



C E N S I S

I NATIVI DIGITALI IN CALABRIA

Sintesi dei risultati

(La numerazione delle tabelle riproduce quella del Rapporto finale)

Roma, giugno 2012

1. SINTESI DEI RISULTATI

L'indagine su 2300 studenti in età compresa fra gli undici e i diciannove anni, svolta in Calabria, all'interno delle scuole medie e delle scuole superiori, è la prima in Italia che consente di confrontarsi su un tema come quello dei "nativi digitali" e dell'impatto delle tecnologie digitali sui sistemi di apprendimento.

Finora, in sostanza, ci si è basati su analisi e osservazioni parziali, non così focalizzate sul tema, spesso derivanti da altre esigenze conoscitive, esposte a rischi di forzature nell'interpretazione dei dati e delle informazioni trattate.

Sebbene circoscritta a una regione, si può, data l'estensione dell'indagine calabrese, ottenere una rappresentazione adeguata dei fenomeni, dei comportamenti e delle opinioni da parte degli stessi protagonisti di questa nuova fase che molti hanno indicato come la chiusura di un ciclo storico durato cinquecento anni (il ciclo del "libro", l'epoca "gutemberghiana").

Soprattutto per quanto riguarda i ragazzi delle scuole medie, nati fra il 1998 e il 2000, il termine "nativi digitali" appare senz'altro appropriato, se si assume come inizio della nuova fase il 1996, anno in cui l'accesso a internet è diventato di massa. L'accelerazione che si è prodotta da quell'anno, sia nella potenza d'integrazione del web, sia nella diffusione capillare di nuovi strumenti, sia infine nel coinvolgimento esteso degli individui nei meccanismi relazionali mediati dalle tecnologie digitali, ha trovato le nuove generazioni già immerse in un mondo in cui i fratelli maggiori mostravano e mostrano una minore dimestichezza e capacità di adattamento.

Non a caso l'indagine qui sviluppata ha fatto emergere da subito questo dato di fondo, che pone in una diversa luce gli studenti delle scuole medie rispetto a quelli delle scuole superiori.

A maggior ragione, l'intera ricerca condotta in Calabria su questo tema, non poteva fermarsi a osservare i ragazzi delle scuole medie e superiori. Era infatti necessario rintracciare i contenuti delle relazioni che oggi stanno caratterizzando il poligono dei rapporti fra i ragazzi, fra i ragazzi e le proprie famiglie, fra i ragazzi e la scuola.

Per rispondere agli interrogativi posti da queste relazioni si è quindi affiancata all'indagine sugli studenti, anche un'indagine diretta ai genitori degli studenti (un totale di 1800 famiglie coinvolte), ponendo in questo modo le premesse per un dialogo a distanza in grado di migliorare il livello d'interazione fra due mondi - quello dei giovani e quello degli adulti - che continuano a presumere di conoscersi mentre, proprio lo sviluppo delle tecnologie digitali, ha in parte aggiunto un ulteriore elemento di distacco.

Il terzo ambito di analisi affrontato dalla ricerca - trasversale alle due indagini quantitative - ha riguardato invece la scuola e i docenti.

Se si parte dall'assunto prima citato, e cioè che oggi siamo alla fine del ciclo del libro e dei sistemi di apprendimento e di conoscenza basati su di esso, la ricostruzione delle opinioni dei docenti, sul tema, rappresenta un tassello imprescindibile per monitorare questo passaggio di cultura e questa trasformazione dei ruoli e delle attività che fino ad oggi hanno indirizzato i processi formativi. L'approfondimento effettuato nell'ambito della ricerca è stato di carattere qualitativo, attraverso la realizzazione di *focus group* che hanno riguardato gli insegnanti, e gli stessi contenuti sono stati riproposti anche agli studenti e alle famiglie.

Ma, in sostanza, a quali conclusioni porta la ricerca, forte di una base di dati molto estesa e, come si è detto, diretta a raccogliere le opinioni dei soggetti più coinvolti da questo "cambio di passo" tecnologico?

In sintesi le conclusioni si possono organizzare intorno ad alcuni temi prioritari: sono temi che hanno orientato e alimentano il dibattito in questi mesi e che hanno forse condizionato gli esiti di alcune analisi, creando schieramenti contrapposti di "tecnoentusiasti", da un lato, e di "catastrofisti", dall'altro.

L'approccio interpretativo qui adottato sceglie, innanzitutto, di evitare di correre il rischio di rimanere intrappolati in queste posizioni radicali che non aiutano alla comprensione effettiva dei fenomeni che stanno accompagnando la diffusione delle tecnologie digitali. Per aggirare questo rischio è opportuno partire da una premessa essenziale, e cioè che buona parte del dibattito sembra basato più sul potenziale (enorme, senza dubbio) insito nelle tecnologie digitali rispetto all'effettivo uso che se ne fa quotidianamente e individualmente.

