

**Lo stato dell'infanzia 2021.
Indagine su atteggiamenti e
comportamenti di alunni e alunne
di scuole primarie di Roma**

**Antonio Tintori, Loredana Cerbara,
Giulia Ciancimino, Maria Rita Parsi**

WORKING PAPER **130**
ottobre 2022

CNR – IRPPS

Lo stato dell'infanzia 2021

Indagine su atteggiamenti e comportamenti di alunni e alunne di scuole primarie di Roma

Antonio Tintori, Loredana Cerbara, Giulia Ciancimino, Maria Rita Parsi
2022, p. 35 IRPPS Working papers 130/2022

Sommario: Bambini e adolescenti hanno sperimentato con la diffusione del Covid-19 una rimodulazione radicale delle relazioni sociali per effetto della sospensione dell'interazione faccia a faccia con i pari, dell'intensificazione della prossimità con le famiglie e della trasposizione della socialità su un piano sempre più virtuale; fenomeni connessi a forme di disagio e devianza sociale. Il progetto Osservatorio sulle Tendenze Giovanili, che si compone di attività di ricerca e formazione, ha analizzato in particolare: interazione tra pari, iperconnessione, cyberbullismo e adescamento online, stati individuali e condizionamenti sociali (ruoli di genere). Il presente lavoro illustra i principali risultati di un'indagine campionaria condotta dal gruppo MUSA del CNR-IRPPS, durante la primavera del 2021, su bambini e bambine di scuole primarie di Roma e i successivi interventi di formazione, sensibilizzazione ed educazione formulati alla luce di tali risultati e rivolti a docenti, genitori e alunni.

Parole chiave: Infanzia, Covid-19, Interazione sociale, Devianza sociale, Iperconnessione, Prosocialità

CNR – IRPPS

The status of Children 2021

A survey on attitudes and behaviours of children attending primary schools in Rome

Antonio Tintori, Loredana Cerbara, Giulia Ciancimino, Maria Rita Parsi
2022, p. 35 IRPPS Working papers 130/2022

Abstract: Children and adolescents, due to the spread of Covid-19, have experienced a radical transformation of social relationships because of the suspension of the face-to-face interaction with peers, the intensification of proximity with families and the shift of sociality on a virtual sphere; these phenomena are related to discomforts and social deviance. The project Observatory on Youth Trends, which consists of research and training activities, have analysed in particular: peer interactions, hyperconnection, cyberbullying and online grooming, individual psychological status and social conditionings (gender roles). The present work illustrates the main results of a survey carried out by the MUSA group of the CNR-IRPPS during Spring 2021 on children of primary schools in Rome, showing also the training, awareness and educational activities formulated on the basis of these results for teachers, parents and students.

Keywords: Childhood, Covid-19, Social interaction, Social deviance, Hyperconnection, Prosociality

Citare questo documento come segue:

Antonio Tintori¹, Loredana Cerbara¹, Giulia Ciancimino¹, Maria Rita Parsi² (2022). Lo stato dell'infanzia 2021. Indagine su atteggiamenti e comportamenti di alunni e alunne di scuole primarie di Roma. Roma: Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Ricerche sulla Popolazione e le Politiche Sociali. (*IRPPS Working papers n. 130/2022, p. 35*)

¹ CNR-IRPPS, via Palestro 32, 00185, Rome, Italy

E-MAIL: antonio.tintori@cnr.it; Loredana.Cerbara@irpps.cnr.it; giulia.ciancimino@irpps.cnr.it

² Fondazione Movimento Bambino Onlus, via Giulio Caccini, 3, 00198, Rome, Italy

E-MAIL: parsi.mariarita@gmail.com



Dipartimento
per le politiche della famiglia
Presidenza del Consiglio dei ministri



