



Contesti e competenze digitali degli adolescenti italiani

Risultati dalla seconda wave
della
survey ySKILLS (2022)

Giovanna Mascheroni
Davide Cino



Abstract

Il presente report presenta i risultati di sintesi della seconda ondata dell'indagine ySKILLS, somministrata a un campione di 1790 studenti italiani di 8 scuole dell'area milanese. Nella prima parte si forniscono informazioni di sfondo sul campione di bambini e adolescenti partecipanti e le loro caratteristiche individuali e sociali. Vengono poi presentati i dati in merito all'accesso quotidiano dei partecipanti a internet, quali il tempo trascorso online e i dispositivi maggiormente utilizzati. A seguire, è riportata una lista delle attività online più e meno comuni svolte da bambini e adolescenti su internet. Seguono i dati sulle competenze digitali dei rispondenti, indagate su quattro dimensioni (competenze tecnico-operative, informative, comunicative e relazionali, creative). Infine, presentiamo i risultati relativi ai principali rischi che le ragazze e i ragazzi italiani incontrano online. Laddove rilevanti, sono riportate differenze di genere ed età rispetto a tutte le dimensioni indagate nel report.

Citare come:

Mascheroni G., Cino D. (2022). Risultati della seconda somministrazione della survey ySKILLS Italia (2022). KU Leuven, Leuven: ySKILLS

Disclaimer: Questo progetto è stato finanziato nell'ambito del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea sotto il Grant Agreement n. 870612. Le informazioni contenute in questo documento riflettono solo le opinioni degli autori e l'Unione Europea non è responsabile di qualsiasi utilizzo che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

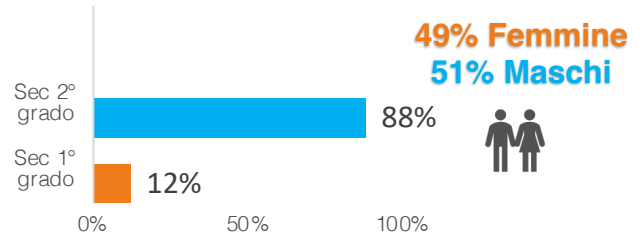
Livello di divulgazione: Pubblico.



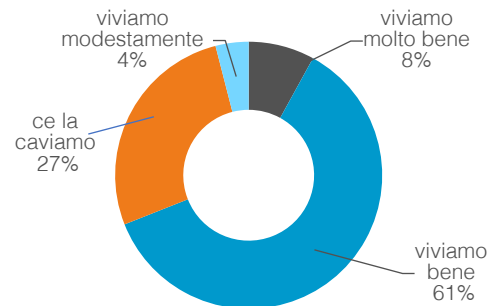
La ricerca

ySKILLS si propone di massimizzare gli impatti positivi a lungo termine sul benessere di bambini e giovani derivanti dall'uso delle tecnologie, stimolando la resilienza ai rischi online attraverso il miglioramento delle competenze digitali. Per raggiungere questo obiettivo, il team di ySKILLS si propone di acquisire una conoscenza approfondita del ruolo delle competenze digitali nel benessere di ragazze e ragazzi, e conseguire una valida misurazione delle competenze digitali al fine di contribuire allo sviluppo di interventi e politiche informate da dati empirici. A tal fine, il progetto si basa su uno studio longitudinale di tre anni che coinvolge bambini e adolescenti tra i 12 e i 17 anni in sei paesi europei (Estonia, Finlandia, Germania, Italia, Polonia e Portogallo). Il presente report riassume brevemente i risultati della seconda ondata dell'indagine ySKILLS in Italia, somministrata a un campione di 1790 studenti italiani di 8 scuole (3 secondarie di primo grado e 5 secondarie di secondo grado) dell'area di Milano*.

Livello scolastico e genere



Situazione finanziaria



Capacità di gestire problemi e situazioni nuove



Partecipanti

1790 studenti da 8 scuole

15%

Ha fatto esperienza di qualche tipo di discriminazione

Più di 9 su 10

Sono di madrelingua italiana.



