



Programma il Futuro

**Indagine sull'uso consapevole
delle tecnologie digitali**

**a cura del
Centro Ricerche Themis**





Indice

Sintesi	3
1. Introduzione	4
2. Descrizione del campione	5
3. Principali risultati	6
3.1. Motivi dell'uso delle tecnologie digitali	6
3.2. Consapevolezza dei rischi	7
3.3. Competenza ed esposizione al rischio	8
3.4. Chi influenza i ragazzi	9
3.5. Cos'è necessario per un uso consapevole	10
3.6. Ruolo del progetto Programma il Futuro.....	11
APPENDICE: i partner del progetto	12



Sintesi

Questo rapporto presenta i risultati dell'indagine che il progetto “Programma il Futuro” ha realizzato, con il supporto del Centro Ricerche Themis, sull'uso consapevole delle tecnologie digitali.

Hanno partecipato 2.422 insegnanti di ogni ordine di scuola con una larga rappresentanza della primaria (59% dei partecipanti).

Tre sono gli elementi chiave emersi:

- l'importanza del **ruolo svolto da genitori e insegnanti** nel favorire l'uso consapevole delle tecnologie digitali da parte di bambini e ragazzi,
- la **scarsa consapevolezza dei rischi** ai quali gli studenti sono esposti con l'uso delle tecnologie on line (bullismo, molestie, truffe, ecc.).
- l'esigenza di promuovere **iniziative formative** per rafforzare la conoscenza ed il senso di responsabilità legate al loro uso.

Sulla base di questi elementi il progetto ha già affiancato ai seguitissimi percorsi sugli elementi culturali di base dell'informatica lezioni ad hoc sulla consapevolezza digitale, al fine di preparare cittadini sempre più informati e competenti.



1. Introduzione

In questi ultimi anni, il tema della consapevolezza in rete è particolarmente diffuso. Si tratta ormai di una necessità di qualunque utente e, considerato che l'approccio alle tecnologie è sempre più precoce, è bene cominciare fin dalla scuola il percorso di educazione all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali.

Molto spesso, però, si trascura il fatto che, per raggiungere tale obiettivo, è necessario prima di tutto conoscere i meccanismi con cui funzionano Internet e i dispositivi digitali.

È su questi aspetti che si focalizza l'attività del progetto Programma il Futuro (<http://programmmailfuturo.it>), il cui fine è diffondere la cultura scientifica dell'informatica, spesso sinteticamente indicata col termine *pensiero computazionale*. Solo partendo dalla conoscenza delle basi scientifiche dell'informatica, infatti, è possibile agire affinché ci si adoperi con comportamenti consapevoli e sicuri. Il messaggio di fondo, diffuso sin dagli inizi del progetto, è che bisogna imparare a diventare un consumatore attivo e responsabile delle tecnologie digitali. In altre parole: non usare il proprio telefono solo per giocare, ma programmarlo per realizzare applicazioni di interesse. Porsi in un ruolo attivo significa inoltre avere l'attenzione ai rischi che si corrono, ad esempio esponendosi in rete.

Lavorare sulla consapevolezza, dunque, è importante perché permette non solo di gestire i rischi, ma anche comprendere le tante opportunità che offrono le tecnologie digitali, che non bisogna perdere.