Consiglio Nazionale
delle Ricerche

IRPPS

Istituto di Ricerche sulla Popolazione
e le Politiche Sociali



MUSA

Mutamenti Sociali, Valutazione e Metodi



Indice

1. Contesto di riferimento	5
2. Giovani in età d'infanzia, Covid-19 e interazione sociale	6
3. L'indagine sullo stato dell'infanzia del progetto OTG	7
4. Metodologia e attività condotte nell'ambito dell'indagine sull'infanzia del progetto OTG	8
5. Gli indicatori	12
<i>Livello culturale familiare</i>	<i>13</i>
<i>Livello economico familiare.....</i>	<i>14</i>
<i>Cittadinanza</i>	<i>14</i>
<i>Ruoli di genere</i>	<i>14</i>
<i>Prosocialità.....</i>	<i>15</i>
<i>Screen time su videogiochi, social media e applicazioni</i>	<i>15</i>
<i>Devianza online.....</i>	<i>15</i>
<i>Emozioni negative.....</i>	<i>15</i>
6. L'indagine. Uno sguardo d'insieme.....	16
<i>Tempo libero, interazione tra pari e fiducia</i>	<i>17</i>
<i>Dispositivi informatici e comportamenti online.....</i>	<i>18</i>
<i>Videogiochi</i>	<i>20</i>
<i>Social e App</i>	<i>23</i>
<i>Emozioni e ruoli di genere</i>	<i>24</i>
7. Approfondimenti tematici	25
<i>Videogiochi, social media e screen time</i>	<i>25</i>
<i>Comportamenti prosociali.....</i>	<i>28</i>
8. Interventi di formazione, sensibilizzazione ed educazione rivolti a bambini, docenti e genitori.....	30
9. Bibliografia	32
10. Appendice. Biografia degli autori	35

1. Contesto di riferimento

I mutamenti nella struttura e nelle tendenze della popolazione e i grandi dibattiti sociali in atto, sia che si tratti di mercato del lavoro, di migrazioni, di ruoli di genere o di strutture familiari, considerano solo marginalmente la condizione, le opinioni, gli stereotipi, i sistemi di credenze e i punti di riferimento dei giovani. Conoscere le modalità con le quali bambini e adolescenti si pongono di fronte alle dinamiche che caratterizzano l'attuale scenario sociale, complesso e mutevole, è invece di estrema importanza ai fini della costruzione di un futuro più inclusivo nel quale gli adulti di domani possano continuare a godere del benessere e delle possibilità di chi li ha preceduti, riuscendo a soddisfare le aspettative di vita al di là di ogni differenza di appartenenza e di genere. La diffusione del Covid-19, in risposta alla quale le misure di distanziamento sociale hanno di fatto prodotto un distanziamento di tipo fisico che ha portato a trasporre la socialità su un piano sempre più virtuale, ha incrementato alcuni fenomeni di disagio e devianza, generando nuove dipendenze prodotte dall'iperconnessione. Bambini e adolescenti hanno vissuto in questi ultimi anni una rimodulazione radicale delle relazioni sociali, hanno sperimentato l'interruzione dell'interazione nelle reti tra pari e sociali e strettamente convissuto con gli adulti in ambienti domestici in condizioni di intensificazione della prossimità fisica; un fatto che induce a porre ulteriore attenzione verso i problemi connessi alla violenza di genere ed assistita. Non meno importanti, sempre in termini di riflesso sul mondo giovanile, appaiono gli effetti economici della pandemia.

Le indagini previste dal progetto Osservatorio sulle Tendenze Giovanili (OTG), co-finanziato e co-gestito dal gruppo Mutamenti Sociali, Valutazione e Metodi (MUSA) del CNR-IRPPS e dal Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio dei Ministri, hanno proprio lo scopo di misurare gli atteggiamenti e i comportamenti giovanili, nonché le reazioni collettive innescate dalla diffusione del Covid-19, che hanno agito sui divari sociali e in particolare su soggetti e famiglie con più basso livello di istruzione, producendo il rischio di un possibile ulteriore restringimento degli orizzonti cognitivi individuali e delle chance di crescita e affermazione che sono connesse ai percorsi di istruzione e formazione.