A 8 su 10
Piace esplorare luoghi sconosciuti.



A 4 su 10
Piace fare cose che in genere spaventano e preferisce amici imprevedibili.



4 su 10
valutano la loro condizione di salute come "molto buona" o "eccellente"



Meno di 1 su 2
ha fatto attività fisica giornalmente
I ragazzi sono più propensi delle ragazze a considerarsi in salute (84% contro 68%) e a essere fisicamente attivi (55% contro 35%)



Più di 9 su 10
si sentono supportati in famiglia



Più di 8 su 10
sentono di poter contare sui loro amici e che i loro amici cercano davvero di aiutarli quando ne hanno bisogno

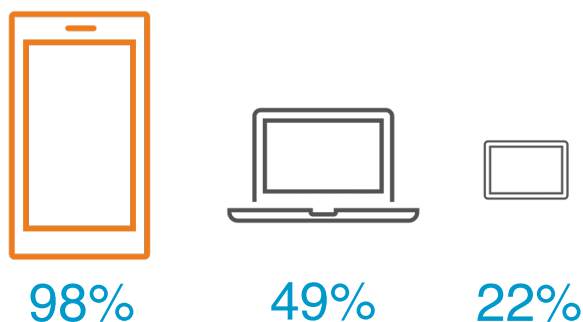


4 su 10
dicono che la loro classe gli piace molto

*Survey: Mascheroni, G., Helsper, E.J., Schneider, L., van Deursen, A.J.A.M. & van Laar, E. (2021). *youth Digital Skills Indicator. Italian questionnaire*. Developed for ySKILLS project. KU Leuven, Leuven: ySKILLS

Accesso giornaliero a internet

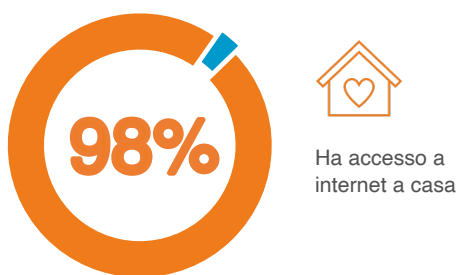
Dispositivi maggiormente utilizzati



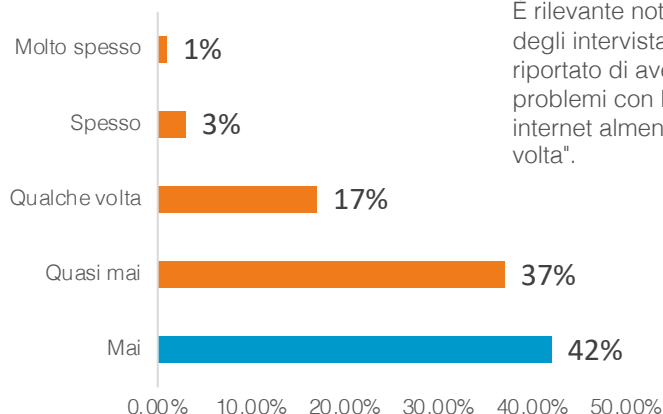
Anche se lo smartphone è il dispositivo più utilizzato, è importante sottolineare come l'accesso agli smartphone non risolva tutti i problemi relativi all'inclusione digitale. Infatti, se lo smartphone può essere utile per alcune attività, può anche rivelarsi meno pratico per altre (ad esempio, l'utilizzo di piattaforme didattiche).

L'accesso a internet da smartphone è la modalità più diffusa in virtù delle caratteristiche di portabilità e personalizzazione del dispositivo. Tuttavia, ciò non compensa le potenziali disuguaglianze digitali poiché il suo uso è più associato a certe attività (come le attività di comunicazione e intrattenimento) che ad altre.

Condizioni di accesso



Si evidenzia un incremento del 2% sull'accesso a internet a casa rispetto alla prima survey ySKILLS condotta nel 2021. Questo dato, tuttavia, può essere dovuto all'incremento del campione di intervistati.



