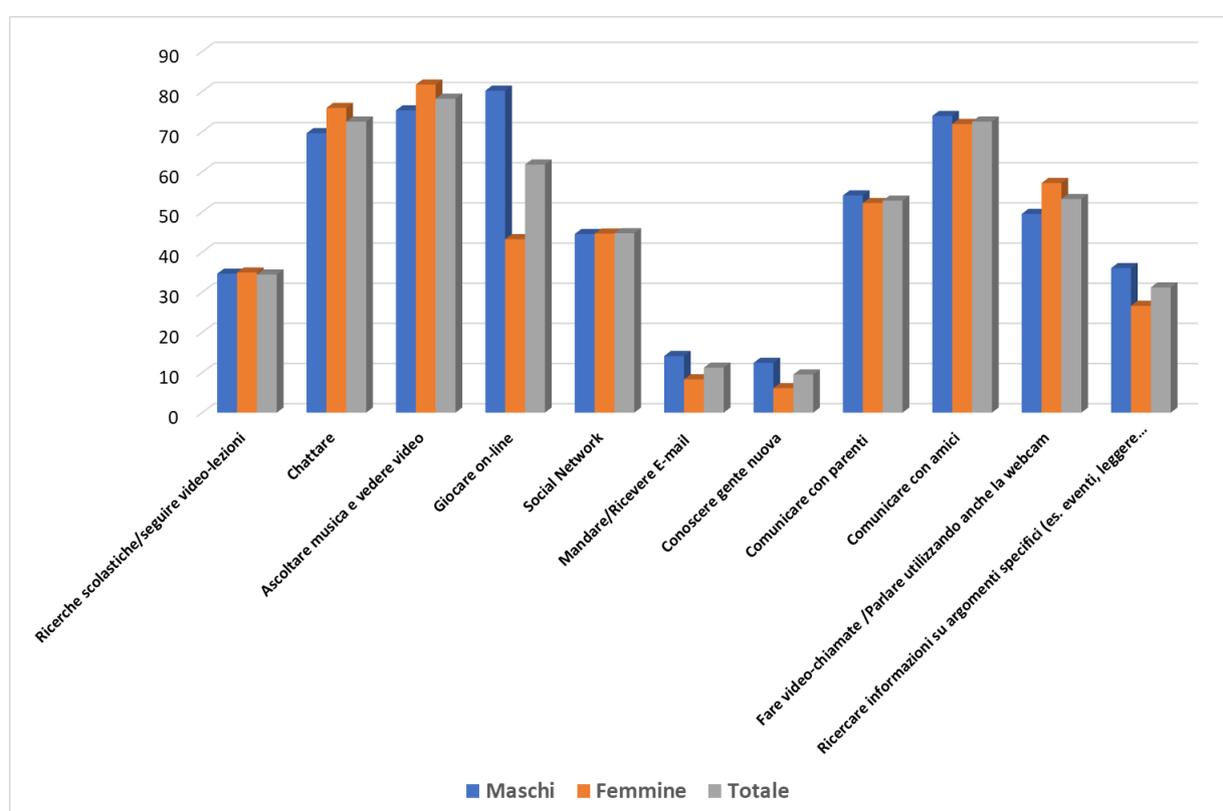
Il 9,5% dei rispondenti dichiara di aver utilizzato la rete anche per conoscere gente nuova. Anche questo dato evidenzia come sia di fondamentale importanza che i ragazzi abbiano consapevolezza dei possibili rischi connessi all'uso della rete per poterla navigare in sicurezza.

---

<sup>5</sup> Si veda per un approfondimento La guida "Adescamento online" disponibile al seguente link:  
<https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/adescamento-online-una-guida-conoscere-e-prevenire.pdf>

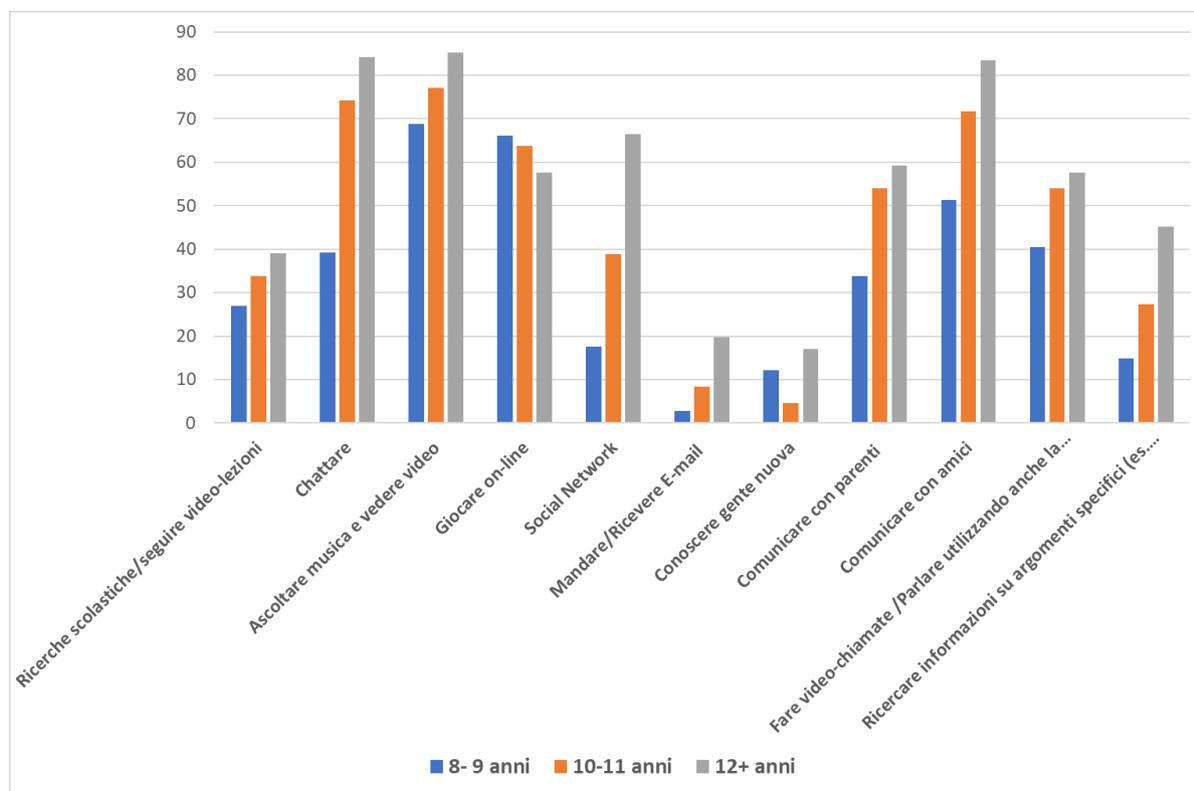
Considerando la variabile di genere, le principali differenze rispetto alle attività svolte su internet si registrano con riferimento all'attività del gaming online (Grafico 14). Sono l'80% dei maschi a fare questa attività, in coerenza con il dato che erano soprattutto loro ad impiegare la console. I ragazzi sono anche quelli che utilizzano internet molto più delle ragazze per mandare mail e per conoscere gente nuova. Quest'ultimo dato potrebbe confermare che la pratica del gioco online favorisce i contatti con persone sconosciute, con i potenziali rischi che tale azione comporta.

Grafico 14. Attività su internet. Dati per genere



È evidente comunque che i ragazzi e le ragazze utilizzano internet prevalentemente per motivi ludici e di comunicazione. Alcune attività, però, sono fortemente correlate all'età come l'utilizzo dei social network, il comunicare con gli amici e il ricercare informazioni. Giocare online sembra invece avere, sebbene non forte, una correlazione inversa con l'età: i ragazzi più grandi utilizzano meno internet per giocare. Il gioco online, come si è avuto già modo di chiarire, è potenzialmente un'attività rischiosa a maggior ragione per i ragazzi più piccoli, il 12% dei quali, peraltro, dichiara di utilizzare internet anche per conoscere gente nuova. Da evidenziare che anche il 17% di quelli con 12 anni e più utilizzano internet per quest'ultimo motivo (Grafico 15).

Grafico 15: Per quale motivi ci si connette ad Internet. Dati per età



## I social network

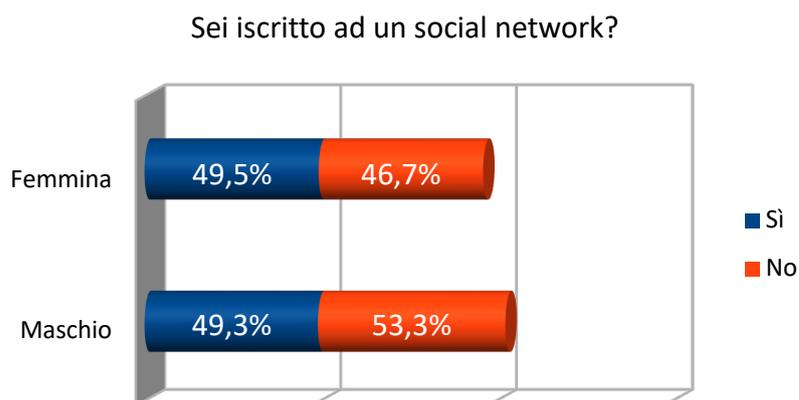
Nell'attuale era digitale, i giovani sono cresciuti in un ambiente in cui l'accesso a Internet e l'uso dei dispositivi digitali sono diventati la norma. Questa generazione è spesso identificata come "*nativa digitale*" poiché ha sviluppato una conoscenza innata della tecnologia digitale fin dalla più tenera età.

I nativi digitali hanno delle peculiarità che li contraddistinguono rispetto alle generazioni passate, ad esempio preferiscono spesso la comunicazione digitale, come le email o le chat, e nell'ultimo periodo i messaggi vocali, rispetto alle forme tradizionali di comunicazione (faccia a faccia, telefonate tradizionali etc.). Svolgono inoltre forme di attivismo online (es. friday for future), promuovono cause sociali online, utilizzando i social media per sensibilizzare o influenzare l'opinione pubblica su questioni che sentono importanti. È nota la loro capacità di adattarsi rapidamente alle nuove tecnologie. Sono aperti all'adozione di nuove App, dispositivi e servizi digitali verso cui si spostano molto velocemente (ad es. si pensi al successo di Tik-tok). Inoltre, hanno una forte attitudine nella creazione di contenuti digitali, come video, immagini, musica o blog per esprimere sé stessi e la loro creatività. Tuttavia, è importante sottolineare che questa familiarità non sempre si traduce automaticamente in competenze digitali avanzate o nella capacità di navigare in modo sicuro e consapevole nel vasto mondo online.

Questo fenomeno è particolarmente evidente nella società contemporanea, caratterizzata dalla pratica diffusa del "raccontare e raccontarsi". In questo contesto, la condivisione di esperienze e informazioni è diventata una parte essenziale della vita quotidiana grazie ai social media, alle piattaforme di blogging e alle app di messaggistica istantanea. I giovani risultano estremamente coinvolti in questa cultura della condivisione, dove si esprimono, comunicano e costruiscono la propria identità online attraverso le narrazioni personali.

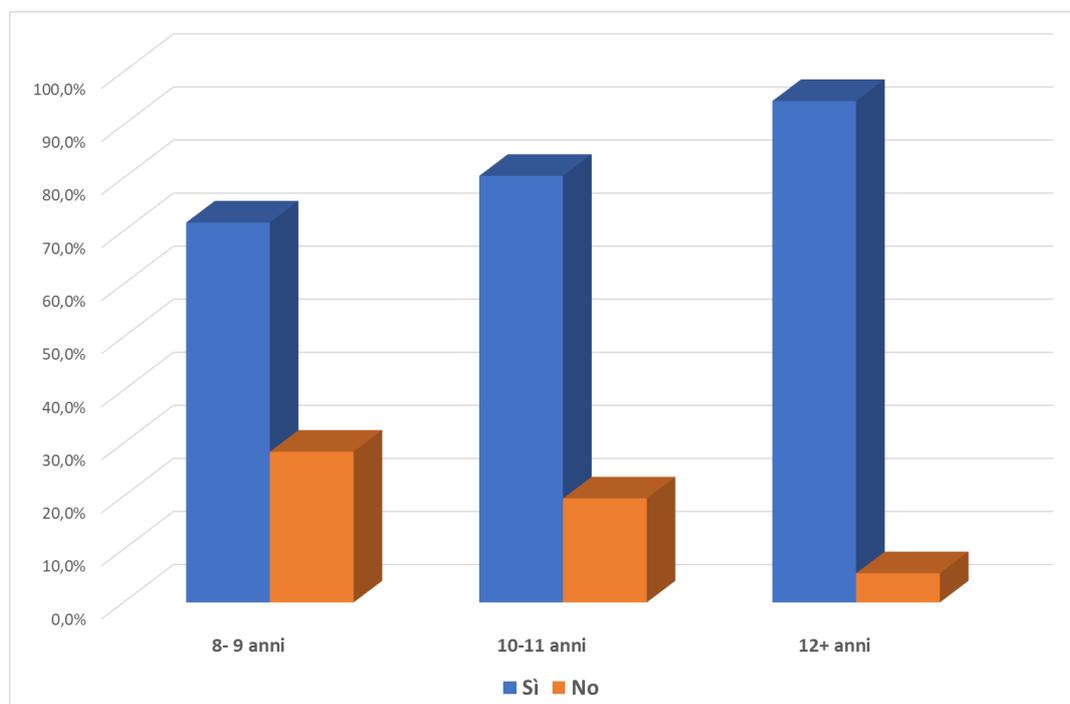
Tra gli alunni intervistati, l'85,5% afferma di essere iscritto a un social network mentre il 16,1% afferma di non esserlo. Tra gli iscritti, non si rilevano discrepanze di genere, maschi e femmine mostrano la stessa propensione ad iscriversi o meno ai social network; più rilevante invece la differenza di genere tra coloro che non sono iscritti, di cui oltre la metà sono maschi (53,3%) (Grafico 16).

*Grafico 16: Iscrizione ai social network. Dati per genere*



La ricerca indica una correlazione positiva rispetto all'età: tra i ragazzi più grandi sono oltre il 90% quelli che dichiarano di avere un profilo social, poco meno del 70% quelli nella fascia di età 8-9 anni. (Grafico 17).

*Grafico 17: Utilizzo dei social per fasce di età*



In assoluto i social preferiti dagli intervistati sono Tik Tok (60,7% ) e Instagram (47%). Come c'era da aspettarsi, visto l'età del campione l'utilizzo di Facebook, Twitter/X e Telegram è molto limitato. La voce altro prevista nel questionario ha permesso di rilevare l'uso significativo delle App dedicate alla musica o ai video come Spotify e Youtube ma anche Whatsapp. In particolare, è stato sottolineato dagli intervistati che l'utilizzo di YouTube non si esaurisce con la sola visione di video ma implica soprattutto la possibilità di commentare gli stessi video, favorendo la comunicazione tra loro. Viene pertanto considerato dai ragazzi e dalle ragazze intervistati al pari di un social media. Non sono mancati alcuni intervistati che, in fase di compilazione del questionario, si sono esplicitamente dichiarati youtuber.

