



Risultati della prima  
somministrazione della  
survey ySKILLS  
(2021)  
Italia

Giovanna Mascheroni  
Davide Cino



## Abstract

Il presente report presenta i risultati di sintesi della prima ondata dell'indagine ySKILLS, somministrata a un campione di 965 studenti italiani di 6 scuole dell'area milanese (3 secondarie di primo grado e 3 secondarie di secondo grado). Nella prima parte si forniscono informazioni di sfondo sul campione di bambini e adolescenti partecipanti e le loro caratteristiche individuali e sociali. Vengono poi presentati i dati in merito all'accesso quotidiano dei partecipanti a internet, quali il tempo trascorso online e i dispositivi maggiormente utilizzati. A seguire, è riportata una lista delle attività online più e meno comuni svolte da bambini e adolescenti su internet. Seguono i dati sulle competenze digitali dei rispondenti, indagate su quattro dimensioni (competenze comunicative e relazionali, tecnico-operative, creative e informative). Infine, presentiamo i risultati relativi ai principali rischi che le ragazze e i ragazzi italiani incontrano online.

Laddove rilevanti, sono riportate differenze di genere ed età rispetto a tutte le dimensioni indagate nel report.

## Citare come:

Mascheroni G., Cino D. (2022). Risultati della prima somministrazione della survey ySKILLS Italia (2021). KU Leuven, Leuven: ySKILLS

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

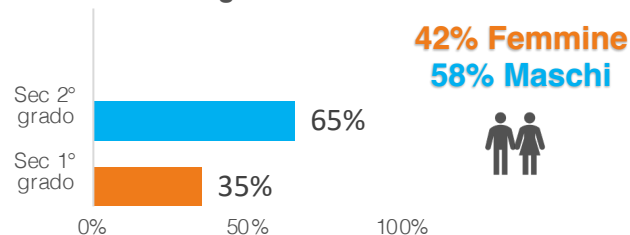
Livello di divulgazione: Pubblico.



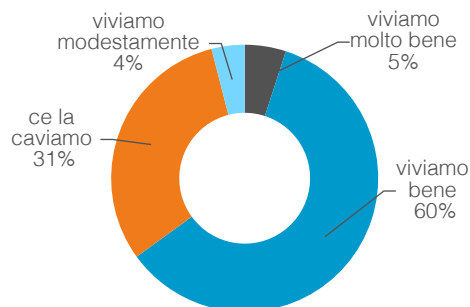
# La ricerca

ySKILLS si propone di massimizzare gli impatti positivi a lungo termine sul benessere di bambini e giovani derivanti dall'uso delle tecnologie, stimolando la resilienza ai rischi online attraverso il miglioramento delle competenze digitali. Per raggiungere questo obiettivo, il team di ySKILLS si propone di acquisire una conoscenza approfondita del ruolo delle competenze digitali nel benessere di ragazze e ragazzi, e conseguire una valida misurazione delle competenze digitali al fine di contribuire allo sviluppo di interventi e politiche informate da dati empirici. A tal fine, il progetto si basa su uno studio longitudinale di tre anni condotto con bambini e adolescenti tra i 12 e i 17 anni in sei paesi europei (Estonia, Finlandia, Germania, Italia, Polonia e Portogallo). Il presente report riassume brevemente i risultati della prima ondata dell'indagine ySKILLS in Italia, somministrata a un campione di 965 studenti italiani di 6 scuole (3 secondarie di primo grado e 3 secondarie di secondo grado) dell'area di Milano\*.

## Livello scolastico e genere



## Situazione finanziaria



## Capacità di gestire problemi e situazioni nuove



## Partecipanti

**965** studenti da 6 scuole

**13%**

Ha fatto esperienza di qualche tipo di discriminazione

**Più di 9 su 10**

Sono di madrelingua italiana.



**A 8 su 10**  
Piace esplorare luoghi sconosciuti.



**A 1 su 3**  
Piace fare cose che in genere spaventano e preferisce amici imprevedibili.



**Circa 2 su 3**  
valutano la loro condizione di salute come "molto buona" o "eccellente"



**Meno di 1 su 2**  
ha fatto attività fisica giornalmente  
I ragazzi sono più propensi delle ragazze a considerarsi in salute (68% contro 52%) e ad essere fisicamente attivi (47% contro 32%)



