



Istituto  
degli  
Innocenti



## **Famiglie digitali in Toscana**

**Individuazione di aree di riflessione e ricerca  
a partire dall'esperienza del progetto TROOL**

**RAPPORTO DI SINTESI**

## Indice

Indice.....	1
Premessa.....	3
L'Italia indietro in Europa.....	5
1. "Famiglie digitali in Toscana": presentazione della ricerca.....	6
Soggetti della ricerca e metodologia.....	7
Obiettivi specifici.....	7
2. I primi risultati in sintesi.....	9
Chi ha risposto?.....	9
Il bambino e la tecnologia.....	10
Quali devices tecnologici sono presenti nella camera del bambino?.....	12
Cosa usano i bambini? Quali strumenti sanno utilizzare e per quanto?.....	13
E la conoscenza dei devices da parte dei genitori?.....	15
E i bambini cosa realizzano con le tecnologie a disposizione?.....	16
E i genitori, cosa affermano di aver condiviso con i loro figli?.....	18
Ma cosa ne pensano i genitori di queste tecnologie della comunicazione?.....	18
La tecnologia e la comunicazione – il telefono cellulare.....	20
Il computer e la navigazione in internet.....	22
.....	23
A cosa serve Internet nell'esperienza dei bambini?.....	24
E i genitori, quanto usano le ICT e per quali scopi utilizzano Internet?.....	26
Analisi comparativa Gruppo "Trool" - Gruppo di controllo.....	27
Internet e i rischi.....	29
A cosa serve la tecnologia?.....	30

Gruppo di ricerca Istituto degli Innocenti:

Francesca Conti

Donata Bianchi (Coordinamento)

Gloria Vitaioli

Giulia Giannoni

Lucia Fagnini

Hanno collaborato

Emanuele Dattoli

Valeria Feola

Roberta Fialdini

Adele Pontegobbi

Si ringraziano gli/le insegnanti, le bambine, i bambini e i genitori per la preziosa collaborazione a questa ricerca esplorativa.

## Premessa

Nell'odierna Società dell'informazione sussiste una responsabilità educativa nel rapporto con i media e le nuove tecnologie che nasce dall'oggettiva circostanza che le nuove generazioni sono cresciute con la televisione accesa e molti ormai anche con il computer acceso e connesso alla Rete. L'evoluzione tecnologica mette a disposizione nuovi strumenti di comunicazione, modifica i comportamenti e quindi i consumi, influenzando la crescita e i comportamenti dei bambini nel futuro.

In questa prospettiva, risulta evidente come la tematica investa i genitori, i bambini e gli insegnanti.

Le nuove generazioni risultano maggiormente propense e facilitate nell'uso delle nuove tecnologie grazie alla massiccia presenza di almeno un personal computer nelle abitazioni private e alla disponibilità di connessioni con ampia capacità di banda. La tv, il personal computer, internet, il cellulare possono diventare fattori rilevanti di solitudine e rendere il bambino e il ragazzo soggetti passivi del consumismo tecnologico. Ed è anche vero che la famiglia e la scuola subiscono la concorrenza spietata di mass media, che offrono modelli di comportamento capaci di maggiore forza di attrazione sul bambino.

Tuttavia il bambino utilizzatore di tecnologie avanzate non può essere più considerato solo come il mero soggetto passivo della comunicazione, poiché grazie alle caratteristiche di molti *devices* e software esso può facilmente diventare un operatore attivo e creativo, sfruttandone le potenzialità educative.

Gli ultimi dati Istat sulle abitudini delle famiglie italiane e l'uso delle tecnologie dell'informazione (Istat 2012), indicano che a livello nazionale il 60% delle famiglie possiede un personal computer e una famiglia su due dispone di un accesso a Internet ( il 48% mediante la banda larga).

Le famiglie con almeno un minorenne sono le più tecnologiche: l'84% possiede un personal computer, il 79% ha accesso a Internet e il 71% utilizza per questo una connessione a banda larga. Tra queste famiglie, risulta molto più intenso rispetto alla media nazionale anche il possesso di lettori DVD (81,5% contro il 59,4% della media nazionale), videocamere (45% contro il 25% ) e console per videogiochi (46,5% contro il 16%) .

Purtroppo nel nostro Paese esiste un non sottovalutabile divario tecnologico tra le aree territoriali: se il personal computer è disponibile in oltre il 61% delle famiglie residenti nel Centro e nel Nord, sono pari al 53,5% quelle delle regioni del Sud che lo possiedono e al 55,6% nelle Isole; le famiglie del Centro-nord che dispongono di un accesso a Internet sono il 58%, e sono pari al 51% quelle che dispongono di una connessione a banda larga, a fronte del 50% e del 41% registrati nel Sud.

Ci sono differenze sociali nell'accesso ai beni e servizi tecnologici: se il cellulare ha una diffusione sostanzialmente uniforme, la disponibilità di personal computer, di un accesso a Internet e di una connessione a banda larga, varia in modo significativo a seconda che il capofamiglia sia un operaio oppure un dirigente, un imprenditore o un libero professionista avendo questi ultimi una disponibilità di *devices* decisamente più alta.

Condizione occupazionale del capofamiglia	Dirigente imprenditore, Libero professionista	Direttivo. Quadro. Impiegato	Operaio	Lavoratore in proprio e coadiuvante	Non occupato	Totale
Strumenti tecnologici						
Antenna parabolica	50,9	39,8	37,9	43,5	26,3	33,8
Lettore DVD	83,1	79,6	71,7	75,4	42,4	59,4
Cellulare	99,9	99,8	99,7	99,7	85,2	92,4
Cellulare abilitato	65,5	57,2	40,6	46,3	18,8	34,7
Consolle per videogiochi	33,5	34	31,4	31,1	8,1	20,3
Personal computer	87,6	87,6	70,7	76,3	39,2	59,3
Accesso ad Internet	83,8	83,3	65,2	72,5	36,1	55,5
Connessione a banda stretta	6,2	5,7	4,1	6,1	3,9	4,6
Connessione a banda larga	74,9	75,4	58,4	63,4	30,2	48,6
Videocamera	47	42,7	28,3	33	14	25,2

Fonte Istat, 2012

Il 43,3% delle famiglie dichiara di non possedere l'accesso a Internet perché non ha le competenze per utilizzarlo; il 26,5% considera Internet inutile e non interessante, il 15,8% non ha accesso a Internet da casa per motivi economici legati all'alto costo degli strumenti o del collegamento, il 13% perché accede da un altro luogo.

I dati nazionali sui comportamenti tecnologici dei bambini rivelano cambiamenti molto veloci in molti settori.

Le nuove tecnologie sono il terreno rispetto al quale cambia più velocemente il comportamento di bambini e ragazzi. Tra il 2000 e il 2011, l'uso del cellulare tra gli 11-17enni si è sostanzialmente raddoppiato arrivando quasi alla saturazione (dal 55,6% del 2000 al 92,7% del 2011), inoltre diminuisce dal 20,3% al 3,9% la percentuale di 11-17enni che usano il cellulare solo per telefonare, rivelando la trasformazione di questo medium di comunicazione in uno strumento multimediale.

Nel 2012, la metà delle persone con almeno 3 anni di età (il 52,3%) utilizza il personal computer; più o meno è analoga, e questo è molto interessante, la percentuale di bambini tra 6 e 10 anni che usa un PC (il 53,1%) e la quota sale all'80,6% per gli 11-14enni e all'87,9% per i 15-17enni.

E nel corso del tempo è aumentato considerevolmente l'utilizzo per connettersi a Internet: se nel 2001 il 34% di bambini e ragazzi dai 6 ai 17 anni usava Internet, nel 2012 dichiara di usare internet il 41% dei bambini tra 6 e 10 anni, il 76% degli 11-14enni e 89% dei 15-17enni. Tra i bambini di 6 anni fino ai ragazzi di 19 è tipico l'utilizzo di internet per giocare o scaricare giochi, immagini, film o musica (oltre il 72% contro il 43% della media nazionale), mentre l'interesse a partecipare a giochi in rete con altri utenti si manifesta in maggior misura dagli 11 fino ai 24 anni. È cresciuta anche la quota di bambini di 3-5 anni che usano videogiochi e computer per giocare: dal 19,6% del 1998 al 24,1% del 2011 per i maschi e dal 6,7% al 15,9% per le femmine.

I dati Istat indicano che il rapporto dei bambini e dei ragazzi tra i 3 e i 17 anni con le nuove tecnologie è fortemente legato al livello di istruzione dei genitori. Sulla base delle risposte fornite, infatti, risulta che il 62,4% di bambini e ragazzi con almeno un genitore laureato ha usato il personal computer nei tre mesi precedenti l'intervista, rispetto al 43,8% di quelli con i genitori che hanno al massimo la licenza elementare. Il fatto che l'utilizzo del personal computer da parte dei bambini e dei ragazzi con genitori con un basso livello di istruzione sia estremamente contenuto anche a scuola indica che il sistema scolastico non riesce a compensare le carenze dell'ambiente familiare.

### ***L'Italia indietro in Europa***

A livello europeo il nostro Paese si mostra tra i più lenti rispetto alla diffusione delle nuove tecnologie presso le famiglie e gli individui, e l'attuale crisi economica è destinata ad aumentare il gap. Sulla base dei dati raccolti con l'indagine comunitaria sulla diffusione delle ICT (anno 2011) a fronte di una media europea pari al 73% della popolazione che usa il computer in Italia tale quota si ferma al 55%; se il 71% in media degli europei usa Internet, in Italia gli *internetnauti* sono il 54%. Un altro indicatore importante per misurare il *digital divide* è rappresentato dalla quota di famiglie con almeno un componente tra i 16 e i 74 anni che a casa hanno un accesso a Internet mediante banda larga: l'Italia è in fondo alla graduatoria, con un tasso di penetrazione del 52%, rispetto alla media europea del 67%. Valori vicini a quello dell'Italia si riscontrano per la Slovacchia (55%) e Cipro (56%), mentre Svezia, Danimarca, Olanda e Finlandia registrano un tasso di penetrazione che supera l'80%.

## 1. “Famiglie digitali in Toscana”: presentazione della ricerca

La ricerca che qui presentiamo nei suoi dati di sintesi è stata promossa dal CORECOM della Regione Toscana e dall’Istituto degli Innocenti. Essa ha come tema le famiglie digitali, cioè si è proposta di indagare come e in che misura i nuovi *devices* della comunicazione sono presenti nei contesti di vita delle famiglie e sono utilizzati nelle relazioni familiari e sociali e quanto l’introduzione della *media education* nella scuola primaria rende i ragazzi navigatori sicuri e utilizzatori creativi e consapevoli delle nuove tecnologie e di internet.

Questa prima ricerca esplorativa ha utilizzato come target i bambini e le famiglie di alcune classi che partecipano al progetto “Piccole Storie”, laboratori di *media education* legati al progetto TROOL promosso dall’Istituto degli Innocenti e rivolto a gruppi classe coinvolti in attività educative all’uso dei media che si svolgono dalla prima classe della scuola primaria fino alla quinta.

La ricerca è stata estesa anche ad un target di controllo per poter valutare in modo differenziale l’influenza degli interventi di *media education*.

Il coinvolgimento nell’indagine anche dei genitori ha permesso di introdurre il tema del *digital divide* generazionale ovvero di valutare se e come i genitori rappresentino interlocutori validi per i bambini nel loro avvicinamento alle *information and communication technologies* (ICT). Infatti, a seconda del grado di conoscenza delle nuove tecnologie da parte dei genitori i bambini possono diventare più o meno esperti grazie alla possibilità di accedere ad un primo livello di informazione/formazione direttamente all’interno della famiglia.