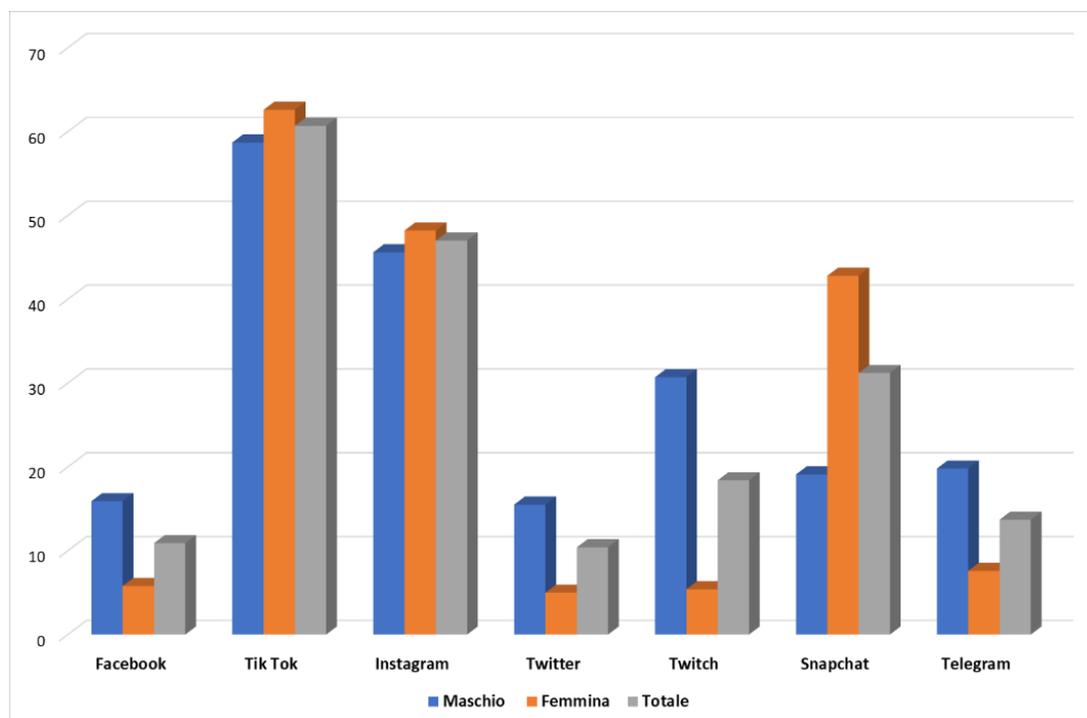
È opportuno ricordare che l'uso della maggior parte dei social networks tra i preadolescenti è spesso fatto in violazione delle loro condizioni d'uso che prevedono un'età minima di accesso (13 anni). Dunque, la gran parte degli studenti intervistati non dovrebbe accedere a Tik Tok, Snapchat, Instagram e Facebook.

Dall'indagine emerge una significativa differenza di genere nella scelta dei canali social, eccetto che per i due preferiti in assoluto dal campione - Tik Tok e Instagram (Grafico 18).

Il 42,8% delle femmine utilizzano Snapchat mentre solo il 19,2% dei maschi lo impiegano. Snapchat è una piattaforma che consente di scambiare messaggi, video e foto con altri. Ogni Snap condiviso è temporaneo ed è disponibile per 24 ore a meno che non venga eliminato o impostato con un limite diverso. Il dato è in linea con quanto dichiarato dalle ragazze intervistate circa le attività prevalenti svolte su internet.

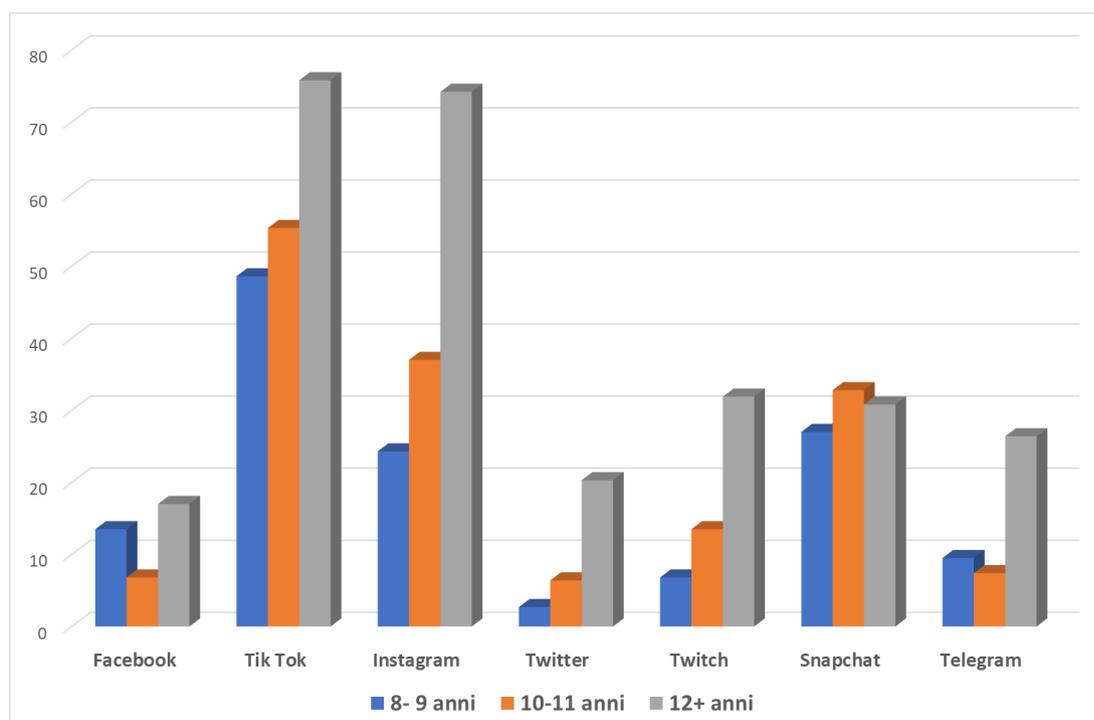
Di contro, sono il 30,7% dei maschi a essere iscritti a Twitch mentre solo il 5,4% delle femmine lo utilizzano. Quest'ultima è una piattaforma di video in streaming che permette di guardare in modo interattivo altre persone giocare in cui vengono organizzate anche sessioni di videogiochi fatte da videogiocatori professionisti o amatoriali. Dunque, questa elevata percentuale tra i maschi è in linea con la loro preferenza a giocare online dichiarata precedentemente.

Grafico 18 : Canali social preferiti. Dati per genere e totali



Considerando la variabile età e incrociandola con l'utilizzo dei social emerge una correlazione positiva diretta, eccetto che nel caso dell'utilizzo di Snapchat che diminuisce dopo i 12 anni. La crescita più rapida si evidenzia tra le due ultime fasce d'età considerate (10-11 anni e 12 anni e più) con particolare riferimento a Instagram e Telegram e Twitter/X ( Grafico 19).

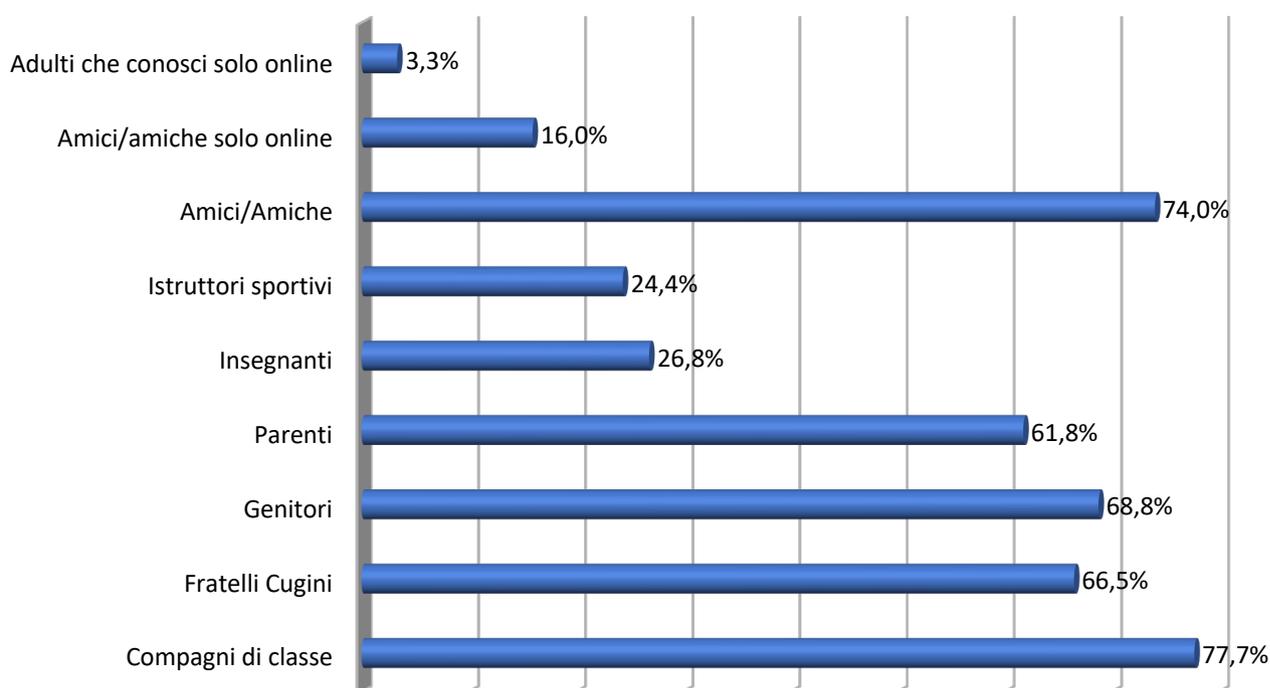
Grafico 19: Canali social preferiti. Dati per età



I contatti sui social di questi ragazzi sono per lo più conoscenti, ovvero compagni di classe, amici e amiche, genitori, fratelli/sorelle e cugini/e, parenti adulti ma anche insegnanti e istruttori sportivi o responsabili di attività extrascolastiche.

Il 16% dei ragazzi dichiara però di avere tra i propri contatti social ragazzi/e che non conoscono nella realtà ma solo online e il 3,3% del campione anche adulti che non conoscono nella realtà ma solo online. Pur non essendo questo un dato molto elevato è comunque rilevante evidenziare che data la giovane età del campione diventa fondamentale prevedere una informazione adeguata ai ragazzi sui rischi di accettare tra i propri contatti persone sconosciute (Grafico 20).

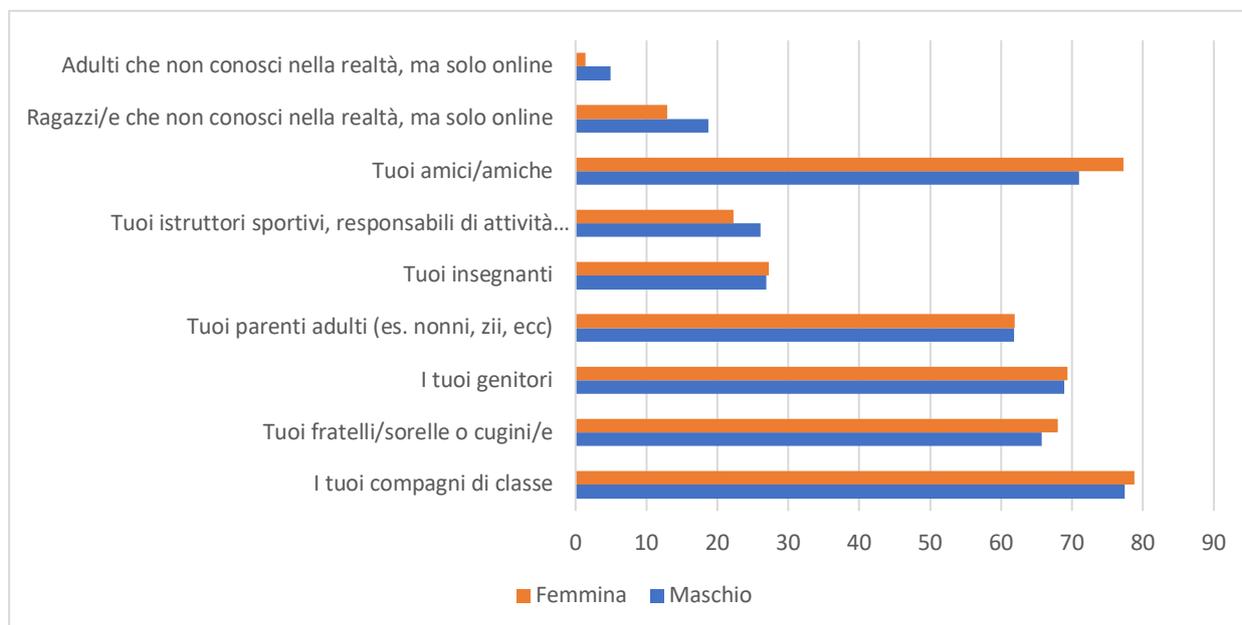
*Grafico 20: Chi sono i contatti*



In un'ottica di genere possiamo osservare che tra coloro che hanno tra i propri contatti degli sconosciuti la maggioranza è costituita da maschi. E' presumibile, anche considerando i risultati già analizzati, che sia anche il giocare online a favorire questa scelta.

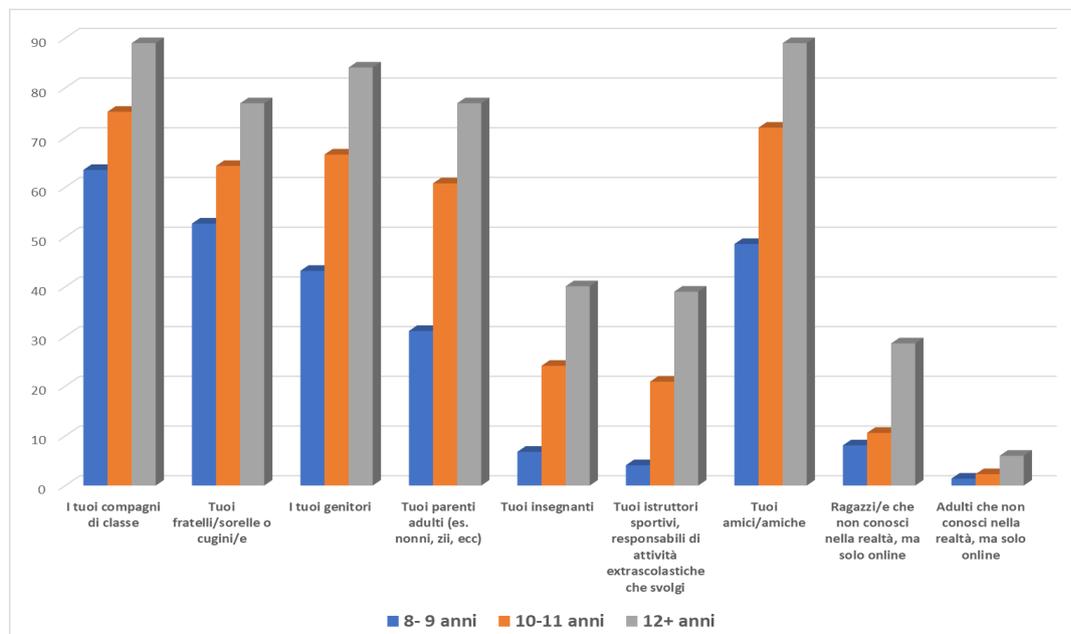
Le femmine risultano più prudenti, in particolare rispetto all'accettare tra i contatti adulti che non conoscono (Grafico 21).

Grafico 21: Contatti. Dati per genere



Incrociando il dato sui contatti con l'età emerge ovviamente una correlazione diretta che riguarda tutte le tipologie di contatti, in particolare quelli con gli insegnanti e gli istruttori sportivi. Ma questo si spiega facilmente, crescendo si inizia a fare sport e cambia anche il rapporto con gli insegnanti. Il dato però più rilevante riguarda i contatti con "sconosciuti". Tra i ragazzi con 12 anni e più sono poco più del 28% a dichiarare di avere tra i contatti ragazzi/e che conoscono solo online e circa il 6% anche con adulti che conoscono solo online (Grafico 22).

