

“Il gioco della Rete … che promuove salute”

Anno scolastico 2018/2019

Istituto Comprensivo Cavallino

“Leonardo da Vinci”

Classi II A e II B Sede Cavallino

Classi II A, II B e II C Sede Castromediano



"Devi imparare le regole del
gioco. E poi devi giocare meglio di chiunque altro"

Albert Einstein

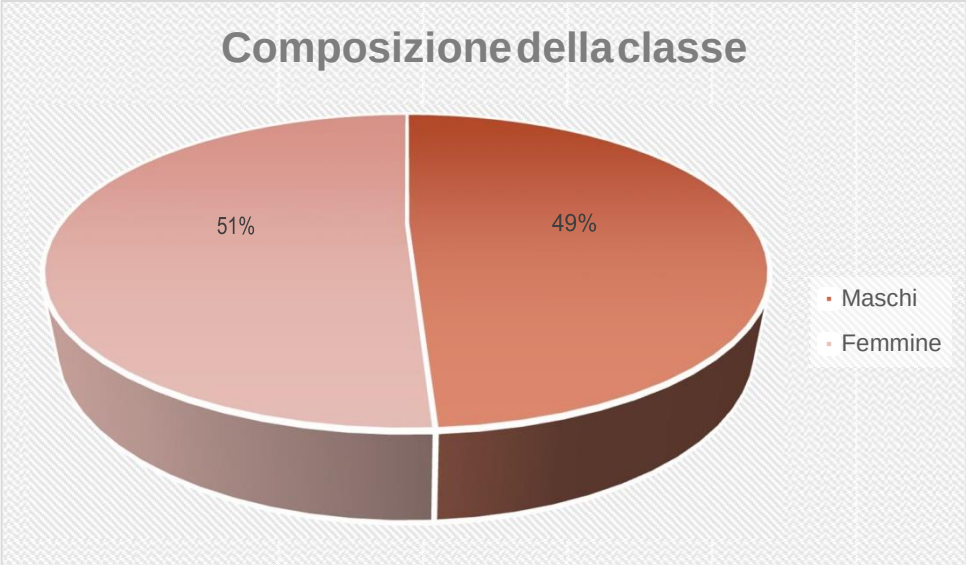
Progetto di prevenzione promosso dal Dipartimento Dipendenze Patologiche ASL LECCE

Direttore Dipartimento Dipendenze Patologiche
Dott. Salvatore DELLA BONA

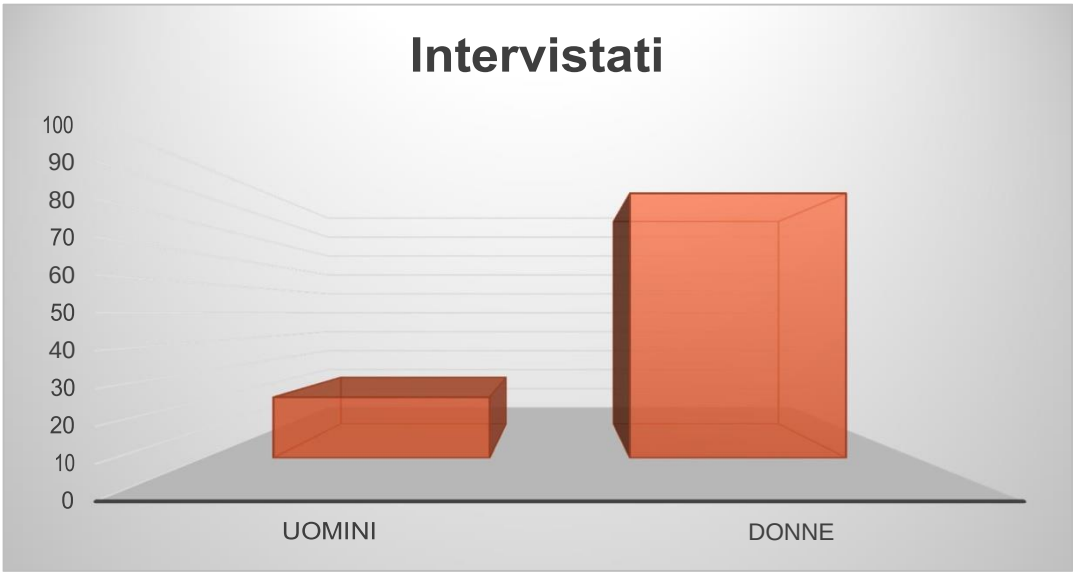
Dott.ssa Alessandra GUIDATO – Psicologa Ser.D Lecce
Sig.ra Floriana MARTANO – Educatrice Ser.D Poggiardo (Elaborazione Dati)

IL CAMPIONE ANALIZZATO: COMPOSIZIONE

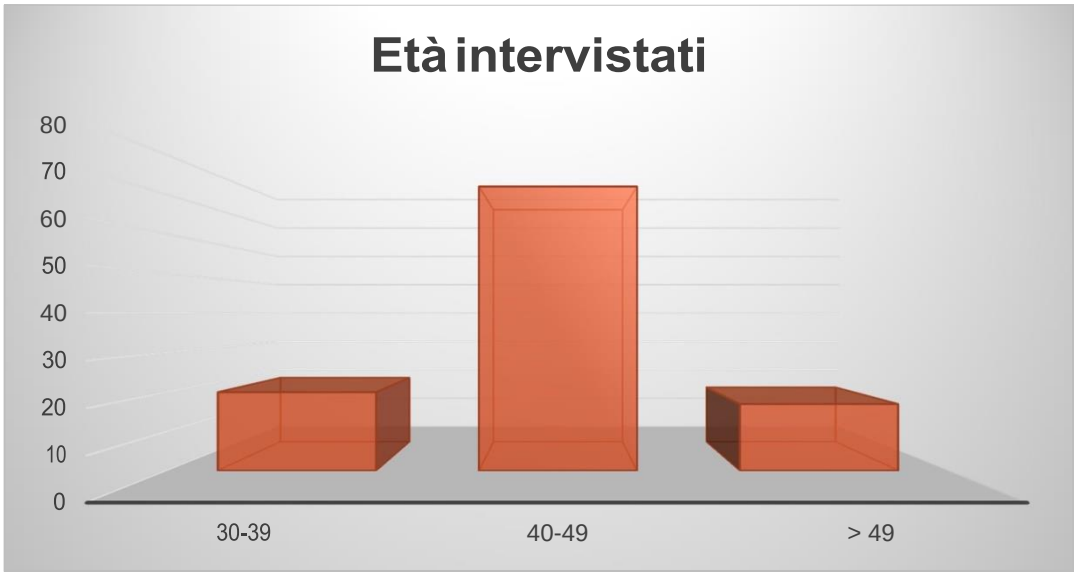
Composizione classi	Numero
Maschi	54
Femmine	56



Intervistati	Numero
Uomini	21
Donne	91



Età intervistati	Numero
30-39	20
40-49	72
> 49	17



Le classi risultano essere composte in maniera pressoché paritetica da ragazzi e ragazze, mentre il numero degli intervistati evidenzia una netta prevalenza di donne. Altrettanta netta è l'appartenenza del campione alla Generazione X[1]

[1] Il tema della classificazione delle generazioni è diffusamente trattato. A titolo esemplificato e senza pretese di esaustività, si veda https://www.istat.it/it/files//2011/01/Generazioni-nota.pdf

IL CAMPIONE ANALIZZATO: I RISULTATI

1. Professione:

Professione	Numero
in cerca di occupazione	6
insegnante	6
artigiano	3
casalinga	26
impiegato	35
pensionato	0
libero professionista	8
commerciante	7
operaio	10
altro	10



Il 45% degli intervistati svolge professioni qualificate nelle attività commerciali e di servizi[2].