Le ICT possono essere una risorsa per l’espressione della soggettività di bambini e adolescenti, ma l’accessibilità di tali risorse non è detto che sia indifferenziata, al contrario è possibile che esse contribuiscano in modo diretto o indiretto al permanere di diseguaglianze sociali. È la natura qualitativa dell’esperienza che produce differenze: più basso è il livello socioeconomico di partenza e maggiore è l’uso delle *devices* solo a scopi ricreativi, più frequente è la mancanza di un supporto familiare e con scarsa capacità di sfruttare sino in fondo tutte le potenzialità educative delle ICT disponibili.

L’atteggiamento degli adulti esprime spesso più preoccupazioni che interessi positivi verso il rapporto tra bambini/ragazzi e le ICT. Di fatto ci troviamo dinanzi a bambini per i quali i vari *devices* tecnologici sono ormai parte integrante del loro ambiente di vita e altri che ne sono ancora esclusi.

Rispetto alla scuola, alcuni quesiti di fondo che la ricerca si è posta sono quanto le ICT favoriscano lo sviluppo di competenze e di apprendimento e come il loro uso influenzi o sia influenzato dalla didattica e dai contenuti dell’apprendimento e quanto la scuola sia fattore di emancipazione rispetto a diseguaglianze di accesso alle ICT. Secondi alcuni studi una buona educazione è associata a usi delle ICT che rafforzano il capitale sociale e culturale di partenza (Aroldi, 2012). L’utilizzo delle ICT può quindi mantenere invariata la disponibilità di chances di vita offline oppure online se viene a mancare l’azione di mediazione positiva ed emancipatoria degli adulti (genitori, insegnanti, educatori).

### ***Soggetti della ricerca e metodologia***

La ricerca ha coinvolto quindi i bambini di 6 classi selezionate tra le 22 che partecipano ormai da anni al progetto “TROOL” dell’Istituto degli Innocenti.

Per cogliere meglio gli effetti di Trool nelle attività sono state individuate anche 6 classi di controllo (con bambini non coinvolti direttamente nei laboratori del progetto Trool).

La ricerca ha quindi interessato complessivamente 12 classi di sei province della Toscana: Firenze, Prato, Grosseto, Massa Carrara, Livorno e Pisa. Per ogni provincia sono state scelte due classi, una che aveva già partecipato al progetto TROOL e una di controllo.

Ai bambini e ai genitori, sia delle classi di Piccole storie che di quelle di controllo, è stato somministrato un questionario con risposte aperte e chiuse. I bambini hanno compilato in classe il questionario, i genitori lo hanno ricevuto a casa e poi è stato raccolto a scuola grazie alla collaborazione delle insegnanti.

I questionari considerati validi sono così distribuiti tra le provincie:

Provincia:	Classe:		Totale
	Controllo	Trool	
Massa	17	20	37
Prato	17	18	36
Firenze	22	24	46
Livorno	19	19	37
Grosseto	17	20	39
Pisa	20	15	35
<b>Totale</b>	<b>112</b>	<b>116</b>	<b>230</b>

### ***Obiettivi specifici***

In primo luogo, come già accennato, il gruppo di ricerca ha inteso capire quanto i laboratori di *media education* aiutano i ragazzi a:

- navigare in sicurezza;
- conoscere le nuove tecnologie e la rete
- utilizzare le nuove tecnologie in classe
- migliorare l’apprendimento delle materie scolastiche
- cambiare l’approccio allo studio
- modificare le relazioni tra pari
- modificare le relazioni con la famiglia e con altri adulti di riferimento.

Quindi rispetto alle famiglie, l’interesse era capire:

1. quali *devices* possiedono
2. come utilizzano tali *devices*
3. quale atteggiamento hanno in relazione all’uso del pc e di altri *devices*
4. se usano gli strumenti tecnologici insieme ai ragazzi o li lasciano soli
5. se hanno fornito loro nozioni sull’utilizzo delle tecnologie
6. se hanno dato loro regole sull’utilizzo
7. come questi *devices* modificano le relazioni intrafamiliari
8. le loro rappresentazioni sociali rispetto a prestazioni e competenze tecnologiche dei figli e loro attese rispetto all’uso di questi *devices*.



Successivamente alla somministrazione del questionario e dopo le prime analisi, il gruppo di ricerca ha condotto una sperimentazione sul campo, facendo partecipare attivamente i/le bambini/e alla costruzione e interpretazione dei dati; sono stati effettuati dei laboratori pratici esperienziali in ciascuna classe coinvolta nel progetto, sia pilota che di controllo.

## 2. I primi risultati in sintesi

I dati qui presentati sono una sintesi dei risultati della ricerca, l'analisi tiene insieme le risposte dei bambini e dei genitori, inoltre, dove necessario, segnala anche eventuali differenze tra gruppi Trool e gruppi di controllo.

### *Chi ha risposto?*

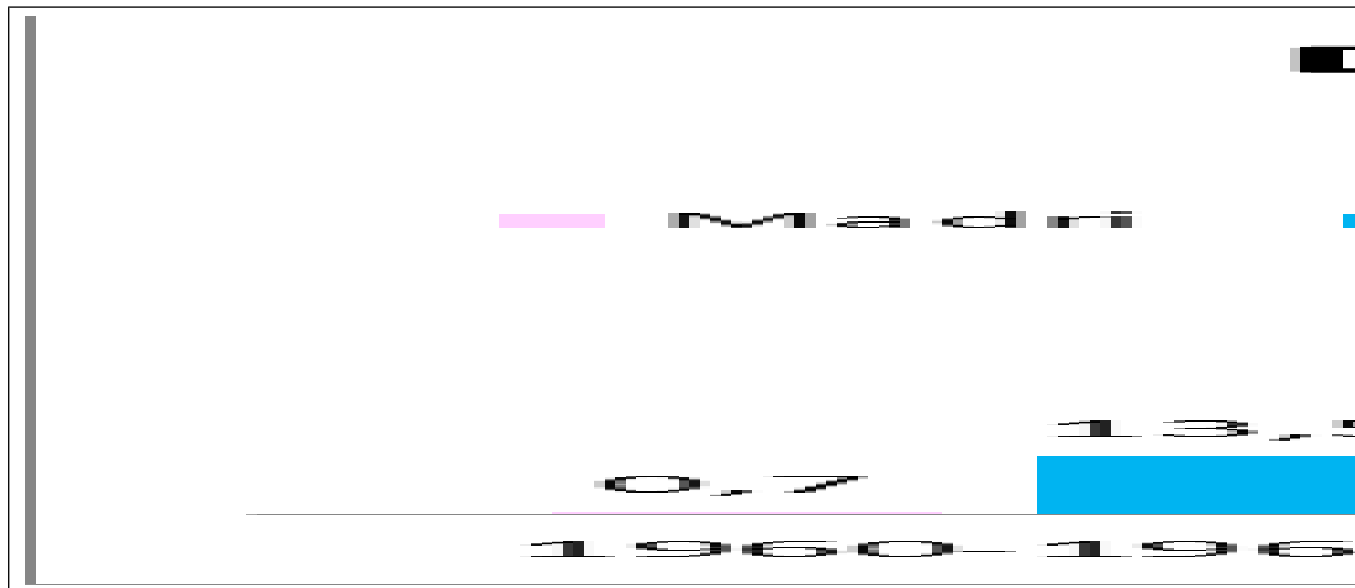
Dei 230 **bambini** rispondenti al questionario – di cui il 47% di sesso femminile e il 53% di sesso maschile – il 96% dichiara di essere nato in Italia, il 2% nell'Europa dell'est (Comunitaria e non) e il restante 2% è diviso tra India, Filippine, Albania e Francia.

Dalle risposte dei bambini si ricava che il 12% delle madri e il 13% dei padri sono di origine straniera.

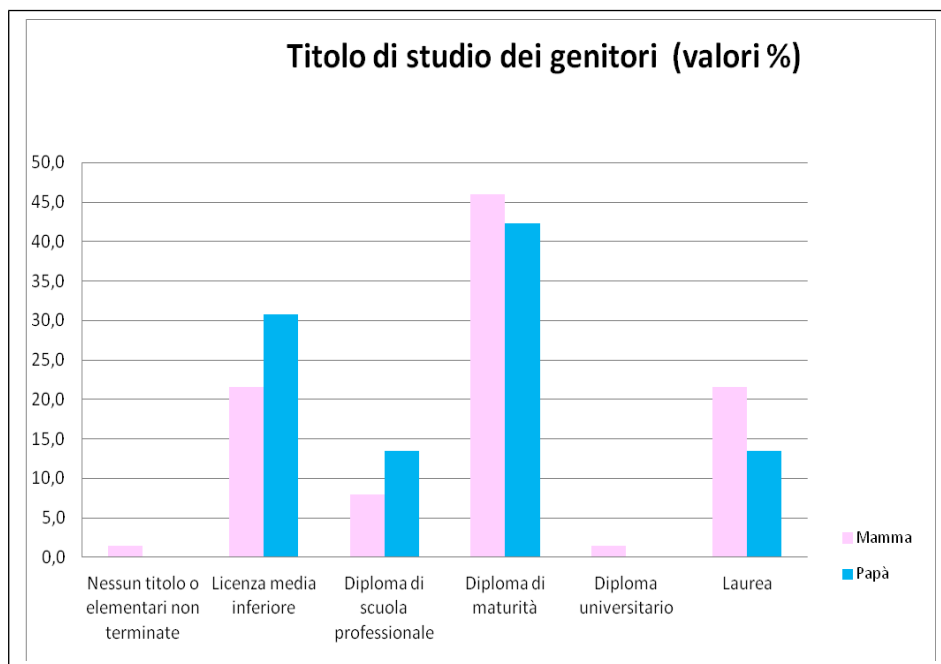
**La famiglie di appartenenza dei bambini hanno nella maggioranza dei casi un formato tradizionale: madre, padre e due figli.** Infatti, l'89% dei bambini afferma di vivere con entrambi i genitori, mentre il 10% solo con la madre. Il 27% è figlio unico, il 45% ha almeno un fratello, il 38% ha almeno una sorella e il 10% ha almeno due fratelli di genere diverso.

Per quanto riguarda i dati sulla famiglia allargata, l'11% vive con almeno un nonno, il 17% con almeno una nonna e il 9% con entrambi.

I **genitori** che hanno risposto al questionario sono solo 196, pari all'85% del target potenziale. Il 72% dei questionari è stato compilato dalle madri, di queste il 45% si colloca nella fascia di età dai 39 ai 43 anni, mentre per quanto riguarda i padri, il 50% sta nella fascia 44-48 anni.



Le madri hanno in media un titolo di studio superiore rispetto ai padri: il 13,5% dei padri e il 22% delle madri hanno conseguito una laurea, il 46% delle madri e il 42% dei padri ha un diploma di maturità, il 30% dei padri e il 22% delle madri ha la licenza media inferiore.



Il 92% dei padri è occupato a tempo pieno, mentre solo il 50% delle madri ha un'occupazione full time; il 31% delle donne ha un lavoro part-time a fronte di un solo 2,1% dalla parte maschile. L'occupazione in lavori saltuari o stagionali è strettamente femminile (6 %) e i disoccupati sono per lo più madri (7% contro 2%) stesso vale per il lavoro di casalinga/o (7% per le donne, 2% per gli uomini).