È rilevante notare che il 21% degli intervistati (2 su 10) ha riportato di aver avuto problemi con l'accesso a internet almeno "qualche volta".

Stima del tempo medio trascorso online (in ore) in un giorno di scuola, per genere e grado scolastico



6 ore



Femmine
6,17 ore

Sec. 1° grado

6.14 ore



Maschi
5,99 ore

Sec. 2° grado

5.72 ore



Rispetto alla prima wave, il tempo trascorso online risulta aumentato di 3,4 ore. Come nella rilevazione precedente, tuttavia, le differenze in termini di tempo trascorso online non sono statisticamente significative né per genere, né per grado scolastico.

Attività online giornaliera*

Top 4



96%

comunicare con gli amici



88%

ascoltare musica o guardare videoclip online



83%

comunicare con i genitori



57%

giocare al pc o al cellulare



Le attività più popolari sono anche facilmente effettuabili tramite smartphone.

In termini di differenze di genere, i **ragazzi** sono più propensi a giocare online rispetto alle ragazze (74% vs. 40%).
I ragazzi **più grandi** sono più propensi a comunicare con i genitori (85% vs. 74%), a comunicare con gli amici (96% vs. 93%) e ad ascoltare musica o guardare video online (90% vs. 77%).

Uso di internet per l'apprendimento



36%

ha usato internet per imparare qualcosa di nuovo

29%

ha usato internet per mettere in pratica qualcosa che stavo imparando

Le **ragazze** sono più propense dei ragazzi a cercare informazioni sulla **salute mentale** (12% vs. 7%)

Gli **studenti più grandi** sono più propensi a seguire le **notizie online** (28% vs. 22%), mentre gli **studenti più giovani** sono più propensi a **creare e modificare** contenuti digitali (25,3% vs. 14%)



15%

ha creato e modificato contenuti digitali (musica, video, gif, meme)



12%

cerca nuovi amici o contatti



28%

cerca o segue notizie su questioni locali, sociali, ambientali o politiche



10%

cerca informazioni sulla salute fisica



10%

cerca informazioni sulla salute mentale e il benessere psicologico

Attività online meno comuni

Utilizzo dei social media e partecipazione civica e politica

I social media

Il **93%** ha un profilo social (Instagram, Facebook, Tik Tok)



84% ha un profilo privato



8 su 10 accettano richieste di amicizia da persone che non conoscono personalmente o che non hanno incontrato almeno una volta di persona.

Le **ragazze** (94% vs. 91%) e gli studenti **più grandi** sono più propensi ad avere un profilo online (94% vs. 88%)

Le **ragazze** sono più propense a mantenere i loro profili online privati (89% vs. 79%)

Le **ragazze** (82% vs. 75%) Gli studenti **più grandi** sono più propensi ad accettare richieste di amicizia da contatti sconosciuti (80% vs. 57%)

Pratiche di condivisione



ha condiviso informazioni o contenuti riguardanti qualcun altro senza chiedere il permesso a quella persona.



ha condiviso informazioni personali su se stesso con persone che non aveva mai incontrato prima di persona.



6 su 10 hanno condiviso pubblicamente una foto o un video (es. su Instagram) in modo che possa essere visto da persone che non hanno mai incontrato di persona prima.

Le **ragazze** (65% vs. 51%) e gli studenti **più grandi** sono più propensi a condividere una foto o un video di se stessi in modo che possa essere visto da persone che non conoscono di persona (60% vs. 40%)

Partecipazione civica e politica



ha preso parte o ha seguito un Gruppo politico sui social media.



ha partecipato a una protesta o campagna online.



ha discusso o commentato questioni sociali o politiche su internet.

Le **ragazze** (32% vs. 22%) e gli studenti **più grandi** sono più propensi a unirsi o seguire un gruppo politico sui social media (29% vs 19%)

* Attività svolte nell'ultimo mese dalla data di compilazione

Competenze digitali

Definizione di competenze digitali:

In ySKILLS le competenze digitali sono intese come un insieme diversificato di competenze tecnico-operative, informative, comunicative e creative che sono distribuite in maniera diseguale tra la popolazione e influenzate da una serie di variabili individuali, sociali e contestuali.