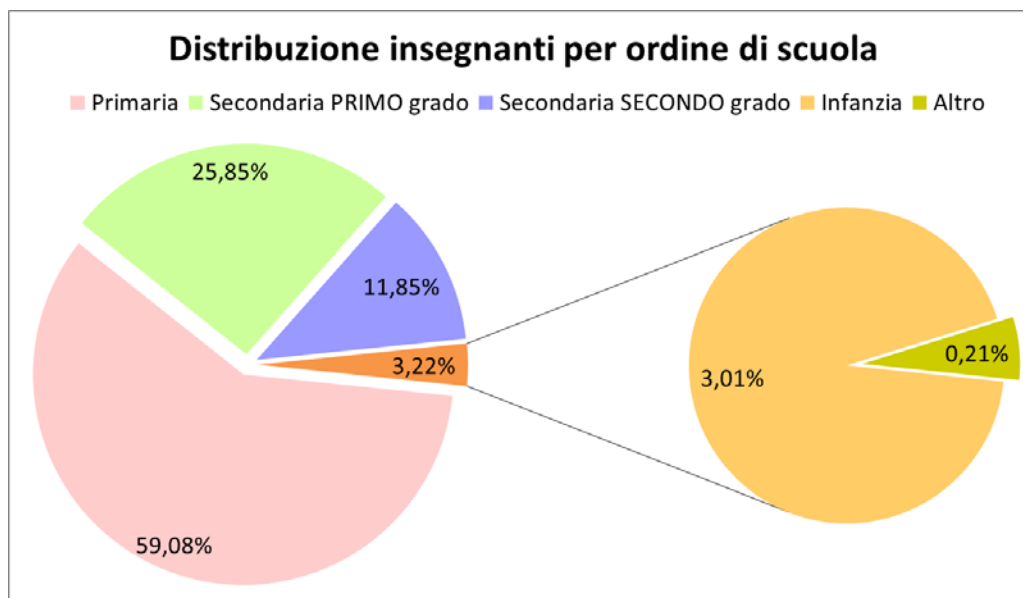
Nell'ottica di coniugare informatica e consapevolezza, Programma il Futuro ha di recente attivato percorsi didattici ad hoc, partendo dal principio che non può esserci consapevolezza senza conoscenza e competenze.

Nel questionario di monitoraggio (<http://programmmailfuturo.it/monitoraggio>) somministrato a Dicembre 2017 al termine della Settimana Internazionale di Educazione all'Informatica è stata inserita una sezione specifica dedicata all'uso consapevole delle tecnologie digitali, nell'ottica di investigare la situazione corrente nella scuola su queste tematiche.

Di seguito l'analisi di dettaglio delle risposte a tale sezione.

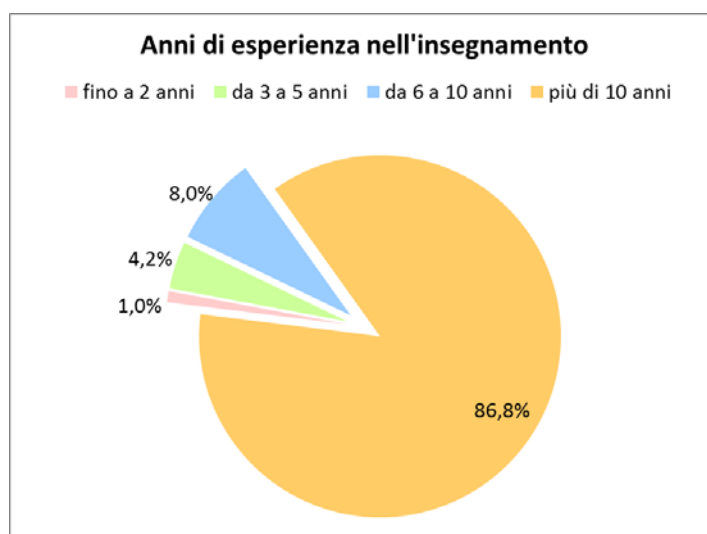
2. Descrizione del campione

Le risposte al questionario di monitoraggio sono pervenute da un campione di 2.422 insegnanti di ogni ordine di scuola, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado, con una larga rappresentanza della primaria (59% dei partecipanti).



Pur trattandosi di un'indagine basata sulla rilevazione delle percezioni dei docenti, va comunque considerato che gli insegnanti svolgono un lavoro quotidiano con i propri studenti, pertanto la loro opinione è di primaria importanza.