Condizione occupazionale	Madre	Padre
Pensionato	0,0	2,0
Occupato a tempo pieno	50,0	92,0
Occupato part-time	31,0	2,0
Occupato in lavori saltuari o stagionali	6,0	0,0
In cerca di occupazione, disoccupato	7,0	2,0
Casalinga/o	7,0	2,0
Totale	100	100

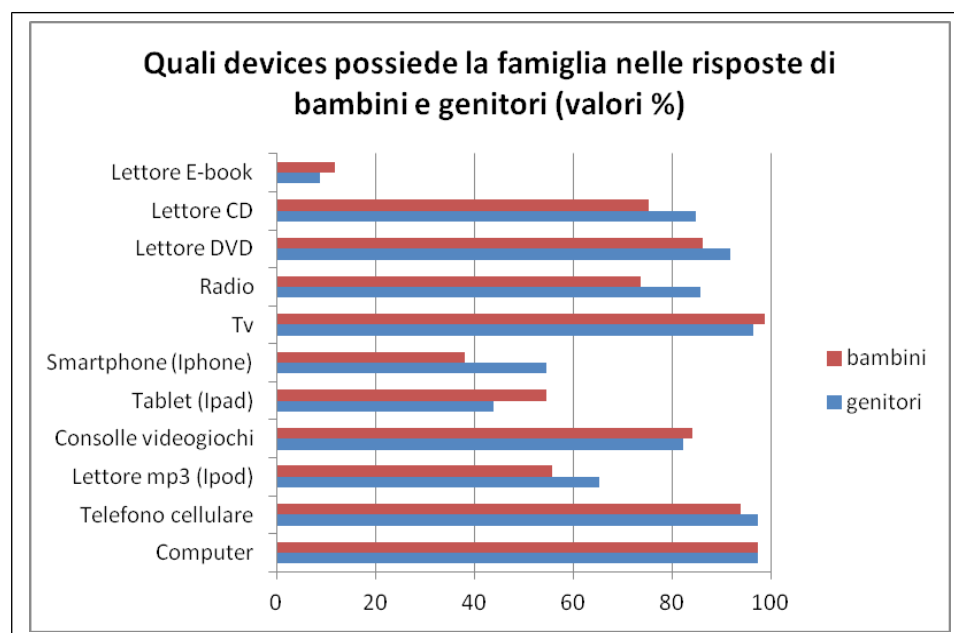
Complessivamente, l'87% delle mamme ha un'occupazione sia essa a tempo pieno, part-time o stagionale. Non è però questa la percezione dei bambini: infatti ben l'85% dichiara che la propria mamma non ha un'occupazione mentre il 98% afferma che il padre lavora. Probabilmente la percezione del bambino, circa l'occupazione lavorativa dei propri genitori, è influenzata dal tempo che trascorre con i genitori fuori dall'orario scolastico; momento in cui la figura materna è, spesso, maggiormente presente rispetto a quella paterna.

### ***Il bambino e la tecnologia***

La prima parte del questionario ha voluto indagare i rapporti dei bambini con il mondo della tecnologia, per capire quali *devices* tecnologici essi possedano, il tipo di

uso che ne fanno e approfondire alcuni temi, come l'uso del telefonino, la navigazione in internet, le attività extrascolastiche e le relazioni familiari mediate dagli strumenti tecnologici.

Gli strumenti che i bambini dichiarano di possedere maggiormente in famiglia, in linea con i consumi attuali nazionali, sono: il computer; il telefono cellulare, la TV, la console videogiochi e il lettore DVD. Il confronto tra classi partecipanti al laboratorio "Piccole storie" del progetto Trool (classi Trool) e le classi di controllo segnala una maggior esposizione dei primi, seppure lieve e differenziata per tipo di *device*, a strumenti tecnologici presenti in famiglia.



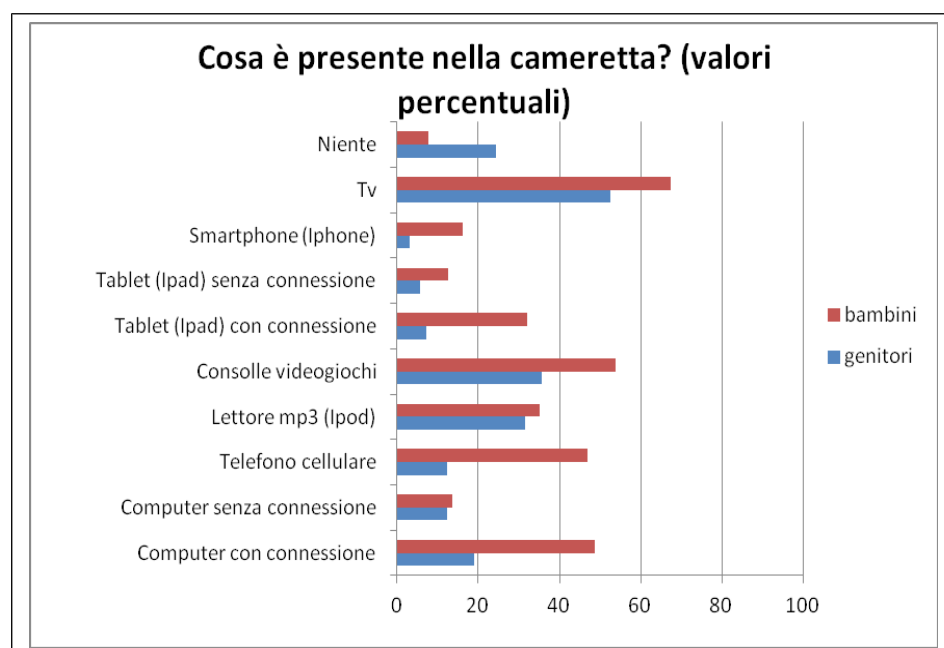
Il confronto tra le risposte dei bambini e dei genitori alla stessa domanda permette di constatare una perfetta sintonia in relazione al possesso di media di uso comune quali la Tv e il computer, per gli altri si delineano differenze riconducibili ad una ancora scarsa diffusione, e quindi conoscenza dello strumento, esempio l'e-book, oppure a problemi terminologici, per esempio i laboratori nelle classi hanno permesso di appurare che nel caso dello smartphone la minor diffusione che si evidenzia dalle risposte dei bambini è determinata dalla non conoscenza del termine poiché da ciò che i bambini affermano di realizzare con il cellulare si può presumere, che la maggior parte di quelli di cui essi possono usufruire sia di questo tipo.

La comparazione genitori-figli, resa possibile dalla presenza di un codice-ponte, consente poi di individuare tre gruppi:

1. gli **allineati**: sono i bambini e i genitori le cui risposte sono al 90% uniformi; questo è particolarmente evidente nel gruppo dei bambini appartenenti alle classi Trool;
2. i **desideranti**: quando i bambini hanno proposto il possesso di una gamma decisamente più ampia di *devices* rispetto al genitore;
3. i **disinformati**: quando il genitore, specialmente i padri, ha riportato il possesso di una gamma più ampia di strumenti.

### ***Quali devices tecnologici sono presenti nella camera del bambino?***

Il 67% dei bambini dichiara di poter tenere in camera la televisione; il 54% la console videogiochi; il 49% il personal computer e il 47% il telefono cellulare. Solo l'8% dichiara di non poter tenere i *devices* elencati in camera.



Le camerette dei bambini sembrano abbastanza popolate di tecnologia, ma i genitori non la pensano allo stesso modo.

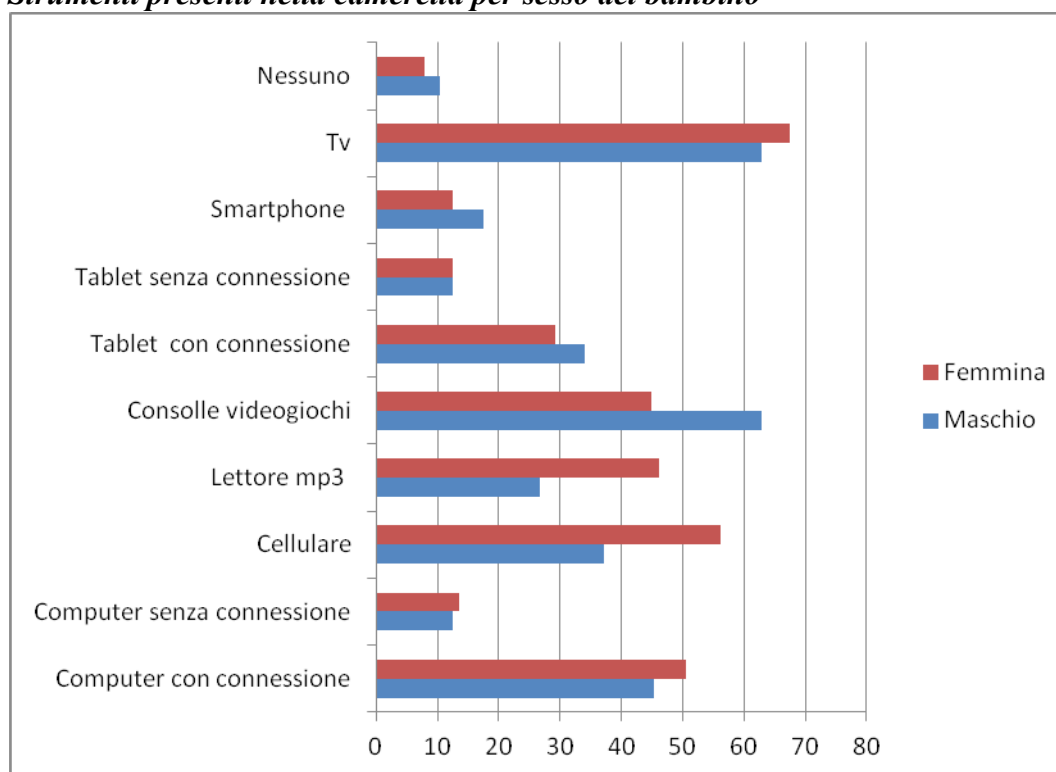
L'unico oggetto su cui c'è pieno accordo è, infatti, il lettore mp3 (sì per il 35% dei bambini e il 32% dei genitori); un buon livello di accordo c'è anche per la televisione: il 54% dei genitori afferma che c'è un apparecchio televisivo nella stanza del figlio; segue poi, ma con un notevole scarto, la console videogiochi: la *desiderano* disponibile il 54% dei bambini, ma la conferma viene solo dal 36% dei genitori. E nelle parole dei genitori ben il 24% dei bambini non può tenere strumenti tecnologici in camera.

Un'interpretazione di questa diversità tra le dichiarazioni dei genitori e quelle dei bambini è stata fornita direttamente da questi ultimi durante i laboratori di restituzione in classe, spiegando ai ricercatori che alcune risposte erano state in parte dettate dal desiderio rispetto alla reale possibilità concessa dai genitori.

*Cosa significa per te, tenere gli strumenti tecnologici in camera?* ha chiesto il ricercatore ai bambini di una classe. Le risposte hanno messo in evidenza anche un'interpretazione differente dei due rispettivi target delle ricerca: per la maggior parte dei bambini significa poterli usare anche in camera – riferiti ai *devices* mobili – e per i genitori, sempre nell'ottica del bambino, che siano fissi nella camera dei figli.

Una leggera differenza è rilevabile anche tra i maschi e le femmine. Infatti, le bambine, più dei bambini, dichiarano di avere in camera il cellulare e il lettore mp3, mentre i bambini più delle bambine dichiarano di avere in camera la console videogiochi. In tutti e tre i casi, la differenza è di quasi 20 punti percentuali.

### *Strumenti presenti nella cameretta per sesso del bambino*



### *Cosa usano i bambini? Quali strumenti sanno utilizzare e per quanto?*

Lo strumento con cui i bambini dichiarano di avere una maggiore familiarità è la console videogiochi, medium di tante avventure: il 62% dei bambini dichiara di usarla assai bene. Decisamente buona è anche la percezione di una buona conoscenza del computer e del telefono cellulare. Il lettore e-book, a detta di molti destinato a sostituire i vecchi libri di testo, rimane oggi un medium poco disponibile per i bambini.