Il coinvolgimento diretto dei giovani in attività di ricerca ed educative, che da una parte forniscono informazioni puntuali circa lo stato e le dinamiche relazionali e comportamentali di bambini e adolescenti e, dall'altro, favoriscono l'orientamento giovanile ai fini della promozione del benessere, della coesione e dello sviluppo individuale e sociale, è dunque ineludibile se si vogliono comprendere e affrontare le trasformazioni sociali in atto. I giovani sono infatti non solo testimoni privilegiati del presente, ma anche artefici della società del futuro. Le opinioni, i condizionamenti, il corredo valoriale, i modelli e le strategie di interazione che caratterizzano bambini e adolescenti, principalmente per influenza familiare, costituiscono dunque indicazioni centrali sia per il sistema dell'educazione e della formazione sia per il mondo dell'informazione e per le istituzioni preposte a sostenere il benessere e lo sviluppo sociale, incidendo sul processo di costruzione dell'identità e sui percorsi di crescita giovanile. L'importanza del possedere una fotografia affidabile, approfondita e sempre aggiornata, degli atteggiamenti e dei comportamenti giovanili risiede dunque anche nella necessità di identificare interventi educativi atti a sopperire alle carenze e alle distorsioni cognitive prodotte in ambiente familiare, ovvero all'influenza di quello che qui definiamo lo status culturale ascrivito, e che costituisce ciò che molto spesso si ripercuote su bambini e adolescenti attraverso la riproduzione di modelli di pensiero stereotipati e di disuguaglianza sociale. L'analisi dell'interazione interpersonale coinvolge infatti il tema delle "rappresentazioni" del mondo giovanile, in particolare di quelle verso l'altro, la diversità

sociale e le auto-rappresentazioni, che sono quanto mai connesse all'esposizione non più solo alle tradizionali agenzie educative - famiglia e scuola -, ma anche alle fonti di intrattenimento che generano cultura, idoli e miti, che possono essere eletti a modelli, seppur non socialmente positivi. Questi problemi sono direttamente correlati a devianza e disagi socio-relazionali che affliggono fortemente il mondo giovanile e che si correlano a comportamenti e consumi a rischio, bullismo, cyberbullismo, adescamento online, sexting, ecc. Nondimeno, la pluralità di fonti informative alle quali oggi siamo tutti esposti, se da una parte rappresenta una ricchezza in termini di accesso alla conoscenza, dall'altra impone la promozione di un maggiore spirito critico e di capacità di discernimento delle fonti e della loro autorevolezza. Questo problema si scontra con il dilagare dell'analfabetismo funzionale, con la povertà educativa, con l'abbandono scolastico e con l'illusione, non solo giovanile, di poter cedere alla tentazione di eleggere l'opinione a conoscenza; atteggiamento che consegue alla svalutazione dell'importanza dello studio, dell'educazione e dell'approfondimento che è invece alla base delle chance di crescita e di sviluppo di competenze e dunque di benessere.