**Più di 9 su 10**  
si sentono supportati in famiglia



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

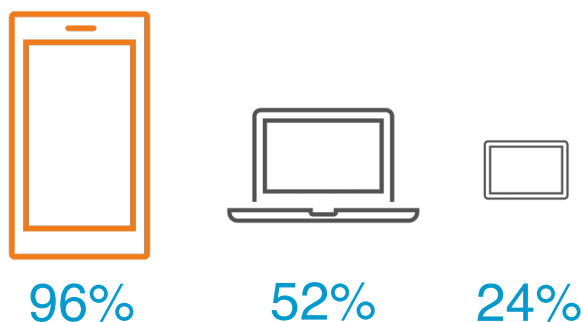


**4 su 10**  
dicono che la loro classe gli piace molto

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

# Accesso giornaliero a internet

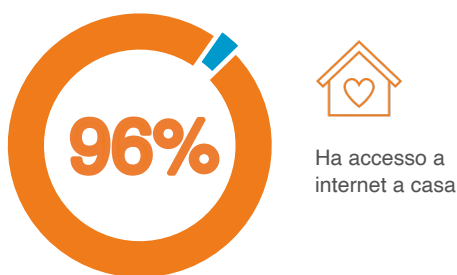
## Dispositivi maggiormente utilizzati



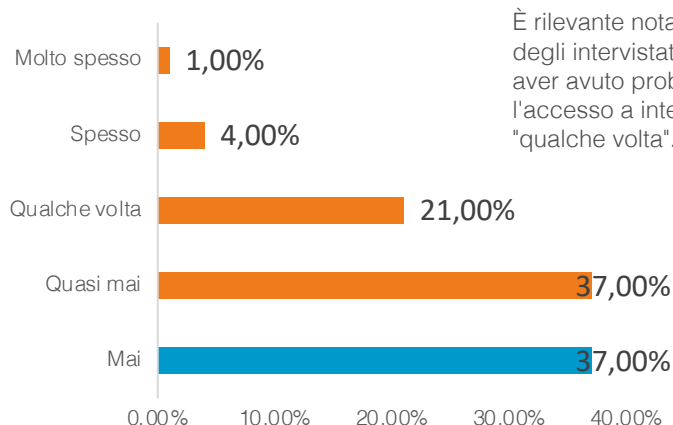
Anche se lo smartphone è il dispositivo più utilizzato, è importante sottolineare come l'accesso da smartphone non risolva tutti i problemi relativi all'accesso digitale, in quanto laddove può essere utile per alcune attività, può anche rivelarsi meno pratico per altre (ad esempio, la didattica a distanza).

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

## Condizioni di accesso



Considerando le misure di distanziamento sociale dovute alla pandemia, il fatto che il 5% degli intervistati non abbia avuto accesso a internet implica una traduzione delle disuguaglianze digitali in disuguaglianze educative e formative.



È rilevante notare che il 26% degli intervistati ha riportato di aver avuto problemi con l'accesso a internet almeno "qualche volta".

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



3.4 ore



Femmine  
3.36 ore



Maschi  
3.47 ore

Sec. 1° grado

3.53 ore

Sec. 2° grado

3.39 ore



Non sono emerse differenze significative in termini di tempo trascorso online né per genere, né per grado scolastico.

# Attività online giornaliera

## Top 4\*



95%

comunicare con gli amici



85%

ascoltare musica o guardare videoclip online



84%

comunicare con i genitori



56%

giocare al pc o al cellulare



Le attività più popolari sono anche facilmente effettuabili tramite smartphone.

In termini di differenze di genere, i **ragazzi** sono più propensi a giocare online rispetto alle ragazze (76% vs. 29%).  
I ragazzi **più grandi** sono più propensi a comunicare con i genitori (87% vs. 77%), a comunicare con gli amici (97% vs. 91%) e ad ascoltare musica o guardare video online (87% vs. 80%).

## Uso di internet per l'apprendimento\*



30%

ha usato internet per imparare qualcosa di nuovo

25%

ha usato internet per mettere in pratica qualcosa che stavo imparando

Le **ragazze** sono più propense dei ragazzi a cercare informazioni sulla **salute mentale** (10% vs. 4.6%)

Gli **studenti più grandi** sono più propensi a seguire le **notizie online** (13% vs. 8%), mentre gli **studenti più giovani** sono più propensi a **creare e modificare** contenuti digitali (22,4% vs. 15,5%)



18%

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



13%

cerca nuovi amici o contatti



11%

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



9%

cerca informazioni sulla salute fisica



7%

cerca informazioni sulla salute mentale e il benessere psicologico

## Attività online meno comuni\*

\*Attività svolte almeno una volta nell'ultimo mese

## Social media

90% ha un profilo social (Instagram, Facebook, Tik Tok)



82% ha un profilo privato



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

Gli studenti **più grandi** sono più propensi ad avere un profilo online (94% vs. 83%)  
Le **ragazze** sono più propense a mantenere i loro profili online privati (91% vs. 76%)  
Gli studenti **più grandi** sono più propensi ad accettare richieste di amicizia da contatti sconosciuti (74% vs. 58%)

## Pratiche di condivisione



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



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



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

Gli studenti **più grandi** sono più propensi a condividere una foto o un video di se stessi in modo che possa essere visto da persone che non conoscono di persona (58% vs. 38%)

## Partecipazione civica



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



ha partecipato a una protesta o campagna online.



ha discusso o commentato questioni sociali o politiche su internet.