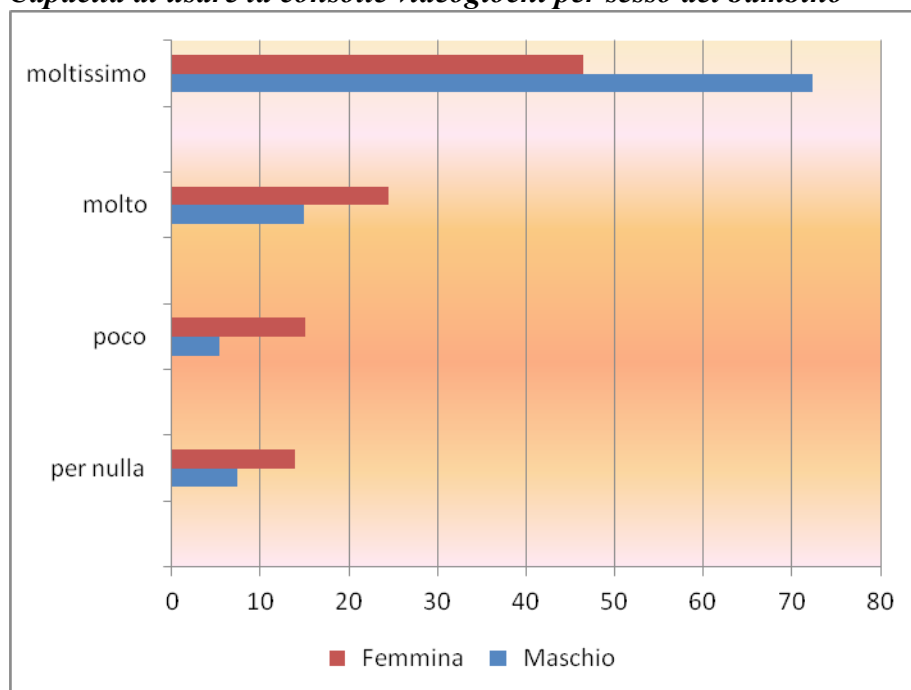
#### Quanto sai usare questi dispositivi tecnologici?

	Per nulla %	Poco %	Molto %	Moltissimo %	Totale %
Computer	3	24	40	33	100
Telefono cell	10	27	28	35	100
Lettore mp3	41	15	16	28	100
Console videogiochi	11	10	18	62	100
Tablet	36	11	20	33	100
Smartphone	53	12	17	19	100
Lettore Ebook	80	9	5	6	100

Non vi sono differenze tra maschi e femmine nella capacità dichiarata di usare gli strumenti tecnologici; a questa regola, l'unica eccezione è rappresentata dalla console

videogiochi, rispetto alla quale oltre il 70% dei bambini dichiara di saperla usare “moltissimo” contro il 46% circa di bambine che risponde nel medesimo modo.

**Capacità di usare la consolle videogiochi per sesso del bambino**



E quanto tempo trascorrono i bambini utilizzando i *devices* presenti a casa e messi a loro disposizione? Dopo l’uscita da scuola, nel tempo libero, la televisione si conferma lo strumento più presente nella vita dei bambini: stando alla loro percezione del tempo, il 24% dei rispondenti passa meno di un’ora al giorno davanti alla tv, il 36% da 1 a 2 ore, il 38% più di 3 ore e un esiguo 3% dichiara di non vederla mai.

Anche il computer è un oggetto quotidiano; utilizzato in modo meno intensivo di altri, costituisce comunque uno strumento con cui trascorrere del tempo per almeno l’87% dei rispondenti.

**Al giorno, quanto tempo dedichi a...**

	Mai %	< 1 ora %	1-2 ore %	3-4 ore %	>4 ore %	Totale %
Usare pc	13	49	29	4	6	100
Usare cell/smartphone	31	48	13	3	4	100
Giocare videogiochi	13	36	30	6	16	100
Usare Tablet	44	27	15	6	9	100
Guardare tv	3	24	36	20	18	100
Ascoltare musica	34	34	15	8	8	100

Troviamo poi la consolle videogiochi: il 36% dichiara di usarla meno di 1 ora al giorno; il 30% vi trascorrerebbe 1-2 ore, il 22% più di 2 ore, il 13% dichiara di non utilizzarla.

Ecco alcuni estratti dai dialoghi con e tra i bambini durante i laboratori nelle classi. Qui il tema sono le preferenze in fatto di videogiochi, che si rivelano non solo un passatempo individuale ma anche uno strumento che permette l'interazione con i propri pari.

---

**Annarita:** gioco moltissimo tutti i giorni a giochi tipo Mario Kart, Mario Bross e gioco anche con delle amiche

**Marco:** i miei videogiochi preferiti sono quelli di guerra e zombie. Gioco insieme a mio fratello e con gli amici

**Rebecca:** donkey kong, gioco sugli sci. Ci gioco tutti i giorni anche da sola e a volte con gli amici.

**Jazy:** gioco ai Pokemon con la Nintendo insieme agli amici

---

Il questionario dei genitori prevedeva anche una domanda su quali fossero i dispositivi meno adatti ai propri figli. Quasi il 60% dei genitori ritiene che lo smartphone non sia adeguato al figlio e il 51,6% che non lo sia il cellulare, mentre, al contrario, solo il 5,1% ritiene non adatto il lettore mp3.

*Quali sono i dispositivi meno adatti a suo figlio?*

	N	% sui casi
Tv	14	8,9
Computer	27	17,2
Cellulari	81	51,6
Smartphone	94	59,9
Tablet	32	20,4
Consolle videogiochi	33	21,0
Lettori mp3	8	5,1
Totale	289	

### ***E la conoscenza dei devices da parte dei genitori?***

I genitori, com'è comprensibile, si mostrano decisamente più cauti nel giudicare la loro abilità nell'uso dei vari strumenti tecnologici elencati.

Alla scarsa dimestichezza dei bambini verso strumenti come il lettore e-book, in effetti corrisponde una minore conoscenza dello stesso da parte dei genitori.

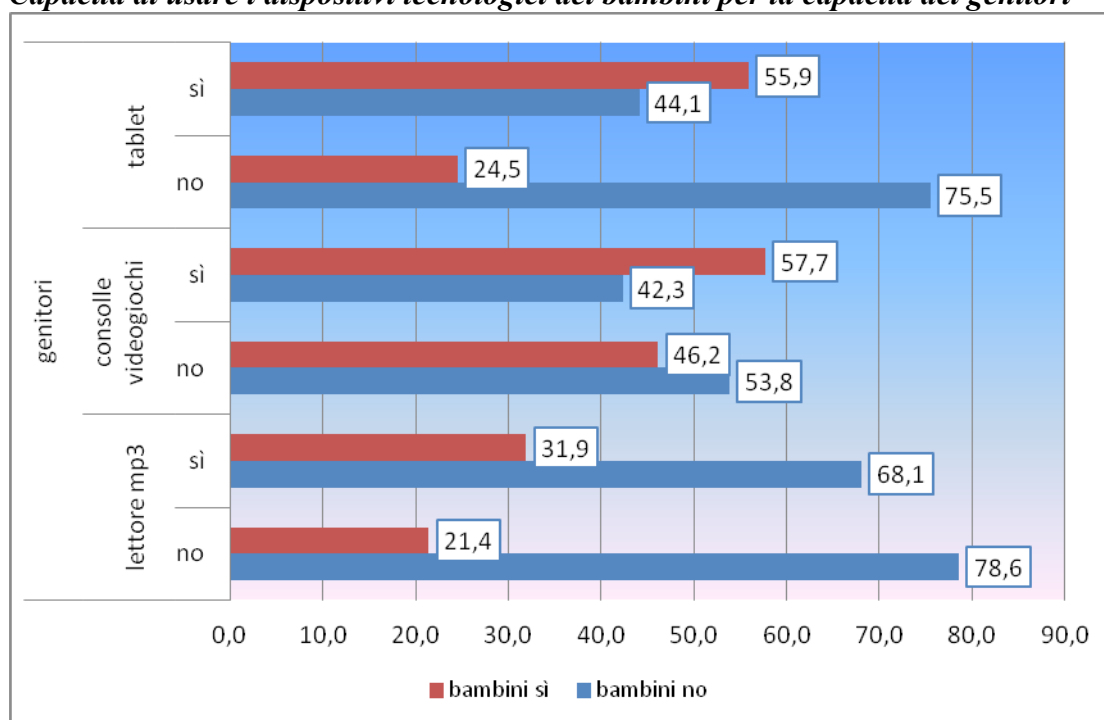
*Quanto ritiene di saper usare i seguenti dispositivi tecnologici?*

	NR	Per nulla	Poco	Molto	Moltissimo	Totale
Computer	2	2	33	50	15	100
Telefono cellulare	3	1	21	57	22	100
Lettore mp3 (Ipod)	16	20	27	38	16	100
Consolle videogiochi	8	18	38	34	10	100
Tablet (Ipad)	21	33	18	37	12	100
Smartphone (Iphone)	16	25	23	38	13	100
Lettore E-book	33	63	21	10	6	100



Per controllare la relazione esistente tra il livello di conoscenza di uno strumento da parte del genitore e il livello percepito/dichiarato dal bambino, abbiamo dicotomizzato (sia per i genitori sia per i bambini) le risposte relative alla capacità di usare dispositivi tecnologici, raggruppando le risposte “per nulla” e “poco” in “no” e “molto” e “moltissimo” in “sì”. Mentre per il computer e per il cellulare non vi è differenza nella capacità dichiarata dai bambini che i genitori sappiano o meno usare questi dispositivi, una differenza invece emerge per quanto riguarda il lettore mp3, la console e il tablet. In tutti e tre i casi, infatti, ma soprattutto per il tablet, a una maggiore capacità dichiarata dei genitori, corrisponde un maggior numero di bambini che si sente più sicuro nel loro utilizzo, che si concretizza nel 56% circa contro il 24,5% per il tablet; 57,7% contro il 46,2% per la console videogiochi e, infine, nel 32% circa contro il 21,4% per il lettore mp3.

### **Capacità di usare i dispositivi tecnologici dei bambini per la capacità dei genitori**



Inoltre, se per tutti gli apparecchi in genere il genitore si riconosce una competenza decisamente superiore a quella del figlio, il 64% dei genitori ritiene che i figli abbiano una conoscenza migliore della loro nell’uso della console videogiochi.

Non tutti i bambini però sarebbero d’accordo, perché alla domanda “Pensi di conoscere meglio dei tuoi genitori gli strumenti tecnologici di cui stiamo parlando?” circa il 30% risponde “Sì, molto meglio”, il 54% “Sì, un po’ meglio” e solo il 17% “No, per nulla”.

### ***E i bambini cosa realizzano con le tecnologie a disposizione?***

Dall’analisi dei questionari si rileva che i bambini utilizzano i diversi *devices* tecnologici per molteplici scopi, soprattutto per fare foto e fotoritocchi – il 47% dei

rispondenti – ma anche per fare disegni (il 37%) e realizzare video (23 %), e al 21% servono per produrre testi.

Contenuti realizzati con gli strumenti tecnologici (valori %)

Video	23
Foto	40
Fotoritocchi	7
Testi	21
Disegni	37
Niente	7

Dai laboratori di restituzione nelle classi, il gruppo di ricerca ha cercato di definire con più precisione l'utilizzo che i bambini fanno di questi strumenti a partire dai loro bisogni e interessi in questa fascia di età molto legati al gioco.

Abbiamo in effetti appurato che il **gioco** è il filo conduttore dell'utilizzo di tutti i *devices* tecnologici; oltre la console videogiochi, anche il computer è considerato dalla maggior parte dei bambini come strumento di divertimento: giochi online, offline con i CD Game, uso di programmi per realizzare disegni e ricerca di video (di animali, divertenti o di paura) attraverso Internet.