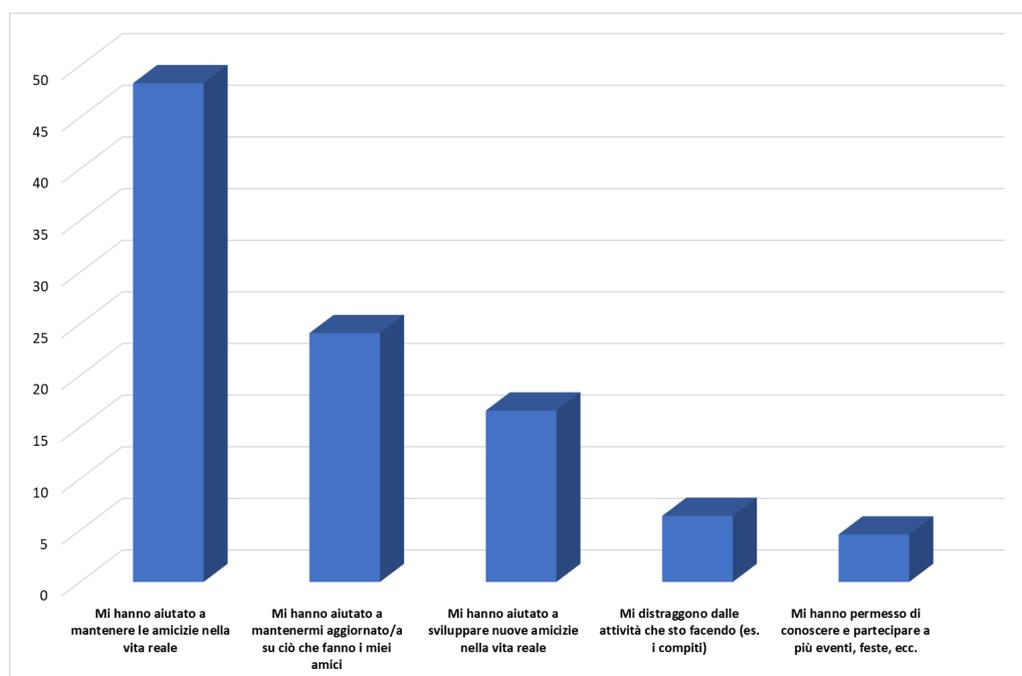
Grafico 22: Contatti. Dati per età



L'impatto dei social media durante la pre-adolescenza e l'adolescenza varia. Alla domanda "Che impatto hanno avuto i social network nella tua vita reale? (massimo due risposte – le due che consideri più importanti)", la maggioranza degli intervistati ha risposto che grazie ai social è riuscito a mantenere le amicizie nella vita reale. Rimanere in contatto in tempo reale, senza più limitazioni geografiche o problemi di costi ha permesso di tenersi in contatto con gli amici e le persone care. Circa il 15% degli intervistati ha dichiarato di aver ampliato le proprie conoscenze e fatto nuove amicizie anche nella vita reale, probabilmente trovandosi reciprocamente in base alle proprie preferenze ed interessi (preferenze musicali, partecipazioni a corsi o ad eventi pubblici, passioni per uno stesso artista o scrittore, etc.).

Poco più di uno studente su cinque attraverso i social è rimasto aggiornato sulle attività dei propri amici. Circa il 5% sono coloro che percepiscono i social come fonte di distrazione dalle attività che svolgono quotidianamente (Grafico 23).

*Grafico 23: Impatto dei social nella vita reale*

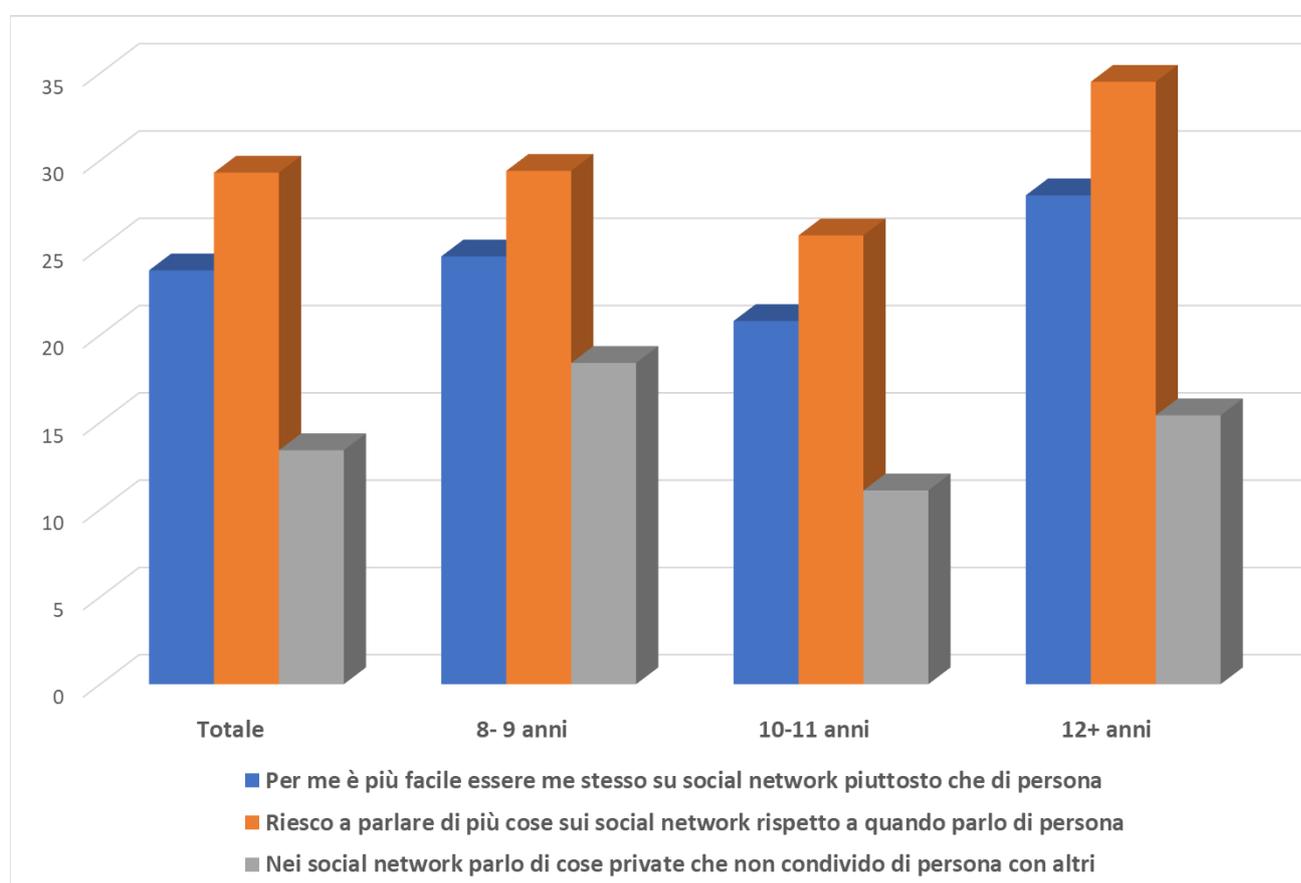


I social media sono una parte integrante della vita di tutti: da quando sono presenti nella vita quotidiana di ognuno, hanno cambiato il modo in cui le persone interagiscono tra loro, permettendo di condividere le proprie opinioni e i propri pensieri con gli altri in modo rapido e semplice.

Il legame tra i social network e i giovani è a poco a poco divenuto così stretto che oltre un quarto degli intervistati li ritiene un luogo in cui dare ampio spazio all'espressione delle proprie idee,

così come dei propri gusti e opinioni personali; un luogo, dunque, dove costruire ed esprimere la propria identità, un aspetto particolarmente significativo in questa delicata fase di crescita e sviluppo della personalità. Interessante evidenziare che quasi il 30% degli intervistati dichiara di riuscire a parlare di più cose sui social network rispetto a quando si trova a interagire di persona e che il 13,4% del campione parla di cose private che non condivide nel mondo reale con altri. Sono soprattutto i più piccoli ad indicare quest'ultima risposta, mentre sono soprattutto i ragazzi con 12 anni e più a dire che è più facile essere se stessi sui social che di persona (Grafico 24).

*Grafico 24: Impatto dei social nella vita reale. Dati per età*



Non si rilevano particolari discrepanze legate al genere degli intervistati.

Appare chiaro che la Rete è parte integrante delle vite dei ragazzi: l'attuale costante condizione di connessione (online) nella vita quotidiana, ridefinisce un confine sempre più labile tra la sfera della realtà in presenza, e quella digitale tipica della realtà mediata dalle tecnologie. Non solo

siamo sempre connessi, ma sempre reperibili, in qualunque luogo “anywhere”, e in qualsiasi momento “anytime”<sup>6</sup>.

La Rete, quindi, diventa per i giovani una grandissima occasione espressiva, per raccontare e raccontarsi, per condividere e per esprimere pensieri, idee, concetti in maniera diversificata soprattutto a livello linguistico e formale. Se pensiamo, infatti, alla Rete in questi termini, appare chiaro che ci si può esprimere attraverso molti canali (non solo social) e attraverso molteplici formati: audio o video, audiovisivi, iconici, scritti, misti, inediti ed editi, come accade nel mash-up tipico delle forme di espressione e racconto dei più giovani. Ci si può esprimere a livello personale, di comunità, raccontando storie e denunciando. Pensiamo ai video di TikTok, il social network più usato dagli intervistati, nel quale i ragazzi e le ragazze hanno la possibilità di esprimere sé stessi in modo creativo, grazie a formati e format differenti.

I social network offrono loro un’opportunità di tipo relazionale che ha a che fare con il bisogno di stare con gli altri e pertanto svolgono la funzione di: mettere in contatto, attivare relazioni, costruire reti, ri-attivare legami.

Inoltre, la Rete diventa un’opportunità conoscitiva. Si tratta, a dire il vero, del primo aspetto di grande potenzialità che fin da subito tutti gli studiosi e gli osservatori hanno rilevato e condiviso. È chiaro che accedere ai contenuti disseminati in Rete è per tutti un grande bacino di possibilità: si possono consultare risorse collocate in luoghi fisici a chilometri di distanza, leggere notizie e informazioni di prima mano, vedere video e accedere alle visioni più disparate grazie alle webcam disseminate in ogni punto del mondo. Certo, l’opportunità di accesso si accompagna alla necessità di saper cercare (*information retrieval*) e di saper interpretare, altro aspetto centrale legato al moltiplicarsi dei punti di accesso e degli esiti della ricerca in un enorme “*diluvio informativo*”<sup>7</sup>. Questo termine si riferisce alla crescente quantità di informazioni e dati disponibili on line in cui può essere difficile districarsi o identificare ciò che è rilevante o attendibile. Le persone così hanno un sovraccarico di informazioni che possono generare confusione e una maggiore difficoltà nel trovare le risposte desiderate e/o veritiere.

La Sociologia osserva questo fenomeno, complesso e multidimensionale, come una sfida sociale e culturale rilevante nell’era digitale perché ha profonde implicazioni sulla comunicazione,

---

<sup>6</sup> Mascheroni G. & Ólafsson K., *Net Children Go Mobile: Risks and opportunities*, Educatt, Milano, 2014.

<sup>7</sup> Comunello Francesca, Pavan Elena, “*Il sovraccarico informativo. Le strategie di gestione del flusso delle notizie online*”, Mimesis Edizioni, Sesto San Giovanni, 2017.

sull'informazione e sulla struttura della società contemporanea. In particolare gli studi più accurati esplorano come il diluvio informativo sia correlato all'evoluzione dei media e delle tecnologie digitali e come questo sovraccarico di informazioni possa influenzare la percezione della realtà, le credenze e le decisioni delle persone e le stesse dinamiche dell'opinione pubblica.

## I ragazzi e i rischi di Internet

Nell'era dove imperversano i social network è impensabile poter evitare ogni contatto dei bambini e dei giovani, sia in età preadolescenziale che adolescenziale, con i media digitali. Essi offrono infatti molte opportunità di sviluppo e di apprendimento ma, allo stesso tempo, nascondono rischi significativi per i giovani, ampiamente riconosciuti e studiati. Infatti, condividere informazioni personali e dettagli intimi della propria vita online può portare a una potenziale violazione della privacy. I giovani potrebbero non rendersi conto di quanto sia facile per gli altri accedere a tali informazioni e di come possano essere utilizzate in modo improprio.

La continua condivisione online espone i giovani al rischio di cyberbullismo, che può includere insulti, minacce, diffamazione o molestie attraverso i social media o altre piattaforme digitali, con gravi conseguenze per la salute mentale e l'equilibrio emotivo.

Il cyberbullismo è un fenomeno che ha dunque richiamato l'attenzione del legislatore con l'emanazione della Legge n. 71 del 29 maggio 2017 "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del Cyberbullismo". Secondo la norma di legge per cyberbullismo si intende "qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti on-line aventi a oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo".

Richiamiamo brevemente i principali comportamenti ricadenti all'interno del cyberbullismo: il *flaming* che è l'inoltro di messaggi online violenti e volgari mirati a suscitare violente discussioni in un forum; l'*harassment* che implica l'invio ripetuto nel tempo di messaggi scortesi, offensivi, insultanti, la *sostituzione* che rappresenta l'intenzione di farsi passare per un'altra persona nello spedire messaggi; la *rivelazione* che riguarda tutte quelle attività volte a rendere note informazioni private e/o imbarazzanti su un'altra persona; la *denigrazione* gratuita e con cattiveria della reputazione di qualcuno via mail, con la messaggistica istantanea, sui gruppi sui social network o l'*esclusione* deliberatamente di una persona da un gruppo online per provocarle un sentimento di emarginazione; infine, il *trickery* ossia l'ottenimento della fiducia di

qualcuno con l'inganno per poi pubblicare o condividere con altri le informazioni confidate via mezzi elettronici.

Le Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di bullismo e cyber bullismo offrono le seguenti indicazioni: “Le azioni di formazione e prevenzione sono attuate dalla scuola in collaborazione con la comunità educante di riferimento in rete anche con professionisti esterni (tecnici, forze dell’ordine, magistratura, prefetture, società ordinistiche e scientifiche)”. E’ in quest’ottica, dunque che il progetto EDUCAMEDIAMOCI si pone.

I dati dell’indagine conoscitiva sulle forme di violenza fra i minori e ai danni di bambini e adolescenti condotta nel 2020 dall’Istituto nazionale di statistica svelano che quasi una vittima su quattro ha dichiarato di essere stata bersaglio di vessazione anche attraverso le tecnologie digitali e i social media.

Diverse ricerche e fatti di cronaca recenti indicano inoltre, che la pratica del sexting, ossia l’invio di immagini o messaggi sessuali tramite dispositivi digitali, può comportare il rischio di diffusione non consensuale di contenuti personali.

Da un lato, la disponibilità di telefoni sempre più completi e simili a pc, con molteplici applicazioni che permettono lo scambio di foto e messaggi ha reso il *sexting* sempre più semplice e sempre più praticato. Si tratta di un fenomeno in crescita che nasce in America nel 2009 tra gli adolescenti e che si sta diffondendo progressivamente anche in Italia come una nuova forma di comunicazione ludica. Dall’altro lato, però, questa attività può portare non solo a situazioni imbarazzanti ma anche molto pericolose sia dal punto di vista psicologico che legale, poiché l’invio di foto che ritraggono minorenni in pose sessualmente esplicite configura il reato di distribuzione di materiale pedopornografico (anche se tra minorenni consenzienti).