4 gruppi di competenze digitali

Comunicative e relazionali

Tecniche e operative

Creative e produttive

Informative e di navigazione



Ogni gruppo di competenze include dimensioni funzionali e critiche.

Esempi di dimensioni funzionali e critiche delle competenze digitali

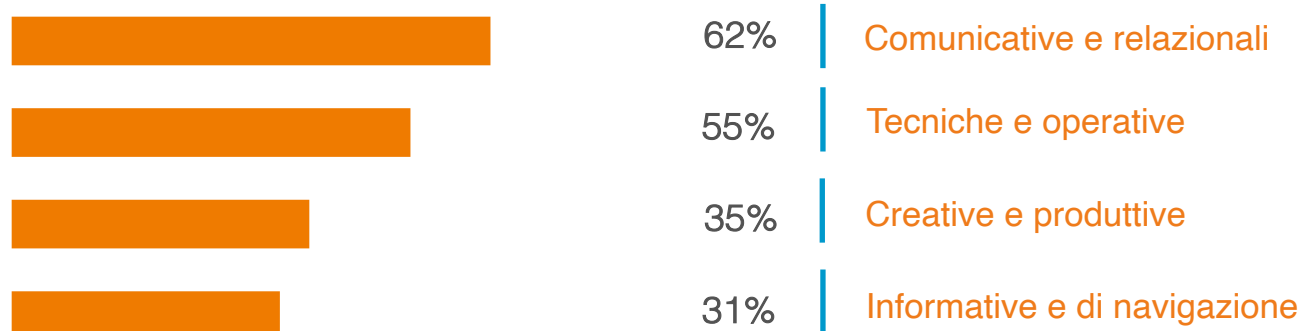
So come modificare immagini, musica o video digitali già esistenti

Dimensione funzionale

So come usare contenuti protetti da copyright

Dimensione critica

Mediamente, bambini e adolescenti riportano livelli più elevati di competenze comunicative e relazionali (62%) e livelli minimi di competenze informative (31%).