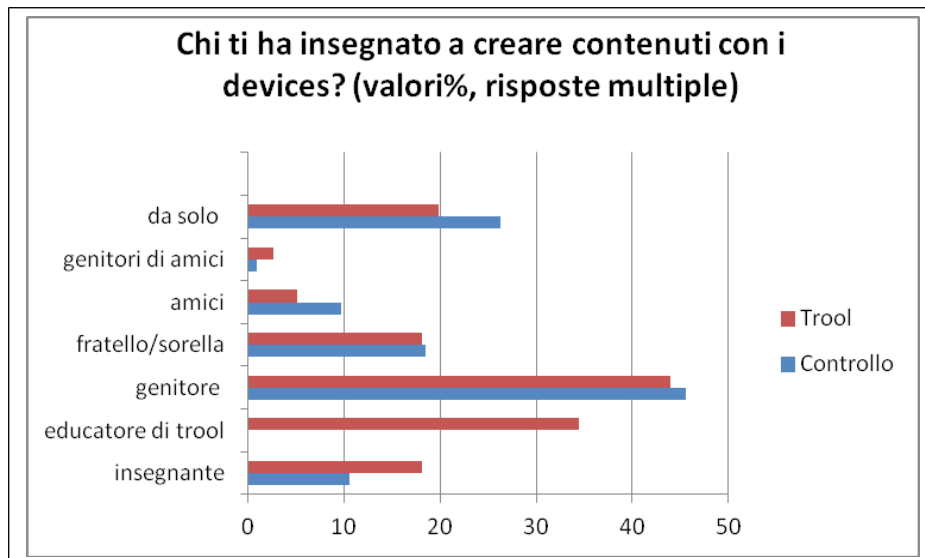
Di seguito si riporta un mini sondaggio creato da una bambina di una classe coinvolta, al quale tutti i compagni hanno partecipato, che riporta il tema di come lo strumento tecnologico sia spesso usato in particolar modo per giocare.

---

**Sofia:** il computer è una console videogiochi?

- 12 bambini dicono che è la stessa cosa
  - 7 pensano che siano due cose diverse
  - per un bambino il computer ha dentro la console videogiochi
  - per un altro il computer è la WII.
- 

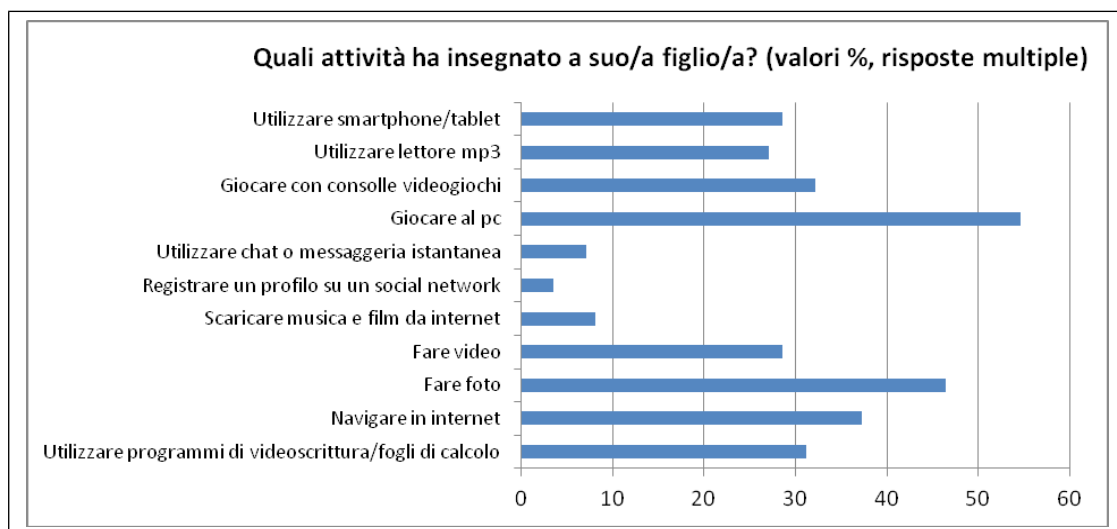
Anche il cellulare è vissuto più come gioco (giochi online, di carte già presenti sul telefonino o fare foto e video) che come reale strumento di comunicazione.



L'ambiente familiare è senza dubbio il maggior contesto di apprendimento: in media il 45% dei bambini dichiara di aver imparato dai propri genitori e a seguire da un fratello o da una sorella. L'insegnante è un punto di riferimento specialmente per i bambini delle classi Troom, quelli del gruppo di controllo con maggior frequenza dichiarano di *essersi arrangiati* da soli.

***E i genitori, cosa affermano di aver condiviso con i loro figli?***

Il 70% dei genitori dichiara di aver insegnato al figlio/a a creare dei contenuti e fare attività con alcuni degli apparecchi tecnologici presi in considerazione dalla ricerca. E alla richiesta di specificare cosa hanno insegnato a creare, dalle risposte si ricava che le attività principali sono orientate al gioco e al tempo libero.



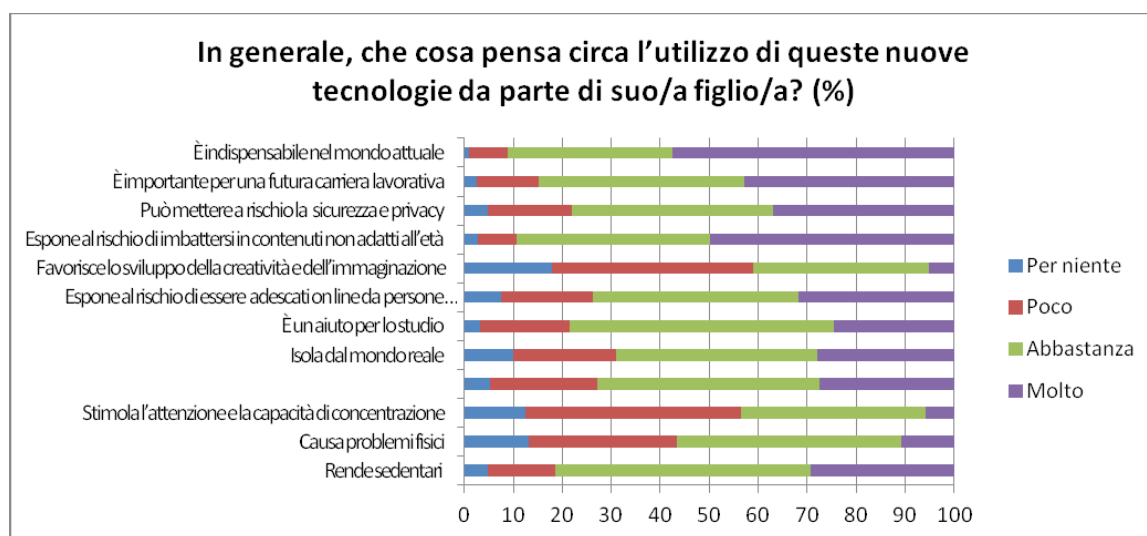
***Ma cosa ne pensano i genitori di queste tecnologie della comunicazione?***

Un adulto su due ritiene che queste nuove tecnologie (smartphone, computer, tablet, ecc.) non abbiano in alcun modo contribuito a migliorare la comunicazione tra

familiari, in particolare con i figli o il/la partner. Un po' più positivo è il giudizio come mezzo di contatto con amici e familiari non conviventi.

Atteggiamenti ambivalenti emergono anche quando i genitori sono invitati a esprimere il loro giudizio sull'utilità/perniciosità delle tecnologie per il figlio/a. Essi sembrano coglierne gli aspetti potenziali, ma anche i rischi insiti in un cattivo uso degli stessi.

Se la maggioranza riconosce che sono indispensabili nel mondo attuale e uno su due riconosce che sono ausili per lo studio, altrettanti pensano che siano tecnologie che rendono sedentari e causano problemi fisici, e che espongono al rischio di molestie, non a caso oltre il 40% dei genitori pensa che il cellulare e lo smartphone siano i dispositivi tecnologici meno adatti al figlio/a.



### ***La tecnologia e la comunicazione – il telefono cellulare***

Dai risultati del questionario si rileva che il 46% dei bambini dichiara che a casa c'è un telefono cellulare che possono utilizzare; il 37% invece afferma di possedere un telefono personale e il 17% dichiara di non averne.

---

Hai un tuo cellulare personale?				
	Si %	No, ma a casa c'è un cell che posso usare	No	TOT validi
Cellulare	37	46	17	<b>100</b>

---

Anche in questo caso le voci di genitori e figli si differenziano un po': il 69% dei genitori dichiara che il proprio/a figlio/a non possiede un telefono cellulare; il 20% afferma che il figlio/a non ne possiede uno personale, ma è permesso utilizzare uno disponibile in famiglia; l'11% afferma che il figlio/a ne possiede uno proprio e l'1% dichiara che non sa se il figlio ha un cellulare personale.

#### *...Suo/a figlio/a e il telefono cellulare... (valori %)*

---

Ha un cellulare personale che usa solo lui/lei	11
Può utilizzare un cellulare che c'è in casa	20
Non ha un cellulare.	69
Non so se ha il cellulare.	1
<b>Totale validi</b>	<b>100</b>

---

Le differenze tra le risposte dei bambini e quelle dei genitori sono state oggetto di riflessione con i gruppi classe durante i laboratori, ci pare quindi interessante riportare le principali considerazioni dei bambini e dei ricercatori.

---

**Emma:** magari i bambini dicono che hanno un telefono solo perché vorrebbero averlo

**Biancalice:** i bambini volevano vantarsi di avere un cellulare oppure i genitori non sanno che i bambini ce l'hanno

**Sara:** perché i bambini ci fanno i giochini

**Augusto:** i genitori prestano soltanto il cellulare invece i bambini frainendono

**Emma:** i bambini sono un po' bugiardi

**Leon:** dicono di averlo perché sono gelosi di chi ha il cellulare

**Jessica:** i genitori fanno male a comprare il cellulare ai bambini

**Leonardo:** i bambini se dicono che hanno il cellulare lo fanno perché vogliono assomigliare agli adulti e fare impressione sugli altri bambini

---

Il cellulare oltre che per comunicare con i familiari nella normale quotidianità (1 su 3 lo utilizza tutti i giorni per questo scopo) è utilizzato soprattutto per svago: più o meno un bambino su due ogni giorno utilizza il telefonino per giocare e 1 su 3 per ascoltarvi musica. Poco diffuso è l'uso del cellulare per inviare sms a genitori e amici.