La costante connessione ai social media può portare a una dipendenza digitale, con giovani che trascorrono troppe ore online a scapito delle attività offline e della vita sociale ‘in persona’. I giovani possono accidentalmente o intenzionalmente essere esposti a contenuti inappropriati o dannosi online, come pornografia, violenza o discorsi di incitamento all’odio, al razzismo, all’omo-trans-fobia o al gioco d’azzardo etc..

La condivisione di momenti positivi e realizzazioni personali sui social media può portare a un confronto sociale con esiti negativi tra i giovani. La costante esposizione alle vite apparentemente perfette degli altri può causare sensi di insicurezza e inadeguatezza nonché

indurre alcuni giovani a riversare rabbia e frustrazioni sulle loro famiglie. La ricerca di approvazione e validazione attraverso likes, condivisioni e commenti sui social media, può influenzare negativamente l'autostima dei giovani alterando la percezione di sé stessi. Più è forte la dipendenza dalla gratificazione online, più essa può minare la fiducia in sé stessi sino a creare disturbi patologici dell'autostima.

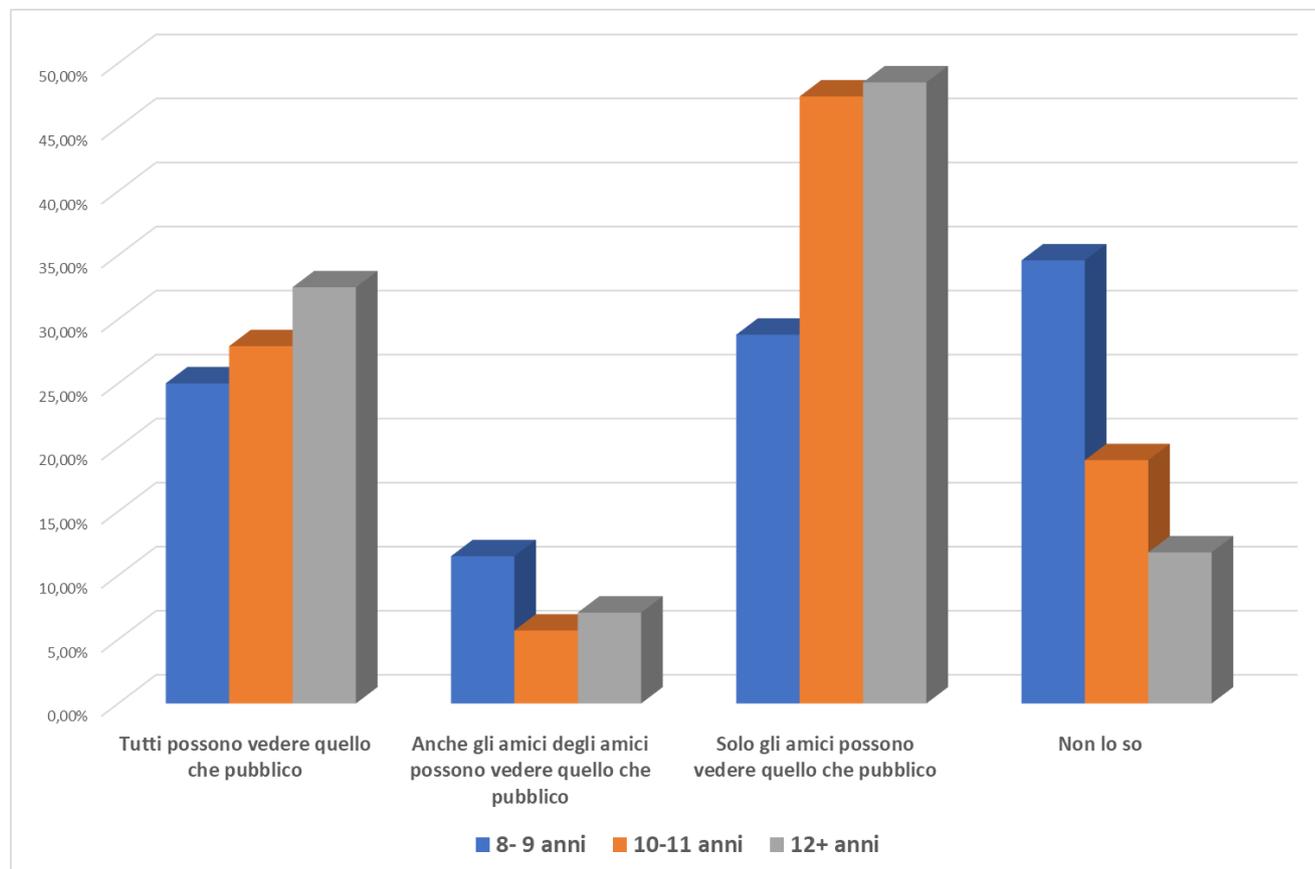
Si parla anche di rischio di dipendenza da giochi online, in particolare quelli che incorporano elementi di gioco d'azzardo inducendo a una vera e propria ludopatia e all'accumulo di debiti tra i giovani, che graveranno poi sulle loro famiglie.

Infine, la diffusione della disinformazione (Fake News) attraverso comunicazioni rivolte ai giovani nei social per mezzo di modalità accattivanti e attraenti, i quali non avendo sviluppato, data l'età, elementi critici per analizzare le informazioni online, può prendere il sopravvento fino al punto di ritenere vere notizie false o fuorvianti che potrebbero avere impatti reali nelle loro vite. Tristi esempi ne sono le false informazioni sul consumo di alcool e sostanze stupefacenti nonché il loro approvvigionamento.

Negli ultimi anni è inoltre cambiata anche la qualità dell'uso di Internet da parte dei minori con un aumento considerevole del ricorso ai social network quali principali strumenti di comunicazione e relazione tra amici, di partecipazione alla vita sociale, di informazione e di espressione della propria identità, come anche questa indagine ha rilevato. Le recenti misure di confinamento che hanno portato a un aumento del tempo trascorso su internet da parte dei minori, spesso senza supervisione da parte degli adulti, hanno esposto ancor di più bambini e ragazzi alle pratiche di abuso e sfruttamento, nonché al rischio di violazione dei dati personali.

I ragazzi e le ragazze intervistate sembrano essere abbastanza consapevoli della necessità di salvaguardare la propria **privacy sui profili social**. In particolare, il 50% circa dei ragazzi e delle ragazze nella fasce di età 10-11 e 12+ anni hanno impostato un profilo di privacy alto, dove solo gli amici possono vedere ciò che pubblicano. Rimane comunque il dato, crescente con l'età, di coloro che hanno i profili aperti, oltre il 30% di coloro che hanno più di 12 anni dichiarano infatti che "tutti possono vedere quello che pubblico" (Grafico 25).

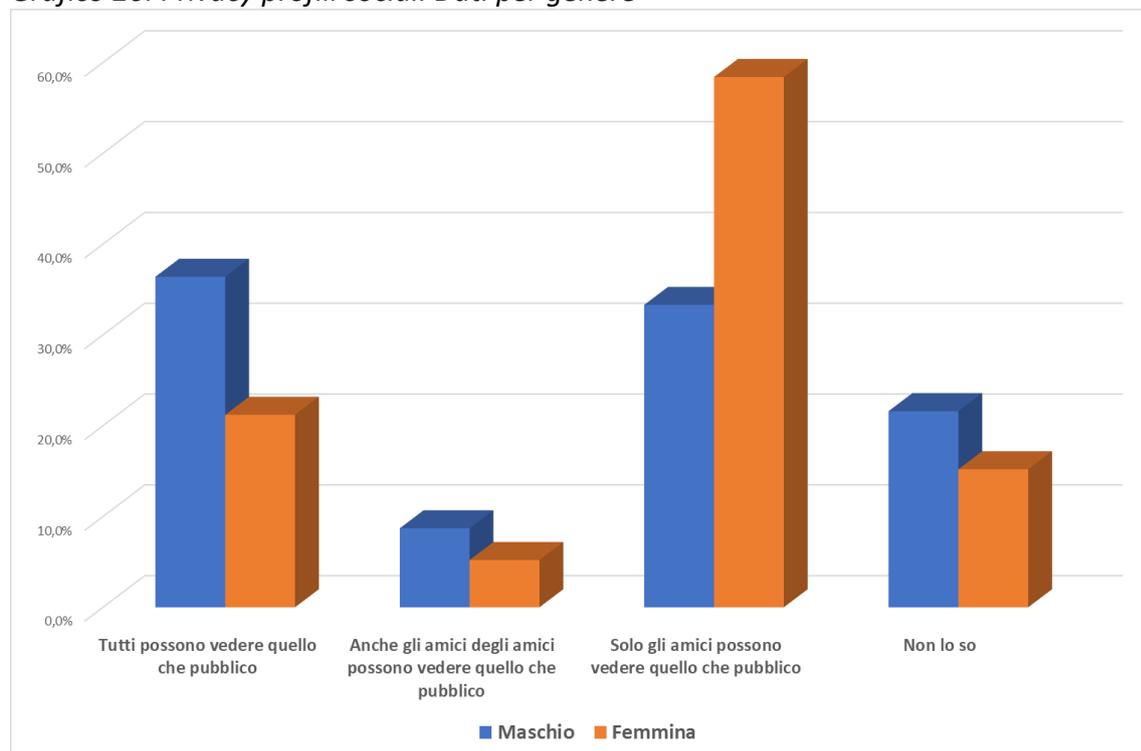
Grafico 25: Privacy profili social



Le femmine sembrano più attente alla propria privacy, in quanto più della metà delle intervistate (58,4%) condivide quello che pubblica solo con la propria cerchia di amici, mentre solo una su cinque (21,2%) ha un profilo pubblico che possono vedere tutti.

I maschi, invece, sembra abbiano minori timori di condividere quello che pubblicano con tutti (36,4%) o al di fuori della propria cerchia di amici (8,7%), mentre solo uno su tre condivide la propria vita con i soli amici (Grafico 26).

Grafico 26: Privacy profili social. Dati per genere



Anche se sembrerebbe che questi ragazzi si mettano spesso in condizioni di rischio con i loro comportamenti, gli adolescenti non sono però dei totali *“incoscienti digitali”*<sup>8</sup>.

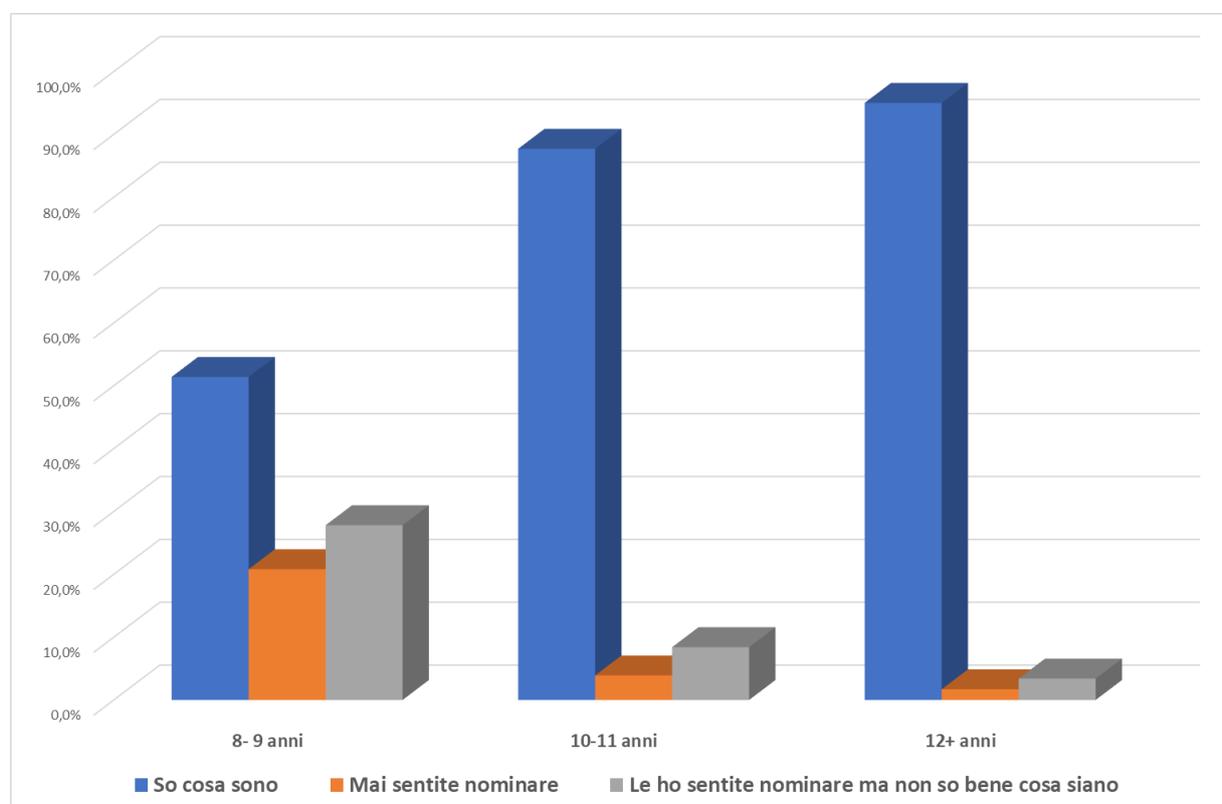
Secondo la nostra indagine questi ragazzi sembrerebbero essere piuttosto informati. Per la loro età non sono del tutto all’oscuro delle regole che stanno alla base degli strumenti che utilizzano e inoltre si muovono con disinvoltura in Internet. Piuttosto, non si preoccupano troppo delle regole e della prudenza, ma sanno che possono incorrere in profili di sconosciuti, in situazioni rischiose e nelle Fake news; queste ultime, sono oggetto di crescente attenzione e studio a causa del loro impatto sulla società, sulla politica e sulla formazione delle opinioni pubbliche. Constatando le attuali conseguenze culturali e politiche delle fake news oggi si parla di vera e propria lotta contro le fake news attraverso il ricorso a iniziative di alfabetizzazione mediatica e

<sup>8</sup> Con questo termine ci si riferisce a individui o gruppi che, nonostante abbiano accesso alle tecnologie digitali, non sviluppano competenze digitali adeguate per comprendere, utilizzare e valutare in modo critico le informazioni e le risorse online. Si tratta di persone che potrebbero essere vulnerabili all’errata percezione delle informazioni digitali e alla diffusione di fake news a causa di una limitata alfabetizzazione mediatica e digitale. È il caso dei bambini e degli adolescenti esposti a contenuti a carattere violento o pornografico che potrebbero sviluppare un’errata percezione del reale; oppure essere inconsapevolmente attratti dal gioco d’azzardo online, o ancora essere indotti a credere attraverso notizie fuorvianti (fakenews) che alcuni comportamenti o atteggiamenti di sopraffazione siano normali (bullismo).

sviluppo di competenze digitali, il potenziamento del ruolo dei media tradizionali nel fact-checking, e imponendo regolamentazioni governative ai social media e ai motori di ricerca che rendono “virali” notizie false, errate o fuorvianti, deliberatamente o accidentalmente, chiedendo particolare attenzione ai loro algoritmi che ne facilitano la diffusione incontrollata.

A tal proposito, quattro intervistati su cinque dichiarano di sapere cosa siano le *fake news*; uno studente su dieci afferma di averle sentite nominare ma di non sapere bene cosa siano, mentre solo il 5,3% degli studenti non ha la consapevolezza di cosa siano. Sono proprio i più piccoli (8-9 anni) a non conoscere bene cosa siano le fake news o a non averle mai sentite nominare. All’aumentare dell’età si registra un aumento della consapevolezza del rischio delle fake news. (Grafico 27).