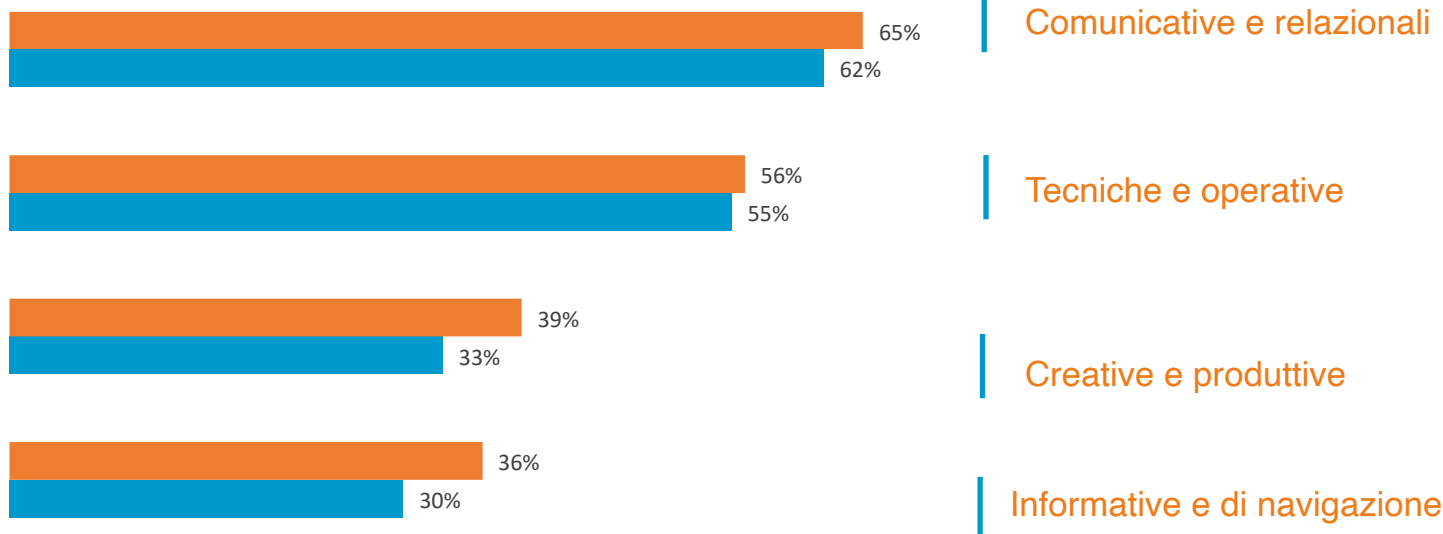


Le competenze informative e di navigazione critica sono importanti perché sono collegate a diversi esiti positivi, tra cui: opportunità online, miglior rendimento scolastico, migliori strategie di coping e maggiore partecipazione civica (Livingstone, Mascheroni & Stoilova, 2021).



Competenze digitali

Differenze per grado scolastico

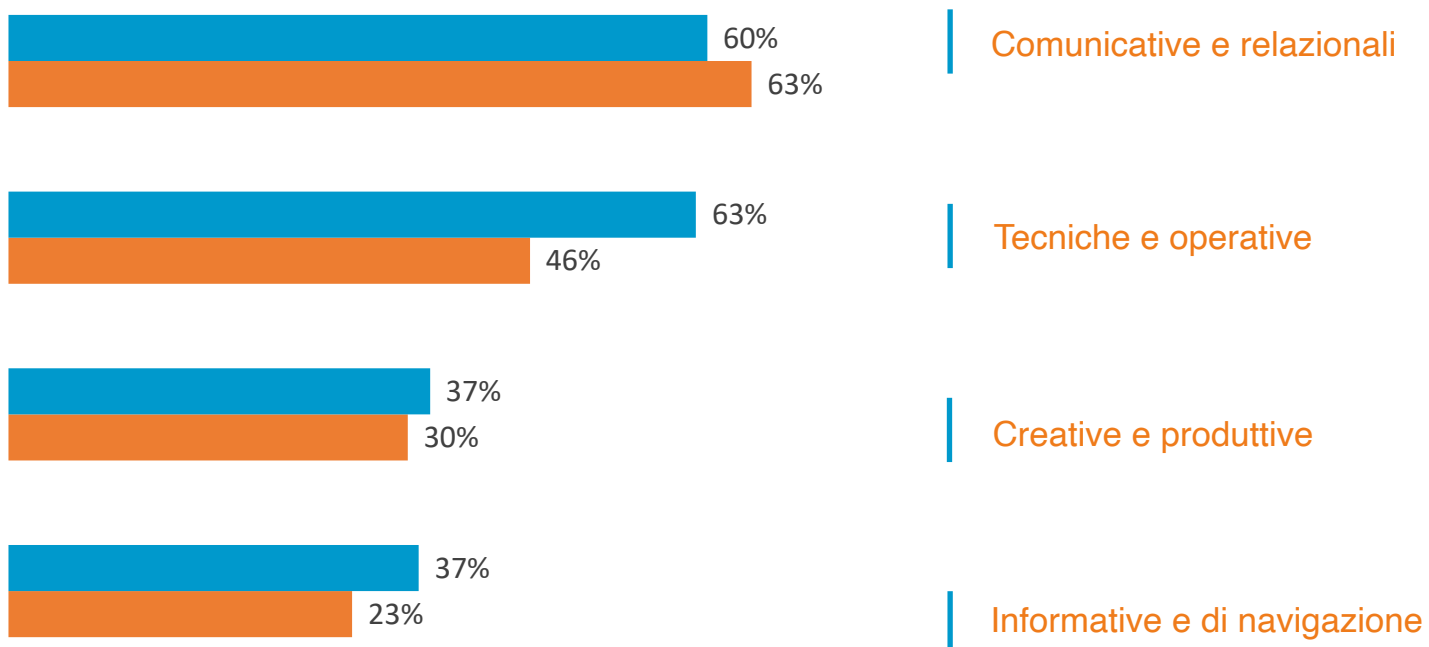


Studentesse e studenti della secondaria di primo grado riportano maggiori competenze in tutti gli ambiti.