[2] Definizione fornita dall'ISTAT, "Nomenclatura e classificazione delle Unità Professionali", su http://professioni.istat.it/sistemainformativoprofessioni/cp2011/index.php?codice_1=5&codice_2=5.1

2. Titolo di studio:

Titolo di studio	Numero
nessun titolo	1
licenza elementare	1
licenza media inferiore	29
licenza media superiore	58
laurea	22

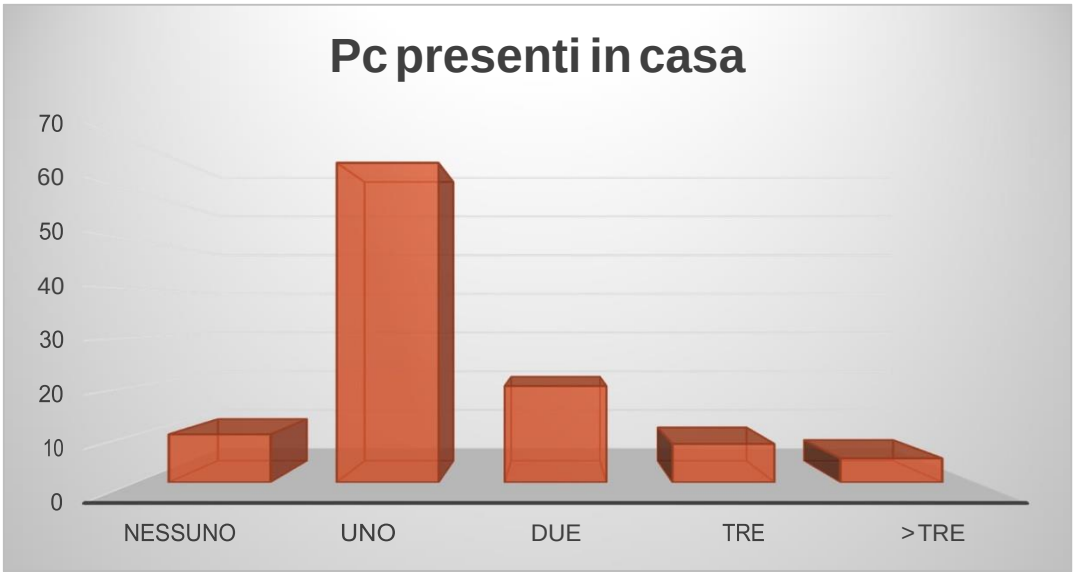


I livelli di istruzione del campione sono in linea con in "dato Italia"[3]: coloro che hanno concluso gli studi con la terza media sono il 27,92%. L'indagine condotta dall'Istituto Nazionale di statica nel 2011 evidenziava che, a livello nazionale, i possessori della sola licenza media si attestavano al 29,77, mentre in Puglia lo stesso dato risultava essere di poco superiore (30,51%).

[3] Fonte ISTAT, Censimento 2011, disponibile su http://dati-censimentopopolazione.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DICA_TITSTUDIO

3. Quanti pc sono presenti in casa?

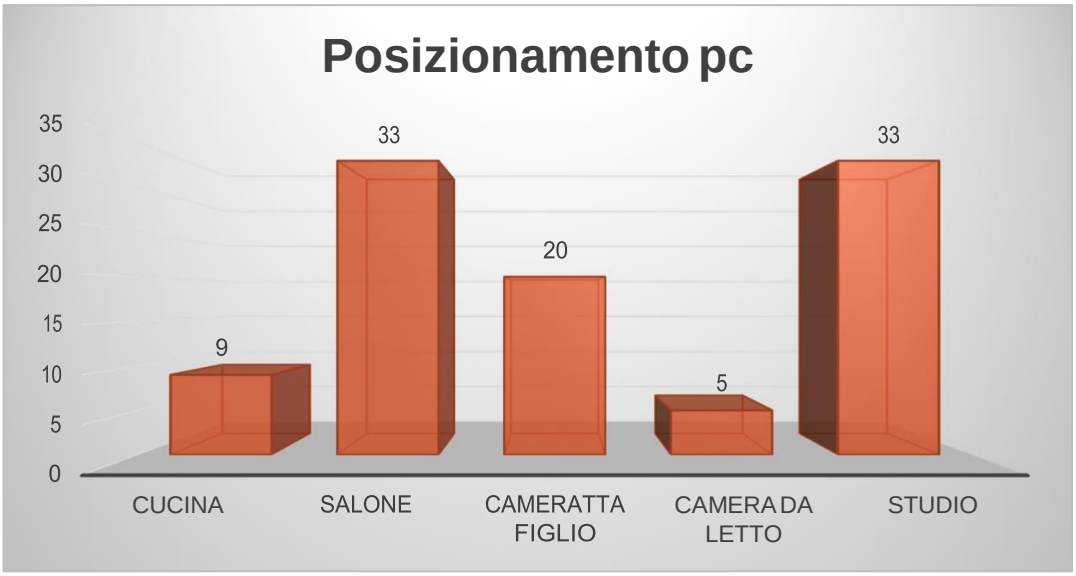
Pc presenti in casa	Numero
nessuno	10
uno	66
due	20
tre	8
> tre	5



Pur essendo rilevante il numero delle famiglie in cui manca un terminale, nel campione esaminato si evidenza una significativa diffusione del personal computer.

4. Dov'è posizionato il pc che utilizza suo figlio in casa?

Posizionamento pc	Numero
cucina	9
salone	33
cameretta figlio	20
camera da letto	5
studio	33