Grafico 27: Sai cosa sono le Fake news



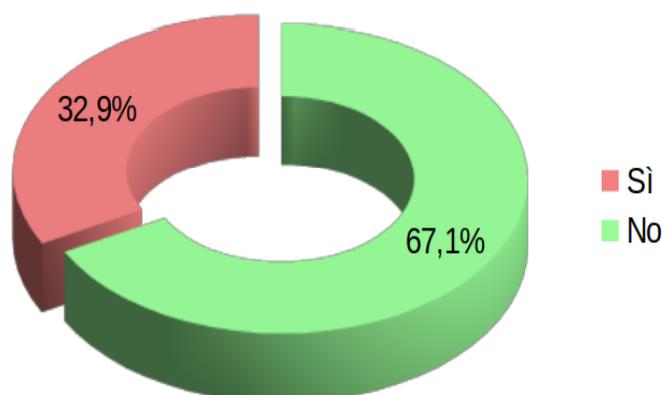
Non si rivelano invece discrepanze in relazione al genere del rispondente.

Una serie di items del questionario sono stati concepiti allo scopo di comprendere come i nativi digitali usano video e foto catturati attraverso l’obiettivo del cellulare e quali esperienze avessero avuto navigando online al fine di indagare in particolare la diffusione di comportamenti che in questo periodo si stanno diffondendo: il sexsting e il cyberbullismo.

In questo quadro, se da un lato potrebbe rassicurare che la grande maggioranza degli intervistati conosce le persone con cui chatta, dall'altro lato questo dato non esclude affatto la possibilità che si verifichino episodi di cyberbullismo. Peraltro, la restante parte del campione, che prevalentemente è costituita da maschi, non conosce *alcune o molte* persone con cui chatta.

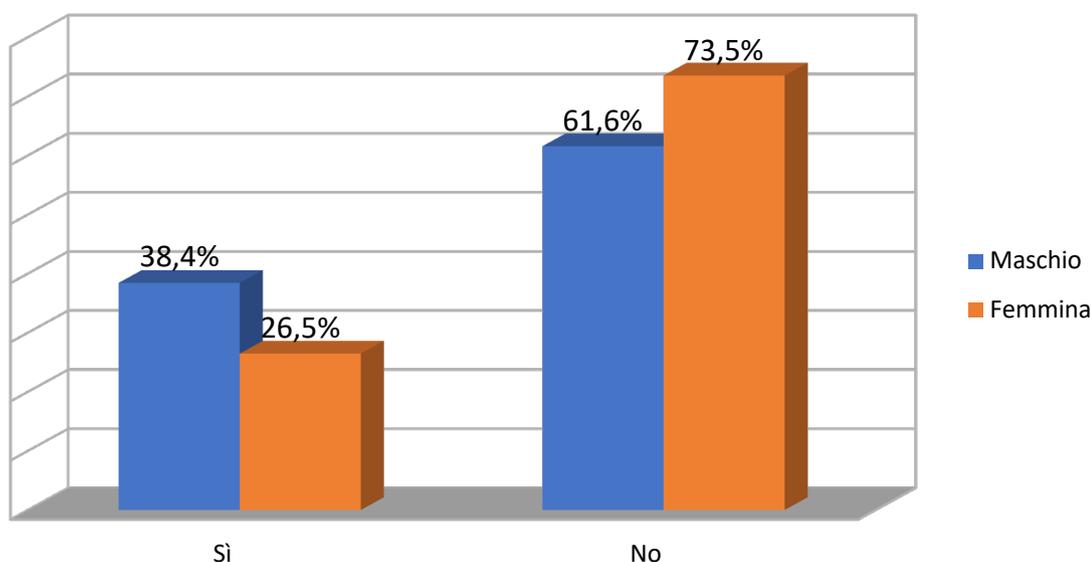
Spesso sono i ragazzi stessi a mettersi nelle mani di molestatore e bulli, come testimoniano recenti fatti di cronaca e numerose altre ricerche. Dalla nostra indagine emerge che oltre all'abitudine di chattare con sconosciuti sui social, una buona percentuale dei ragazzi non considera pericoloso far seguire all'amicizia virtuale un incontro reale. Quasi il 33% del campione dichiara di aver incontrato una persona che aveva conosciuto online (Grafico 28)

*Grafico 28: Incontri con persone conosciute online*



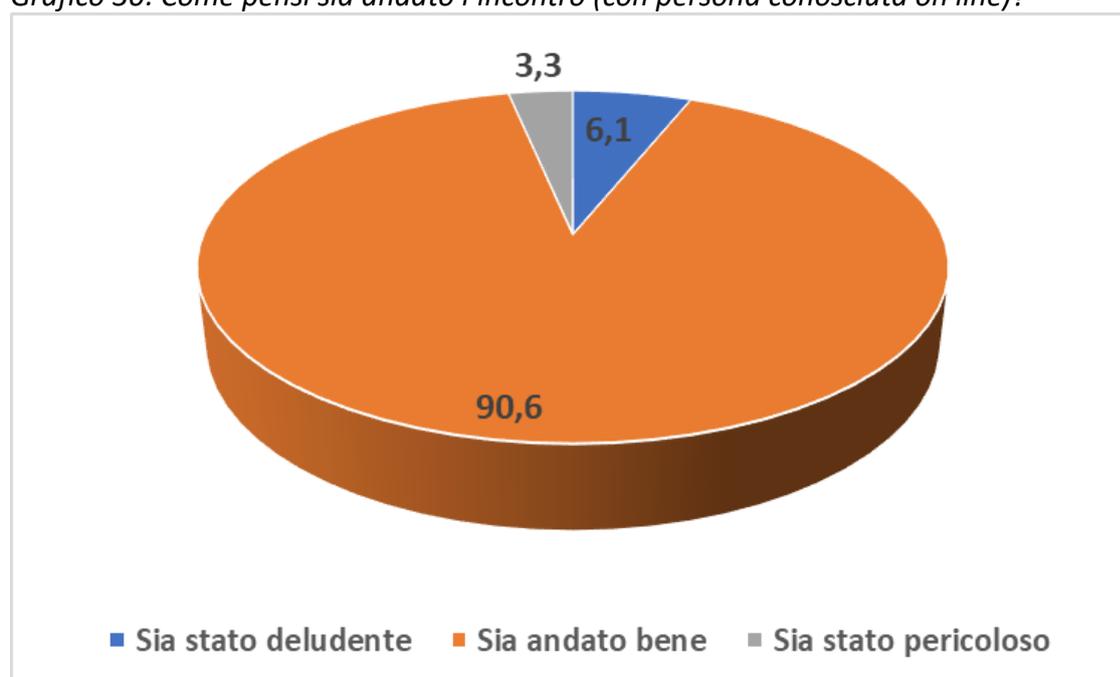
Considerando la variabile genere, si evidenzia che il 38,4% dei maschi afferma di aver fatto incontri con persone conosciute online mentre le femmine (26,5%) risultano essere più prudenti e responsabili (Grafico 29). Come è naturale all'aumentare dell'età aumentano anche coloro che dichiarano di aver fatto questi incontri.

Grafico 29: Incontri con persone conosciute online. Dati per genere



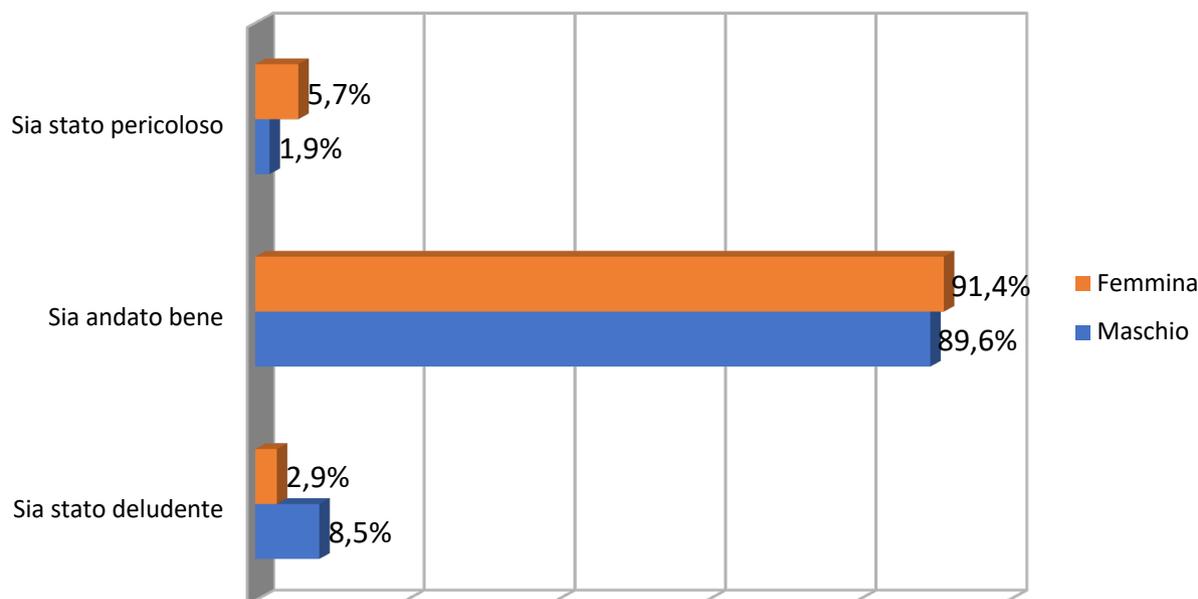
Gli incontri offline con persone conosciute online non rappresentano necessariamente un'esperienza negativa per i ragazzi. Al contrario, la maggior parte degli intervistati dichiara che l'incontro con la persona conosciuta su internet sia andato bene, sintomo di esperienza positiva. È comunque importante, però, notare come il 6,1% di coloro che hanno fatto questa esperienza l'ha trovata deludente e il 3,3% l'ha percepita come pericolosa, percentuale quest'ultima da non sottovalutare (Grafico 30).

Grafico 30: Come pensi sia andato l'incontro (con persona conosciuta on line)?



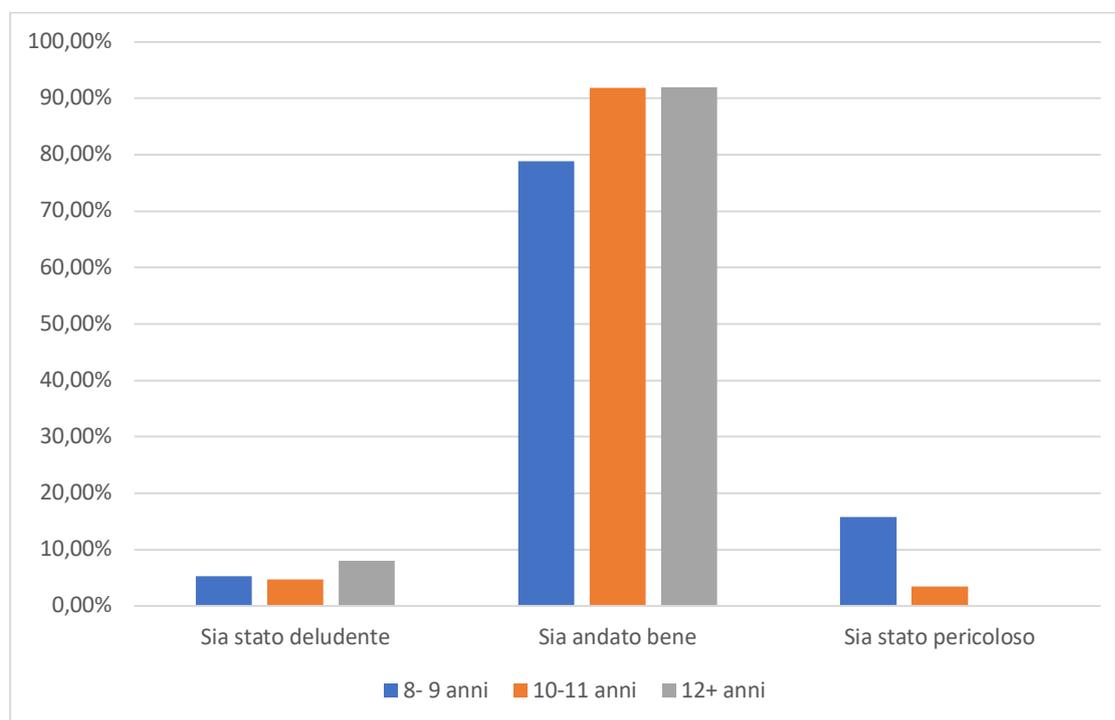
A percepire questi incontri come pericolosi sono soprattutto le femmine mentre a rimanere maggiormente delusi sono i maschi. (Grafico 31).

*Grafico 31: Come pensi sia andato l'incontro (con persona conosciuta on line). Dati per genere*



Considerando la variabile età ad avvertire questi incontri come pericolosi sono soprattutto i più piccoli, ad essere stati maggiormente delusi sono al contrario più grandi. (Grafico 32)

*Grafico 32: Come pensi sia andato l'incontro (con persona conosciuta online). Dati per età*



Per cercare di indagare comportamenti ed esperienze vissute in rete che potenzialmente possono rappresentare un pericolo o essere indicative di fenomeni di cyberbullismo sono state fatte delle domande su specifici items.

Una prima domanda è stata se utilizzando i social media o chattando fosse mai capitato di avere o subire una serie di comportamenti che potenzialmente sono indicativi dei rischi connessi alla navigazione digitale (erano possibili più risposte). Se circa la metà dei ragazzi e delle ragazze ha dichiarato di non aver avuto mai alcuna difficoltà l'altra metà dei rispondenti ha detto di aver sperimentato delle esperienze negative.

In particolare, circa il 28% dei ragazzi e delle ragazze di età compresa tra i 10 e i 12 e più anni dichiarano di essere stati oggetto di insulti o minacce attraverso i social o chattando, meno del 20% quelli di età tra gli 8-9 anni. Circa il 20% quelli tra gli 8-9 anni e i 12 e più anni che hanno risposto di aver insultato o minacciato qualcuno, questa percentuale scende al 16% circa nel caso dei rispondenti di età compresa tra i 10 e gli 11 anni.

Circa il 14% dei ragazzi più grandi dichiara di aver dato il numero di cellulare ad uno sconosciuto, una percentuale più che doppia rispetto alla restante parte del campione.