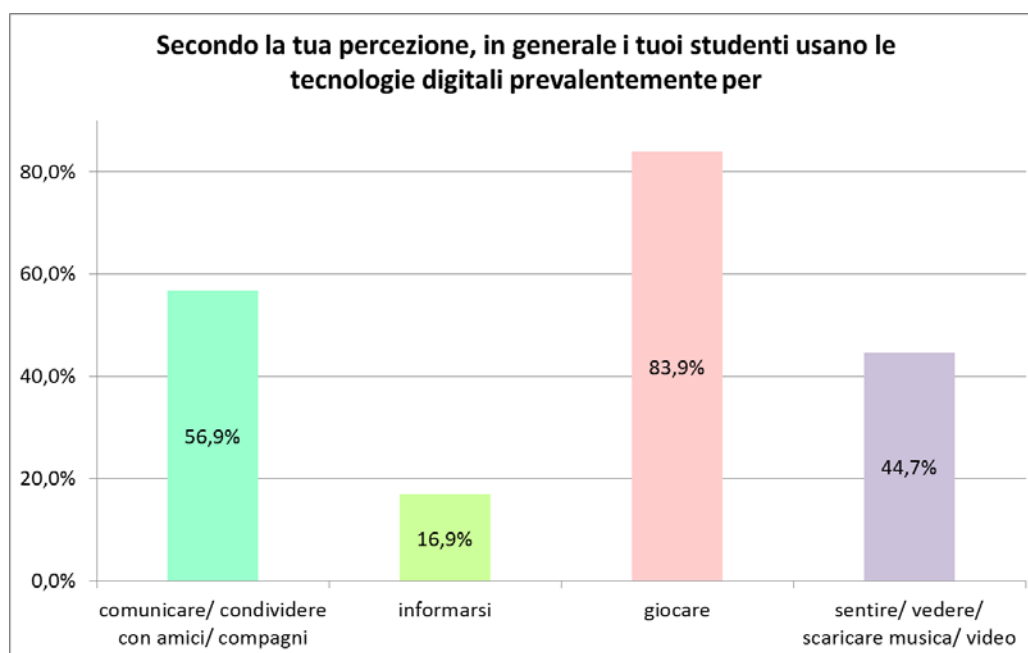
Osserviamo inoltre che si tratta in gran maggioranza (87%) di insegnanti di lunga esperienza e, quindi, in grado di valutare e riportare in modo affidabile la situazione che vivono a contatto con i propri studenti.



3. Principali risultati

3.1. Motivi dell'uso delle tecnologie digitali

L'indagine rileva che le tecnologie digitali vengono usate dagli studenti principalmente per giocare (83,9%), comunicare/condividere con amici/compagni (56,9%), sentire/vedere/scaricare musica (44,7%) e da una minoranza degli studenti, il 16,9%, per informarsi.

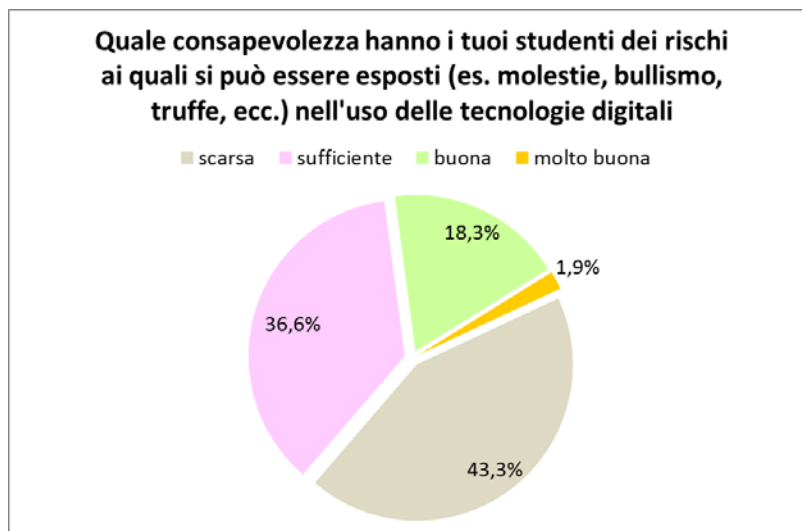


Gli strumenti digitali hanno comunque una rilevanza sociale, dal momento che permettono di condividere e comunicare con i propri coetanei. Non deve essere invece frainteso il dato relativo all'uso informativo e al gioco.

