

Adolescenti moderni: diventare grandi nuotando nella Rete

Eleonora Florio

Università degli Studi di Bergamo

Introduzione

Come descritto nei capitoli precedenti, la ricerca OSCARV@bg ha coinvolto anche, e soprattutto, studenti e studentesse di scuola secondaria di secondo grado. Il presente capitolo è dedicato alle risposte provenienti da questa parte del campione e, anche in questo contesto, sono risultati fondamentali gli insegnanti che hanno assunto il ruolo di referenti per la ricerca, applicando le regole di selezione dei partecipanti e organizzando le sessioni di somministrazione del questionario online. Nella scuola secondaria di secondo grado è stato chiesto ai referenti di individuare due studenti per ogni classe, in base a due numeri di registro predefiniti ed eventuali numeri sostitutivi in caso di indisponibilità a partecipare da parte del singolo alunno. Questo accorgimento ha permesso un campionamento casuale e meno soggetto a influenze dovute all'individuazione dei partecipanti sulla base di specifiche caratteristiche (es.: bravura a scuola, ruolo di rappresentante di classe, ecc.). I partecipanti sono stati informati rispetto agli obiettivi della ricerca, alla garanzia di anonimato e alla possibilità di ritirarsi dallo studio, informazioni rese disponibili anche per i genitori degli studenti.

[... parte di questo capitolo non è accessibile al momento ...]

[... il volume completo può essere richiesto dal sito dell'Editore

<http://www.sestanteedizioni.com/>

o dai principali distributori in Rete ...]

Ulteriori analisi hanno rivelato un ventaglio di differenze significative tra maschi e femmine nello svolgimento delle attività al cellulare esposte in Tabella 6: i maschi giocano e leggono notizie online con più frequenza rispetto alle femmine. Queste ultime d'altra parte fanno più

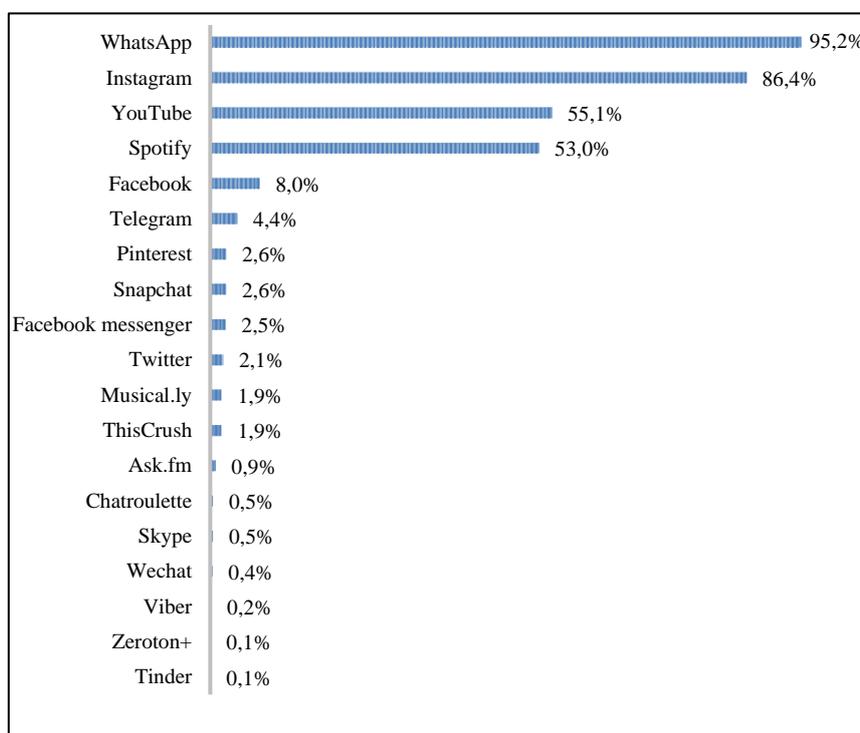
videochiamate, si collegano più spesso a un social network, usano di più WhatsApp o altri servizi di messaggistica istantanea, fanno più foto e video, ascoltano più musica e, in ultimo, utilizzano più spesso il proprio cellulare per studiare.

[... parte di questo capitolo non è accessibile al momento ...]
[... il volume completo può essere richiesto dal sito dell'Editore <http://www.sestanteedizioni.com/> o dai principali distributori in Rete ...]

Nel seguente grafico (Grafico 1) è presentata la classifica dei principali servizi di social networking secondo il criterio della frequenza d'uso da parte dei nostri partecipanti di scuola secondaria di secondo grado.