*Con quale frequenza utilizzi il cellulare per le seguenti attività? (valori %)*

	Tutti i giorni	Una o più volte a settimana	Raramente	Mai	Totale
Parlare con i genitori	35	24	18	24	100
Parlare con gli amici	24	23	19	34	100
Inviare sms a genitori	8	12	11	69	100
Inviare sms ad amici	11	10	10	69	100
Ascoltare musica	35	32	20	14	100
Giocare	56	23	13	8	100
Guardare video	24	32	23	21	100
Fare foto	26	29	30	16	100
Fare video	21	23	28	28	100

---

**Emma:** ho un telefono a casa che posso usare, ci chiamo gli amici e ci gioco spesso

**Matilde:** ho un telefono a casa lo uso per chiamare il babbo e gli amici. il telefono della mamma lo uso tutti i giorni

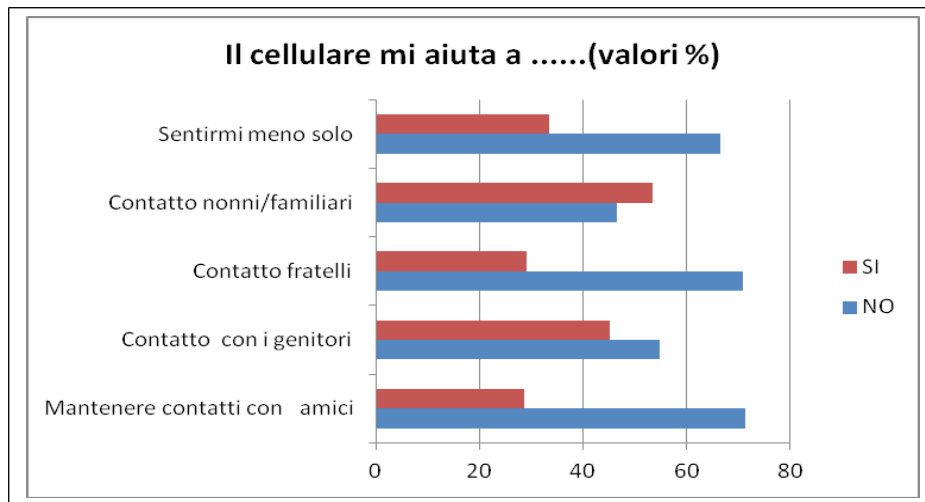
**Joshua:** con il telefono ci faccio scherzi telefonici e ci gioco

**Flavia:** non ho un telefono ma lo vorrei per telefonare agli amici e tanto per giocare

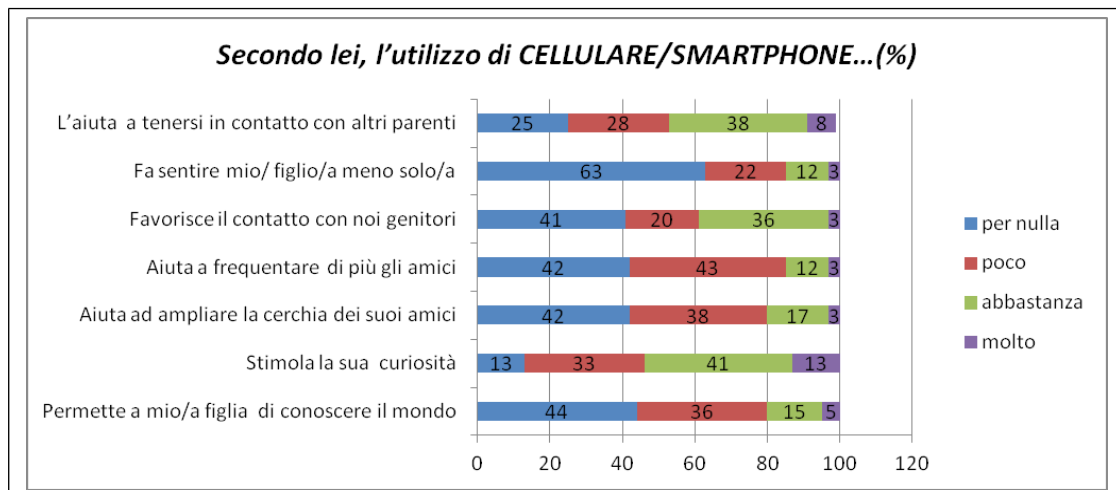
---

Sebbene per i bambini di questa fascia di età il telefono costituisca in particolare uno strumento per attività ludico creative, essi lo percepiscono anche come medium di relazione, in particolare per tenersi in contatto con i familiari più stretti: il 53% per tenersi in contatto con i nonni o familiari stretti e il 45% con i genitori.

A questa età è un oggetto poco investito di funzioni socializzanti verso gli amici, ben 2 su 3 pensano che non aiuti a mantenere i contatti con il gruppo dei pari, tuttavia almeno un bambino su tre ritiene che il telefono cellulare sia anche un mezzo per sentirsi meno soli.



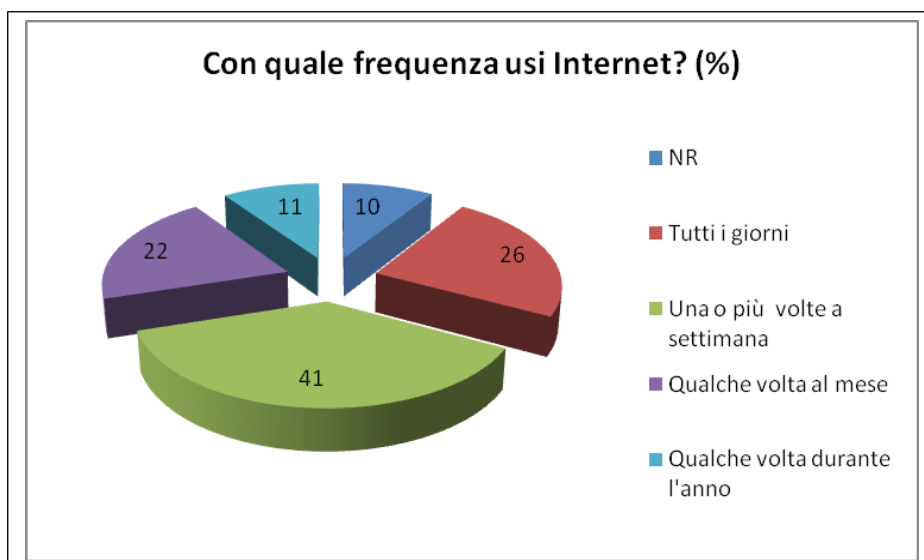
Anche ai genitori è stato chiesto in cosa il cellulare si rivela più utile per il figlio/a. I principali risultati della domanda a risposta multipla sono che il cellulare stimola la curiosità e aiuta il figlio/a a restare in contatto con i parenti e con i genitori.



### ***Il computer e la navigazione in internet***

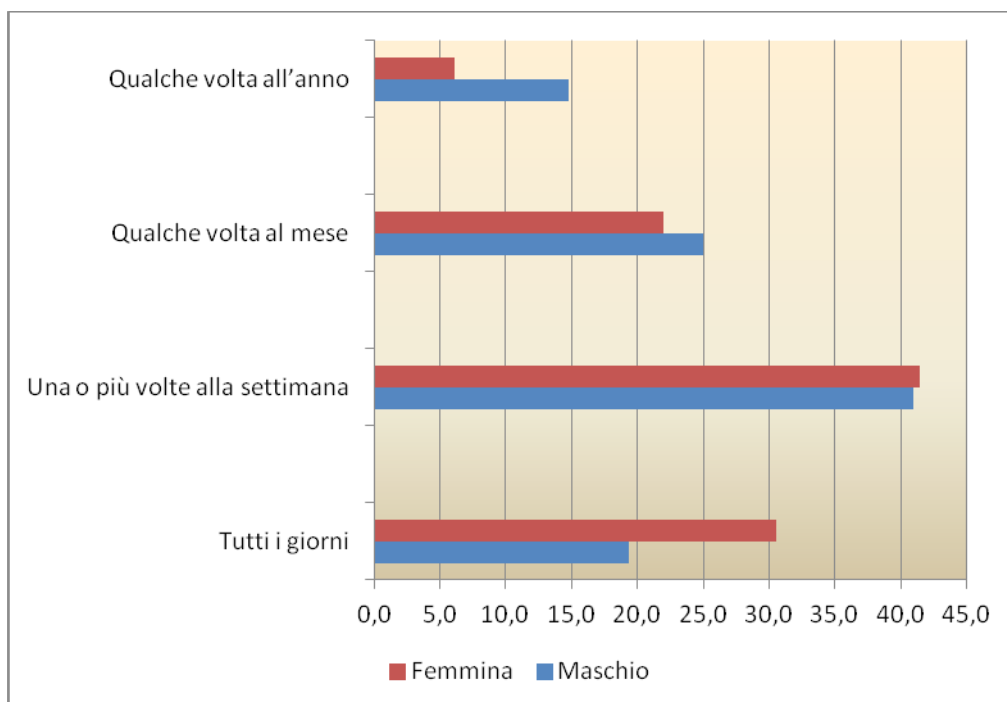
Come esposto in precedenza, il computer è uno strumento conosciuto e usato quotidianamente da almeno 1 bambino su 4, e comunque il 38% dichiara di utilizzarlo una o più volte la settimana.

In linea con le frequenze dell'utilizzo del computer, 1 su 4 naviga in internet tutti i giorni, il 41% dei bambini naviga in internet una o più volte la settimana e il 22% qualche volta il mese.



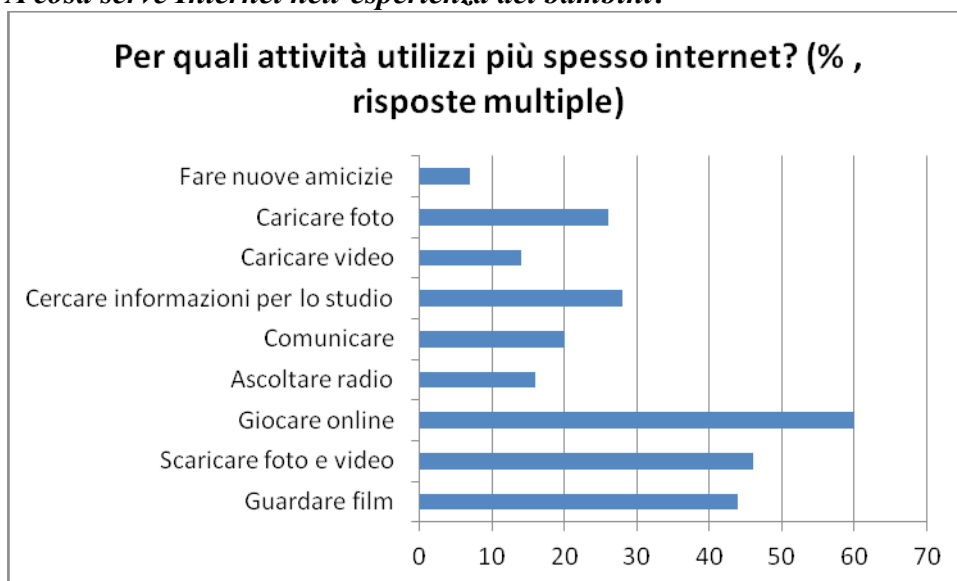
Da sottolineare che la frequenza nell'uso di internet è lievemente maggiore per le bambine che dichiarano di usare internet tutti i giorni in oltre il 30% dei casi contro il 18% circa dei bambini.

#### *Frequenza nell'uso di internet per sesso del bambino*





### *A cosa serve Internet nell'esperienza dei bambini?*



La dimensione ludico creativa che abbiamo visto predominare l'uso del pc e di tutti gli altri *devices* si conferma quando l'attenzione si concentra sulla Rete e il suo impiego da parte dei bambini: giocare online, scaricare foto e video, guardare film sono le tre attività principali. Per almeno un bambino su quattro è anche una miniera in cui scavare per trovare informazioni utili allo studio, ma indubbiamente lo strumento rimane prevalentemente ancorato ad attività del tempo libero.

Quando naviga, il 59% dei bambini dichiara di rimanere connesso meno di un'ora; il 29% 1-2 ore e il 13% più di 3 ore.