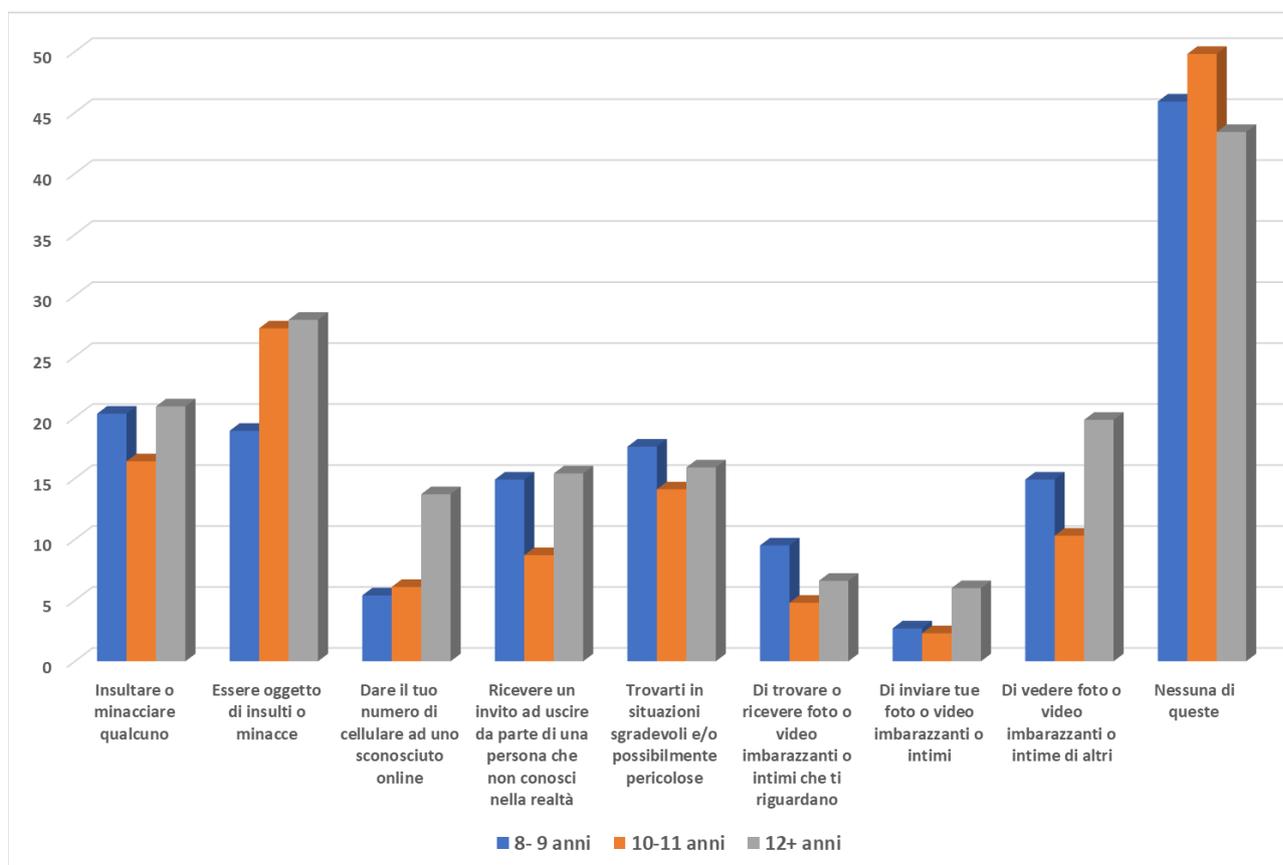
Ad aver ricevuto un invito ad uscire da parte di persona conosciuta solo on line sono circa il 15% degli intervistati della fascia 12 e più anni e 8-9 anni.

Il 17,6% dei ragazzi e delle ragazze più piccoli dichiarano inoltre di essersi trovati in situazioni sgradevoli e/o possibilmente pericolose, percentuale che scende di poco nelle altre due fasce d'età considerate.

L'altro aspetto particolarmente negativo è la quota di ragazzi e ragazze che dichiara di aver visto sui social foto imbarazzanti o intime che li riguardano; sono il 9,5% di quelli tra gli 8-9 anni e il 6,6% di quelli più grandi. Questi ultimi, più o meno con la stessa percentuale, sono anche quelli che dichiarano di aver inviato loro foto o video imbarazzanti o intimi. Quest'ultima attività è invece molto contenuta nelle altre fasce d'età (circa 2,5%). Il sexting, che aumenta all'aumentare dell'età, potrebbe facilitare il dilagare del bullismo in rete considerato che immagini di nudo o di sesso esplicito possono fare il giro del web senza controllo, procurando negli sventurati "protagonisti" forti e costanti umiliazioni. La percentuale di intervistati che dichiarano di aver visto foto o video imbarazzanti o intime di altri è piuttosto elevata. Si attesta al 19,8% nella fascia

d'età di 12 e più anni, a 14,9% in quella tra gli 8 e i 9 anni, scende al 10,3% nella fascia intermedia (Grafico 33).

Grafico 33: Ti è mai capitato di? Dati Per età



Il cyberbullismo è un'esperienza che coinvolge più ragazzi, anche in qualità di testimoni (o bystanders)<sup>9</sup> e la paura di poterlo diventare è significativa. Due intervistati su cinque del campione dichiarano infatti di temere che molti coetanei e amici possano trovarsi in situazioni spiacevoli e di ricevere insulti online, quindi temono di poter essere loro stessi dei by-standers.

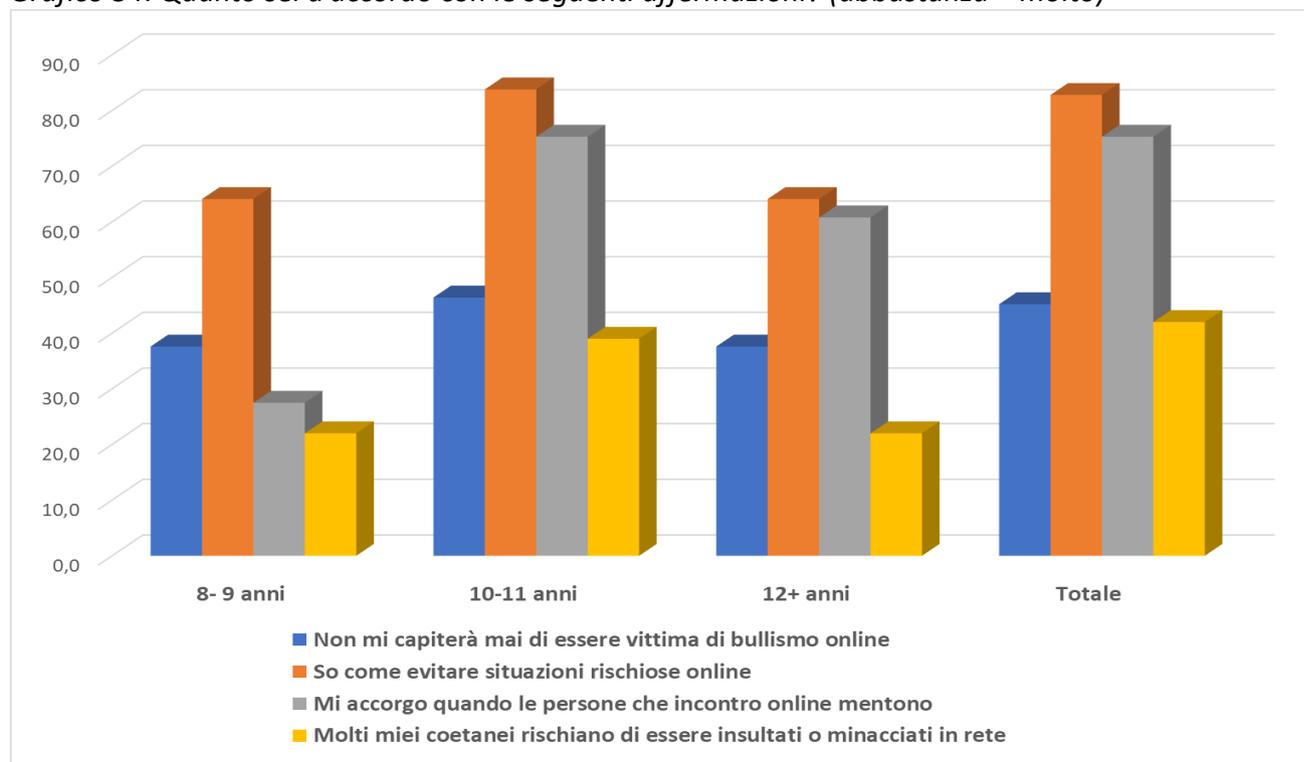
Negli anni, il numero di ragazzi e ragazze che hanno fatto qualche esperienza su internet che li ha turbati o fatti sentire a disagio cresce, e soprattutto cresce un senso di insicurezza nella percezione di eventuali rischi nei ragazzi che hanno partecipato all'indagine. Infatti, circa il 25% degli intervistati affermano di non rendersi conto quando una persona dietro lo schermo stia mentendo e circa il 17% di non sentirsi in grado di saper riconoscere e quindi evitare situazioni

<sup>9</sup>Si intende quindi l'atteggiamento di un gruppo di persone che sono testimoni di una situazione di emergenza ma, piuttosto che intervenire, non fanno nulla per aiutare o fermare la situazione potenzialmente pericolosa, spettatori che non prendono parte attivamente alle prepotenze, ma vi assistono.

pericolose. Il 54% dei ragazzi poi riconosce che potrà essere vittima di bullismo online e il 40,9% pensa che molti coetanei potrebbero essere insultati o minacciati in rete.

Il modello, sia pure con percentuali diverse, si ripete più o meno simile per tutte e tre le fasce di età (Grafico 34).

Grafico 34: Quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni? (abbastanza + molto)



Gli strumenti tecnologici, quindi, oltre alle opportunità, si portano dietro un inquietante risvolto: il problema del bullismo on-line, quello delle molestie e della pedofilia. Purtroppo, queste forme di violenza, un tempo messe in atto unicamente dal vivo e quindi in ambito scolastico, ai giardini e nei luoghi di aggregazione, ora hanno cambiato modalità. Così come i rapporti di amicizia e sociali odierni viaggiano on-line, i bulli e i molestatori alla stessa maniera si avvalgono anche di questo tipo di comunicazione. Queste forme di violenza sono ancora più subdole, più difficili da individuare rispetto a quelle tradizionali. Da un lato, i genitori tendono spesso a considerarle meno pericolose rispetto a quelle reali, non essendoci un contatto diretto tra autori e vittime. Dall'altro, i ragazzi vivono queste esperienze in modo più nascosto tendendo a non esternarne timori e incertezze né agli amici né tanto meno ai genitori per via dei sensi di colpa e le sofferenze che si accompagnano a questi atti.

## Il ruolo della famiglia e della scuola

Le esperienze online dei ragazzi sono sempre situate in un contesto sociale, dove la dimensione socio-culturale, tecnologica e politico-economica si intersecano e interagiscono. Insieme al gruppo dei pari e alla scuola, i genitori sono un'importante fonte di mediazione dell'uso di internet da parte dei ragazzi. È nel contesto domestico, infatti, che internet viene modellato e regolato.

Numerosi studi scientifici si concentrano su come l'uso di Internet da parte dei figli varia notevolmente in funzione del livello di istruzione dei genitori.

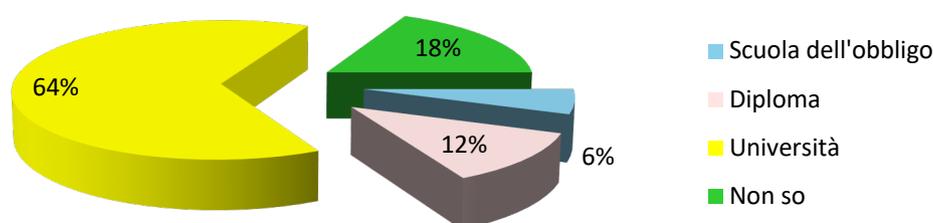
Da un lato, i genitori con un livello di istruzione più alto tendono ad avere una maggiore consapevolezza delle sfide e delle opportunità legate all'uso di Internet da parte dei loro figli. Questa consapevolezza è spesso il risultato di una migliore alfabetizzazione digitale, che permette loro di comprendere le tecnologie digitali e le questioni legate alla sicurezza online; potrebbero avere un accesso facilitato a risorse educative più ampie, tra cui guide sulla sicurezza online o corsi di formazione sull'educazione digitale. Questo accesso alle risorse contribuisce a migliorare la loro capacità di comunicare con i figli su argomenti tecnici e legati alla gestione della sicurezza online.

Dall'altro lato, i genitori con un livello di istruzione più basso, a causa della loro possibile alfabetizzazione digitale limitata, potrebbero avere più difficoltà a comprendere e supportare i loro figli nell'impiego di internet, sottovalutandone comportamenti e azioni; potrebbero avere un accesso limitato a risorse educative sulla sicurezza online, il che può influenzare negativamente la loro stessa consapevolezza dei rischi online. D'altro canto la mancanza di competenze digitali potrebbe anche spingerli a non comprendere che dispositivi tecnologici avanzati e una connessione Internet ad alta velocità rappresenta una risorsa utile, se ben gestita, per i loro figli, rischiando di limitare così le opportunità di apprendimento online.

Nella indagine, se da un lato si registra che quasi il 20% degli intervistati non conosce il titolo di studio dei suoi genitori; dall'altro lato il campione si caratterizza per un livello di educazione scolastica dei genitori alto. Ben il 64% dei rispondenti dichiara infatti che almeno uno dei due genitori è laureato. Il 12% dei nuclei familiari, inoltre, ha almeno un genitore diplomato (Grafico 35).

Nonostante, il buon livello educativo dei contesti familiari tuttavia, come i dati su esposti mostrano, sembra evidente la necessità di fornire competenze digitali maggiori ai ragazzi, in particolare in relazione ai rischi connessi all'utilizzo delle piattaforme social e ai giochi online.

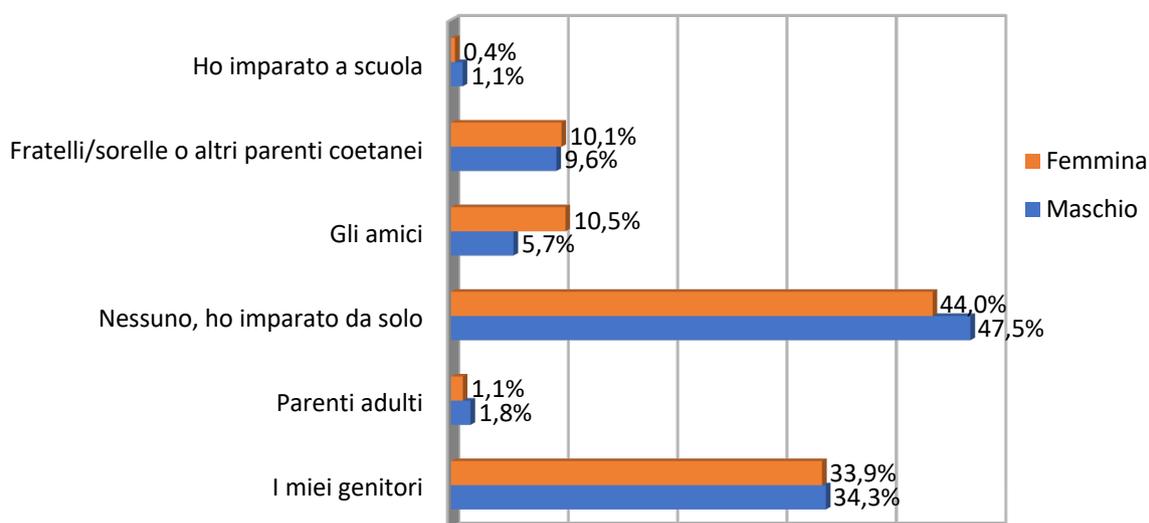
*Grafico 35: Titolo di studio dei genitori*



Ai ragazzi e alle ragazze, infatti, vengono messi a disposizione già in tenera età una serie di strumenti con grandi risorse, ma anche potenzialmente pericolosi se non usati in maniera corretta. Ci si è chiesti quindi da chi imparano ad utilizzare internet i ragazzi. La risposta prevalente in questa indagine è stata in autonomia. Quasi un ragazzo su due ha imparato ad utilizzare internet da solo (45,8%). Un'altra parte significativa ha imparato dai genitori (34,1%) e circa il 20% da loro pari, siano amici, fratelli/sorelle o parenti coetanei.