Sec. 1°
grado

Sec. 2°
grado

Differenze di genere



Le differenze di genere qui riportate riproducono quelle già emerse con la prima survey del 2021. Ricordiamo, anche in questo caso, che come dimostrato in altre ricerche le ragazze tendono a riportare maggiori competenze comunicative e relazionali e che gli studi mostrano che i ragazzi tendono a sovrastimare le loro competenze nelle ricerche self-report, mentre le differenze di genere sono meno marcate se si guardano i risultati dei performance test (Haddon et al., 2020).

Maschi
Femmine

Differenze nel livello di competenze digitali tra la prima e seconda survey

Percentuale di studenti (674) che hanno partecipato ad entrambe le ondate della survey e che hanno dichiarato di avere un alto livello di competenze digitali in ogni area.

Competenze comunicative e relazionali



Competenze tecnico-operative



Competenze creative e di produzione di contenuti



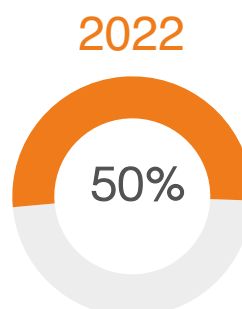
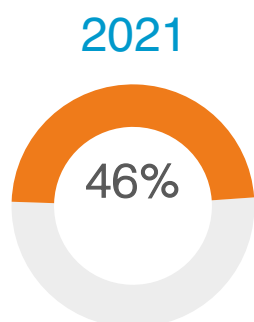
Competenze informative



Solo le **competenze tecnico-operative** mostrano un leggero aumento, mentre tutte le altre indicano una leggera decrescita.

Indicatori di conoscenza e consapevolezza digitale nella prima e seconda survey

Gli intervistati hanno risposto a una serie di domande elaborate per misurare la loro conoscenza sul funzionamento di internet e delle tecnologie digitali.



La percentuale di risposte corrette relative al funzionamento di internet e delle tecnologie digitali è aumentata di 4 punti – dal 46% al 50%.

La percentuale di risposte corrette relative al funzionamento di internet e delle tecnologie digitali è maggiore per i ragazzi e aumenta con l'età.



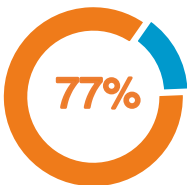
Rischi online

Percentuale di adolescenti che hanno visto contenuti sessuali online, contenuti dannosi per la salute, contenuti incitanti all’odio e alla discriminazione, o hanno fatto esperienza di sexting (ricevendo immagini e contenuti sessuali da terzi)



Rispetto alla prima survey emerge un **incremento in tre su quattro** dimensioni dei **rischi** individuati, con un passaggio dal 35% al 56% per il sexting, dal 54% al 70% per l'esposizione a contenuti sessuali, e dal 54% al 65% per l'esposizione a contenuti dannosi e nocivi per la salute. I **ragazzi** sono più frequentemente esposti al sexting (49% vs. 37%) e ai contenuti sessuali (82% vs. 57%). Tutte e quattro le dimensioni indagate risultano più frequenti per gli studenti più grandi.

Contenuti d'odio*



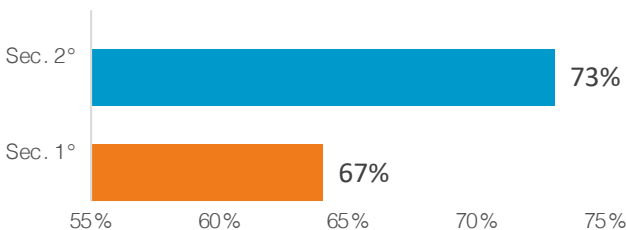
si sente turbato quando vede contenuti d'odio online.