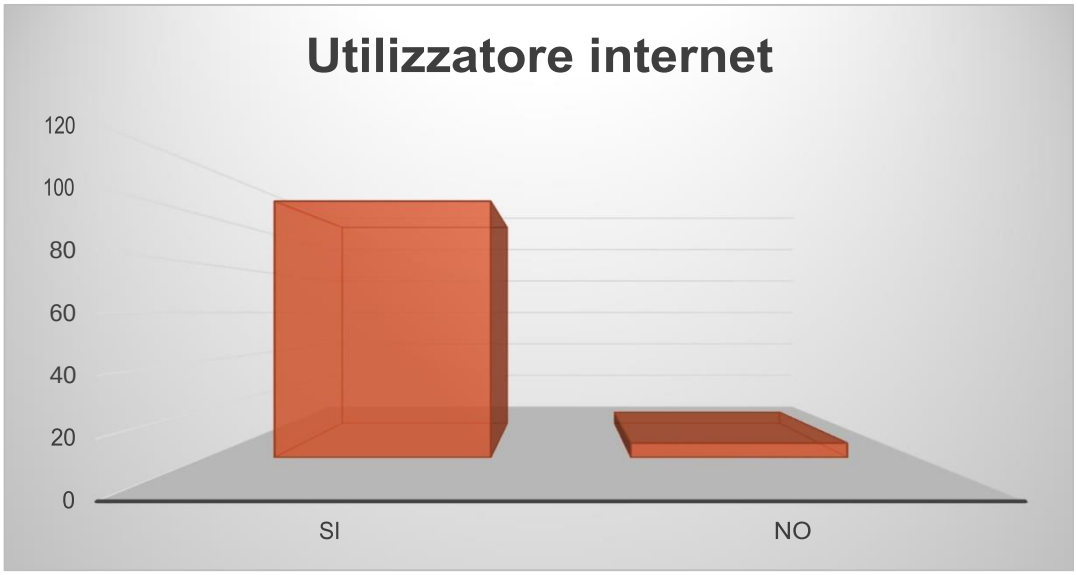


Gli adolescenti di oggi, sono quelli che vengono definiti i "nativi digitali" e che nascono e crescono bombardati in maniera quotidiana e quasi continuativa dai *newmedia*. Questi mezzi di comunicazione, immediati e interattivi, se da un lato rappresentano senza dubbio una possibilità straordinaria di conoscenza e scoperta del mondo (diffuso è il concetto di Internet quale potente strumento di democrazia[4]), dall'altro nascondono anche grandi pericoli (non sempre di facile comprensione): dalle frodi all'adescamento pedofilo, al *cyberbullismo*. Diventano fondamentale, allora, lo spirito critico e la capacità di analisi degli adulti/educatori. In tal senso, lasciare gli strumenti di accesso ad Internet in luoghi poco protetti/monitorati, espone i ragazzi al rischio di diventare facili "prede". Volendo, quindi, definire gli ambienti della "cucina" e del "salone" luoghi *risk free*, il campione analizzato evidenzia che il 42% dei pc si trova in posti in cui il ragazzo potrebbe avere accesso alla rete autonomamente.

[4] Sul tema, a mero titolo esemplificativo, L. Corazza, "Internet e la società conoscitiva: *cyberdemocrazia* e sfide educative", Gardolo, 2008

5a. Lei usa Internet in casa?

Utilizzatori internet	Numero
si	106
no	6

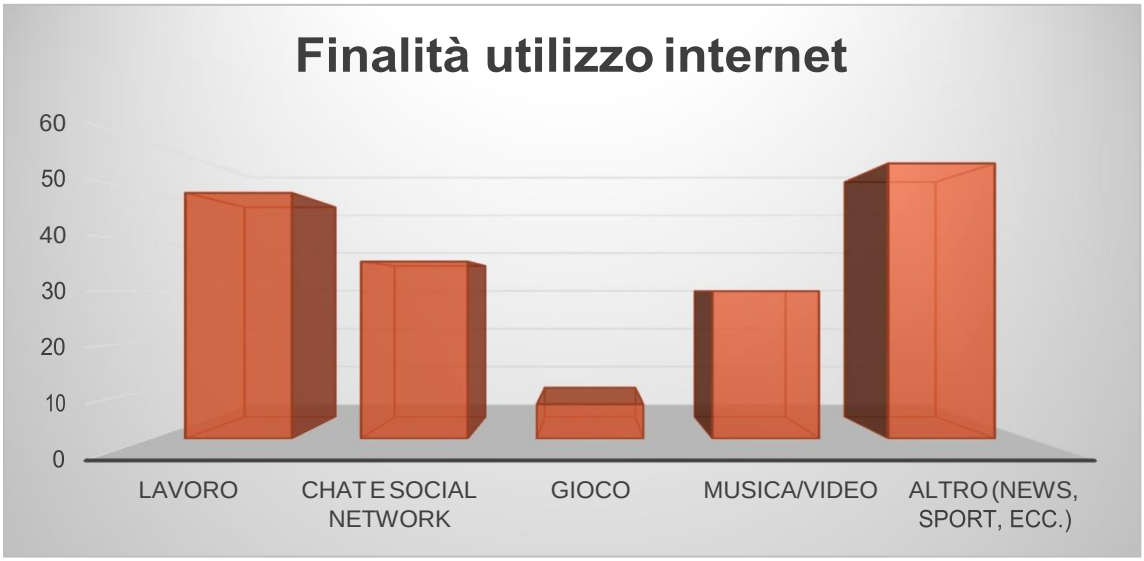


Il campione analizzato evidenzia un utilizzo di Internet (94,64%) superiore rispetto alle attuali tendenze e diffusione della rete[5]

[5] Il tema della diffusione dell'utilizzo di Internet nel corso degli ultimi anni è trattato diffusamente su: Fub, Istat, "Internet@Italia 2018 - Domanda e offerta di servizi online e scenari di digitalizzazione", pubblicazione disponibile su https://www.istat.it/it/files/2018/06/Internet@Italia-2018.pdf

5b. Se sì, per quale attività?

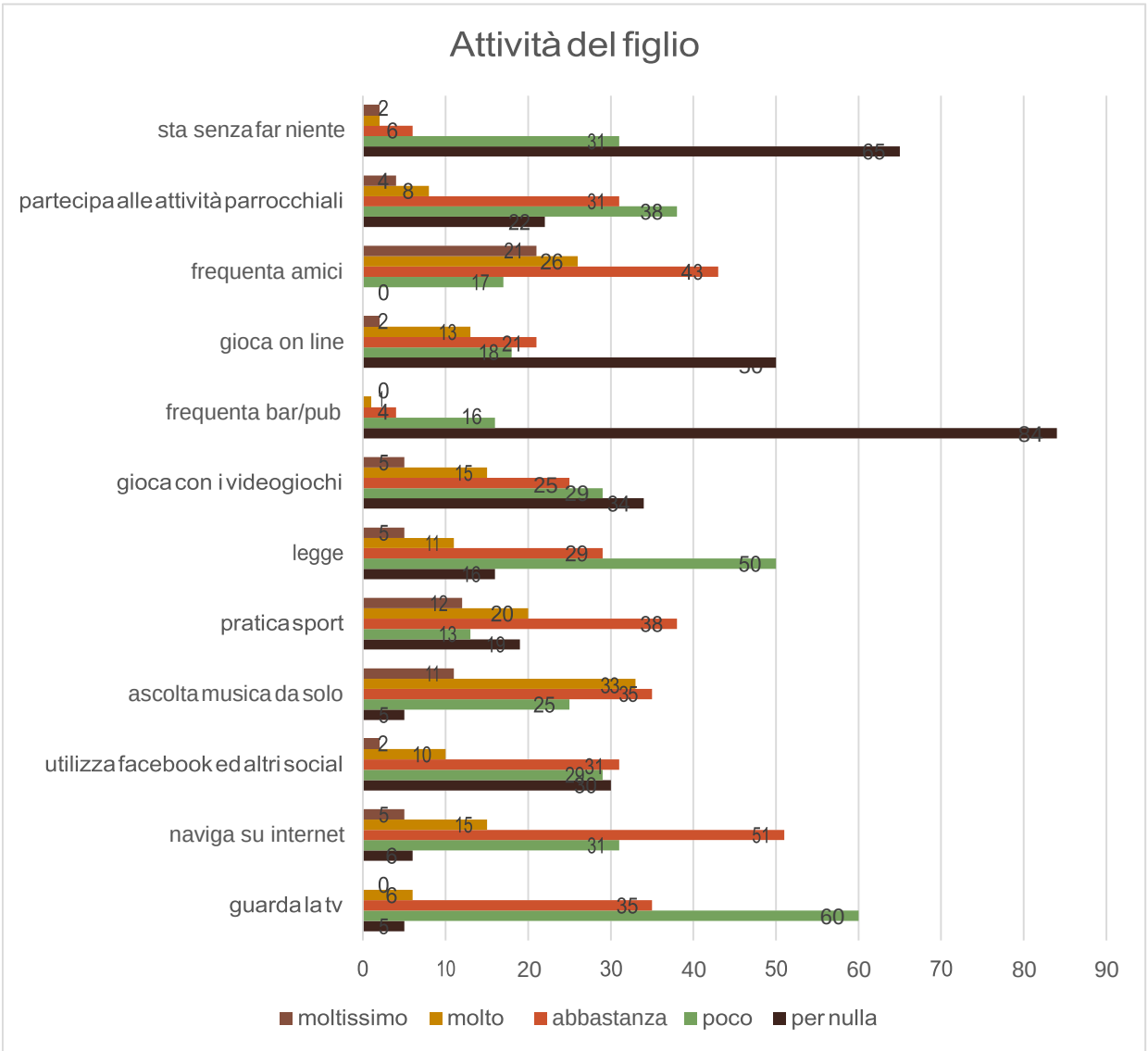
Finalità utilizzo internet	Numero
Lavoro	50
Chat e social network	36
Gioco	7
Musica/Video	30
Altro (news, sport, ecc.)	56