2. Giovani in età d'infanzia, Covid-19 e interazione sociale

A risentire dell'assenza dell'interazione sociale faccia a faccia e dunque dell'isolamento domestico sono stati soprattutto bambini e adolescenti che, nel pieno dello sviluppo di processi biopsichici come la formazione dell'identità e l'indipendenza dai genitori, hanno dovuto far fronte alla chiusura prolungata delle scuole e alle altre misure restrittive, riducendo drasticamente le attività relazionali e ludiche al di fuori della sfera domestica (UN 2020; Orben A et al. 2020). Secondo studi condotti in Cina durante i primi mesi della pandemia e volti ad analizzare gli effetti psicologici dell'isolamento domestico sul benessere mentale dei bambini, i livelli di stress, ansia e depressione sono sensibilmente aumentati al confronto con dati precedenti al lockdown (Xie X et al. 2020; Jiao W et al. 2020; Tso W et al. 2020; I-Hua Chen et al. 2020). Revisioni sistematiche della letteratura scientifica che ha analizzato gli studi circa gli effetti del lockdown sulla salute psico-fisica di bambini e adolescenti, evidenziano un'ampia gamma di conseguenze sul benessere dei più piccoli, rintracciando un aumento dello stress, della percezione di impotenza e paura e il peggioramento generalizzato dei disturbi del comportamento e dello stato emotivo (Minozzi et al. 2021; Meherali et al. 2021; Singh et al. 2020). Il confinamento domestico ha avuto un impatto significativo anche sul ciclo sonno-veglia dei bambini con un aumento della difficoltà ad addormentarsi, di irritabilità, nonché ha prodotto risvegli notturni e livelli crescenti di irrequietezza (Bruni O et al. 2021; Cellini et al. 2021). I risultati degli studi italiani sull'impatto psicosociale del Covid-19 su questa fascia della popolazione non si discostano da quelli sin qui illustrati, riportando un aumento dei livelli di ansia, difficoltà di concentrazione, irritabilità, solitudine e paura (Pisano et al. 2020; Orgilés et al. 2021; Spinelli et al. 2020; Uccella et al. 2021; Segre et al. 2021). È noto come il contesto familiare costituisca un fattore strettamente correlato al benessere di bambini e adolescenti (Reis F et al. 2019); esso risulta ancor più decisivo in uno scenario di convivenza intensificata rispetto al passato. Per questa ragione, appartenere ad una famiglia con uno status socioeconomico basso e vivere in abitazioni di piccole dimensioni hanno costituito fattori di rischio per bambini e adolescenti esponendoli a una maggiore vulnerabilità nell'ambito dello scenario pandemico (Ravens-Sierber et al. 2021). In relazione al contesto familiare di appartenenza, la presenza di fratelli e sorelle è risultata essere un elemento significativo in termini di benessere psicologico. Nell'assenza di interazioni con i pari, quella con fratelli e sorelle appare aver mitigato gli effetti negativi derivanti dall'isolamento (Francisco et al. 2020;

Loades et al. 2020). Inoltre, alla privazione dell'interazione sociale faccia a faccia è corrisposto l'incremento del tempo che i bambini hanno trascorso davanti a uno schermo; tempo che risultava essere già raddoppiato nel corso dell'ultimo decennio (Smahel et al. 2020). Con la didattica a distanza e il confinamento domestico lo spazio virtuale è diventato imprescindibile per dare continuità all'apprendimento e alla comunicazione con amici e parenti, configurandosi anche come la principale fonte di intrattenimento e svago (Mascheroni et al. 2021; Ellis et al. 2020). Secondo un'indagine dell'Osservatorio Mutamenti Sociali in Atto Covid-19 condotta dal gruppo MUSA del CNR-Irpps, il rischio della dipendenza da internet ha pienamente coinvolto anche i minori di 12 anni. Tra i principali disagi riguardanti questa fascia della popolazione è emerso un rilevante abuso di internet a scopo di gioco e comunicazione e solo secondariamente è stato rilevato il disagio connesso al distacco dagli amici e dai nonni (MSA Covid-19 2020). Oltre alle opportunità di apprendimento e socializzazione, come noto, la sovraesposizione ai contenuti della rete espone a una molteplicità di rischi che vanno dalla possibilità di incorrere in contenuti non idonei a tutte le fasce d'età, all'adescamento da parte di sconosciuti e alla possibilità di essere coinvolti in episodi di cyberbullismo, sia come vittime sia come attori (Hasebrink et al. 2009). L'incremento dell'utilizzo dei dispositivi informatici da parte dei bambini durante tutto il periodo pandemico ha amplificato tali rischi, compreso quello di incorrere in tipologie di intrattenimento pericolose. Secondo un'indagine su Google Trends, la ricerca della locuzione "sfide on-line" è aumentata considerevolmente in tutto il mondo durante la primavera del 2020, che ha caratterizzato i mesi di più intenso confinamento domestico. Non tutte le sfide online sono pericolose per la salute dei bambini, ma è necessario sottolineare che, in assenza della mediazione del contatto faccia a faccia con i pari e della supervisione degli adulti, alcune di queste attività possono minare la salute psicofisica dei più piccoli, ancora privi dei filtri necessari a discernere i rischi legati ad alcuni comportamenti online (Deslandes, Coutinho 2020). Gli effetti su atteggiamenti, comportamenti e benessere dei bambini connessi all'incremento dell'utilizzo di videogiochi e social media, sono oggetto di numerosi studi recenti che mettono in relazione l'abuso di internet per giocare e comunicare con disturbi di ansia e depressione, alti livelli di solitudine e scarso supporto nell'utilizzo della rete da parte dei genitori (Zhu et al. 2021; De Pasquale et al. 2021). L'esposizione a contenuti di carattere violento, in particolare a videogiochi che simulano scene di guerra e combattimento cruento, è oggetto di un dibattito aperto che vede da una parte chi rintraccia una relazione diretta tra la preferenza per questa tipologia di videogiochi e più alti livelli di aggressività tra bambini e adolescenti, peraltro accompagnata da livelli più bassi di prosocialità (Anderson et al. 2010; Milani et al. 2015; Zang et al. 2021; Chang et al. 2019), e dall'altra studi che invece confutano l'esistenza di una relazione tra l'esposizione a questo genere di contenuti e i comportamenti aggressivi dei più giovani (Szyck et al. 2017; Ferguson et al. 2010). Infine, la sovraesposizione a contenuti digitali di carattere stereotipato, sia che si tratti di film di animazione, di serie tv, sia di canali di intrattenimento su YouTube, sostiene l'adesione di questa fascia della popolazione a modelli comportamentali che ricalcano i ruoli di genere maschili e femminili (Cerbara et al. 2022; Aley et al. 2020).