Va infatti rilevato che il campione degli insegnanti rispondenti al questionario è in larga parte proveniente dalle scuole primarie: dunque, il fatto che queste tecnologie siano impiegate principalmente per giocare e poco per informarsi è legato, in questo caso, alle specifiche esigenze naturali dei bambini di quell'età scolare.

3.2. Consapevolezza dei rischi

Un **elemento critico**, indicato dal 43% del campione, è invece la scarsa consapevolezza dei rischi ai quali gli studenti sono esposti con l'uso delle tecnologie on line (bullismo, molestie, truffe, ecc.).



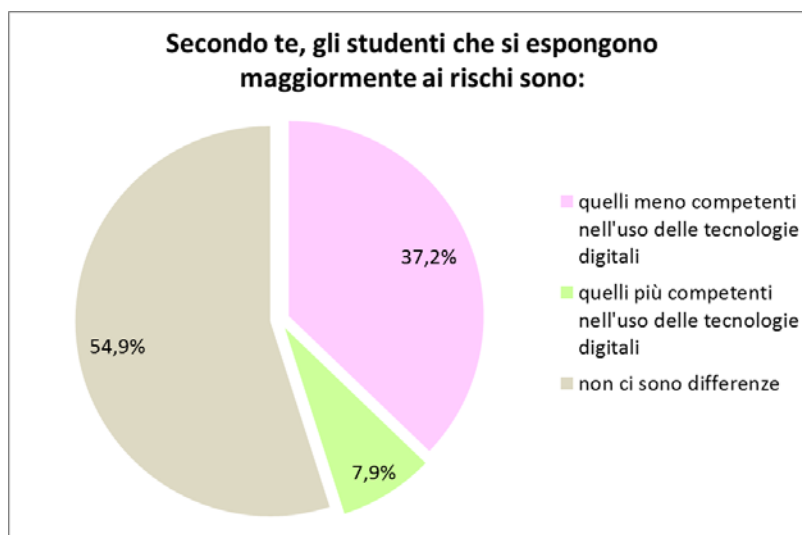
Nonostante si tratti di tematiche affrontate da tempo, un'adeguata consapevolezza dei rischi in Rete è un traguardo ancora lontano. Inoltre, con riferimento ai rischi in rete ai quali i più giovani sono esposti, ci si concentra principalmente sui fenomeni di bullismo e molestie, trascurando argomenti che sembrano più di carattere lavorativo/aziendale, come truffe o fenomeni di *phishing* (mail esca provenienti da finti istituti – es. bancari, postali – dove si invita a fornire i propri dati di accesso con la scusa, ad esempio, di fare un controllo di sicurezza). Tuttavia, dal momento che ormai gli studenti utilizzano i dispositivi digitali anche per effettuare acquisti on line, questi argomenti diventano più che attuali¹.

¹ Si veda l'indagine condotta dal Telefono Azzurro e DoxaKids 2018, Spett-ATTORI del Web, nella quale si analizza il rapporto tra ragazzi e Web nei suoi vari aspetti, dalla sessualità, alla violenza, agli acquisti on line, al gaming.

3.3. Competenza ed esposizione al rischio

Interessante la risposta data dagli insegnanti alla domanda che investiga la relazione tra un comportamento di rischio nell'uso delle tecnologie digitali e la competenza d'uso posseduta.

Il 54,9% del campione non ritiene che ci siano differenze nell'esposizione ai rischi: dunque, che ci sia o non ci sia competenza nell'uso, ci sono comunque dei rischi ai quali gli studenti si espongono.



Nel caso di studenti competenti, probabilmente il rischio si lega al fatto che ci si espone ad un uso più rischioso di attività/funzioni, come risulta anche da altre ricerche². Per quelli meno competenti, invece, sarebbe proprio questa condizione di base a determinare il problema di una maggiore esposizione ai rischi.