Gli studenti **più grandi** sono più propensi a unirsi o seguire un gruppo politico sui social media (16% vs 10%)



# Competenze digitali

## Definizione di competenze digitali:

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

**4** gruppi di competenze digitali

Comunicative e relazionali

Tecniche e operative

Creative e produttive

Informative e di navigazione



Ogni gruppo di competenze include dimensioni funzionali e critiche.

Esempi di dimensioni funzionali e critiche delle competenze digitali

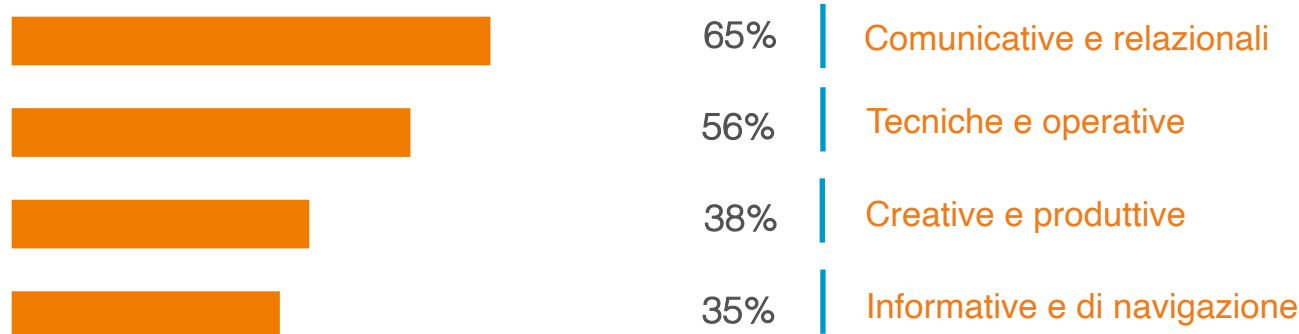
*So come modificare immagini, musica o video digitali già esistenti*

Dimensione funzionale

*So come usare contenuti protetti da copyright*

Dimensione critica

## I bambini italiani riportano bassi livelli di competenze informative e di navigazione

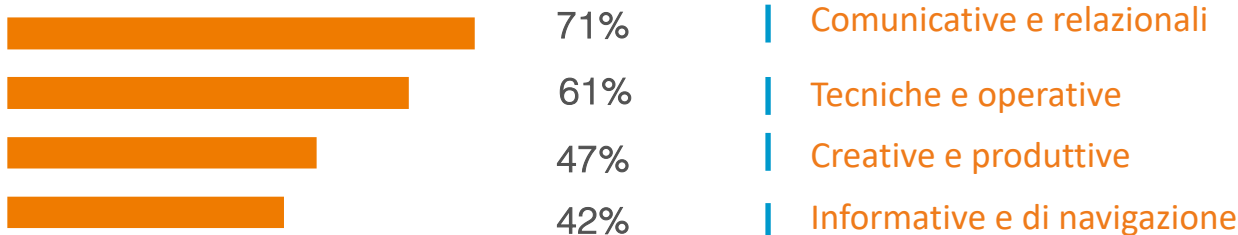


Le competenze informative e di navigazione sono importanti perché sono collegate a diversi esiti positivi, tra cui: opportunità online, miglior rendimento scolastico, migliori strategie di coping e maggiore partecipazione civica (Livingstone, Mascheroni & Stoilova, 2021).