3. L'indagine sullo stato dell'infanzia del progetto OTG

Il progetto OTG si compone di attività di ricerca ed educazione. La prima attività ha riguardato la realizzazione di un'indagine condotta presso scuole pubbliche primarie di Roma e successivamente sono stati realizzati interventi educativi rivolti ad alunni, docenti e genitori, presso le medesime scuole. Complessivamente, queste attività si sono poste come obiettivo il

contrasto della violenza e della devianza sociale attraverso lo sviluppo del pensiero, sia critico sia creativo, e della capacità di interrogarsi e discernere sui contenuti e sugli stimoli ai quali ci si espone evitando il rischio di rimanerne condizionati e strumentalizzati. Il progetto ha così contribuito allo sviluppo nelle bambine e nei bambini della capacità di creare i propri modelli di pensiero e comportamento, per diventare produttori di contenuti e non passivi consumatori.

L'oggetto di studio di questa indagine è innovativo e ancora largamente inesplorato, in quanto gli studi campionari effettuati su questa fascia della popolazione sono esigui per via della difficoltà di intervistare mediante strumenti standardizzati soggetti in età di infanzia. L'indagine è stata realizzata nei municipi VI e VIII di Roma. La scelta di tali municipi è stata dettata dall'esigenza di dar voce a una fascia infantile della popolazione che vive in contesti socioeconomici e culturali con caratteristiche dissimili al fine di affrontare il problema oggetto di studio in una sua più complessa casistica.

Gli esiti dell'attività di indagine, trattati attraverso tecniche di analisi statistica di tipo monovariata, bivariata e multivariata, hanno costituito la base conoscitiva per la definizione dei contenuti specifici degli interventi educativi, formativi, di sensibilizzazione e divulgazione realizzati nel corso dei primi tre mesi dell'anno scolastico 2021/2022. A partire dai risultati dell'indagine condotta dal gruppo MUSA, la metodologia di tali interventi ha riguardato lo sviluppo delle life skill education, ovvero di abilità cognitive, emozionali e relazionali volte a favorire un agire consapevole sia sul piano individuale sia sociale. Particolare attenzione è stata rivolta alle differenze di genere e allo sviluppo della capacità di prendere decisioni, di risolvere problemi, di pensiero creativo e critico, di autocoscienza, di empatia e gestione delle emozioni e dello stress. L'intervento ha inoltre sostenuto la promozione attiva dell'autostima degli alunni con conseguente incentivo al miglioramento delle relazioni tra pari e con insegnanti e genitori, nonché al miglioramento del rendimento scolastico e al contrasto dei fenomeni di violenza, devianza e abbandono scolastico.