Per parafrasare un testo molto letto e molto citato in questi mesi, non è affatto vero che “internet ci rende stupidi” mentre è assolutamente vero che, allo stato attuale, manca una chiara consapevolezza del potenziale di mercato e del potenziale di controllo delle identità personali (profilo, preferenze, comportamenti d’acquisto, tracciabilità delle azioni sul web, ecc.) che le tecnologie digitali possono esprimere.

In ogni caso, un approccio più realistico consente di non cadere nell’enfasi fantascientifica dell’utopia negativa o di quella positiva e di mantenere, invece, un ragionevole distacco nei confronti dell’oggetto osservato, certamente nuovo, inedito e di portata epocale, soprattutto se si mantiene il perimetro delle osservazioni all’interno di quelle variabili che sono state poste alla base delle indagini e che si concentrano sui comportamenti dei giovani e sull’apprendimento mediato o meno dalle tecnologie digitali.

In maniera più esplicita i temi intorno ai quali la ricerca prova a fornire un valore aggiunto di analisi sono i seguenti:

- le modalità di apprendimento dei nativi digitali;
- la trasformazione degli ambienti di apprendimento;
- il ruolo degli educatori e dei formatori rispetto a una discontinuità che ha modificato oggettivamente la relazione fra “chi sa” (utilizzare le tecnologie digitali) e “chi non sa”.

Questi tre temi sono stati analizzati alla luce dei dati e delle elaborazioni prodotte dalle indagini quantitative, dai *focus group* realizzati e da interviste e incontri di approfondimento tenuti con esperti e testimoni privilegiati.

Resta infine un ulteriore ambito di approfondimento su cui la ricerca può dare un contributo positivo, e cioè il ruolo che la disponibilità e l’utilizzo delle tecnologie digitali può svolgere per innescare processi di crescita in un territorio, come la Calabria, che rispetto ai paradigmi economici e produttivi tradizionali (industriale e post-industriale), presenta fattori di ritardo e spiazzamento. A questo aspetto è stato dedicato un paragrafo a sé, posto in conclusione del presente Rapporto.

Il libro non svanisce, ma proliferano i devices digitali

Se si parte dalla verifica di un fenomeno come quello sopra richiamato, e cioè la “fine del libro”, accanto alla constatazione oggettiva della diffusione di *tablet* e strumenti estremamente sofisticati di accesso all’informazione e alla conoscenza, i nostri nativi digitali non sembra abbiano sviluppato una particolare avversione nei confronti del testo cartaceo.

Il 53,9% degli studenti, infatti, dichiara di non trovare più facile consultare un testo su internet, e questa percentuale non risulta differente fra gli studenti delle medie e quelli delle superiori. Inoltre poco meno del 73% non trova difficile mantenere la concentrazione nella lettura di un libro (tab. 25).

Anzi, la presenza del libro appare oggi molto più diffusa che in passato se sia i genitori dei ragazzi delle secondarie inferiori che i ragazzi stessi dichiarano un numero medio di libri presenti presso la propria abitazione senz’altro più elevato di quello posseduto dalle famiglie dei ragazzi delle superiori (fra le famiglie dei ragazzi delle medie il 32,5% di chi risponde dichiara di possedere più di 100 libri, contro il 20,8% delle famiglie dei ragazzi delle superiori) (tab. 28).

E’ comunque vero che l’orizzonte materiale dei ragazzi e delle famiglie è fortemente mutato in questi anni e i dati sulla dotazione strumentale, individuale e delle case degli intervistati, mostrano un’ampia disponibilità di *devices* digitali:

- in due terzi delle case c’è un computer connesso alla rete; l’88,1% dei ragazzi possiede un computer, dato questo che sale al 90,2% per gli studenti delle superiori (tab. 5);
- la diffusione di strumenti digitali raggiunge il 48,2% nel caso della telecamera (che sale al 65% per le famiglie che si autocollocano nella fascia più elevata della condizione socioeconomica) (tab. 31), il 22,3% per gli *smartphone* e il 10,4% per i *tablet* (ma per la fascia socioeconomica più elevata la percentuale sale al 17,2%).

La proliferazione di questi strumenti, e quindi la facilitazione dell’accesso e dello scambio d’informazione e conoscenza, ha certamente creato una forte concorrenza al libro come oggetto e veicolo dell’istruzione personale, anche se il periodo di convivenza e

compresenza di questi strumenti nella vita degli individui potrebbe essere anche lungo.