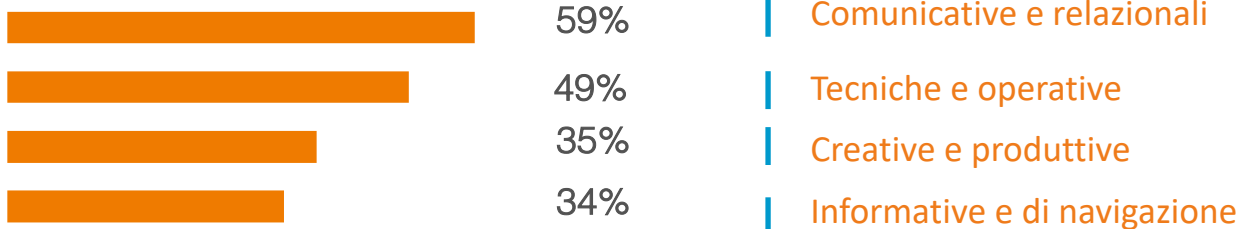


# Distribuzione delle competenze digitali tra paesi

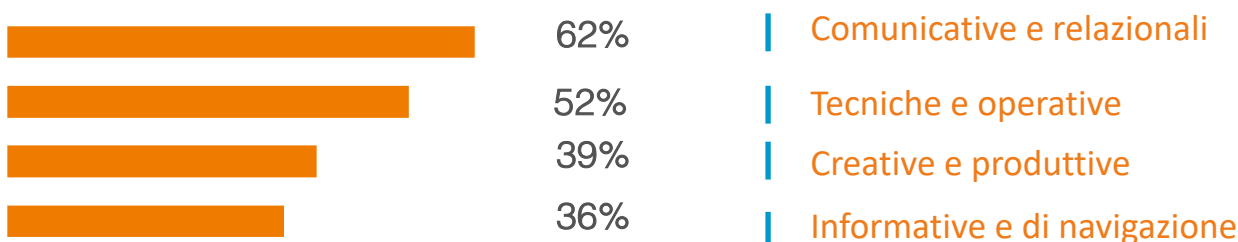
## Finlandia



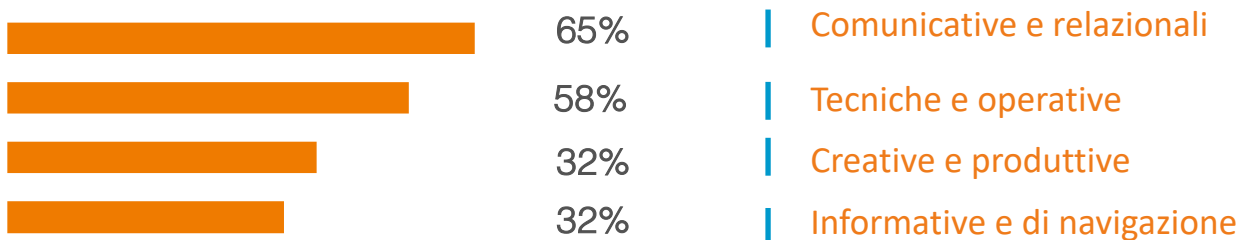
## Polonia



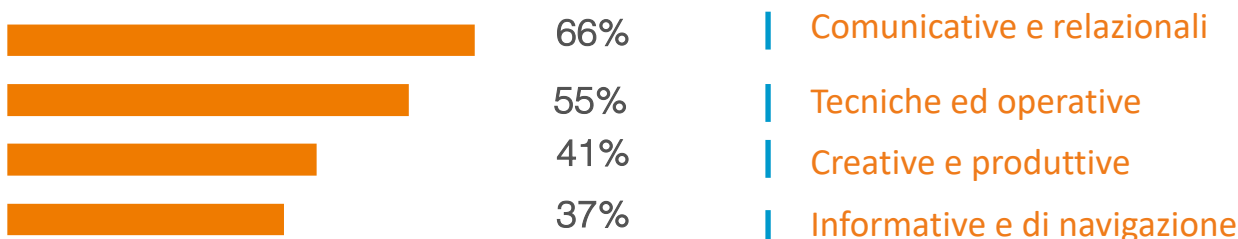
## Germania



## Estonia



## Portogallo

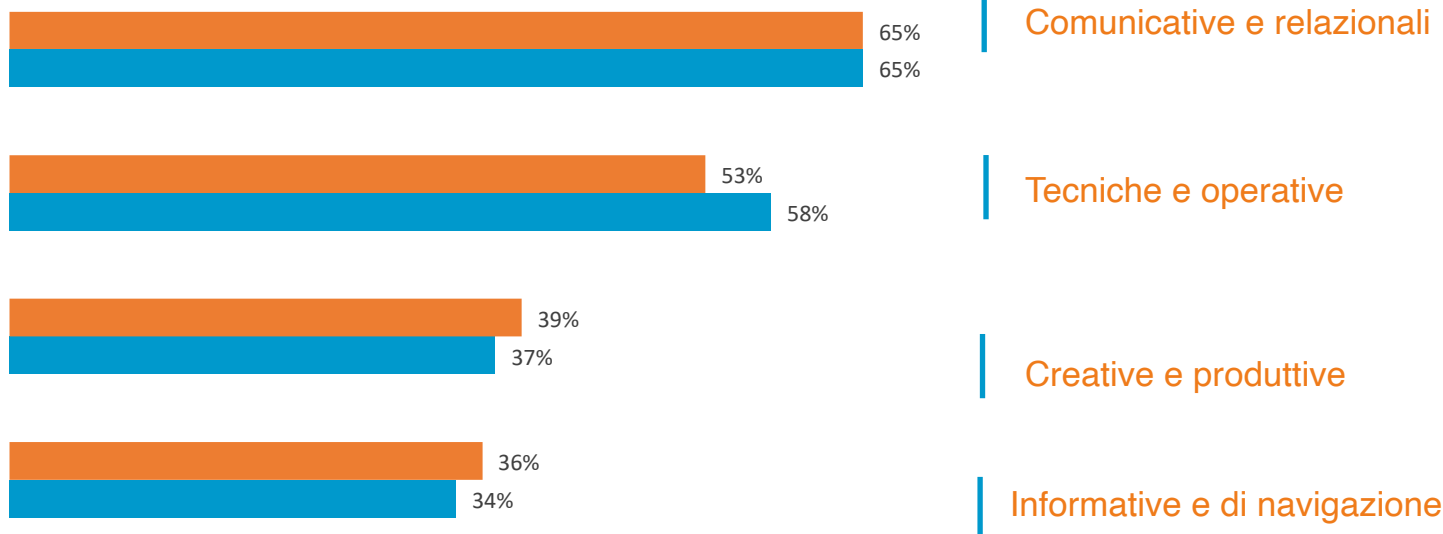


In tutti i paesi europei ragazze e ragazzi riportano più competenze comunicative e sociali e meno competenze informative. Le competenze di gestione critica della navigazione sono più alte in Finlandia e più basse in Estonia.