Le **femmine** si sentono significativamente **più turbate** dei maschi dai contenuti d'odio (97% vs. 69% - differenza non emerse nella prima wave), mentre non emergono differenze rispetto al grado scolastico.



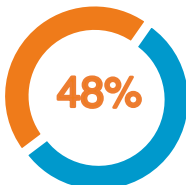
Il 74% delle ragazze si è imbattuta in contenuti d'odio online, contro il 68% dei ragazzi.

Differenze per grado scolastico nell'esposizione a contenuti d'odio



*Con contenuti d'odio ci riferiamo a contenuti che attaccano certi gruppi o individui (ad es. per il colore della loro pelle, la loro religione, la loro nazionalità, il loro genere o orientamento sessuale).

Contenuti dannosi*



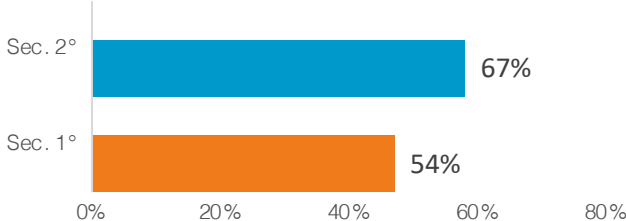
si sente turbato quando vede contenuti dannosi online.

Anche in questo caso sono più frequentemente le ragazze a sentirsi turbate rispetto ai ragazzi (63% vs. 32%), mentre non emergono differenze significative per grado scolastico.



Il 70% delle ragazze si è imbattuta in contenuti dannosi e nocivi online, contro il 60% di ragazzi.

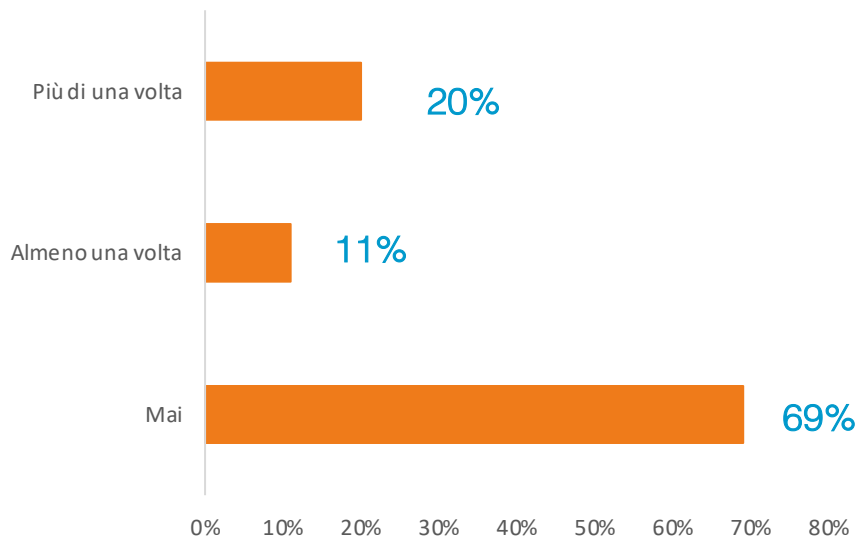
Differenze per grado scolastico nell'esposizione a contenuti dannosi e nocivi



*Con contenuti dannosi e nocivi ci riferiamo a contenuti che promuovono comportamenti autolesionistici, l'assunzione di stupefacenti, alcool, prodotti dimagranti pericolosi o alimentazione scorretta, e qualsiasi altro comportamento dannoso per la salute.