Tab. 25 - Puoi dirmi se: (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Quando leggi un libro trovi difficile mantenere la concentrazione e comprendere a fondo ciò che leggi			
Sì	18,3	18,6	18,5
No	73,2	72,5	72,8
Non so	8,5	8,9	8,7
Totale	100,0	100,0	100,0
Trovi più facile consultare un testo su internet anziché seguire il filo su un testo di carta			
Sì	33,9	36,7	35,6
No	54,6	53,5	53,9
Non so	11,5	9,8	10,5
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

Tab. 28 - Numeri di libri in casa? (Esclusi i libri di scuola) (val. %)

Numero	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
0-10 libri	15,9	23,8	20,2
11-25 libri	19,6	26,5	23,4
26-100 libri	32,0	28,9	30,3
101-200 libri	18,1	13,2	15,4
Più di 200 libri	14,4	7,6	10,7
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

Tab. 5 - A casa hai: (val. %)

Risposta	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Una scrivania o un tavolo solo tuo	73,0	74,6	73,9
Una camera solo per te	54,4	56,5	55,6
Un posto tranquillo per studiare	72,6	65,7	68,5
Un computer (non considerare Playstation, Xbox, Game cube o altre consolle di videogiochi)	85,0	90,2	88,1
Telecamera digitale	44,6	48,3	46,8
Un collegamento a internet	82,9	88,1	86,0
Una macchina fotografica digitale	63,3	68,6	66,4
Un riproduttore di musica mp3 o simili	65,7	71,1	68,9
Un vocabolario	83,9	85,1	84,6
La televisione digitale (digitale terrestre, tv satellitare)	74,3	75,7	75,1

Il totale non è uguale a 100 perchè erano possibili più risposte

Fonte: indagine Censis, 2011

Tab. 31 - Strumenti informatici e di comunicazione presenti in casa: (val. %)

Strumento	Condizione		Totale
	Bassa/ medio bassa	Medio alta/ alta	
Cellulare	98,9	99,5	99,2
Televisione digitale	71,0	82,2	76,5
Personal computer con accesso alla rete fissa	64,2	69,8	66,5
Computer portatile con accesso alla rete fissa	34,0	56,6	44,0
Computer portatile con accesso alla rete mobile	29,2	41,9	34,8
Telecamera digitale	34,6	65,0	48,2
Smartphone	15,0	32,1	22,3
Tablet (Ipad, ecc.)	5,2	17,2	10,4
Nessuno di questi	0,3	0,8	0,5

Il totale non è uguale a 100 perchè erano possibili più risposte

Fonte: indagine Censis, 2011

Uso delle tecnologie tra bisogno di modernità e aspetti ludici

Diverso il problema del cambiamento delle modalità di apprendimento indotte dall'uso e dalla diffusione delle tecnologie digitali.

Dalle analisi fatte in questi anni si ricava certamente la presenza di una modifica nei comportamenti che riguardano la lettura, lo studio, la creazione di prodotti intellettuali; modifiche che, del resto, non possono essere circoscritte ai soli nativi, ma che anzi caratterizzano tutti coloro che fanno un uso intensivo di tecnologie digitali.

Dai dati raccolti nella nostra indagine, però, non sembra che si possa parlare di una "mutazione" tale da chiamare in causa modifiche strutturali nei processi cognitivi. Emerge senz'altro una diversa sollecitazione che scaturisce dai tempi e dai modi con cui ci si relaziona con le tecnologie (o che le stesse tecnologie inducono o impongono), ma ciò che traspare dalle risposte dei ragazzi è soprattutto una maggiore enfaticizzazione del *learning by doing* e dell'"imparare provando", e dunque basandosi molto di più che in passato sulla ripetizione di tentativi e facendo tesoro anche dagli errori. Modalità, del resto, da sempre ricercata e inseguita dai metodi innovativi di insegnamento e soprattutto alternativa al nozionismo che invece caratterizza ancora l'approccio tradizionale dell'istruzione, fondamentalmente basato sulla ripetizione e la memorizzazione.

E' interessante inoltre evidenziare come gli stessi ragazzi possano rispondere, in modo solo apparentemente contraddittorio, su alcuni degli effetti che possono essere collegati all'utilizzo del computer e dell'accesso a internet:

- il 72,4% ritiene che l'uso del pc (e di internet) abbia effetti positivi sull'apprendimento (la percentuale raggiunge il 76% fra gli studenti più grandi) (tab. 23);
- il 36,3% ritiene, invece, che rispetto al rendimento scolastico, gli effetti possano essere neutri, per il 28,9% addirittura negativi e, positivi "solo" per il 34,9% (quindi con una percentuale dimezzata rispetto a quella dell'item precedente);
- una consistente maggioranza valuta positivamente l'uso delle tecnologie digitali, per dare seguito alla propria curiosità e al proprio spirito di iniziativa (64,9%);