4. Metodologia e attività condotte nell'ambito dell'indagine sull'infanzia del progetto OTG

La prima attività progettuale si è avviata a febbraio 2021 con lo scouting sulle scuole primarie pubbliche di Roma di interesse ai fini dell'indagine. L'universo di riferimento del progetto è costituito da tutte le scuole primarie presenti nei territori dei municipi VI e VIII di Roma. A partire dalle liste ministeriali delle scuole afferenti a queste due zone urbane si è stabilito un disegno dell'indagine che ha previsto la selezione casuale di 4 scuole (istituti comprensivi) per ciascun Municipio considerato, e una selezione casuale internamente alle stesse scuole, che sono state chiamate a scegliere in modo casuale 3 classi: una terza, una quarta e una quinta. In tal modo si è ottenuto un campione a grappolo a due stadi con selezione casuale delle unità di primo stadio (le scuole), stratificazione delle unità di secondo stadio (le classi, divise per anno di corso). Si precisa che sono racchiuse nel territorio del Municipio VIII le seguenti zone: Ostiense, Valco San Paolo, Garbatella, Navigatori, Tor Marancia, Tre Fontane, Grottaperfetta, Appia Antica Nord, Appia Antica Sud. Le seguenti zone afferiscono invece al Municipio VI: Borghesiana, Castelverde, Colle del Sole, Colle Aperto, Colle Monfortani, Colle Prenestino, Colle Regillo, Corcolle. Finocchio, Fosso San Giuliano, Giardinetti, Giardini di Corcolle, Lunghezza. Osa, Pantano Borghese, Ponte di Nona, Prato Fiorito, Rocca Cencia, Tor Bella Monaca, Tor Vergata, Torre Angela.

La comunicazione del progetto e la richiesta di accesso alle strutture è stata avanzata per mezzo di una preliminare telefonata agli istituti scolastici e successivamente tramite l'invio di e-mail agli indirizzi di dirigenti e referenti esterni delle scuole. In allegato alle e-mail sono sempre state inserite due lettere esplicative circa la natura, gli obiettivi e le attività del progetto OTG: una più generica a firma del Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio, e un'altra di carattere operativo a firma del responsabile del progetto OTG.

Come previsto, la presenza della pandemia e le restrizioni adottate per la tutela della salute pubblica si sono rivelate un fattore fortemente ostativo ai fini del reclutamento delle scuole. Le difficoltà maggiori sono state riscontrate in riferimento al Municipio VIII, e soprattutto in conseguenza della scarsa presenza di scuole primarie (si precisa che in tale Municipio si contano diverse scuole primarie, ma la quasi totalità di queste costituiscono plessi e distaccamenti da sedi principali, che fanno capo a sole cinque dirigenze). Le attività di comunicazione del progetto e di sensibilizzazione alla partecipazione alle attività si sono rivelate per queste ragioni particolarmente critiche. Nonostante quanto proposto dal progetto sia in termini di finalità sia di attività sia stato accolto con grande entusiasmo, pressoché tutte le dirigenze scolastiche hanno mostrato almeno un iniziale scetticismo circa la possibilità di accesso ai loro istituti di istruzione. I temi di trattazione del progetto, a partire dalle problematiche connesse all'interazione sociale giovanile, e dunque al cyberbullismo e all'iperconnessione, sono stati però riconosciuti da tutti, dirigenti e insegnanti, come temi sui quali esiste una concreta e urgente necessità di approfondimento e intervento, soprattutto alla luce della diffusione del Covid-19 che in moltissimi casi ha compromesso l'interazione fisica dei giovani generando un riversamento nel mondo virtuale.