Il 25,39% degli intervistati utilizza il pc per scopi professionali, la restante parte per finalità ludico/ricreative, con una netta prevalenza per l'utilizzo dei *social network*.

6. Suo figlio/a come trascorre prevalentemente il tempo libero?

Attività	per nulla	poco	abbastanza	molto	moltissimo
guarda la tv	5	60	35	6	0
naviga su internet	6	31	51	15	5
utilizza facebook ed altri social	30	29	31	10	2
ascolta musica da solo	5	25	35	33	11
pratica sport	19	13	38	20	12
legge	16	50	29	11	5
gioca con i videogiochi	34	29	25	15	5
frequenta bar/pub	84	16	4	1	0
gioca on line	50	18	21	13	2
frequenta amici	0	17	43	26	21
partecipa alle attività parrocchiali	22	38	31	8	4
sta senza far niente	65	31	6	2	2



7. Con quale frequenza suo figlio utilizza i videogiochi?

Frequenza utilizzo videogiochi	Numero
mai	34
una volta a mese	6
una volta a settimana	12
una volta a giorno	36
più volte al giorno	21

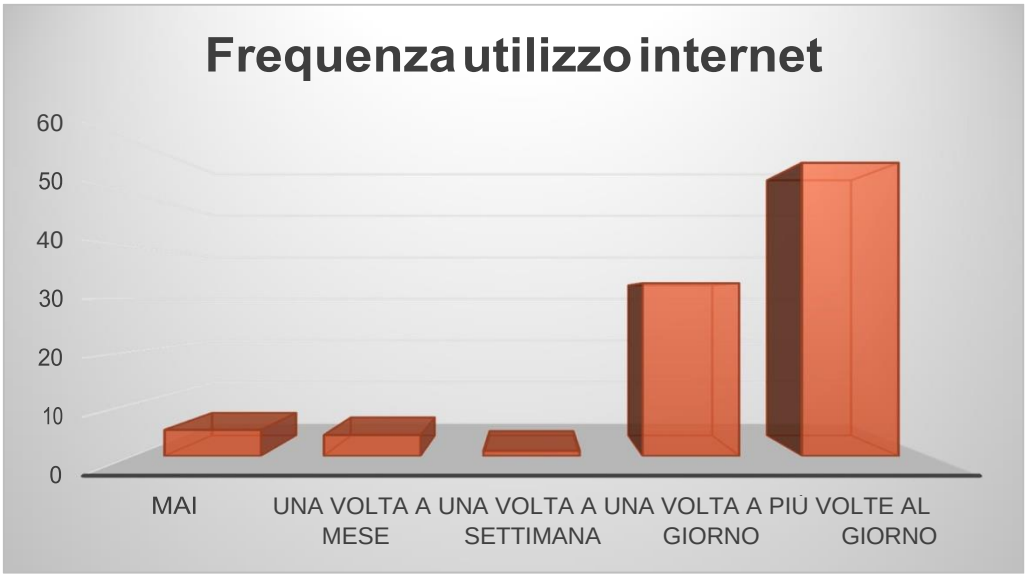


Il campione evidenza un numero contenuto di ragazzi che utilizza i videogames più volte al giorno. Questa categoria potrebbe essere quella esposta a maggior rischio, come segnalato dal Ministero della Salute[6].

[6] http://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_3_1.jsp?lingua=italiano&menu=dossier&p=dadossier&id=25 "E' importante che il bambino dedichi ai videogiochi un intervallo di tempo adeguato e che utilizzi solo quelli adatti alla sua età. I videogiochi vanno infatti scelti e usati con criterio, limitandone l'uso, insieme alla tv, **a un massimo complessivo di 2 ore al giorno**, possibilmente non la mattina presto o la sera prima di andare a dormire. Sfatiamo, infine, il mito che tutti i videogiochi siano destinati ai bambini; quando si acquista un videogame è importante leggere i contenuti e cercare sulla scatola l'indicazione della fascia di età, a cui il gioco si rivolge.

8. Con quale frequenza suo figlio usa Internet in casa?

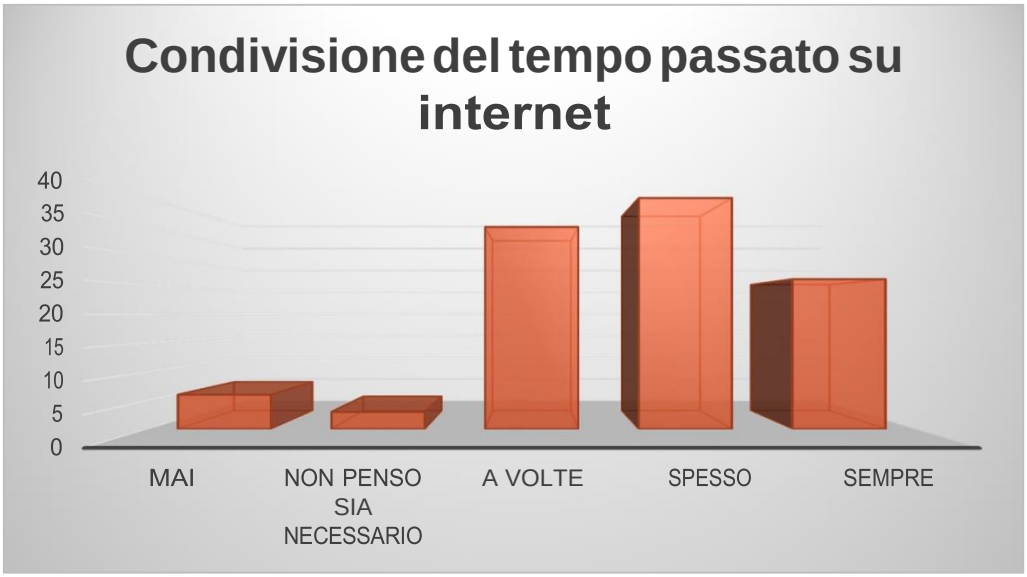
Frequenza utilizzo internet	Numero
mai	5
una volta a mese	4
una volta a settimana	1
una volta a giorno	33
più volte al giorno	56



Se l'utilizzo dei videogames pare essere contenuto, sicuramente Internet rappresenta il modo in cui i ragazzi trascorrono un parte significativa della loro giornata.