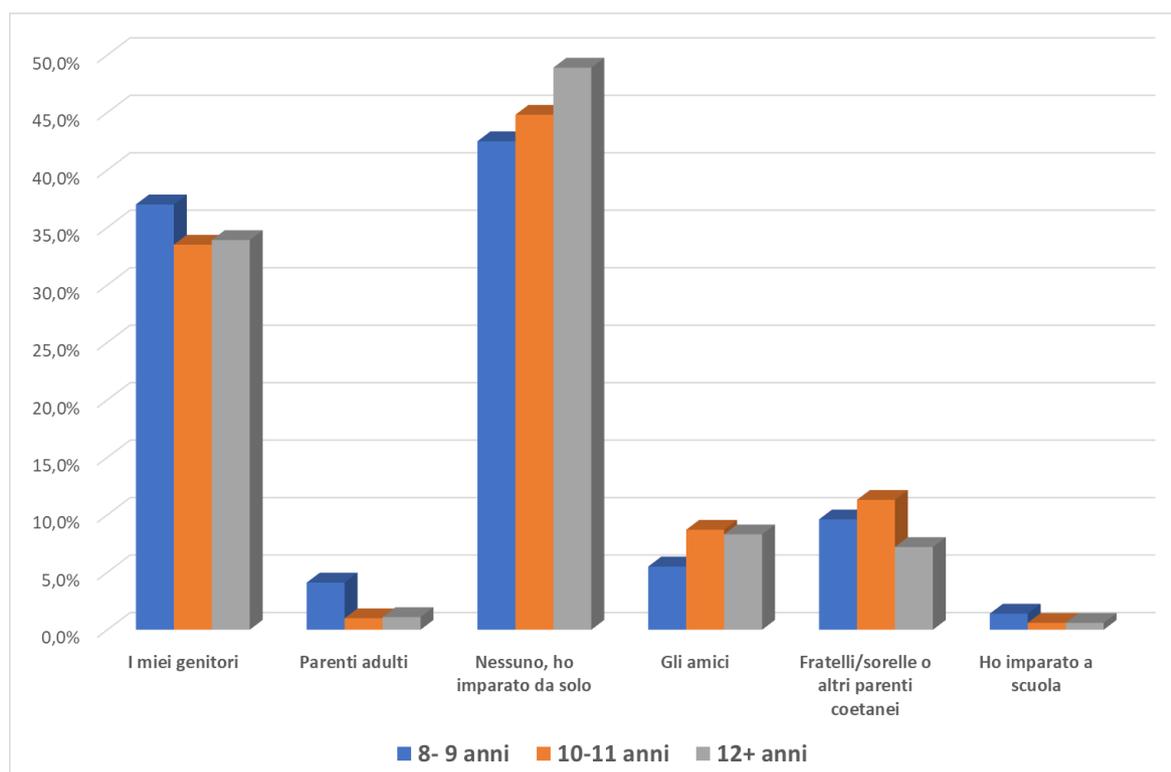
Non ci sono rilevanti differenze legate al genere dei rispondenti se non che le femmine (10,5%), molto più dei maschi (5,7%), dichiarano di aver imparato da amici (Grafico 36).

Grafico 36: Chi ti ha insegnato ad utilizzare internet. Dati per genere



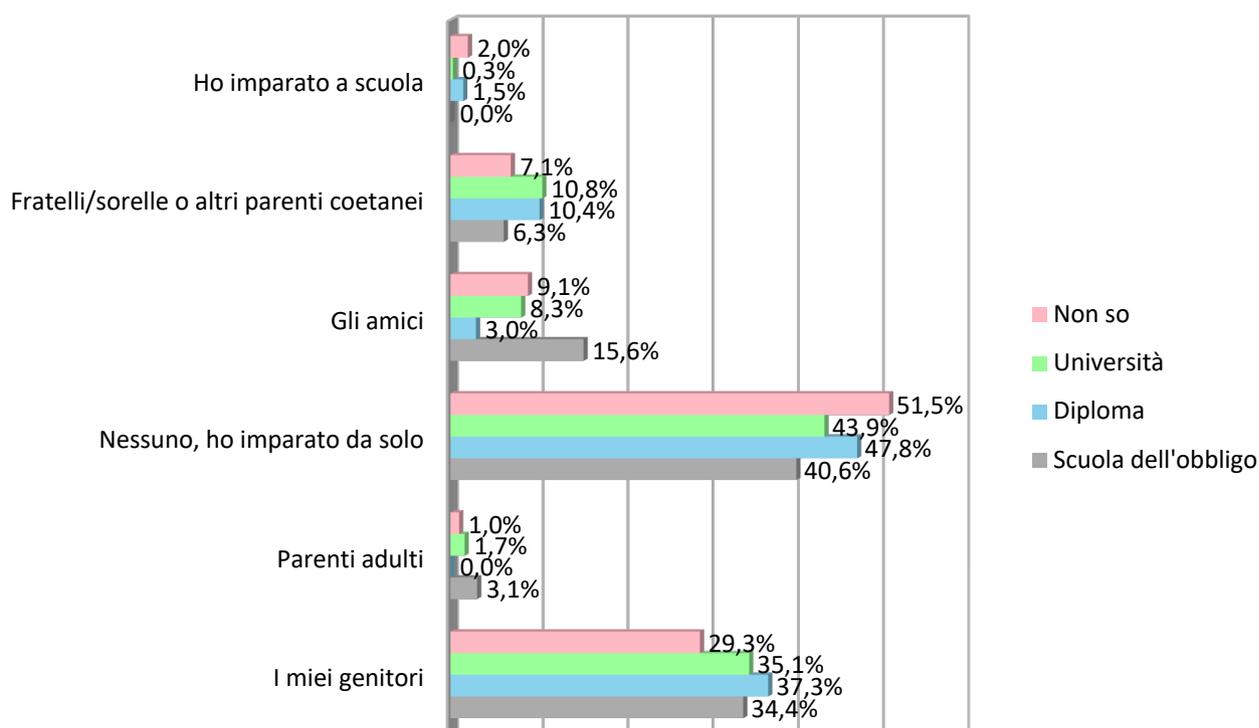
Non si rilevano discrepanze per fascia di età, ma al contrario, si conferma l'andamento appena descritto in cui il ruolo della scuola nell'apprendimento all'utilizzo di internet è assolutamente marginale (Grafico 37).

Grafico 37: Chi ti ha insegnato ad utilizzare internet. Dati per età



Anche incrociando il titolo di studio dei genitori alla domanda “Chi ti ha insegnato ad utilizzare internet?” non si registrano particolari differenze tra l’andamento appena descritto. Il 43% degli intervistati, provenienti da nuclei familiari con genitori laureati, afferma di aver imparato a utilizzare Internet da soli, mentre un ragazzo su tre ha imparato grazie all’aiuto dei genitori (Grafico 38).

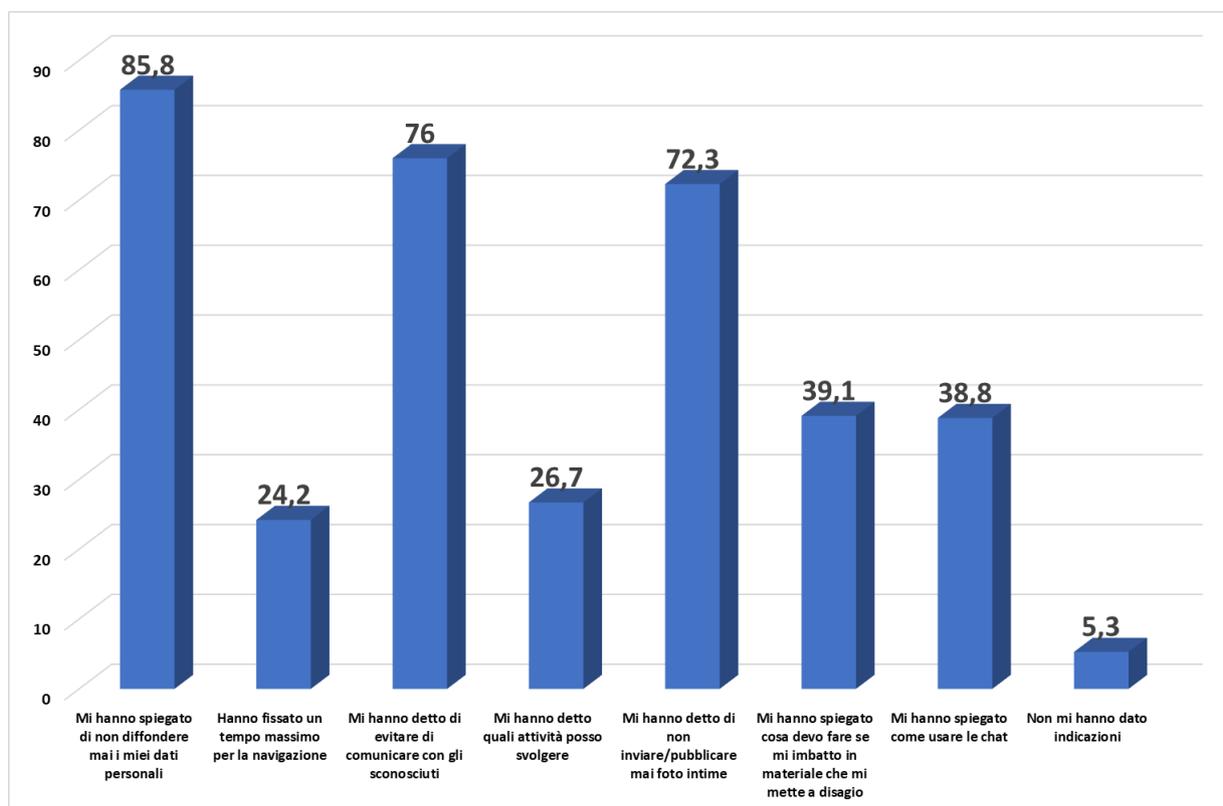
Grafico 38: Chi ti ha insegnato ad utilizzare internet. Dati per titolo di studio dei genitori



Le strategie con cui i genitori cercano di regolare il rapporto dei loro figli con internet e il cellulare, possono essere raggruppate in due macro-categorie (Livingstone et al., 2017): la *mediazione di tipo abilitante*, o *enabling*, che include tutte le forme di mediazione attiva dell’uso di internet e della sicurezza online (vale a dire suggerimenti su usi positivi della tecnologia); e la *mediazione di tipo restrittivo* che comprende sia le regole relative al tempo trascorso online, o alle attività e alle piattaforme, sia l’uso di software di parental control o altri filtri. La mediazione familiare non va però intesa come un processo unidirezionale e top-down. Al contrario, in ogni famiglia la mediazione è co-costruita da genitori e figli. I ragazzi possono aiutare i loro genitori, oppure chiedere aiuto, o ancora ignorare i consigli dei genitori.

L'indagine ci mostra che la maggioranza dei genitori (circa il 95%) ha fornito delle indicazioni ai figli su come utilizzare internet. La principale preoccupazione è la privacy dei ragazzi e delle ragazze: non diffondere dati personali e non diffondere foto personali. Un'altra raccomandazione riguarda gli incontri su che si possono fare su internet: non comunicare con sconosciuti. Una mediazione di tipo abilitante, dunque, che include spiegazioni su come comportarsi nel caso in cui ci si dovesse imbattere in materiale che provoca disagio e su come utilizzare le chat. Più bassa è la percentuale di genitori che adottano una mediazione di tipo restrittivo imponendo dei limiti al tempo della navigazione o indicando quali attività poter svolgere (Grafico 39). Non si rilevano particolari differenze di genere. I genitori, sia delle figlie femmine che dei maschi, tendono ad assumere il medesimo comportamento nel dare indicazioni su come utilizzare internet.

*Grafico 39: Indicazioni dei genitori sulla navigazione in Internet*

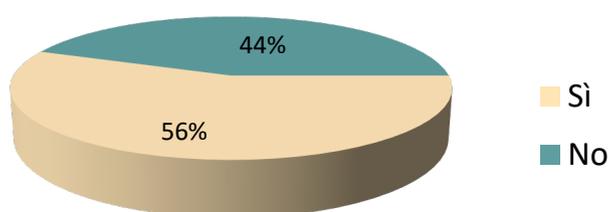


Va comunque ricordato che i ragazzi e le ragazze, in particolare adolescenti, tendono a rifiutare le indicazioni di mamma e papà, proprio per affermare la loro personalità, non capendo la pericolosità di alcuni comportamenti. Ed infatti, i dati di questa indagine mostrano, che pur in presenza delle indicazioni dei genitori, una percentuale del campione, come indicato nel

precedente paragrafo, ha incontrato persone conosciute online e ha inviato o ricevuto foto intime.

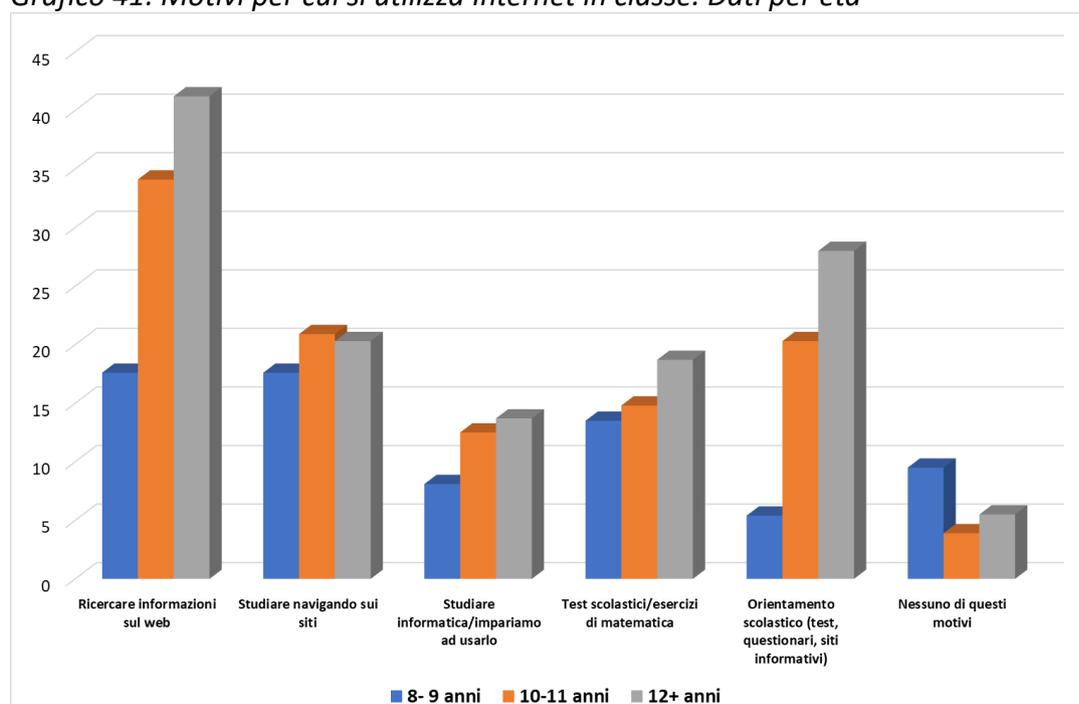
Analizzando il ruolo della scuola nell'impiego delle nuove tecnologie una prima domanda posta è stata se gli intervistati avessero la possibilità di collegarsi ad internet durante l'orario scolastico. Sono il 56% degli intervistati ad avere questa opportunità (Grafico 40).

*Grafico 40: Possibilità di connettersi ad Internet a scuola*



L'accesso ad Internet durante le ore di lezione aumenta all'aumentare dell'età degli intervistati. I motivi principali per cui i ragazzi utilizzano internet durante le ore di lezione sono la ricerca di informazioni, la compilazione di test, questionari, legati all'orientamento scolastico e motivi di studio. Considerando la variabile età, si rileva come c'era da aspettarsi, una correlazione diretta con l'utilizzo di internet in classe (Grafico 41).