Tab. 23 - Secondo te l'utilizzo del computer e l'accesso a internet, che tipo di effetti possono produrre su di te? (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Rispetto all'apprendimento			
Effetti positivi	67,3	76,0	72,4
Effetti negativi	11,8	8,2	9,7
Non producono alcun effetto	20,9	15,8	17,9
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto alla volontà di studiare			
Effetti positivi	38,9	25,9	31,3
Effetti negativi	31,1	45,8	39,7
Non producono alcun effetto	30,0	28,3	29,0
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto alla tua capacità di concentrazione e di riflessione			
Effetti positivi	37,8	32,8	34,9
Effetti negativi	31,6	34,9	33,5
Non producono alcun effetto	30,6	32,3	31,6
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto al rendimento scolastico			
Effetti positivi	40,0	31,3	34,8
Effetti negativi	25,4	31,3	28,9
Non producono alcun effetto	34,6	37,4	36,3
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto alla possibilità di frequentare i compagni di scuola			
Effetti positivi	56,9	53,0	54,5
Effetti negativi	16,6	14,3	15,3
Non producono alcun effetto	26,5	32,7	30,2
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto alle possibilità di frequentare gli amici al di fuori della scuola			
Effetti positivi	57,1	54,7	55,8
Effetti negativi	17,5	12,7	14,6
Non producono alcun effetto	25,4	32,6	29,6
Totale	100,0	100,0	100,0

(segue)

(segue tab. 23)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Rispetto alla possibilità di sentirsi solo			
Effetti positivi	25,3	30,4	28,3
Effetti negativi	32,7	20,6	25,6
Non producono alcun effetto	42,0	49,0	46,1
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto alla tua curiosità e al tuo spirito di iniziativa			
Effetti positivi	64,0	65,5	64,9
Effetti negativi	13,6	10,7	11,9
Non producono alcun effetto	22,4	23,8	23,2
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto al tempo dedicato ai tuoi genitori e alla tua famiglia in generale			
Effetti positivi	28,5	17,4	21,9
Effetti negativi	32,0	34,8	33,7
Non producono alcun effetto	39,5	47,8	44,4
Totale	100,0	100,0	100,0
Rispetto al rapporto con gli insegnanti			
Effetti positivi	26,4	18,5	21,8
Effetti negativi	17,2	15,6	16,3
Non producono alcun effetto	56,4	65,9	61,9
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

- il 39,7% e il 33,5% considerano negativi rispettivamente gli effetti sulla volontà di studiare e sulla capacità di concentrazione e riflessione.

E proprio questa compresenza di opinioni, solo apparentemente in contrasto, segnala uno dei risultati più importanti da tenere in considerazione: sulle tecnologie digitali aleggia una sorta di diffidenza generalizzata che accomuna studenti, docenti e genitori nel momento in cui queste vengono messe in relazione con la scuola e l'istruzione; un "pregiudizio negativo", forse influenzato dall'opinione degli adulti, di cui non sono esenti neanche i più giovani.

Il contatto quotidiano con le tecnologie da parte dei ragazzi configura, però nello stesso tempo, una relazione in cui, più che in passato, è difficile scindere l'aspetto ludico dal momento dell'apprendimento: l'attrazione (si potrebbe anche dire l'appagamento del bisogno di modernità) nei confronti delle tecnologie digitali sovrasta il fine per il quale queste vengono utilizzate. E' importante dimostrare di saperle usare e di disporre delle applicazioni più innovative e sfiziose, le quali possono essere finalizzate nello stesso tempo a motivi di svago o a motivi di studio.

La percezione prevalente che si ricava dalle risposte dei ragazzi è che le tecnologie digitali sono particolarmente stressate nell'uso come mezzo di contatto, di ricerca d'informazioni, di comunicazione. In particolare emerge che:

- il 73,3% degli studenti intervistati conosce e utilizza Facebook, percentuale che sale al 79,2% fra gli studenti delle superiori, mentre si ferma al 65% fra chi frequenta le scuole medie (tab. 7);
- il 75,8% in totale conosce e utilizza YouTube, e anche in questo caso la percentuale degli studenti delle superiori è maggiore rispetto a quella dei più giovani: 80,1% contro il 69,6%;
- il 44,1% degli studenti delle superiori afferma di navigare quasi tutti i giorni alla ricerca di informazioni su idee, cose, persone; nello stesso tempo oltre il 60% dichiara che l'utilizzo praticamente quotidiano del computer è finalizzato alla comunicazione e all'accesso ai social network (tab. 18);

Tab. 7 - Adesso ti indicheremo un elenco di strumenti che rendono possibile la creazione di comunità virtuali, Puoi dirci quali conosci e quali utilizzi più spesso? (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Messenger			
Conosco	60,0	63,6	62,1
Conosco e utilizzo spesso	31,5	33,2	32,5
Non conosco	8,5	3,2	5,4
Totale	100,0	100,0	100,0
Twitter			
Conosco	45,7	55,4	51,4
Conosco e utilizzo spesso	8,2	9,4	8,9
Non conosco	46,1	35,2	39,7
Totale	100,0	100,0	100,0
Facebook			
Conosco	32,8	20,4	25,5
Conosco e utilizzo spesso	65,0	79,2	73,3
Non conosco	2,2	0,4	1,2
Totale	100,0	100,0	100,0
Skype			
Conosco	49,6	57,0	54,0
Conosco e utilizzo spesso	26,6	26,7	26,6
Non conosco	23,8	16,3	19,4
Totale	100,0	100,0	100,0
YouTube			
Conosco	27,7	19,6	22,9
Conosco e utilizzo spesso	69,6	80,1	75,8
Non conosco	2,7	0,3	1,3
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