9. Le capita di parlare con suo figlio rispetto al tempo che passa su Internet?

Condivisione del tempo passato su internet	Numero
mai	6
non penso sia necessario	3
a volte	35
spesso	40
sempre	26



Il tema di Internet pare essere “presidiato” dai genitori, favoriti evidentemente dalla disponibilità dei ragazzi a lasciarsi guidare sui temi della rete.

10. Le è capitato di sorprendere Suo/a figlio/a a collegarsi di nascosto?

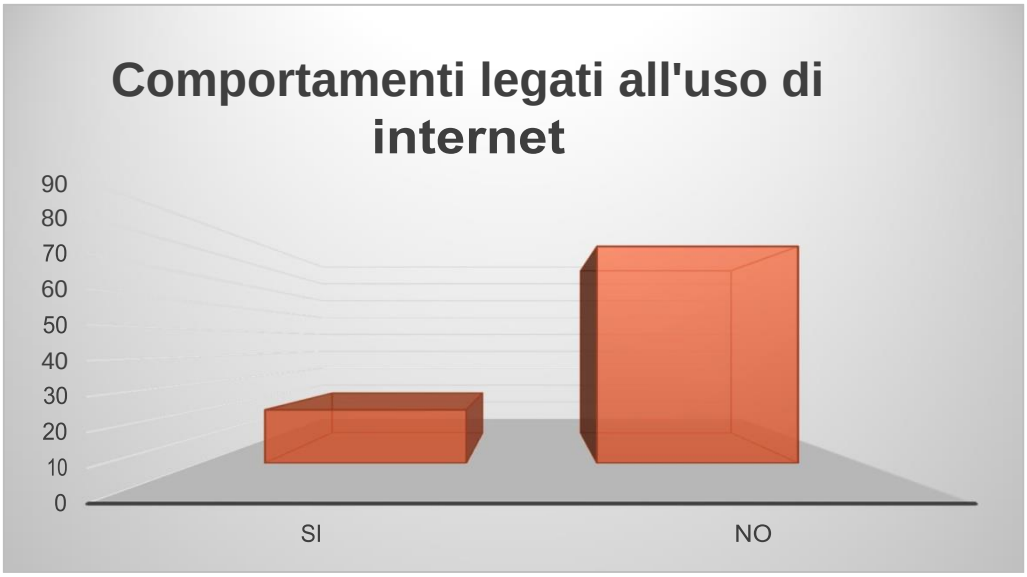
Utilizzo internet di nascosto	Numero
mai	86
una sola volta	7
più di qualche volta	12
frequentemente	2



L'utilizzo della rete rimane tutto sommato presidiato. Questa ipotesi è confermata dal ridotto numero di casi in cui i genitori hanno sorpreso i propri figli utilizzare Internet senza permesso. Come confermato dalle risposte alle successive domande 13a) e 13b), le famiglie adottano delle regole ma queste da sole non possono escludere in maniera inequivocabile che i ragazzi non utilizzino "fraudolentemente" la rete. Per questo è fondamentale garantire che l'uso di Internet avvenga in posti sicuri.

11a. Ha notato che Suo/a figlio/a assume comportamenti inconsueti derivanti da un uso inadeguato di Internet?

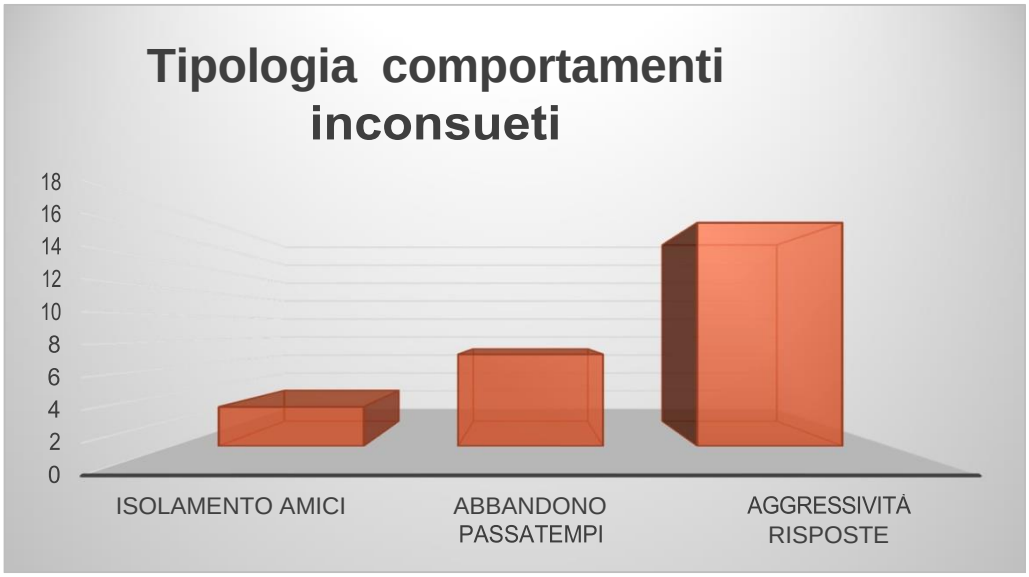
Comportamenti legati all'uso di internet	Numero
Inconsulti	20
Normali	81



Un utilizzo non presidiato della rete può esporre i ragazzi a seri rischi: è dal tempo e dall'importanza che viene consegnato allo strumento che nasce la patologia.

11b. Se sì, quali?

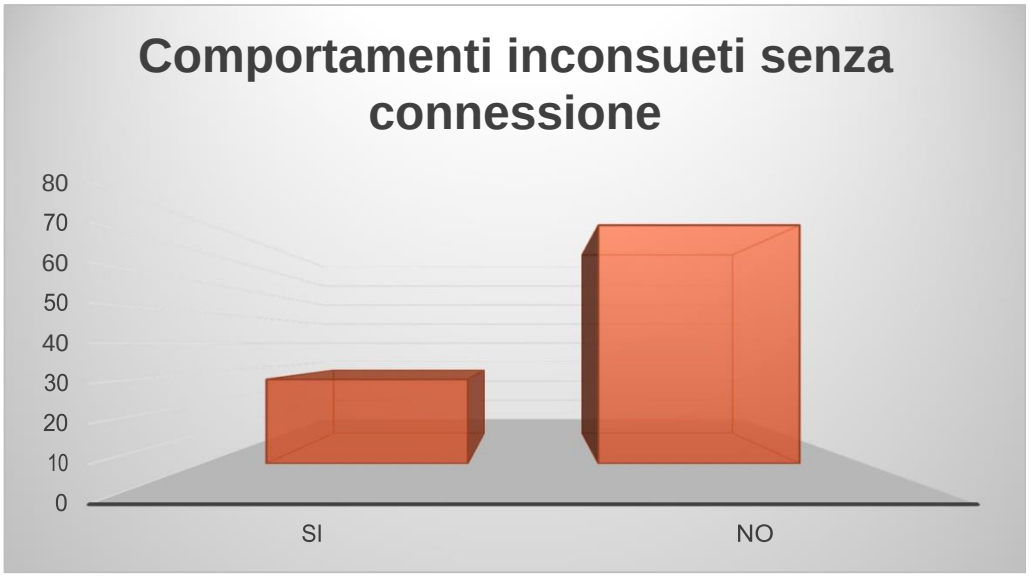
Tipologia comportamenti inconsueti	Numero
Isolamento amici	3
Abbandono passatempi	7
Aggressività risposte	17



Le risposte proposte rappresentano solo alcune delle eventuali conseguenze nell'abuso della rete e certamente non esauriscono le possibili fattispecie collegate ad un uso compulsivo di Internet. La principale condotta anomala si manifesta attraverso aggressività nelle risposte.