È doveroso sottolineare che le scuole contattate hanno sempre riconosciuto l'importanza e l'urgenza delle iniziative progettuali proposte. In molti casi, la comunicazione del progetto, e in particolare l'autorevolezza dell'ente committente e di quello esecutore, ha rafforzato l'affidabilità del progetto. Le scuole hanno lamentato di non percepire solitamente tali attenzioni istituzionali, e pertanto apprendere che la Presidenza del Consiglio e il CNR si fossero attivati per le finalità specificate in un periodo socialmente così critico si è rivelato come un punto di forza del progetto che ha permesso di guadagnare l'attenzione e la fiducia delle scuole; un fatto tutt'altro che scontato dato il momento storico che a tutt'oggi si sta vivendo. Nonostante il diffuso interesse manifestato per il progetto, molte scuole hanno negato ai ricercatori l'accesso fisico alle loro strutture, rendendosi disponibili allo svolgimento dell'indagine esclusivamente da remoto.

Sebbene il progetto prevedesse la possibilità di condurre l'indagine anche da remoto, o mediante una modalità mista con parte delle attività in presenza e parte da remoto, il gruppo di ricerca, che da sempre insiste sull'esigenza della presenza fisica dei ricercatori sul campo al fine di garantire il più elevato controllo ed affidabilità dei dati da raccogliere, ha deciso di estendere al massimo l'attività di scouting nei due municipi per sollecitare quante più scuole possibili a concedere il consenso all'accesso ai loro locali e dunque allo svolgimento della rilevazione in presenza e con la massima osservanza delle norme relative al Covid-19 e dunque alla tutela della salute. L'intenso susseguirsi di telefonate ed e-mail di chiarimento e rassicurazione con le scuole, dopo circa 50 giorni di attività di scouting, ha infine permesso la costruzione del campione, e dunque il reclutamento di quattro scuole per municipio, come previsto dal disegno di ricerca. L'autorevolezza di ente conduttore e finanziatore, nonché la perseveranza dei comunicatori del gruppo MUSA, hanno infine avuto la meglio così da gettare le condizioni per effettuare la rilevazione come desiderato allo scopo di arginare ogni condizionamento che avrebbe potuto agire sui bambini al momento della compilazione del questionario, e allo stesso tempo impedire l'interazione tra gli intervistati e tra intervistati e insegnanti.

Come previsto dal progetto, in ognuna delle scuole coinvolte, l'indagine è stata condotta su studentesse e studenti delle classi terze, quarte e quinte, selezionate a cura dei dirigenti scolastici. Inizialmente si è stimato il raggiungimento di circa 60 alunni per scuola, per un totale di circa 500 giovani. A causa delle assenze di molti alunni e soprattutto del frazionamento delle classi, operato dalle scuole per ridurre la numerosità degli alunni allo scopo di garantire un maggiore distanziamento fisico, sono state infine effettuate un totale di 410 interviste in presenza¹. In considerazione del contesto ambientale nel quale si è operato e della natura dell'indagine, si ritiene pertanto tale risultato altamente soddisfacente.

Sotto il profilo operativo, dopo aver fissato le date di rilevazione, almeno 20 giorni prima del giorno d'indagine, ad ogni scuola è stato consegnato fisicamente un plico contenente i moduli cartacei di consenso informato. Tali moduli sono stati necessari ad ottenere l'autorizzazione da parte delle famiglie delle studentesse e degli studenti selezionati a cura delle scuole ai fini della somministrazione del questionario d'indagine ai rispettivi figli. I moduli sono stati corredati di una scheda socio-anagrafica familiare e le scuole hanno provveduto ad invitare le famiglie a firmare il consenso informato e alla compilazione della scheda socio-anagrafica, provvedendo poi al recupero e alla consegna dei documenti al gruppo di ricerca, prima dell'inizio della fase di rilevazione. Data la giovane età degli intervistati, nel caso di questa ricerca non è stato possibile chiedere la compilazione dei dati socio-anagrafici familiari agli stessi alunni. Nell'ambito di ricerche precedentemente effettuate dal gruppo MUSA, talvolta è stata infatti riscontrata difficoltà a fornire specifiche informazioni familiari - in particolare il titolo di studio dei genitori e la loro condizione occupazionale - anche tra gli adolescenti delle scuole secondarie, sia di primo sia di secondo grado.