Tab. 18 - Con quale frequenza usi un computer per i seguenti scopi? (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Per navigare in internet alla ricerca di informazioni su cose, persone o idee			
Quasi tutti i giorni	33,3	44,1	39,6
Più volte alla settimana	34,0	35,2	34,7
Qualche volta al mese al mese	19,9	16,8	18,1
Mai	12,8	3,9	7,6
Totale	100,0	100,0	100,0
Per giocare			
Quasi tutti i giorni	35,0	25,7	29,6
Più volte alla settimana	29,5	29,0	29,2
Qualche volta al mese al mese	22,3	28,6	26,0
Mai	13,2	16,7	15,2
Totale	100,0	100,0	100,0
Per scrivere			
Quasi tutti i giorni	24,5	16,9	20,1
Più volte alla settimana	28,0	33,1	31,0
Qualche volta al mese al mese	25,5	35,1	31,1
Mai	22,0	14,9	17,8
Totale	100,0	100,0	100,0
Per lavorare in gruppo collegati via internet			
Quasi tutti i giorni	13,8	10,6	11,9
Più volte alla settimana	14,4	18,5	16,8
Qualche volta al mese al mese	22,3	26,2	24,6
Mai	49,5	44,7	46,7
Totale	100,0	100,0	100,0
Per usare un foglio elettronico			
Quasi tutti i giorni	5,3	5,7	5,6
Più volte alla settimana	10,8	16,9	14,4
Qualche volta al mese al mese	22,5	31,3	27,7
Mai	61,4	46,1	52,3
Totale	100,0	100,0	100,0
Per scaricare programmi da internet (inclusi i giochi)			
Quasi tutti i giorni	20,7	24,5	23,0
Più volte alla settimana	22,3	31,4	27,6
Qualche volta al mese al mese	26,2	28,0	27,3
Mai	30,8	16,1	22,1
Totale	100,0	100,0	100,0
Per disegnare, dipingere o usare programmi di grafica			
Quasi tutti i giorni	13,0	5,9	8,8
Più volte alla settimana	20,6	13,5	16,4
Qualche volta al mese al mese	32,2	36,7	34,9
Mai	34,2	43,9	39,9
Totale	100,0	100,0	100,0

(segue)

(segue tab. 18)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Per usare software didattici come ad esempio i programmi di matematica			
Quasi tutti i giorni	5,4	3,5	4,3
Più volte alla settimana	14,3	10,2	11,8
Qualche volta al mese al mese	28,2	27,5	27,8
Mai	52,1	58,8	56,1
Totale	100,0	100,0	100,0
Per scaricare musica e film da internet			
Quasi tutti i giorni	30,3	39,8	36,0
Più volte alla settimana	25,1	29,9	27,9
Qualche volta al mese al mese	19,3	21,5	20,6
Mai	25,3	8,8	15,5
Totale	100,0	100,0	100,0
Per programmare			
Quasi tutti i giorni	10,4	10,7	10,6
Più volte alla settimana	15,1	19,6	17,8
Qualche volta al mese al mese	23,7	29,9	27,3
Mai	50,8	39,8	44,3
Totale	100,0	100,0	100,0
Per comunicare (attraverso la posta elettronica, le chat, ecc.)			
Quasi tutti i giorni	47,4	62,4	56,2
Più volte alla settimana	19,1	23,5	21,7
Qualche volta al mese al mese	12,2	8,2	9,9
Mai	21,3	5,9	12,2
Totale	100,0	100,0	100,0
Per accedere ai social network			
Quasi tutti i giorni	45,4	64,6	56,8
Più volte alla settimana	17,5	15,9	16,6
Qualche volta al mese al mese	8,8	8,9	8,8
Mai	28,3	10,6	17,8
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

- le quattro applicazioni più importanti per gli interessi dei ragazzi intervistati sono, nell'ordine: il motore di ricerca, il social network, l'accesso e lo scambio di video, la possibilità di scaricare musica (tab. 19).

Ma nonostante l'uso intensivo delle tecnologie digitali non sembra si verifichino riscontrarsi quei fenomeni particolari, a questo punto isolati e riconducibili a situazioni eccentriche, evidenziate da una stampa e una comunicazione spesso sensazionalistiche. Dai comportamenti descritti dagli studenti, sia nell'indagine, sia nei *focus group*, non emerge nulla di patologico, anche rispetto ai due principali aspetti su cui si concentrano la diffidenza e il sospetto nei confronti delle tecnologie digitali, e cioè il cosiddetto "multitasking" e la perdita della capacità di memorizzazione da parte dei giovani.