12a. Ha avuto modo di rilevare in Suo/a figlio/a nervosismo o cattivo umore quando non è connesso ad Internet?

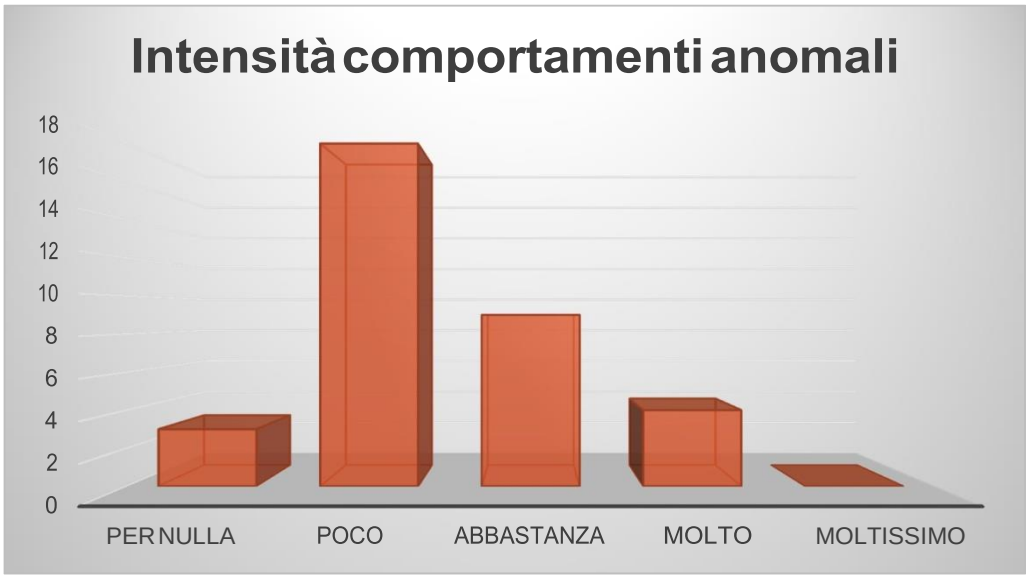
Comportamenti inconsueti in assenza di connessione	Numero
Si	28
No	79



Senza voler stabilire in alcun modo che i 28 casi in cui il campione ha risposto affermativamente possano identificare casi di dipendenza, è utile sottolineare l'importanza di una analisi e di un'attenta valutazione delle singole fattispecie.

12b. Se sì, quanto?

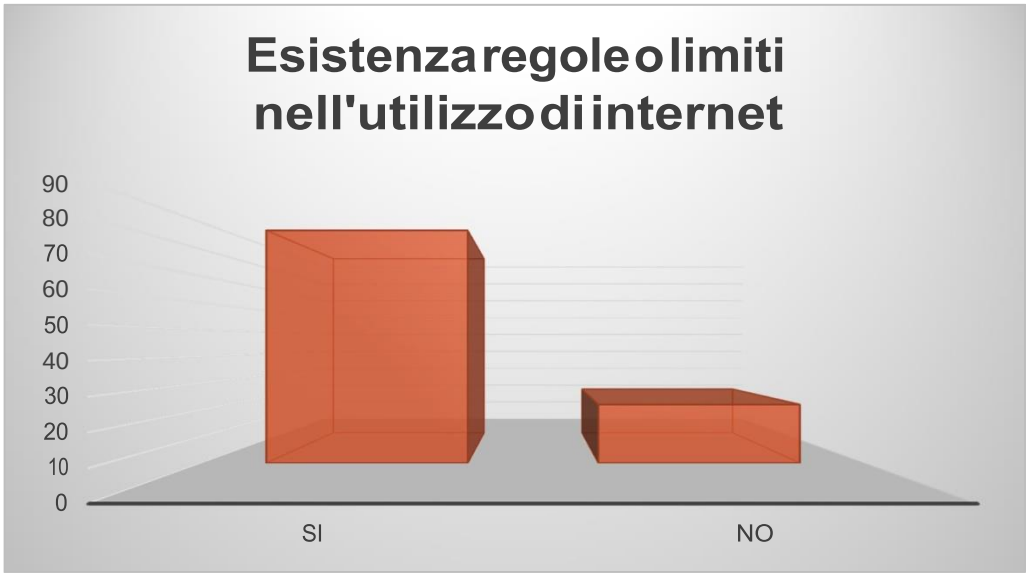
Intensità comportamenti anomali	Numero
per nulla	3
poco	18
abbastanza	9
molto	4
moltissimo	0



La frequenza dei comportamenti anomali può essere uno degli indici necessari per comprendere quanto “esteso” sia il fenomeno.

13a. Ha mai dato delle limitazioni o regole sull'utilizzo di Internet?

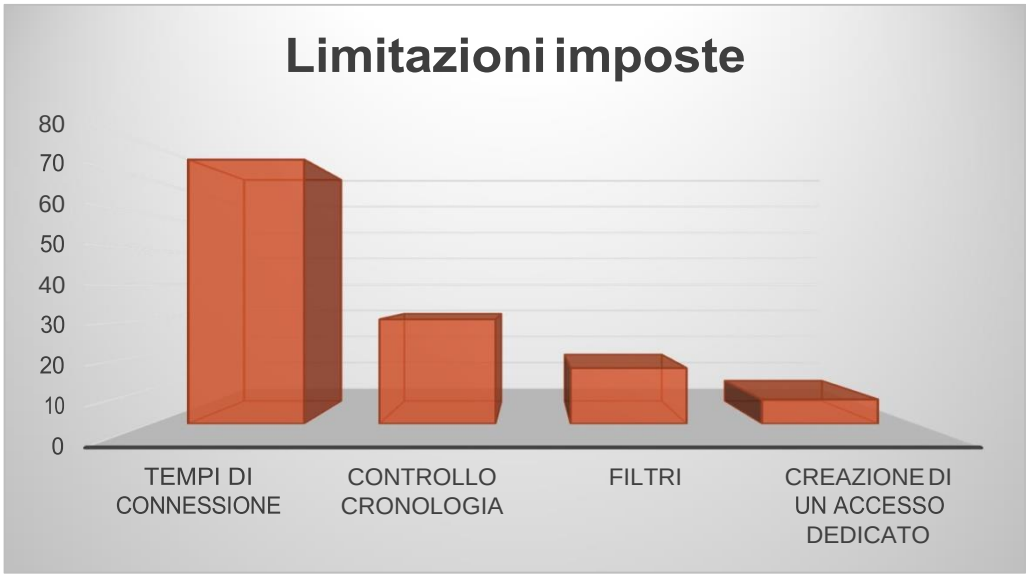
Esistenza regole o limiti nell'utilizzo di internet	Numero
Si	87
No	22



Dalle risposte ottenute, il campione sembra consapevole della necessità di presidi al fine di difendere i figli dalle insidie della rete.