## Competenze digitali

### Differenze per grado scolastico

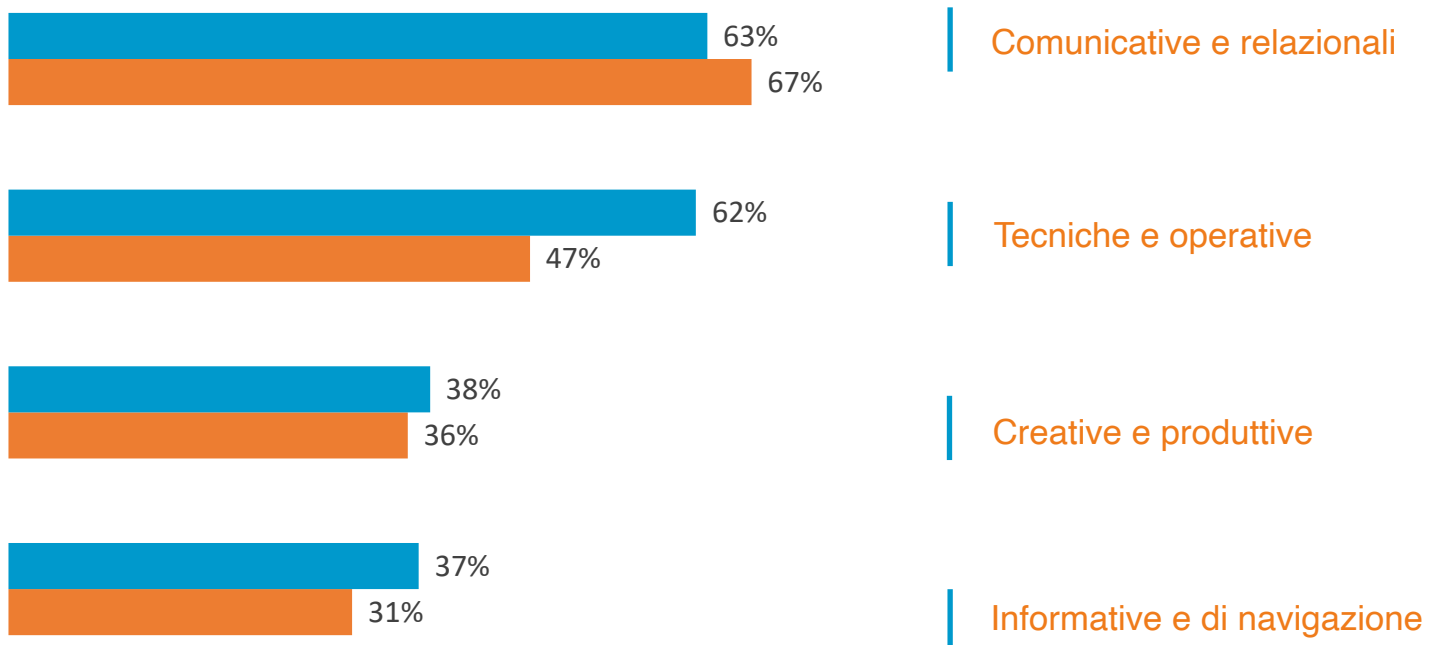


Colpisce il fatto che i ragazzi della secondaria di primo grado riportino maggiori competenze creative e informative. Mentre i ragazzi più giovani sono più ingaggiati nella creazione di contenuti online (il che può spiegare le maggiori competenze), i ragazzi più grandi usano più spesso internet per attività informative. Queste differenze, tuttavia, sono minime e non statisticamente significative.

Sec. 2°  
grado

Sec. 1°  
grado

### Differenze di genere



Le differenze di genere qui riportate non sorprendono. Anche in ricerche precedenti le ragazze tendono a riportare maggiori competenze comunicative e relazionali. Inoltre, gli studi mostrano che i ragazzi tendono a sovrastimare le loro competenze nelle ricerche self-report, mentre le differenze di genere sono meno marcate se si guardano i risultati dei performance test (Haddon et al., 2020).