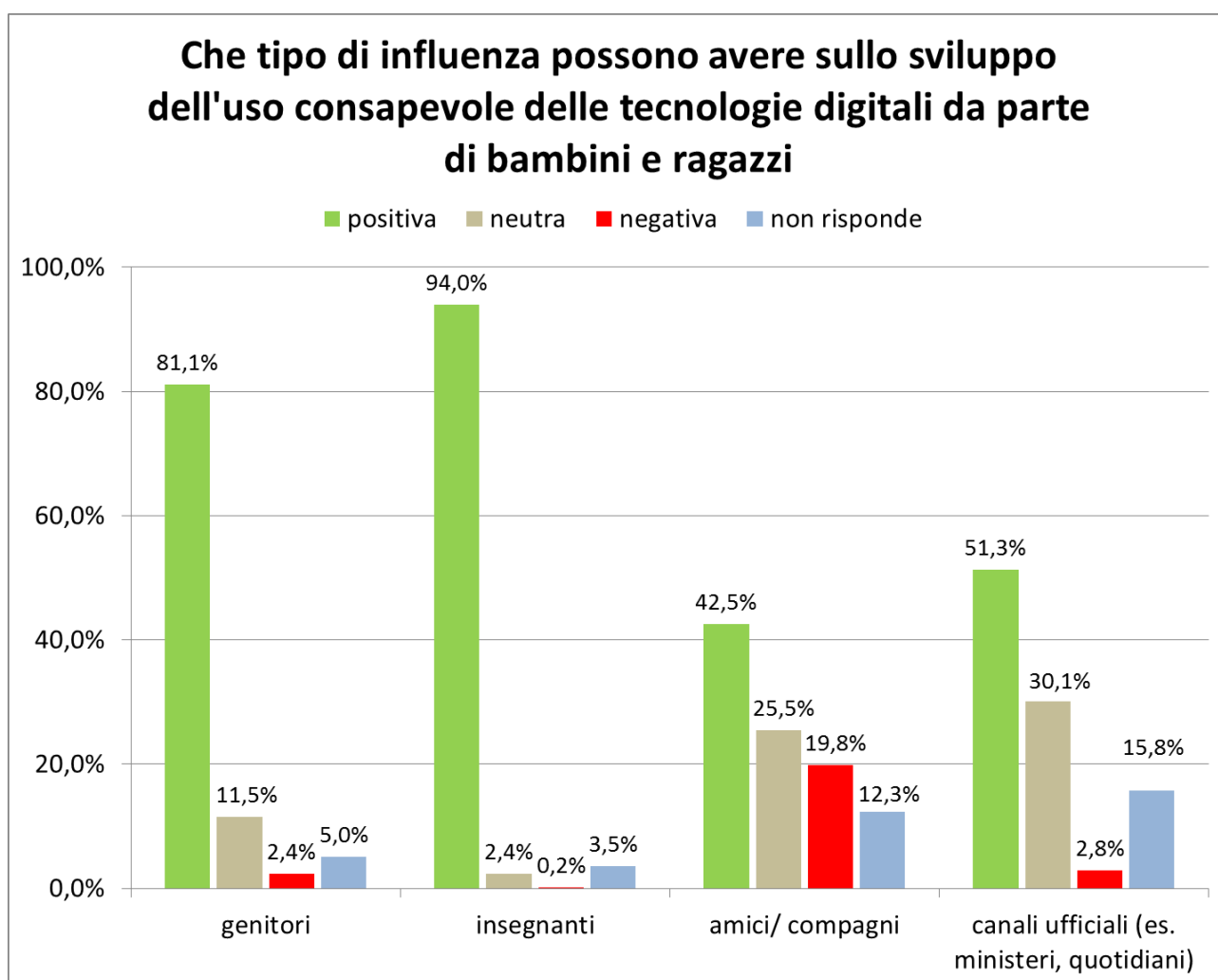
² Ad esempio, M.Lazzari: Adolescenti e rischi di Internet: la competenza digitale non basta, Didamatica 2016.