Da una domanda direttamente centrata sulle sensazioni provate nell'uso del computer e della navigazione, si ricava che:

- il 60,7% degli studenti può navigare su internet anche per diverse ore, senza stancarsi (tab. 25);
- il 56,9% non dimentica cosa stava cercando, mentre naviga su internet;
- il 47,3% è convinto che l'uso del computer aumenti la propria capacità di imparare e memorizzare (chi si colloca sull'opinione opposta è invece il 30,5% del totale);
- il 68,3% afferma di saltare da un'applicazione all'altra; percentuale che sale al 75,8% fra i più grandi, mentre è del 57,2% fra i più giovani, come se proprio il "multitasking" sia sottoposto ad una maggiore disciplina da chi ha una naturalezza maggiore nell'uso delle tecnologie digitali.

Da queste risposte, ma anche dalle riflessioni che si ricavano dai *focus group* con gli studenti, si profila una sorta di relazione "normale" con strumenti e soluzioni che consentono di far fronte soprattutto a esigenze crescenti di accesso alle informazioni e a un bisogno di stabilizzare e incrementare i rapporti amicali.

Tab. 19 - Quale fra le seguenti applicazioni, programmi e/o strumenti consideri importante/essenziale per te e per i tuoi interessi ?(Dai un punteggio da 1 - meno importante a 5 - molto importante) (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Motore di ricerca (Google, Yahoo, ecc.)	4,2	4,5	4,4
Social network (Facebook, Twitter, ecc.)	3,5	3,8	3,7
Software per scaricare musica	3,3	3,6	3,5
Software per scaricare film	3,0	3,4	3,2
Software per scrivere un testo (Word, ecc.)	3,0	3,0	3,0
Foglio elettronico (Excel, ecc.)	2,1	2,4	2,3
Software per ritoccare le foto (Photoshop, ecc.)	2,9	2,8	2,9
Visione e scambio di video (YouTube, ecc.)	3,5	3,7	3,6
Posta elettronica	3,0	3,3	3,2
Programmi di file sharing (programmi di condivisione file: emule, bittorrent ecc.)	2,5	2,9	2,7
Altro	4,0	3,9	3,9

Fonte: indagine Censis, 2011

Tab. 25 - Puoi dirmi se: (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Quando leggi un libro trovi difficile mantenere la concentrazione e comprendere a fondo ciò che leggi			
Sì	18,3	18,6	18,5
No	73,2	72,5	72,8
Non so	8,5	8,9	8,7
Totale	100,0	100,0	100,0
Trovi più facile consultare un testo su internet anziché seguire il filo su un testo di carta			
Sì	33,9	36,7	35,6
No	54,6	53,5	53,9
Non so	11,5	9,8	10,5
Totale	100,0	100,0	100,0
Riesci a navigare su internet, senza stancarti, anche per diverse ore			
Sì	61,6	60,0	60,7
No	30,8	31,8	31,4
Non so	7,6	8,2	7,9
Totale	100,0	100,0	100,0
Quando navighi su internet spesso hai la sensazione di dimenticare ciò che vuoi cercare			
Sì	34,7	36,6	35,8
No	57,5	56,5	56,9
Non so	7,8	6,9	7,3
Totale	100,0	100,0	100,0
L'uso del computer per lo studio aumenta la tua capacità di imparare e memorizzare			
Sì	48,1	46,7	47,3
No	31,3	30,0	30,5
Non so	20,6	23,3	22,2
Totale	100,0	100,0	100,0
Quando sei in rete ti trovi spesso a saltare da un'applicazione ad un'altra			
Sì	57,2	75,8	68,3
No	32,1	17,5	23,4
Non so	10,7	6,7	8,3
Totale	100,0	100,0	100,0

(segue)

(segue tab. 25)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Studiare utilizzando il computer e internet ti permette di scambiare velocemente opinioni con i tuoi compagni e superare le eventuali difficoltà dei compiti da svolgere			
Sì	52,9	61,8	58,1
No	31,2	24,9	27,5
Non so	15,9	13,3	14,4
Totale	100,0	100,0	100,0
In classe non trovi una grande differenza fra una lezione in cui si usa il computer e una lezione in cui non lo si usa			
Sì	31,6	29,1	30,1
No	40,9	40,3	40,5
Non so	27,5	30,6	29,4
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

Così lontani, così vicini: un dialogo a distanza fra genitori e figli

In un ipotetico dialogo a distanza fra genitori e figli, reso possibile dal confronto delle risposte date alle medesime domande, si osserva una certa convergenza di opinioni rispetto agli effetti prodotti dall'utilizzo delle tecnologie digitali e dai comportamenti che esse per certi versi inducono sulle persone.