Grafico 1

Percentuale di rispondenti che utilizzano "tutti i giorni" i principali social networks e servizi di messaggistica ad essi assimilabili



Le percentuali di risposta specifiche rispetto all'utilizzo dei principali servizi di social networking sono raccolte in Tabella 9.

Tabella 9

Frequenza d'uso dichiarata per i principali servizi di social networking

	Ask.fm	Facebook	Facebook messenger	Instagram	Snapchat	Twitter	WhatsApp
Mai	88.1%	58.7%	76%	5.3%	71.5%	85.9%	0.8%
Ogni tanto	8.3%	23.8%	17.5%	2.4%	19.9%	9.2%	0.9%
Spesso	2.8%	9.5%	4.1%	5.8%	6.1%	2.8%	3.1%
Tutti i giorni	0.9%	8%	2.5%	86.4%	2.6%	2.1%	95.2%

Abbiamo rilevato che le femmine utilizzano in modo significativamente maggiore rispetto ai maschi i servizi: WhatsApp ($M = 3.95$), Instagram ($M = 3.83$), Snapchat ($M = 1.66$), Pinterest ($M = 1.49$), Musical.ly ($M = 1.35$) e Ask.fm ($M = 1.21$). I maschi invece risultano utilizzare maggiormente: YouTube ($M = 3.54$), Spotify ($M = 2.99$), Telegram ($M = 1.67$), Chatroulette ($M = 1.06$), Tinder ($M = 1.04$) e Viber ($M = 1.04$).

Considerando le differenze nella frequenza di utilizzo tra gruppi classe, ogni anno differisce da tutti quelli precedenti per un maggiore uso di Facebook. Anche l'utilizzo di Facebook Messenger e di Instagram aumenta in modo lieve ma costante con gli anni.

[... parte di questo capitolo non è accessibile al momento ...]

[... il volume completo può essere richiesto dal sito dell'Editore

<http://www.sestanteedizioni.com/>

o dai principali distributori in Rete ...]

Conclusioni

Il primato dell'attività videoludica nel tempo libero, per mezzo sia del computer che del telefono cellulare, è risultato evidente anche tra gli studenti e le studentesse di scuola secondaria di secondo grado. Abbiamo inoltre osservato come le correlazioni relative alle attività svolte al computer siano simili nella loro tendenza e direzione a quelle emerse dalle risposte del precedente ciclo di istruzione, ma maggiori in intensità. Si configura ancora un quadro dell'utilizzo del computer soprattutto per svago e comunicazione, suggerendoci quindi di insistere sull'idea che le competenze accumulate dai giovani attraverso l'uso della

tecnologia appartengano per lo più a questi due ambiti. Pertanto, si rinnova la riflessione sul fatto che il potenziamento e l'acquisizione delle competenze informatiche può trovare nel canale delle applicazioni formative *teen-friendly* un'utile cornice di implementazione, prendendo spunto dai già citati "serious games" (Earp, Ott, Popescu, Romero, & Usart, 2014; Guenaga et al., 2013; Romero, Usart, & Ott, 2015).

[... parte di questo capitolo non è accessibile al momento ...]