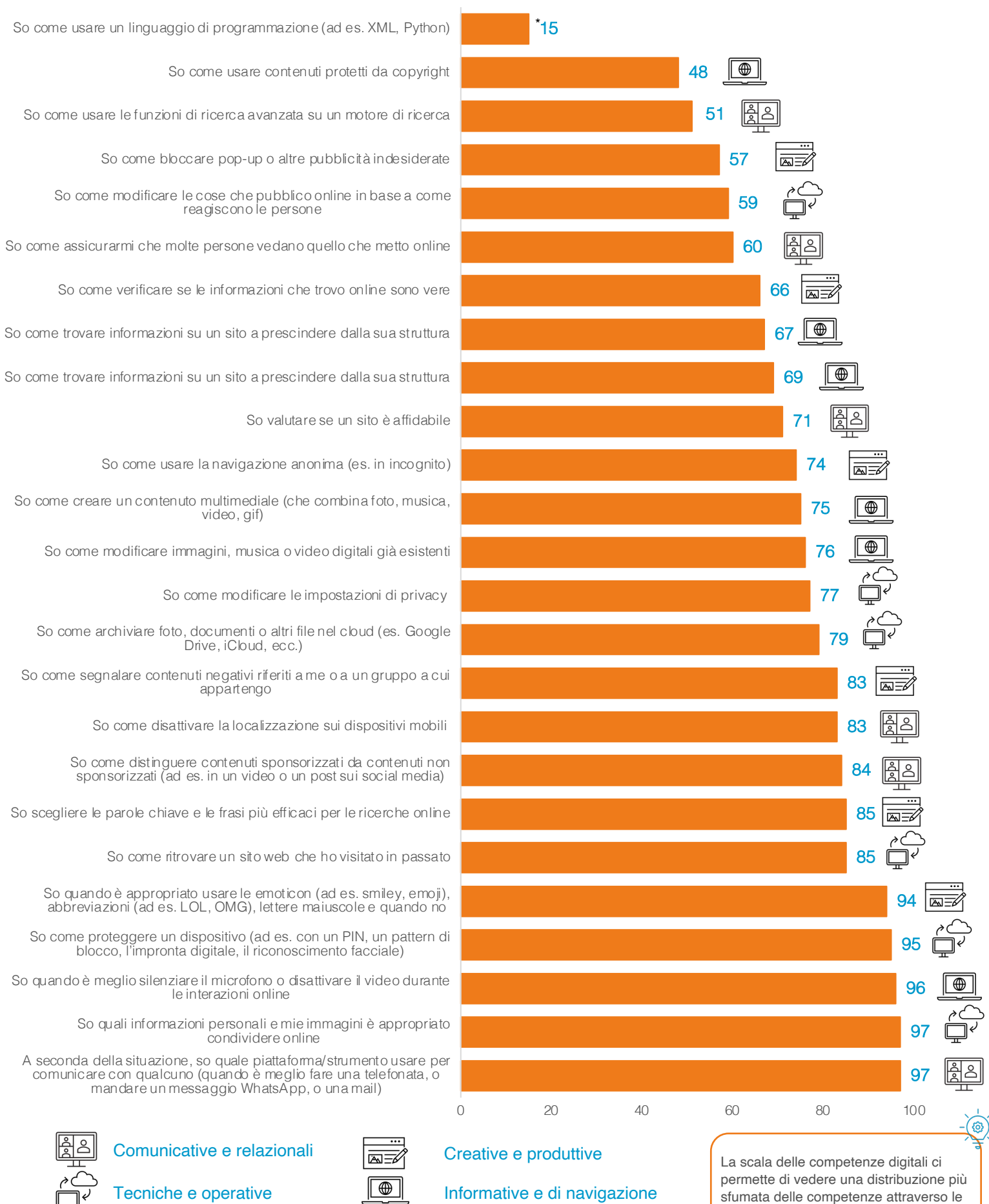
Maschi  
Femmine





## La "scala" delle competenze digitali

*È vero/molto vero che...*



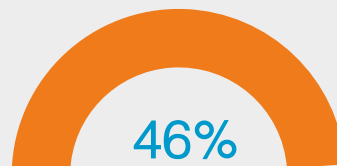
\*Le competenze di programmazione non sono incluse nei 4 gruppi di competenze digitali..

## Indicatori di conoscenza e consapevolezza digitale nei vari paesi

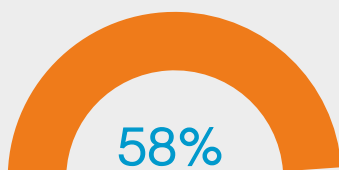
Gli intervistati hanno risposto a una serie di domande elaborate per misurare la loro conoscenza sul funzionamento di internet e delle tecnologie digitali.

### Italia

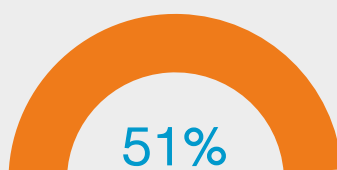
La percentuale di risposte corrette relative alla consapevolezza digitale è simile tra ragazzi e ragazze e aumenta con l'età.