3.4. Chi influenza i ragazzi

Secondo le risposte date dal campione, l'influenza delle "cattive compagnie" rispetto ad un uso consapevole delle tecnologie digitali appare meno dannosa di quanto si potrebbe pensare.

Gli insegnanti, infatti, ritengono l'influenza di amici/compagni positiva per il 42,5%, neutra per il 25,5% e negativa per il 19,8%. Per indirizzare i ragazzi ad un uso più meditato, risulta invece fondamentale il ruolo di genitori e insegnanti, per i quali il valore "neutro" è esiguo.

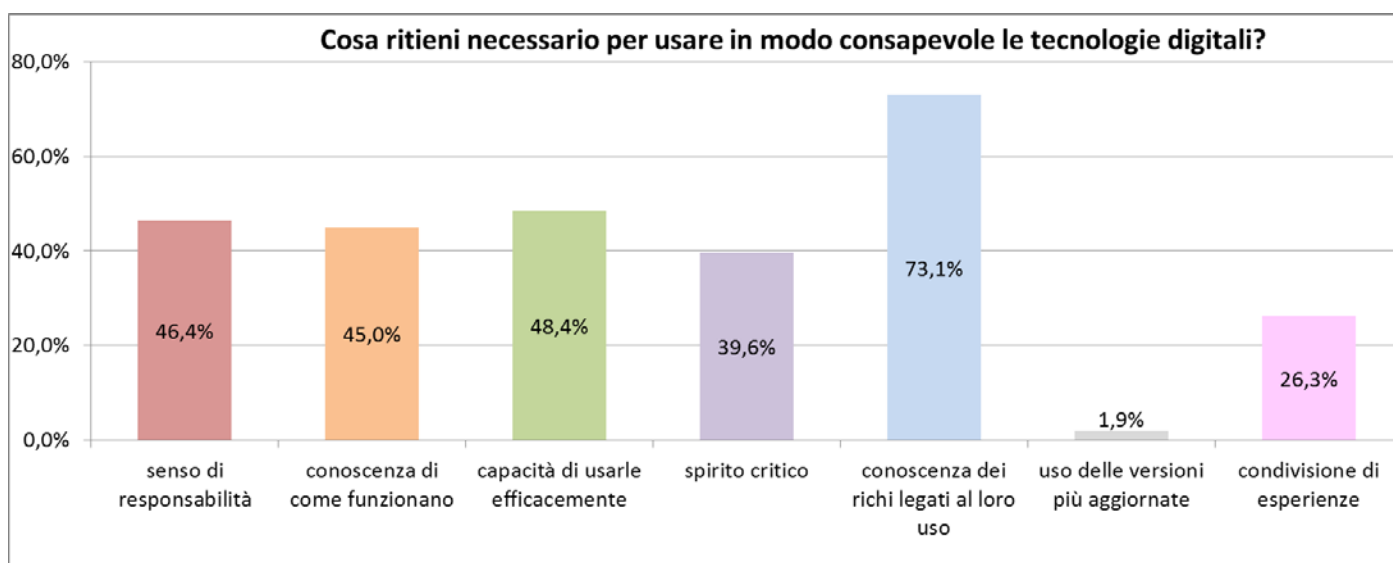
Fa riflettere, invece, il fatto che i canali ufficiali possono avere sì un'influenza positiva secondo il 51,3% degli insegnanti, ma allo stesso tempo il valore "neutro" risulta essere consistente (30%), soprattutto se paragonato a quello positivo.



3.5. Cos'è necessario per un uso consapevole

Con queste risposte il campione evidenzia il significato che riveste il concetto di “consapevolezza”. Dietro questa parola, spesso abusata, viene messo in luce dagli insegnanti una gamma di importanti significati che indicano al contempo le attività necessarie per sviluppare negli studenti un uso responsabile delle tecnologie digitali.