Per quanto riguarda l'ambito degli effetti che le tecnologie digitali possono produrre su alcuni aspetti legati non solo all'apprendimento, ma anche alle relazioni dei ragazzi, si riscontra un atteggiamento tutto sommato assimilabile, e in particolare:

- c'è convergenza di opinione sul fatto che le tecnologie digitali possano produrre effetti positivi su aspetti come l'apprendimento (sono d'accordo il 69,9% dei genitori e il 72,4% degli studenti) (tav. 1), la facilitazione di incontro con compagni di scuola e amici, lo sviluppo della curiosità e dello spirito di iniziativa dei ragazzi (sono d'accordo il 61,9% dei genitori e il 64,9% degli studenti);
- emerge un atteggiamento comune di incertezza sul potenziale delle tecnologie digitali rispetto a temi come la volontà di studiare, la capacità di concentrazione e il rendimento scolastico; in tutti e tre i casi le risposte si distribuiscono più o meno equamente, e intorno al 30%, fra effetti positivi, effetti negativi ed effetti neutri;
- c'è ancora convergenza rispetto alla neutralità degli effetti delle tecnologie digitali su aspetti come il rischio di isolamento (con valori superiori al 40% per genitori e studenti, anche se fra i primi si nota una maggiore concentrazione di risposte sugli effetti negativi) e al rapporto con gli insegnanti (50,1% per i genitori, 61,9% per gli studenti).

Anche per quanto riguarda la verifica di sensazioni e comportamenti sperimentati nell'uso (anche intensivo) delle tecnologie digitali, fra genitori e studenti non si avverte tutta quella distanza che dovrebbe conseguire se solo ci si fermasse all'ascolto dei luoghi comuni (tav. 2).

Tav. 1 - Effetti dell'utilizzo del computer e dell'accesso a internet: confronto fra genitori e figli

	Genitori	Studenti
Capacità di apprendimento		
effetti positivi	69,9	72,4
effetti negativi	13,9	9,7
non producono alcun effetto	16,2	17,9
Totale	100,0	100,0
Volontà di studiare		
effetti positivi	28,1	31,3
effetti negativi	45,2	39,7
non producono alcun effetto	26,7	29,0
Totale	100,0	100,0
Capacità di concentrazione		
effetti positivi	31,6	34,9
effetti negativi	39,4	33,5
non producono alcun effetto	29,0	31,6
Totale	100,0	100,0
Rendimento scolastico		
effetti positivi	33,9	34,8
effetti negativi	34,0	28,9
non producono alcun effetto	32,1	36,3
Totale	100,0	100,0
Aggregazione con i compagni di scuola		
effetti positivi	54,9	54,5
effetti negativi	18,8	15,3
non producono alcun effetto	26,3	30,2
Totale	100,0	100,0
Aggregazione con gli amici al di fuori della scuola		
effetti positivi	54,6	55,8
effetti negativi	18,5	14,6
non producono alcun effetto	26,9	29,6
Totale	100,0	100,0

(segue)

(segue tav. 1)

	Genitori	Studenti
Contrasto del rischio di isolamento		
effetti positivi	19,1	28,3
effetti negativi	37,3	25,6
non producono alcun effetto	43,6	46,1
totale	100,0	100,0
Sviluppo della curiosità e dello spirito di iniziativa		
effetti positivi	61,9	64,9
effetti negativi	16,2	11,9
non producono alcun effetto	21,9	23,2
totale	100,0	100,0
Dialogo con i genitori e la famiglia in generale		
effetti positivi	26,8	21,9
effetti negativi	36,7	33,7
non producono alcun effetto	36,5	44,4
totale	100,0	100,0
Rapporto con gli insegnanti		
effetti positivi	25,6	21,8
effetti negativi	23,6	16,3
non producono alcun effetto	50,8	61,9
totale	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

Tav. 2 - Grado di accordo su affermazioni che riguardano comportamenti e sensazioni: confronto fra genitori e figli

	Genitori	Studenti
Difficoltà durante la lettura di un libro nel mantenere la concentrazione e di comprendere a fondo ciò che si legge		
d'accordo	25,7	18,5
non d'accordo	66,1	72,8
non sa rispondere	8,2	8,7
Totale	100,0	100,0
Trovare più facile consultare un testo su internet anziché seguire il filo su un testo di carta		
d'accordo	35,4	35,6
non d'accordo	54,7	53,9
non sa rispondere	9,9	10,5
Totale	100,0	100,0
Riuscire a navigare su internet senza stancarsi, anche per diverse ore		
d'accordo	51,5	60,7
non d'accordo	37,9	31,4
non sa rispondere	10,6	7,9
Totale	100,0	100,0
Provare la sensazione di dimenticare ciò che si vuole cercare quando si naviga su internet		
d'accordo	25,9	35,8
non d'accordo	60,0	56,9
non sa rispondere	14,1	7,3
Totale	100,0	100,0
Aumento della capacità di imparare e memorizzare usando il computer per lo studio		
d'accordo	49,4	47,3
non d'accordo	36,8	30,5
non sa rispondere	13,8	22,2
Totale	100,0	100,0
Saltare da un'applicazione all'altra quando si è in rete		
d'accordo	50,7	68,3
non d'accordo	31,4	23,4
non sa rispondere	17,9	8,3
Totale	100,0	100,0
Studiare utilizzando il computer e internet permette di scambiare velocemente opinioni con i compagni e superare le difficoltà dei compiti da svolgere		
d'accordo	54,3	58,1
non d'accordo	32,1	27,5
non sa rispondere	13,6	14,4
Totale	100,0	100,0
In classe non si trova una grande differenza fra una lezione in cui si usa il computer e una lezione in cui non lo si usa		
d'accordo	25,4	30,1
non d'accordo	48,0	40,5
non sa rispondere	26,6	29,4
Totale	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