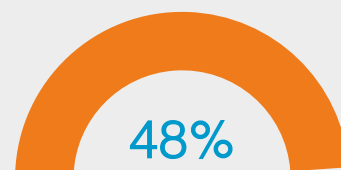
### Finlandia



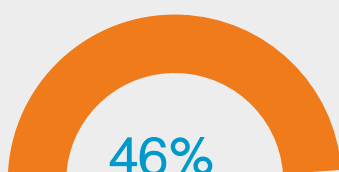
### Polonia



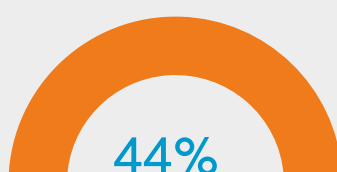
### Germania



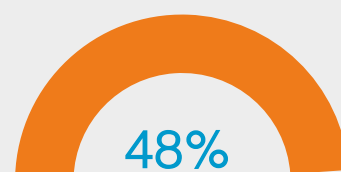
### Estonia



### Portogallo



### Complessivo



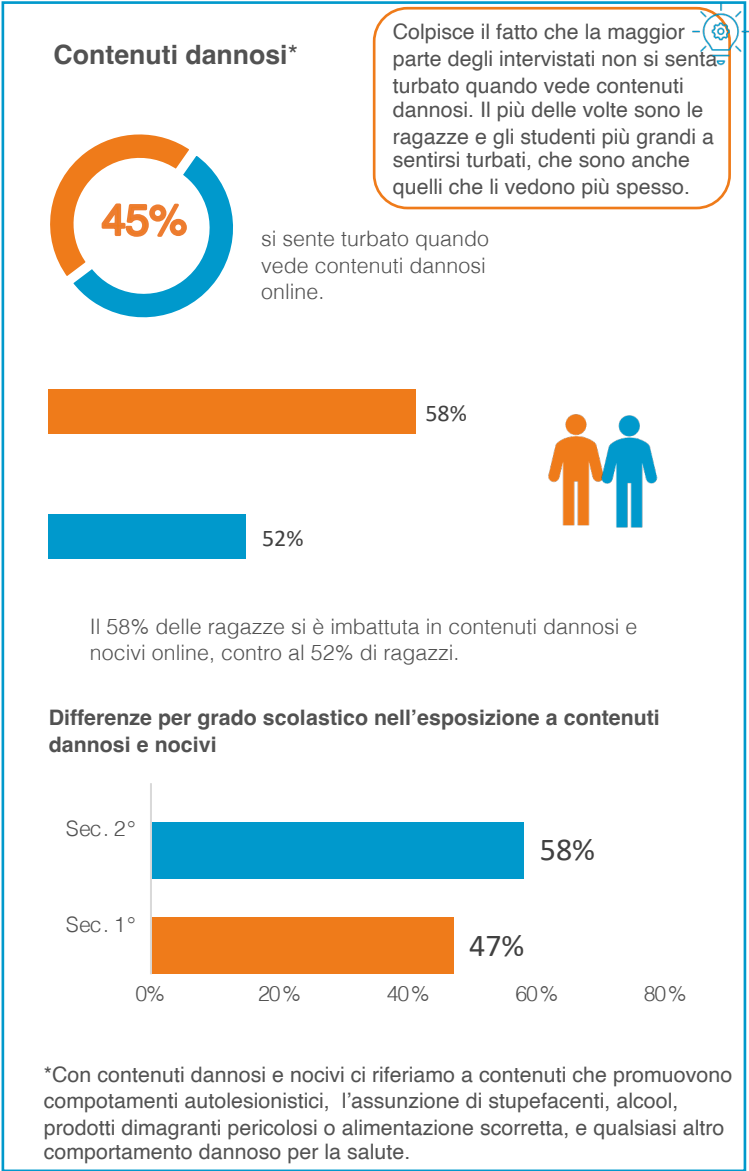
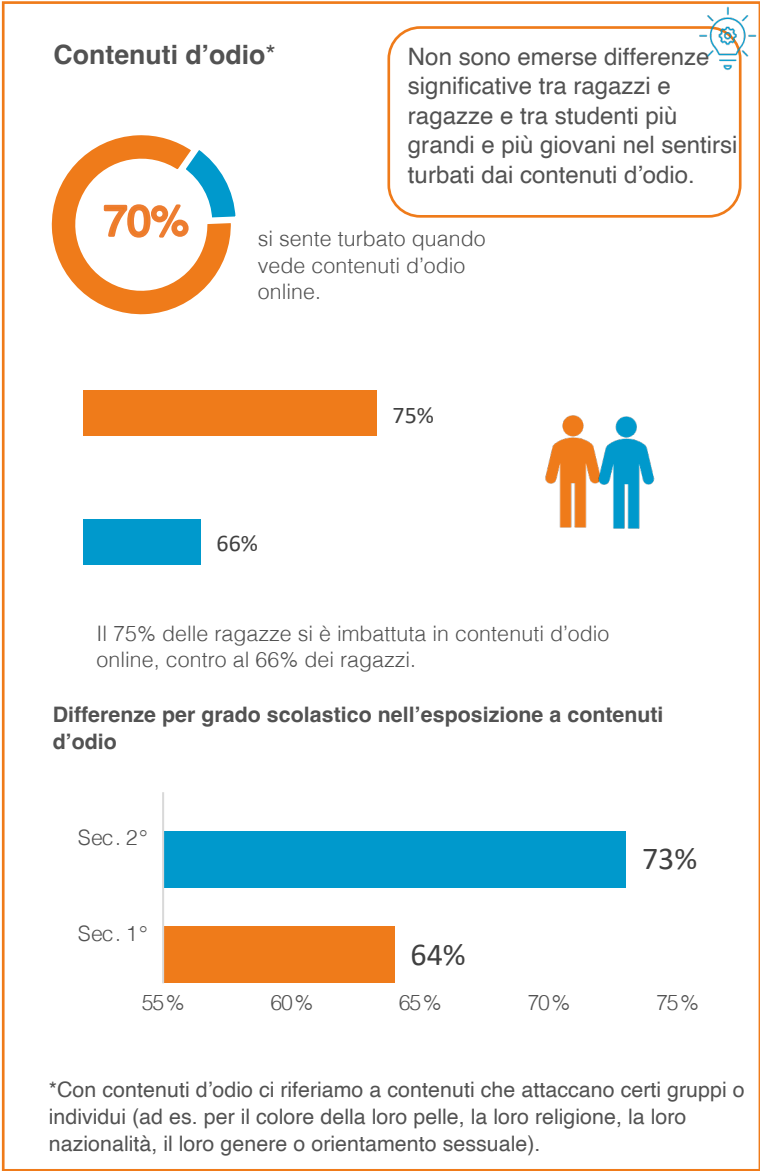
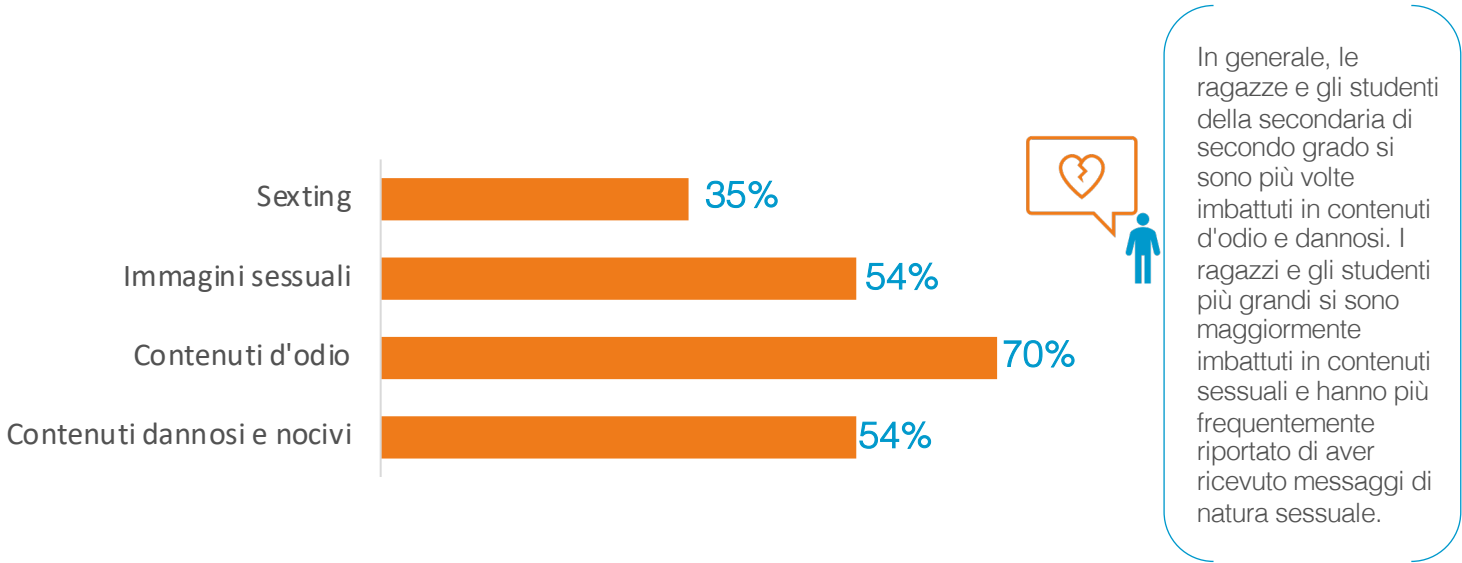
Anche se l'Italia ha uno tra i punteggi più bassi, non è lontano dalla media dell'intero campione transnazionale.

Guardando all'intero campione, non emergono differenze significative tra ragazzi e ragazze, ma il livello di conoscenza digitale aumenta con l'età. Emergono alcune piccole peculiarità nazionali, come in Polonia dove il punteggio dei ragazzi è leggermente superiore a quello delle ragazze.



# Rischi online

Percentuale di adolescenti che hanno visto contenuti sessuali online, contenuti dannosi, incitanti all'odio o hanno fatto esperienza di sexting (ricevendo immagini e contenuti sessuali da terzi)





**Per saperne di più sul progetto, visita: [www.yskills.eu](http://www.yskills.eu)**