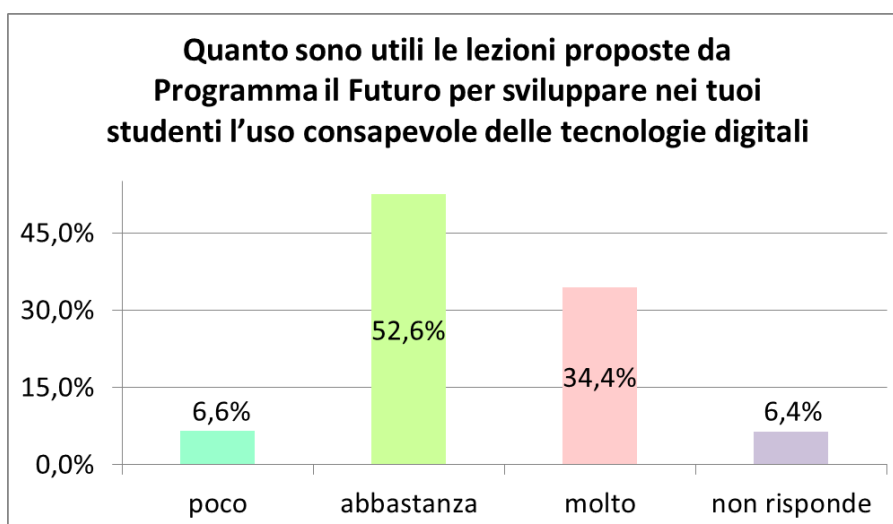
Per il 73,1% degli insegnanti è dunque necessario sviluppare prima di tutto “la conoscenza dei rischi legati al loro uso”, seguita dalla “capacità di usarle efficacemente” (48,4% degli intervistati), dal “senso di responsabilità” (46,4%) e dalla “conoscenza di come funzionano le tecnologie” (45%).



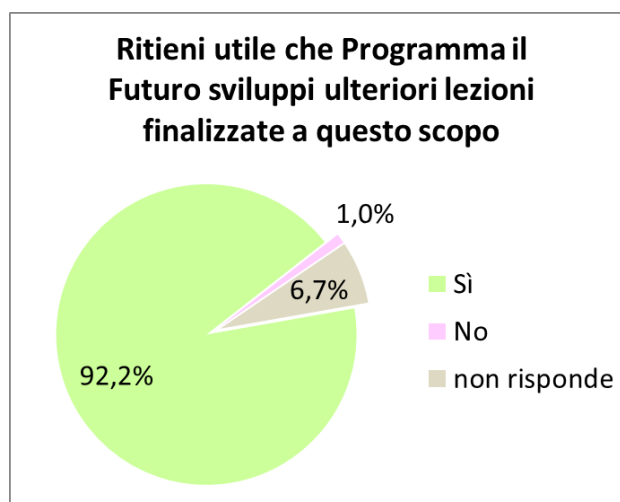
3.6. Ruolo del progetto Programma il Futuro

Dal momento che il concetto di consapevolezza include anche la conoscenza di come funzionano le tecnologie digitali e la capacità di usarle efficacemente e che Programma il Futuro sviluppa percorsi didattici finalizzati alla conoscenza degli ambienti e degli strumenti, non stupisce il fatto che il progetto sia considerato importante anche ai fini di un “uso consapevole”.

Considerando insieme il valore di “abbastanza” e “molto” emerge che l’87% degli insegnanti ritiene utili le lezioni di Programma il Futuro.



Inoltre, ben il 92,2% del campione auspica ulteriori lezioni di approfondimento.



In proposito, Programma il Futuro ha attivato un percorso educativo di “**Cittadinanza digitale**” (<http://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale>), per preparare cittadini sempre più informati e competenti, in grado di muoversi in sicurezza in un mondo ormai sempre più caratterizzato dalle tecnologie digitali.

APPENDICE: i partner del progetto

Il progetto è basato sul materiale didattico di [Code.org](https://code.org)



Il sostegno fornito dagli enti è di diverse tipologie. Gli attuali partner (a.s. 2017-18):

Benefattore:



Donatore:



Il progetto si avvale di "accordi quadro" con associazioni nazionali di categoria



Rai Cultura è *media partner* del progetto