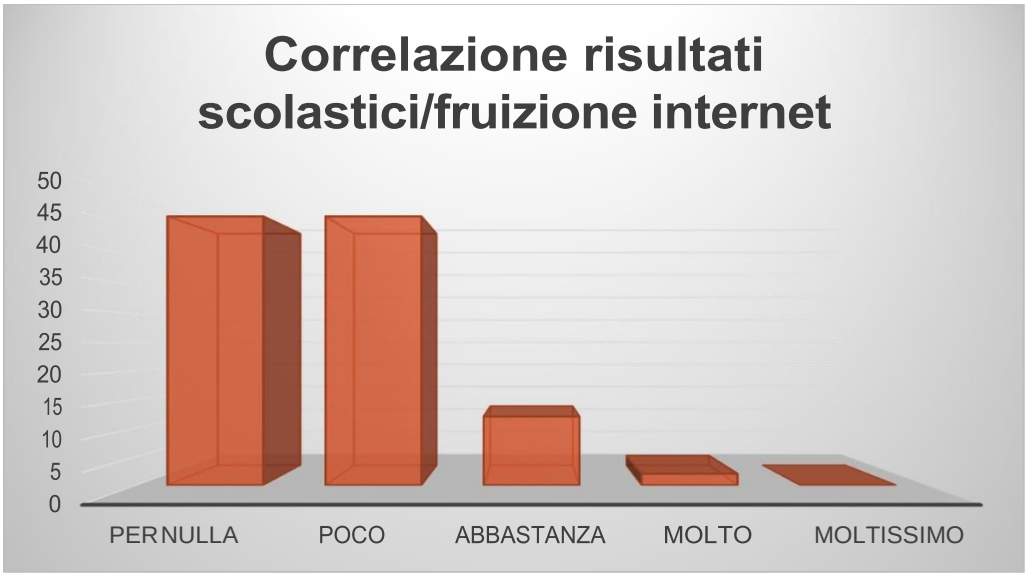
13b. Se sì, quali?

Limitazioni imposte	Numero
tempi di connessione	76
controllo cronologia	30
filtri	16
creazione di un accesso dedicato	7



14. A Suo avviso, i risultati scolastici di Suo/a figlio/a risentono del tempo che passa su Internet?

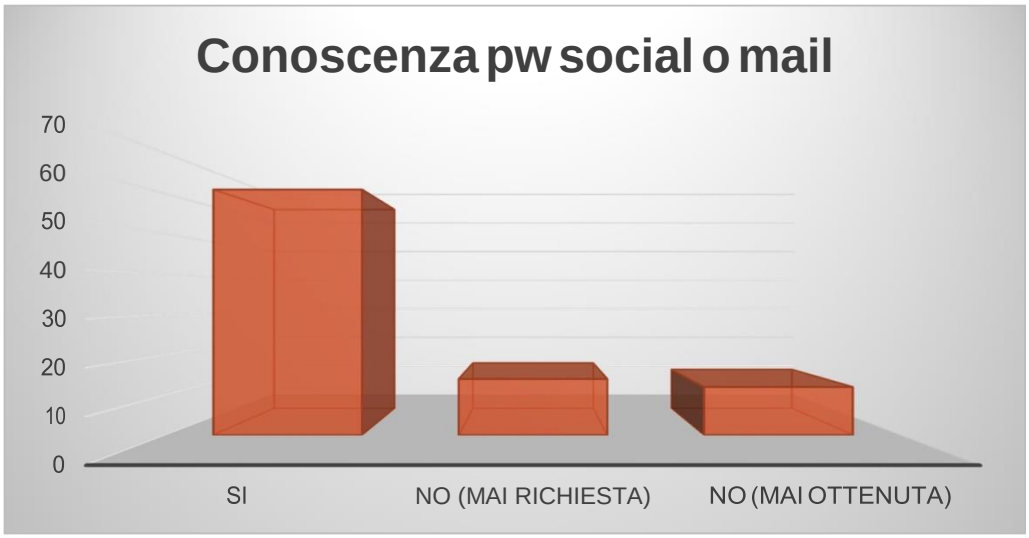
Correlazione risultati scolastici/fruizione internet	Numero
per nulla	47
poco	47
abbastanza	12
molto	2
moltissimo	0



Il campione non ritiene possibile identificare una correlazione tra l'uso (o meglio: l'abuso) di Internet ed i risultati scolastici. Se la rete può costituire un valido strumento di studio, è altrettanto vero che Internet ed il suo uso eccessivo non solo sottrae tempo allo studio ma ha anche impatti evidenti sull'umore e sulle capacità relazionale dei ragazzi.

15. Conosce la password dei Social Network e delle mail di Suo/a figlio/a?

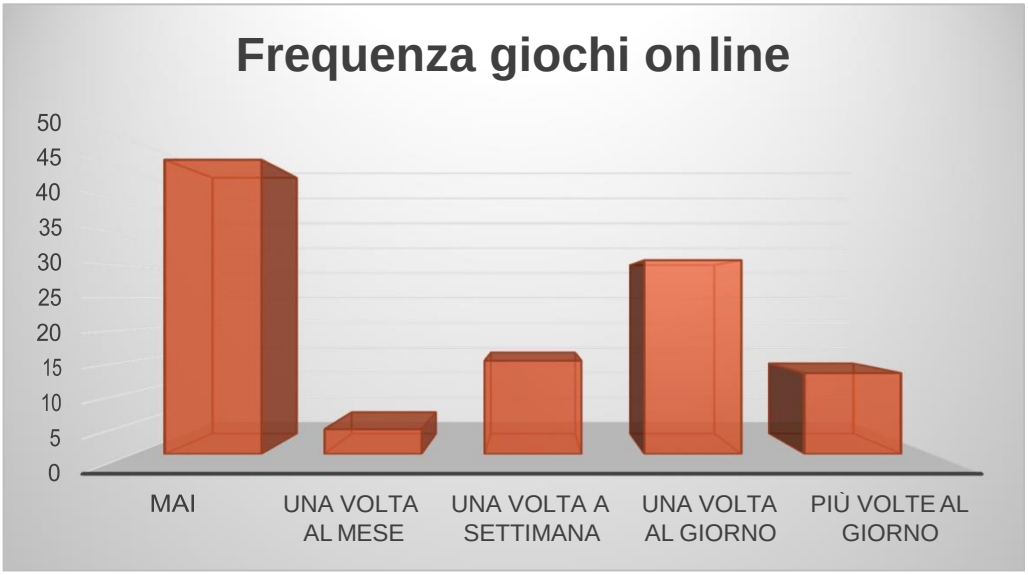
Conoscenza password Social o mail	Numero
si	61
no (mai richiesta)	14
no (mai ottenuta)	12



Diffusa è la positiva abitudine di chiedere la *password* dei social o della *e-mail* da parte dei genitori. I social rappresentano, infatti, uno dei principali strumenti per adescare i ragazzi sulla rete. Monitorare amicizie e la *web reputation* possono essere attività utili per tutelare i propri figli.