#### Di solito quanto tempo trascorri in internet?

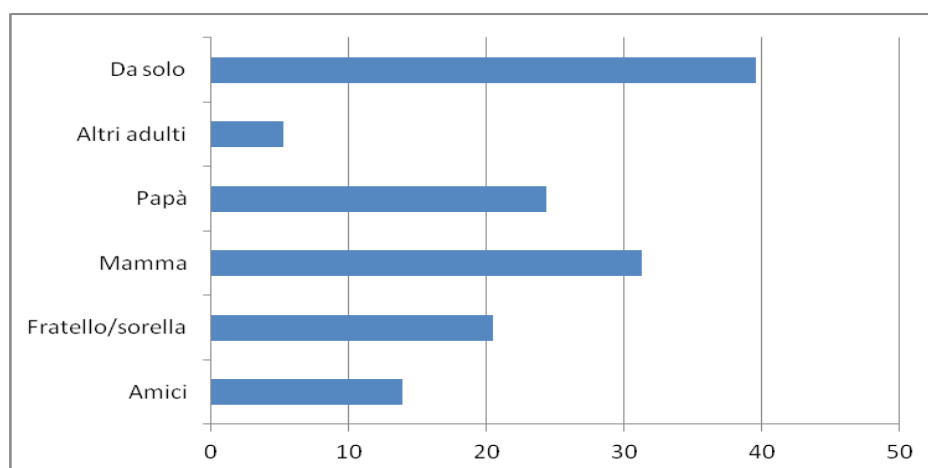
	N	%
Meno di un' ora	122	59
1-2 ore	60	29
3 ore e oltre	26	13
NR	22	10
Totale validi	208	100

La casa è il luogo dove il 77% dei bambini ha la possibilità di connettersi ad una rete internet; il 7% ha dichiarato che lo utilizza soprattutto a scuola e il 6% a casa dei nonni o di altri familiari.

*Da dove usi più spesso internet?*

	N	%
Casa	165	77,1
Scuola	16	7,5
Casa dei nonni e altri familiari	12	5,6
Casa di amici	3	1,4
In luoghi sempre diversi	3	1,4
Non uso mai internet	15	7,0
NR	16	7,0
<b>Totale casi validi</b>	<b>214</b>	

Dall'analisi si rileva inoltre che circa il 40% dei bambini che navigano in internet lo fanno senza la presenza di un adulto, quando ciò accade si tratta spesso della mamma, o del papà, il gruppo di amici.



Complessivamente circa un 1 bambino su 2 ripone fiducia nelle informazioni che può trovare in internet durante la navigazione; il 29% dei rispondenti le ritiene però poco affidabili e il restante 13% dei bambini non crede alla veridicità delle informazioni raccolte su internet.

Il 21% dei bambini è iscritto a un Social Network. In classe alcuni bambini hanno detto di usare SKYPE e TWITTER e alcuni possiedono un profilo Facebook pur sapendo di non avere l'età legale, ma lo hanno aperto in accordo con i genitori.

*Sei iscritto a un social network?*

	N	%
Sì	43	21,1
No	131	64,2
Non so cos'è	30	14,7

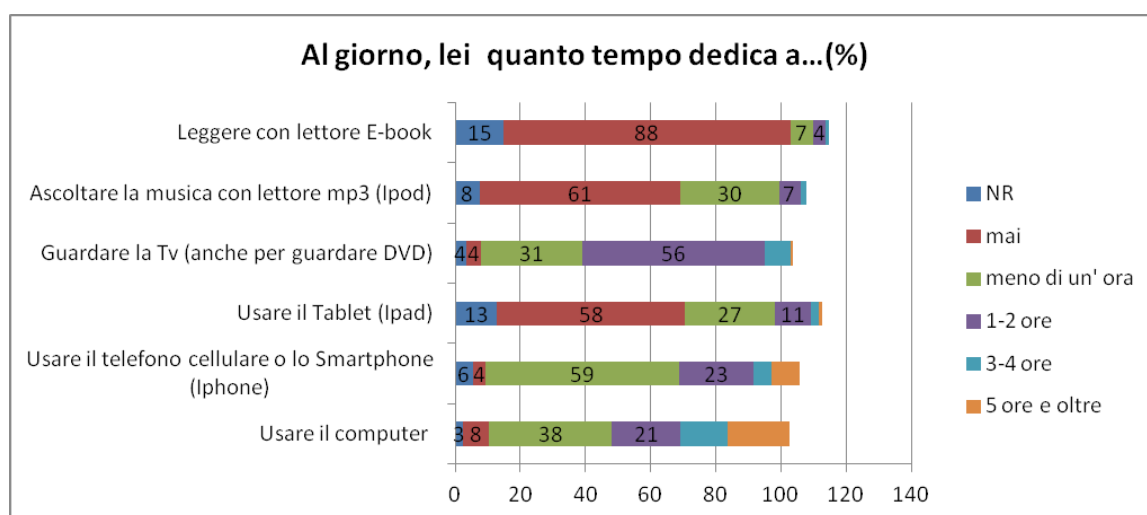
Totale	204	100,0
--------	-----	-------

*Se sì, ne hai parlato con i tuoi genitori?*

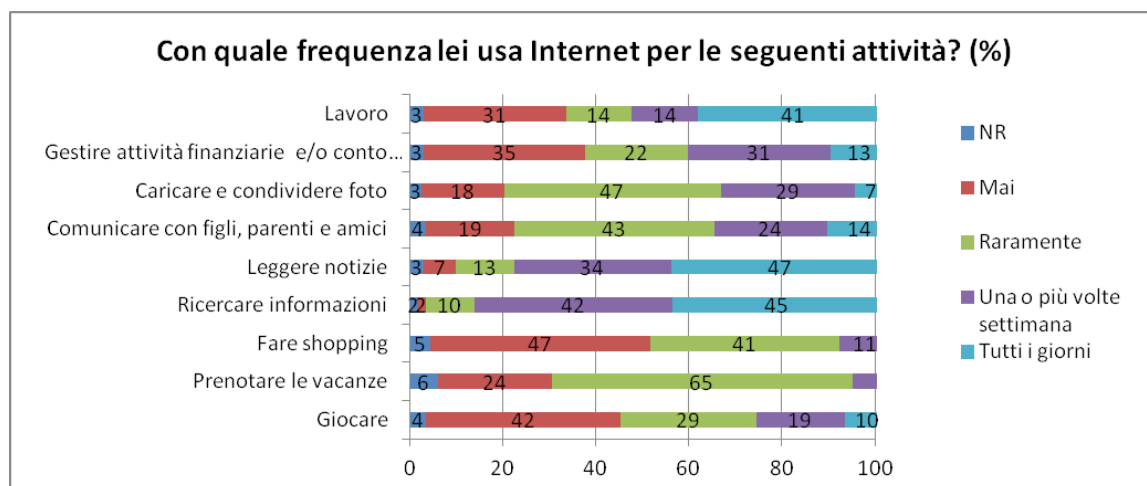
	N	%
Sì	32	80,0
No	8	20,0
Totale validi	40	100,0

***E i genitori, quanto usano le ICT e per quali scopi utilizzano Internet?***

I genitori si dichiarano in genere utilizzatori più moderati delle tecnologie eccetto quando servono per l'attività lavorativa, come qualcuno ha voluto specificare per motivare il massiccio uso di alcuni *devices* tecnologici. Certamente poco conosciuto e posseduto, quindi pochissimo utilizzato è l'e-book, l'oggetto più misterioso di questa indagine.



Accanto all'uso delle tecnologie di comunicazione si colloca anche la Rete. I genitori ne fanno un uso quotidiano per lavoro, leggere le notizie e ricercare informazioni, mentre meno frequente è l'utilizzo di internet per giocare online.



### ***Analisi comparativa Gruppo “Trool” - Gruppo di controllo***

L’analisi comparativa dei questionari delle classi che hanno partecipato negli anni al progetto di media education “TROOL” dell’Istituto degli Innocenti con quelli delle classi di controllo delinea una diversa percezione delle ICT da parte dei bambini e di conseguenza si rilevano differenze anche negli atteggiamenti dei bambini rispetto all’utilizzo delle nuove tecnologie.

#### *Quanto sai usare il computer?*

	Classe		Totale
	C	T	
per nulla	5	1	<b>3</b>
poco	28	20	<b>24</b>
molto	35	45	<b>40</b>
moltissimo	32	34	<b>33</b>
<b>Totale</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

L’89 dei bambini che hanno partecipato al progetto TROOL ha maggior consapevolezza e autostima sulla propria capacità nell’utilizzare il computer, contro il 67% per il gruppo di controllo.

Il 21% della classe Trool pensa di non saper usare il computer – o molto poco – rispetto al 33% della classe che non ha mai partecipato alla media education.

I bambini educati all’utilizzo critico dei nuovi media riconoscono la scuola oltre alla famiglia, come luogo importante per l’apprendimento delle nuove tecnologie: il 12% dei bambini TROOL indica la scuola come luogo dove utilizza più spesso il computer, contro il 3% delle classi di controllo.

*Da dove usi più spesso internet?*

	C	T	Totale
Casa	80,6	73,6	77,1
Scuola	2,8	12,3	7,5
Casa dei nonni e altri familiari	7,4	3,8	5,6
Casa di amici	0,0	2,8	1,4
In luoghi sempre diversi	0,9	1,9	1,4
Non uso mai internet	8,3	5,7	7,0
<b>Totale (N)</b>	<b>108</b>	<b>106</b>	<b>214</b>

I bambini della classe TROOL sono maggiormente informati – o semplicemente più consapevoli – dei rischi in cui possono incorrere navigando in rete e il veicolo principale delle informazioni non è la famiglia, bensì la scuola (il 28%); al contrario, se i bambini delle classi di controllo sono stati informati lo devono alla famiglia (il 24% delle risposte).

*Hai mai ricevuto informazioni sui rischi di internet?*

	C	T	Totale
No, mai	71,3	47,7	59,1
Sì, a scuola	1,0	28,0	14,9
Sì, dai miei genitori	23,8	20,6	22,1
Sì, da altri	4,0	3,7	3,8
<b>Totale (N)</b>	<b>101</b>	<b>107</b>	<b>208</b>

Un bambino su due – 50% – delle classi TROOL preferisce scrivere testi in un supporto elettronico come il computer e il tablet, mentre il supporto cartaceo è particolarmente preferito nelle classi di controllo. Sono quindi bambini che hanno ampliato la gamma di supporti per lo studio cui sentono di poter fare riferimento nella quotidianità.

Preferisci scrivere i testi:

	Classe		Totale
	C	T	
Sul computer	21	40	<b>30</b>
Sul tablet	9	11	<b>10</b>
Sul quaderno	70	50	<b>60</b>
<b>Totale</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Dopo aver chiesto ai bambini cosa amassero leggere, è stato anche chiesto su quale supporto preferissero leggere. Anche in questo caso, c'è una maggiore propensione per i bambini delle classi TROOL a usare supporti elettronici, sebbene non in maniera così distinta come per la scrittura.

... e dove li leggi più spesso?

	Carta (libri, riviste, fumetti)		Lettore		Totale (N)
	Computer	Tablet	e-book		
C	74,7	13,8	11,5	,0	87
T	65,8	16,5	15,2	2,5	79
Totale (N)	117	25	22	2	166
%	70,5	15,1	13,3	1,2	100,0

Per concludere, inoltre, tra i bambini che hanno partecipato alla media education dell'Istituto degli Innocenti si riscontra, seppure in misura lieve (il 41% contro il 35% dei bambini delle classi di controllo) una maggiore fiducia e riconoscimento circa le potenzialità dei nuovi *devices* tecnologici per il proprio futuro.

. Pensi che, nel futuro, sarà importante la conoscenza degli strumenti tecnologici di cui abbiamo parlato sinora?

	Classe		Totale
	C	T	
Sì, abbastanza	40	40	<b>40</b>
Sì, moltissimo	35	41	<b>38</b>
No, per niente	4	6	<b>5</b>
Non so	21	12	<b>17</b>
<b>Totale</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

### **Internet e i rischi**

Il questionario per i bambini e quello per i genitori contengono anche domande su eventuali esperienze che hanno creato disagio al bambino o lo hanno posto in una situazione di rischio.

Il 17% – 36 casi – dei bambini ha dichiarato di aver avuto esperienze negative con qualcuno conosciuto in internet: per la maggior parte dei casi, complessivamente 19, si trattava di un altro bambino, 12 rispondenti sono stati infastiditi da un ragazzo più grande e 4 bambini da un adulto.