[... il volume completo può essere richiesto dal sito dell'Editore

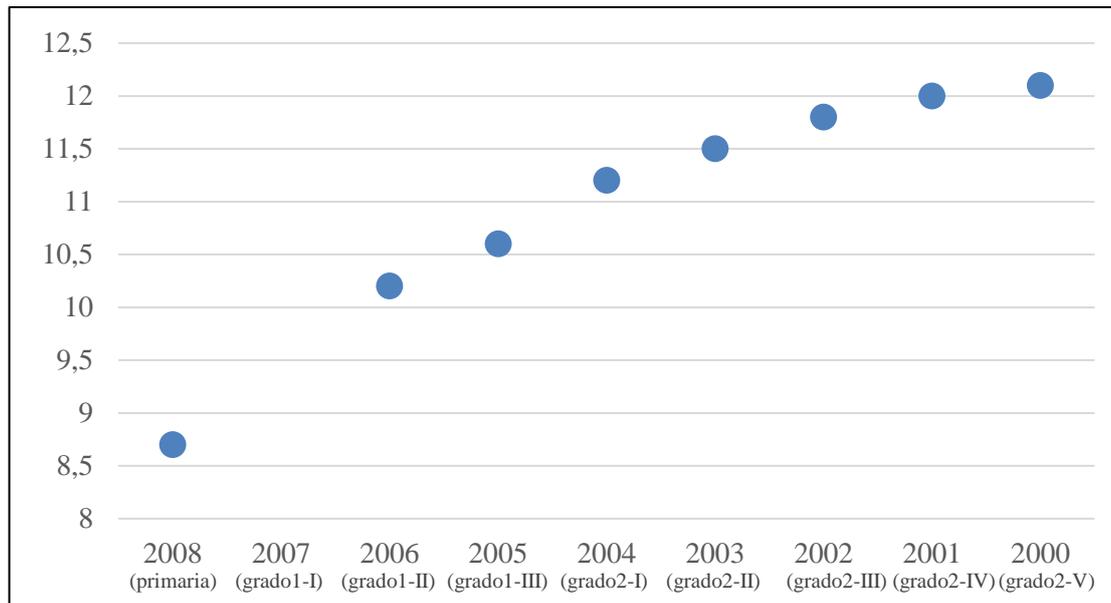
<http://www.sestanteedizioni.com/>

o dai principali distributori in Rete ...]

Come sottolineato anche da altri autori (Lenhart, Madden, & Hitlin, 2005), i giovani oggi sono altamente coinvolti con la tecnologia che permette l'accesso ad Internet. Inoltre, abbiamo rilevato che l'età a cui si riceve il primo cellulare diminuisce costantemente con il passare degli anni, aspetto che era già emerso nel precedente ciclo di istruzione prendendo in considerazione solo due cluster di età (alunni di classe seconda e di classe terza di scuola secondaria di primo grado). Al fine di approfondire questo aspetto abbiamo riunito i dati provenienti dagli studi presentati in questo volume, creando un grafico che riassume l'età media in cui i giovani ricevono il loro primo telefono cellulare, mettendo a confronto ogni anno di nascita (Grafico 2).

Grafico 2

Età media in cui si riceve il primo telefono cellulare per ogni anno di nascita



Come si evince dal grafico, appare una tendenza ad anticipare l'acquisto del primo cellulare.

[... parte di questo capitolo non è accessibile al momento ...]

[... il volume completo può essere richiesto dal sito dell'Editore

<http://www.sestanteedizioni.com/>

o dai principali distributori in Rete ...]

Bibliografia

Bruder, P. (2014). GADGETS GO TO SCHOOL: The Benefits and Risks of BYOD (Bring Your Own Device). *Education Digest*, 80(3), 15-18.

Di Nuovo, S., & Hichy, Z. (2007). *Metodologia della ricerca psicosociale*. Bologna: Il Mulino.

Earp, J., Ott, M., Popescu, M., Romero, M., & Usart, M. (2014). Supporting Human Capital development with Serious Games: An analysis of three experiences. *Computers in Human Behavior*, 30, 715-720.

Guenaga, M., Arranz, S., Florido, I. R., Aguilar, E., de Guinea, A. O., Rayon, A., ... Menchaca, I. (2013). Serious Games for the Development of

Employment Oriented Competences. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 8(4), 176-183.

Kimbrough, A. M., Guadagno, R. E., Muscanell, N. L., & Dill, J. (2013). Gender differences in mediated communication: Women connect more than do men. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 896-900.

Lazzari, M., & Jacono Quarantino, M. (Eds.). (2010). *Adolescenti tra piazze reali e piazze virtuali*. Bergamo: Bergamo University Press.

Lazzari, M., & Jacono Quarantino, M. (Eds.). (2013). *Identità, fragilità e aspettative nelle reti sociali degli adolescenti*. Bergamo: Bergamo University Press.

Lazzari, M., & Jacono Quarantino, M. (2015). *Virtuale e/è reale: adolescenti e reti sociali nell'era del mobile* (M. Lazzari & M. Jacono Quarantino, eds.). Bergamo: Bergamo University Press.

Lenhart, A., & Madden, M. (2007). Teens, Privacy & Online Social Networks How teens manage their online identities and personal information in the age of Findings. *Social Networks*, 18, 1-55. Retrieved from http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Privacy_SNS_Report_Final.pdf

Lenhart, A., Madden, M., & Hitlin, P. (2005). Teens and technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation. *Pew Internet and American Life Project*, pp. 37-45.

Matzat, U., & Snijders, C. (2010). Does the online collection of ego-centered network data reduce data quality? An experimental comparison. *Social Networks*, 32(2), 105-111.

Parsons, D., & Adhikari, J. (2016). Bring your own device to secondary school: The perceptions of teachers, students and parents. *Electronic Journal of E-Learning*, 14(1), 66-80.

Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2015). Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills? *Games and Culture*, 10(2), 148-177.

Staksrud, E., Livingstone, S., & Haddon, L. (2007). *What do we know about children's use of online technologies?: a report on data availability and research gaps in Europe [2nd Edition]*. London: LSE Research Online.

Tourangeau, R., Conrad, F., & Couper, M. (2013). *The science of web surveys*. New York, NY: Oxford University Press.