*Grafico 41: Motivi per cui si utilizza Internet in classe. Dati per età*

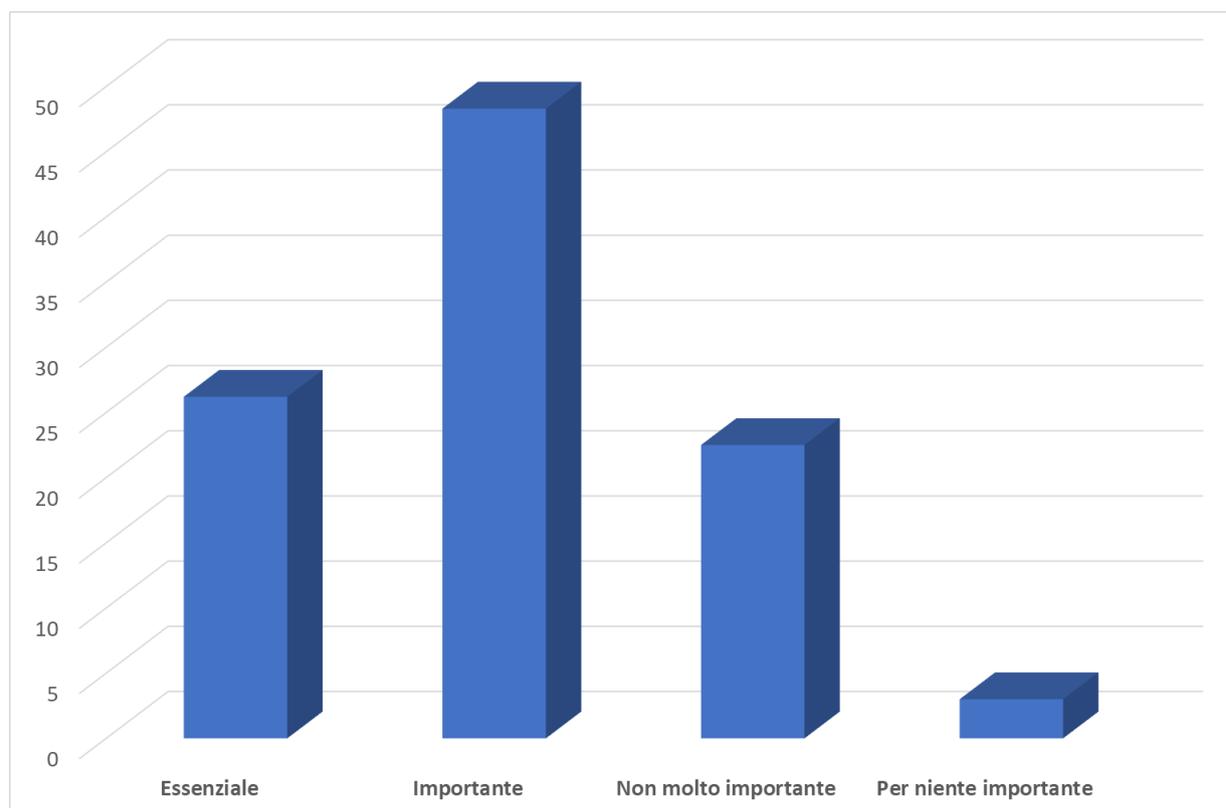


Volendo comprendere il grado di consapevolezza che i ragazzi hanno rispetto alle loro competenze digitali si è chiesto “Per te è importante imparare a utilizzare meglio internet?”.

Le risposte ricevute indicano che i rispondenti non solo sono consapevoli, ma sono anche desiderosi, di aumentare le proprie competenze digitali. Oltre i **due terzi degli intervistati pensano che sia essenziale o importante imparare ad usare meglio internet**. Residuale sono quelli che pensano che sia per niente importante (Grafico 42).

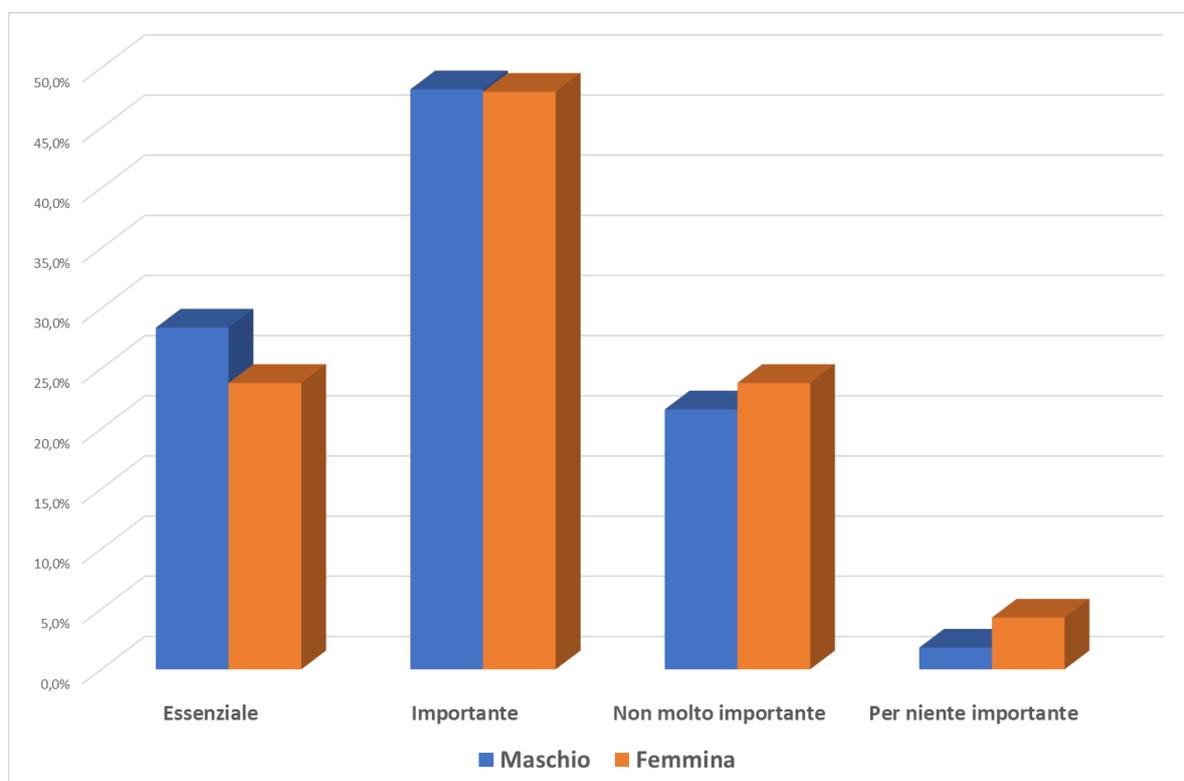
Questo andamento è confermato per tutte le fasce di età intervistate.

*Grafico 42: Importanza di imparare ad usare meglio internet*



Non si rilevano, invece, particolari discrepanze di genere (Grafico 43).

Grafico 43: Importanza di imparare ad usare meglio internet. Dati per genere

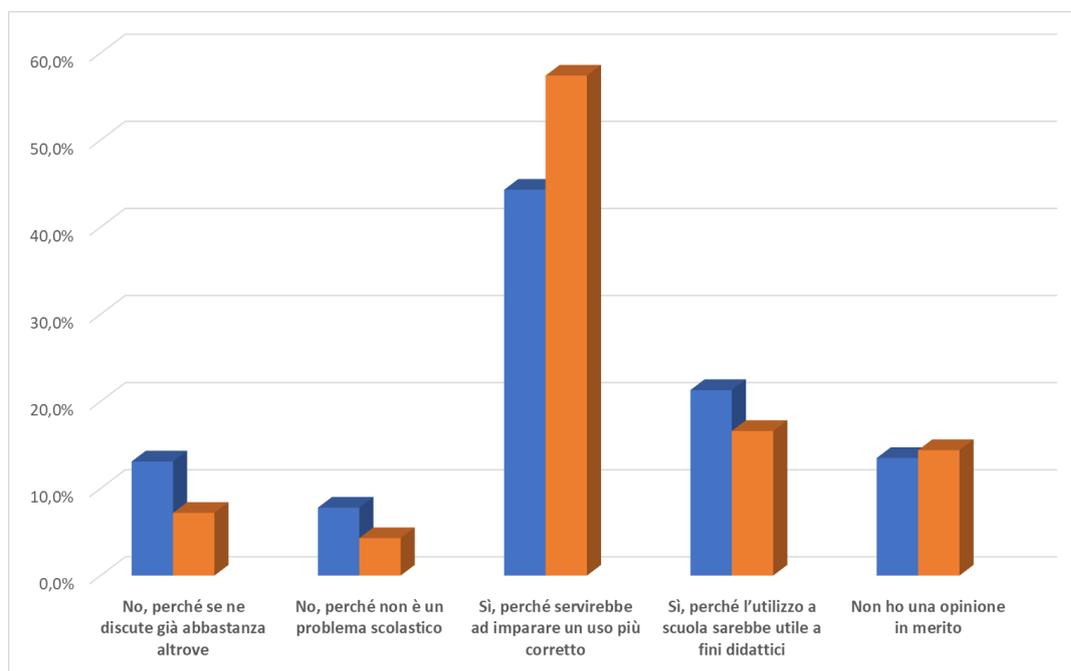


Alla domanda “Pensi che a scuola si dovrebbe affrontare il tema dell’uso delle nuove tecnologie (internet, cellulari, ecc.)?” circa la metà dei rispondenti ha risposto di sì perché servirebbe per imparare ad utilizzarli in modo più corretto e circa il 20% ha dichiarato di sì perché l’utilizzo a scuola sarebbe utile a fini didattici.

Complessivamente quindi circa il **70% degli intervistati evidenzia la necessità di una maggiore attenzione da parte della scuola sulle tematiche legate ai nuovi media e all’uso delle nuove tecnologie.**

Sono in modo particolare le femmine a pensare che sarebbe utile imparare a scuola un utilizzo più corretto delle tecnologie rispetto ai maschi (Grafico 44).

*Grafico 44: Pensi che a scuola si dovrebbe affrontare il tema dell'uso delle nuove tecnologie? Dati per genere*



Il rapporto tra l'impiego di internet e l'esperienza scolastica è sempre più complesso. Maestri e professori tendono a considerare problematico l'uso di internet in classe per almeno tre motivi. Temono di essere meno esperti dei loro studenti nell'utilizzo di computer e tablet e, dunque, di non avere nulla da insegnare. Paventano il rischio che l'uso d'internet provochi un ricorso smodato al "copia e incolla", anziché favorire ricerche ragionate. In contesti a basso sviluppo digitale, dare grande peso alla rete in classe potrebbe significare uno svantaggio per i ragazzi che a casa dispongono di un accesso web limitato o non ne dispongono affatto.

Tuttavia, sarebbe utile cercare di impiegare internet come un vero e proprio ausilio didattico; stimolare i ragazzi a forme di utilizzo più educative dei loro dispositivi tecnologici e sensibilizzarli sui rischi legati, ad esempio, all'uso di applicazioni mobili e social. Dal video interattivo al gioco di ruolo, esiste una grande varietà di materiali didattici pensati per educare i ragazzi a un uso consapevole e sicuro della rete. Attraverso esercitazioni pratiche, gli alunni imparerebbero a rispettare e far rispettare la privacy, a confrontare tra loro vari motori di ricerca e a riconoscere gli annunci pubblicitari in rete.

## Bibliografia

AA.VV., "Safer Internet Day Study 2015: i nativi digitali conoscono veramente il loro ambiente?", Ipsos, 2014.

Albertini E., Galimberti C., *Il Tecnostress (1), ovvero cosa succede quando si esagera con la tecnologia...*, RSPITALIA, 2017, disponibile on line: [https://www.rsppitalia.com/media/posts/315/RSPITALIA\\_COM\\_Tecnostress1.pdf](https://www.rsppitalia.com/media/posts/315/RSPITALIA_COM_Tecnostress1.pdf)

Boyd D., *It's complicated: La vita sociale degli adolescenti sul web*, Roma: Castelvecchi Editore, 2014.

Bruce M.K., "The Influence of Social Desirability on Sexual Behavior Surveys: A Review", in *Archives of Sexual Behavior*, n. 51, pp. 1495-1501, 2022. Disponibile on line: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10508-021-02197-0>

Cheli E., *Le relazioni interpersonali*, Milano: Xenia Edizioni, 2009.

Colombo C., Calderaro M., "Internet addiction e fenomenologie criminali: un approfondimento sulla dipendenza da social network e gli online death games", in *Rivista di Psicopatologia Forense, Medicina Legale, Criminologia*, volume 26:613, 2021.

Crowne D.P. e Marlowe D., "A new scale of social desirability independent of psychopathology", in *Journal of consulting psychology*, vol. 24, pp. 349-54, 1960.

Darley J.M., Latané B., "Bystander intervention in emergencies: Diffusion of responsibility", in *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 8, Pag.377-383, 1968.

De Marchi V., Pistono D., Pulcinelli C. (a cura di), *Tempi Digitali. Atlante dell'infanzia (a rischio) in Italia 2023*, Roma: Save the Children, 2023. Disponibile online: <https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/xiv-atlante-dellinfanzia-rischio-tempi-digitali.pdf>

Esposito C., Bacchini D., Affuso G., Amodeo A., "The Impact of Personal Values, Gender Stereotypes, and School Climate on Homophobic Bullying: a Multilevel Analysis", in *Sexuality Research and Social Policy*, n.18, Pag. 598-611, 2021. Disponibile online: <https://link.springer.com/article/10.1007/s13178-020-00484-4>.

Finkelhor D., Shattuck A., Turner H.A., Hamby S.L., "A revised inventory of adverse childhood experiences", in *Child Abuse & Neglect*, n.48, Pag 13-21, 2014.

Genta M.L., *Bullismo e cyberbullismo*, Milano: Franco Angeli, 2019.

ISTAT, "Aspetti della vita quotidiana: persone per frequenza con cui usano Internet, sesso e classe di età - livello nazionale", Banca dati I.Stat, 2023, <http://dati.istat.it/Index.aspx?QueryId=23020> (ultima consultazione 31/10/2023).

Knobel M., Lankshear C., "Digital Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education", in *Nordic Journal of Digital Literacy*, vol., pp.12-24, 2006.

Lazzari M., "Pre-adolescenti nella Rete: l'uso di Internet tra gli studenti delle scuole medie". In Lazzari M. e Jacono Quarantino M. (a cura di), *Virtuale e/è reale. Adolescenti e reti sociali nell'era del mobile*, Bergamo: Bergamo University Press, , pp. 81-101, 2015.

Livingstone S., Blum-Ross A., *Parenting for a digital future*, Oxford: Oxford University Press, 2020.

Livingstone S., Ólafsson K., Helsper E.J., Lupiáñez-Villanueva F., Veltri G.A., Folkvord F., "Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation", in *Journal of Communication*, vo. 67 (1), pp. 82–105, 2017.

Loo R., Thorpe K., "Confirmatory Factor Analyses of the Full and Short Versions of the Marlowe-Crowne Social Desirability Scale", *The Journal of social psychology*, 140(5), pp. 628-35, 2000.

Staksrud E., Livingstone S, Haddon L, Ólafsson K., *What do we know about children's use of online technologies?: a report on data availability and research gaps in Europe [2nd edition]*, London: LSE Research Online, 2009.

Tintori A., Ciancimino G., Giovanelli G., Cerbara L., "Bullying and Cyberbullying among Italian Adolescents: The Influence of Psychosocial Factors on Violent Behaviours", in *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18(4), 2021, disponibile on line: <https://www.mdpi.com/1660-4601/18/4/1558>.

Zanetti M., Agus M., Mascia M., Spiga M., "Le rappresentazioni del cyberbullo e della cybervittima tra gli adolescenti italiani: un'indagine esplorativa", *Psicologia dell'Educazione*, vol.3, pp.25-44, 2016.