Dall'analisi del questionario si rilevano anche casi di cyber-bullismo; il 6% dei bambini dichiara di essere stato infastidito online da bambini che già conosceva di persona attraverso...

---

Con scherzi telefonici

Scriveva delle barzellette brutte sui miei genitori e li offendeva

Mi scriveva delle cose brutte

Mi offendeva per una cosa

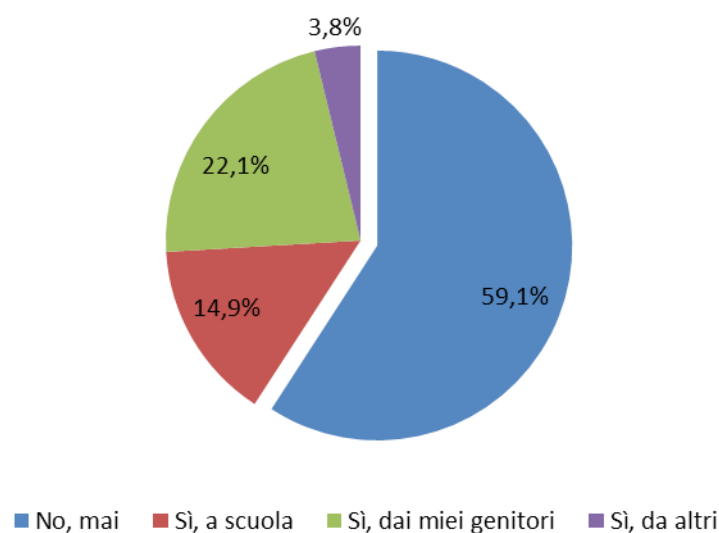
Mi ha infastidito perché pubblicava delle mie foto senza il mio permesso

Prendendomi in giro

---

Circa la percezione di conoscere i rischi di internet, il 59% dei bambini dichiara di non aver mai ricevuto informazioni a riguardo; il 22% di averli appresi dai genitori e il 15% all'interno dell'ambiente scolastico.

*Hai mai ricevuto informazioni sui rischi di internet?*



Secondo i genitori, i maggiori rischi navigando in internet vengono corsi dai figli nel momento in cui scrivono o pubblicano foto e video su comunità virtuali (54,4%) o

quando entrano in Chat (52,5%). Molto meno pericolose vengono considerate le attività relative alle e-mail, visto che solo il 3,8% dei genitori sceglie questa risposta.

*Quali sono i maggiori rischi internet per suo figlio*

	N	% di casi
Navigare in rete per cercare informazioni e/o notizie	36	22,8
Chat o Instant Messaging (whatsapp ecc)	83	52,5
Visitare i social network	33	20,9
Inviare e ricevere e-mail	6	3,8
Scrivere e pubblicare foto e video su comunità virtuali (facebook,twitter ecc)	86	54,4
Non so	14	8,9
Non ci sono rischi	5	3,2

Sia nel questionario compilato dai bambini, sia in quello compilato dai genitori, è stata prevista, poi, una domanda sulle misure precauzionali per limitare i rischi o comunque poter agire tempestivamente. Più del 40% dei bambini dichiara che i genitori spesso li aiutano o chiedono di essere avvertiti nel momento in cui il bambino si connette. Il 48% afferma che spesso i genitori dicono di smettere di navigare e il 34% afferma che lo dicono qualche volta.

*Quando usi internet, i tuoi genitori...*

	Mai %	Qualche volta	Spesso %	TOT %
Lo usano con te	36	42	22	<b>100</b>
Restano vicino	38	41	21	<b>100</b>
Ti aiutano	17	39	45	<b>100</b>
Chiedono che tu li avverta	35	22	43	<b>100</b>
Ti chiedono cosa hai fatto	46	35	20	<b>100</b>
Lo controllano dopo	61	21	18	<b>100</b>
Lasciano che tu faccia	38	38	24	<b>100</b>
Ti dicono di smettere	18	34	48	<b>100</b>
Decidono con te le regole	44	27	29	<b>100</b>



Il 60,6% dei genitori afferma di evitare i rischi svolgendo con i figli qualunque attività on line e, a seguire, il 32% circa afferma di non permettere ai figli di tenere in camera dispositivi tecnologici, a voler quindi confermare l'idea di un controllo costante della navigazione. Il 17,8% dei genitori dichiara anche di controllare a posteriori l'attività on line, in linea con quanto affermato dai bambini che nel 18% dei casi sostiene che spesso i genitori controllano il computer dopo la navigazione.

*Provvedimenti per evitare i rischi di internet*

	N	% di casi
Regolamentiamo i tempi di utilizzo	34	18,9
Svolgiamo qualsiasi attività on line insieme	109	60,6
Non permettiamo che i dispositivi tecnologici stiano nella sua camera	57	31,7
Abbiamo installato sul/sui dispositivo/i dei parental control	36	20,0
Controllare a posteriori la loro attività on line	32	17,8
Nessuno	9	5,0

Più in generale, è stato chiesto ai bambini se avessero delle regole da rispettare e su cosa in particolare. Circa la metà riferisce di avere regole sul tempo di utilizzo di alcuni strumenti come i videogames (54,3%), la tv (52,9%) o la navigazione in internet (45,2%), o sui contenuti da visionare come i siti che può visitare (50,2%) o i programmi televisivi che può guardare (45,7%).

*Regole da rispettare*

	N	% di casi
Sul tipo di libri che puoi leggere	42	19,0
Sul tipo di giochi che puoi fare	90	40,7
Sul tipo di programma Tv, cartone animato che puoi vedere	101	45,7
Sui siti internet che puoi o non puoi visitare	111	50,2
Quanto tempo puoi rimanere connesso ad internet	100	45,2
Quanto tempo puoi giocare con i videogames	120	54,3
Quanto tempo puoi stare davanti la TV	117	52,9
Non ho nessuna di queste regole	35	15,8

*A cosa serve la tecnologia?*

A cosa servono il computer e internet secondo i bambini? Quasi il 65% lo considera uno strumento importante per studiare meglio, e il 45% circa per avere migliori risultati a scuola. Tuttavia, i bambini sottolineano molto anche la funzione sociale e di

rete che il computer connesso a internet può avere, che sia per frequentare di più gli amici (40,6%), per contattare genitori e nonni (circa il 30%) o più in generale per sentirsi meno soli (44,7%).

*Secondo te il computer e internet ti aiutano a...*

	N	% di casi
Studiare meglio	110	64,7
Essere più concentrato quando faccio i compiti	59	34,7
Avere migliori risultati a scuola	77	45,3
Frequentare di più i miei amici	69	40,6
Essere più in contatto con i miei genitori	59	34,7
Essere più in contatto con i miei nonni	53	31,2
Sentirmi meno solo	76	44,7

Per quanto riguarda nello specifico la scuola, la maggior parte, il 35%, lo usa per le ricerche e via via per contenuti più specifici, ma bisogna anche sottolineare come il 32% non usa affatto il pc (connesso o meno) per attività legate alla scuola.

*Come aiuto per la scuola...*

	N	% di casi
Per trovare materiali per le ricerche	70	35,0
Per navigare su siti dedicati alle diverse materie scolastiche	45	22,5
Per produrre dei contenuti per la scuola come video, foto o testi	24	12,0
Non uso internet per attività legate alla scuola	64	32,0
Totale	203	

Infine, nell'epoca del multitasking, anche ai bambini è stato chiesto se svolgono contemporaneamente più attività e quali mentre studiano. Il 75% dichiara di non svolgere altre attività durante lo studio, mentre quasi il 20% guarda la tv o ascolta la musica.

*Mentre studi svolgi anche altre attività?*

	N	% di casi
No, non faccio nient'altro mentre faccio i compiti o studio	164	74,9
Ascolto musica	38	17,4
Sono collegato a internet	15	6,8
Guardo la TV	43	19,6
Scarico musica o video a internet	8	3,7
Utilizzo il cellulare, smartphone (Iphone)	8	3,7

## *Conclusioni*

Confermando le tendenze italiane, i risultati di questa indagine esplorativa mostrano che gli strumenti che i bambini affermano di possedere in famiglia sono, nell'ordine, la TV, il computer, il telefono cellulare, il lettore DVD, la consolle videogiochi e che questo è vero in misura lievemente superiore per quelli delle classi TROOL.

Tra tutti gli strumenti, quello con cui sembrano avere maggiore familiarità è la consolle videogiochi, unico strumento rispetto al quale si registra una differenza tra femmine e maschi, a favore della maggiore percezione nella capacità di utilizzo dei maschi. Al contrario, il lettore e-book, di cui tanto si parla come futuro sostituto dei libri di testo, al momento risulta per lo più un oggetto misterioso.

Nonostante negli ultimi anni siano molti gli strumenti che popolano le case, è sempre la televisione lo strumento più presente, tant'è vero che il 74% dei bambini dichiara di guardarla per almeno 1-2 ore al giorno, mentre il pc, seppure ugualmente presente, è usato in modo meno preponderante.

I diversi *devices* tecnologici sono adoperati prevalentemente per attività ludiche, compreso il computer e il cellulare. In particolare per il cellulare comunque, nonostante i bambini di questa fascia di età lo usino soprattutto per giocare, essi lo percepiscono anche come medium di relazione, in particolare per tenersi in contatto con i familiari più stretti, mentre meno con gli amici, con i quali si predilige, probabilmente, ancora un contatto diretto.

Rispetto al miglioramento della comunicazione, i risultati dei questionari somministrati ai genitori mostrano che la metà di essi ritengono che queste nuove tecnologie non abbiano in alcun modo contribuito a migliorare la comunicazione tra familiari, se non con quelli non conviventi o al limite con gli amici.

Atteggiamenti ambivalenti emergono anche quando i genitori devono esprimere il loro giudizio sull'utilità delle tecnologie per i figli. Essi sembrano coglierne gli aspetti positivi (come ad esempio essere un valido aiuto nello studio), ma anche i rischi insiti in un cattivo uso, non ultimi sedentarietà e problemi fisici.

Se l'ambiente familiare è indicato come il maggior contesto di apprendimento, l'insegnante risulta essere un punto di riferimento specialmente per i bambini delle classi Trool. I bambini di queste classi effettivamente mostrano una maggiore fiducia in se stessi per quanto riguarda l'uso degli strumenti tecnologici, specie il pc, tant'è vero che, per esempio, circa la metà di essi preferisce scrivere su un supporto elettronico rispetto ai bambini delle classi di controllo. Essi risultano più informati dalla scuola dei rischi che si corrono navigando in rete e sembrano essere più consapevoli delle potenzialità dei nuovi *devices* tecnologici per il proprio futuro.

Infine, per alcuni strumenti quali il lettore mp3, la consolle e il tablet, a una maggiore capacità dichiarata dai genitori, corrisponde un maggior numero di bambini che si sente più sicuro nel loro utilizzo, a dimostrazione del fatto che, in alcuni casi, una socializzazione in famiglia, oltre che a scuola, effettivamente aiuta a muoversi con più naturalezza nel mondo della tecnologia.

Ipotesi ulteriori di ricerca su questo tema potrebbero aiutare ad andare avanti nell'analisi per approfondire ad esempio:

- se, quanto e come la capacità di usare le nuove tecnologie modifica la relazione educativa tra docenti e studenti (rapporto/frattura tra immigranti e nativi digitali, quindi insegnanti e studenti);

- se, come e quanto l'introduzione di questi strumenti a scuola aiuta a colmare il divario tra le diverse competenze che gli studenti hanno (diverse capacità linguistiche degli studenti stranieri; diverse capacità di apprendimento degli studenti con bisogni educativi speciali);
- se e in che misura sono riscontrabili differenze tra bambini italiani e stranieri nel possesso/utilizzo di questi strumenti.