16. Con quale frequenza pensa che Suo/a figlio/a svolge qualche gioco on-line?

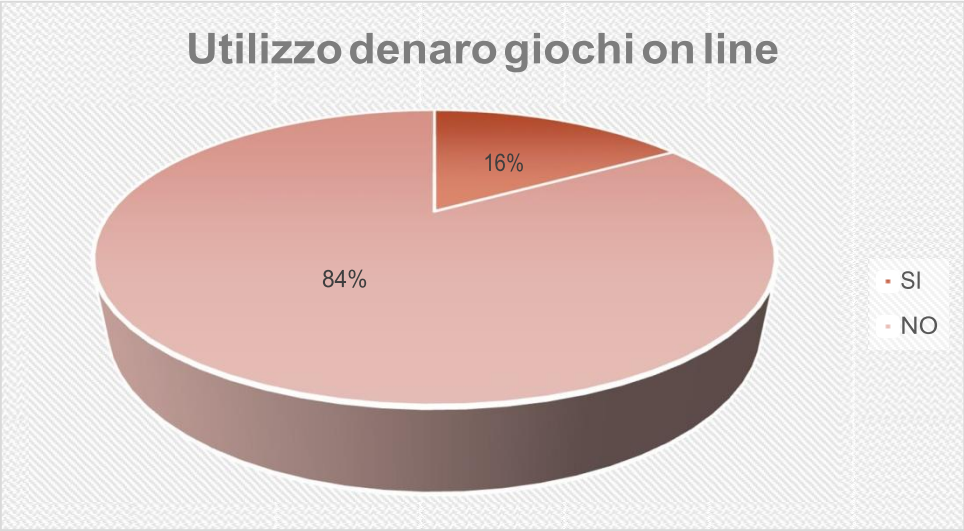
Frequenza giochi on line	Numero
mai	47
una volta al mese	4
una volta a settimana	15
una volta al giorno	31
più volte al giorno	13



I pericoli della rete si nascondono, con una doppia valenza, anche nel gioco on-line. Oltre alla dipendenza, infatti, la sfida (*challenge*) può essere un modo per adescare ragazzi ignari. Dall'altra parte dello schermo potrebbe non esserci un loro pari età, desideroso di misurarsi e superare un rivale, ma malintenzionati pronti a carpire l'ingenuità del ragazzo.

17. È a conoscenza che Suo/a figlio/a usa denaro per giocare on-line?

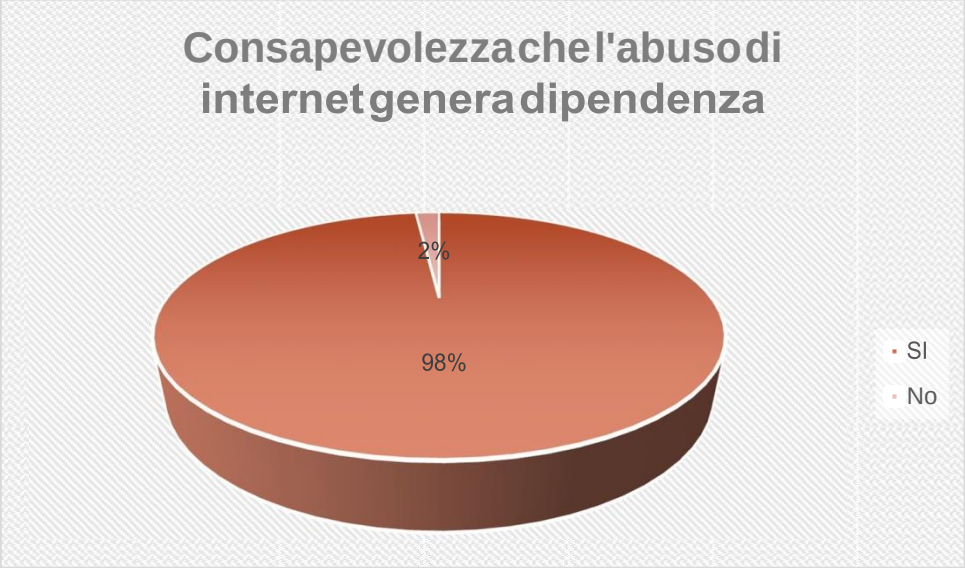
Utilizzo denaro per giochi on line	Numero
Si	18
No	92



Seppur non estremamente diffuso, il fenomeno dell'utilizzo di denaro su Internet assume una significativa rilevanza. Il questionario non esprime l'intensità del fenomeno ma occorre prestare la giusta attenzione al fine di rilevare le potenziali situazioni di pericolo.

18. È a conoscenza del fatto che l'abuso di Internet possa creare una dipendenza?

Consapevolezza che l'abuso di internet genera dipendenza	Numero
Si	109
No	2



Il campione si dimostra consapevole che l'abuso di Internet possa generare dipendenza. Questo permette ai genitori di avere il corretto livello di attenzione, necessaria per identificare i rischi della rete.

Conclusioni e considerazioni finali

Condurre parallelamente un'indagine su genitori e ragazzi risponde a finalità specifiche e ben precise. Con riferimento al primo target, è fondamentale fornire agli educatori una chiave di lettura dei pericoli della rete e del gioco. Non è in discussione l'importanza dell'aspetto ludico ed educativo di internet e dei media (sarebbe a dir poco anacronistico), quanto piuttosto gli effetti negativi di un uso compulsivo di certi strumenti: ***è nell'abuso che si annidano i pericoli***, non nell'uso. Meno che mai, poi, è intenzione di assegnare alla somministrazione dei questionari ed all'analisi degli stessi il valore di diagnosi: ***si tratta solo di far percepire i possibili segnali di pericolo a partire da certi comportamenti e abitudini***.

In relazione ai ragazzi, il progetto mira a determinare una maggiore consapevolezza che passa necessariamente attraverso un miglioramento delle capacità, delle competenze e delle abilità dei ragazzi. ***Riuscire a renderli autonomi ed in grado di riconoscere i pericoli della rete equivale a sviluppare un comportamento positivo e versatile con il quale affrontare efficacemente le richieste della vita e di tutti i giorni, dando gli strumenti necessari ad evitare il coinvolgimento in comportamenti che possano danneggiare il loro benessere psico-fisico.***

Non è casuale la scelta del nome dato allo studio: "Il gioco della rete", a partire proprio dal sostantivo "gioco". Il termine evoca qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, bambini o adulti senza altri fini immediati che non siano la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive[7]. Nulla di più rassicurante, vero? Eppure proprio l'amabile definizione rischia di far abbassare l'attenzione verso certi segnali e comportamenti, sintomatici, talvolta, di un vero e proprio problema: la dipendenza. E, allora, analizzare (senza ovviamente giungere a conclusioni affrettate) i cambiamenti di atteggiamento e i comportamenti inconsueti è un primo passo per una "nuova consapevolezza". Nuova consapevolezza che deve anche tradursi in accortezze, attenzioni ed accorgimenti per permettano di monitorare l'utilizzo di certe tecnologie: ***dal posizionamento dei pc, all'utilizzo di filtri, dall'imposizione di limiti temporali, alla conoscenza della password di mail e social network.***

[7] Definizione disponibile su http://www.treccani.it/vocabolario/gioco)