Il "luogo debole" dell'apprendimento

Più complessa appare invece la relazione che collega da un lato la scuola e i suoi docenti e, dall'altro, le attese dei genitori nei confronti della scuola e la percezione e la rappresentazione che gli studenti danno di questa come ambiente di apprendimento. Proprio su quest'ultimo aspetto, se si mettono insieme alcune delle risposte degli studenti che hanno direttamente o indirettamente come oggetto il ruolo della scuola, si comprende come essa manchi completamente di *appeal* nei confronti dei ragazzi, anche nel caso in cui disponga abbondantemente di tecnologie digitali.

Il riscontro che si ricava dalle indagini appare, per certi aspetti, impietoso se si considera che:

- l'83,9% degli studenti afferma che, per le materie umanistiche, durante la settimana il computer non viene usato mai; la percentuale si riduce di poco nel caso delle materie scientifiche (78,6%) (tab. 16) e di quelle tecniche (66,1%);
- questa percentuale non scende mai sotto la soglia dell'80% nel caso delle scuole medie, confermando una sorta di ipoteca che la scuola sta imponendo al proprio futuro e alla capacità di incidere sulle opportunità di crescita delle singole persone e della collettività.

Dai *focus group* invece la situazione può essere descritta in maniera più dettagliata. Le affermazioni dei docenti e degli studenti, confermano, da due punti di vista opposti, un *disallineamento* della scuola rispetto al bisogno di modernità che proviene dagli studenti e che in questa fase coincide e s'identifica con la disponibilità e l'accesso alle tecnologie digitali e a internet. Dai docenti in particolare emerge:

- una resistenza culturale motivata dalla convinzione che l'approccio tradizionale al trasferimento del sapere sia quello più efficace e, in sostanza, più giusto;
- la consapevolezza che le nuove tecnologie siano imprescindibili per cercare un dialogo con i ragazzi e per svolgere meglio la propria funzione, ma diffidano di un apprendimento partecipativo che metta troppo in discussione il loro ruolo;

Tab. 16 - Durante la settimana, quante volte usi il computer a scuola? (val. %)

	Scuola		Totale
	Media inferiore	Media superiore	
Materie umanistiche			
Mai	86,4	82,0	83,9
1 o 2 volte	10,5	14,6	12,8
3 o 4 volte	2,4	2,4	2,4
5 o più volte	0,7	1,0	0,9
Totale	100,0	100,0	100,0
Materie scientifiche			
Mai	82,6	75,2	78,6
1 o 2 volte	13,0	18,1	15,8
3 o 4 volte	3,3	3,2	3,2
5 o più volte	1,1	3,5	2,4
Totale	100,0	100,0	100,0
Materie tecniche			
Mai	84,0	53,5	66,1
1 o 2 volte	12,6	30,7	23,2
3 o 4 volte	2,6	10,1	7,0
5 o più volte	0,8	5,7	3,7
Totale	100,0	100,0	100,0

Fonte: indagine Censis, 2011

- per il trasferimento del "sapere" i vecchi metodi sono più adeguati ed efficienti;
- il *multitasking* li disorienta e sono convinti che crei problemi di attenzione nei ragazzi.

D'altro canto gli studenti ribadiscono che:

- i computer sono nei laboratori di informatica che vengono frequentati raramente (*i ragazzi usano il loro pc tutti i giorni...*);
- pochissimi docenti usano strumenti tecnologici per le loro lezioni;
- sono consapevoli che i loro docenti, sulle questioni tecnologiche, ne sanno meno di loro;
- la LIM, quando c'è, viene attivata dai ragazzi e i docenti la usano alla stregua di una lavagna tradizionale.

Ma forse l'elemento che preoccupa di più è dato dalla percezione di una certa rassegnazione che si ravvisa fra le dichiarazioni degli studenti nei confronti della scuola: non c'è nulla da fare, sembrano dire, non è a scuola che acquisisco le competenze per "stare al mondo".