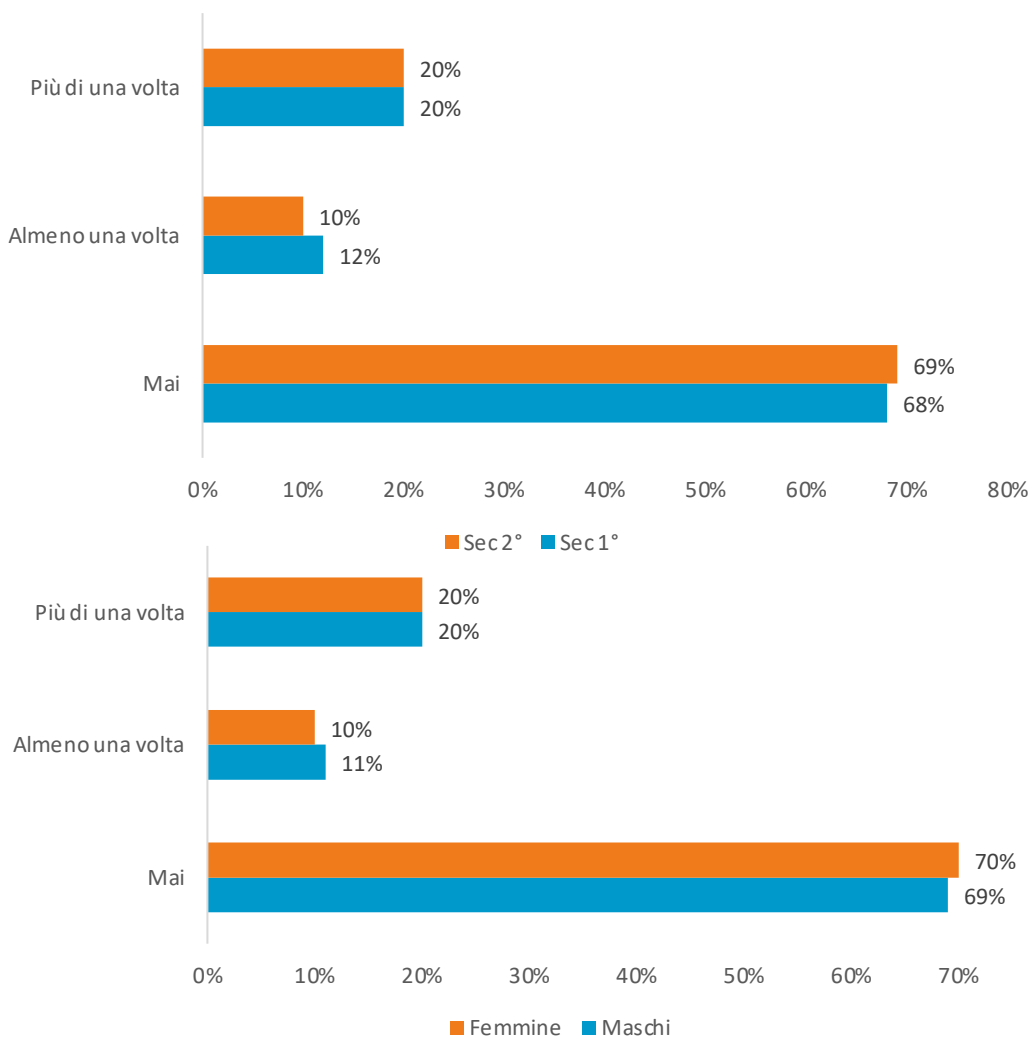
Rischi online: il cyberbullismo

Percentuale di adolescenti che hanno subito episodi di cyberbullismo nell'ultimo anno



Come nella prima survey, la maggior parte dei rispondenti riporta di non aver subito episodi di cyberbullismo nel corso dell'ultimo anno. È tuttavia importante rilevare che considerando complessivamente chi ne ha avuto esperienza, 3 rispondenti su 10 lo hanno subito quanto meno una volta, e 2 su 10 più di una volta.

Differenze per grado scolastico e genere



Non emergono differenze significative nella frequenza degli episodi di cyberbullismo né per grado scolastico, né per genere.

Sec. 1°
grado

Sec. 2°
grado

Maschi

Femmine



Per saperne di più sul progetto, visita: www.yskills.eu