Alle schede socio-anagrafiche familiari sono stati attribuiti dai ricercatori dei codici alfanumerici che sono stati successivamente associati ai questionari d'indagine. Questi ultimi, ai fini della tutela della privacy e dell'anonimato degli intervistati, il giorno della rilevazione sono stati consegnati agli alunni esclusivamente a cura delle maestre scolastiche. Tale procedura, con la collaborazione delle scuole, ha permesso al gruppo di ricerca di procedere all'associazione dei dati rilevati attraverso la scheda socio-anagrafica familiare con quelli successivamente inseriti nei questionari compilati dai giovani. Come noto, la rilevazione di dati socio-anagrafici familiari costituisce un passaggio ineludibile in questo ambito di ricerca. Lo status familiare influisce infatti fortemente su atteggiamenti e comportamenti giovanili, solo in parte soggetti al condizionamento della socializzazione secondaria, principalmente di tipo educativo scolastico e relativo al gruppo dei pari.

Con la costruzione della scheda socio-anagrafica familiare ha avuto inizio la fase di definizione delle dimensioni e delle variabili di ricerca. In questa scheda sono state inserite le seguenti variabili "ascrittive":

- numero dei componenti della famiglia conviventi;
- numero dei fratelli e delle sorelle dell'alunna/o conviventi e non conviventi;
- cittadinanza dei genitori;
- stato civile dei genitori;
- titolo di studio dei genitori;

¹ Le stime che si ottengono da questi dati sono tutte di tipo percentuale. L'errore massimo approssimato e calcolato considerando le azioni correttive messe in atto e il disegno dell'indagine che è stato seguito con massimo rigore è riconducibile all'errore di un campione casuale semplice per proporzioni. Questo, riferito ad una stima sull'intero campione, è pari al 2,5%. Ciò vale a dire che una percentuale del 50% è stimabile all'interno di una forbice compresa tra 48,75% e 51,25% con una probabilità del 95%. Naturalmente questo errore aumenta se riferito a sotto-campioni.

- condizione occupazionale dei genitori.

Come da progetto, la fase di rilevazione è stata dunque condotta in presenza di due facilitatori, ricercatori del gruppo MUSA, tra i quali è stato sempre presente il responsabile del progetto. Date le scarse dotazioni informatiche e di connessione a internet delle scuole primarie coinvolte nell'attività, si è optato per la somministrazione di un questionario di ricerca in formato cartaceo e non dunque elettronico. Questa scelta è stata comunque ritenuta facilitatrice ai fini della compilazione del questionario da parte dell'utenza oggetto di studio, oltre ad aver costituito un ulteriore livello di sicurezza relativamente alla garanzia di anonimato in quanto con questa modalità non esiste la possibilità di utilizzare le tracce che si lasciano su internet per risalire all'identità dei rispondenti. Il questionario cartaceo è stato inoltre confezionato tenendo conto delle abitudini di lettura dei bambini e dunque della grandezza dei caratteri di scrittura, analoghi a quelli che si ritrovano sui libri di testo dedicati a questa tipologia di studenti, oltreché mediante un linguaggio specificatamente calibrato sulla fascia di età di interesse. A fronte di questi possibili vantaggi, il gruppo di ricerca ha però dovuto provvedere ad effettuare, al termine della fase di rilevazione, un'ulteriore azione: l'inserimento manuale dei dati rilevati nelle otto scuole; un'operazione, questa, che viene solitamente evitata in quanto piuttosto laboriosa.

Il questionario d'indagine è di tipo semi-strutturato e, nonostante si sia optato per la somministrazione cartacea, è stata ugualmente creata una versione elettronica dello stesso, utilizzata anche per l'inserimento dei dati rilevati. Il questionario elettronico è stato inserito sul software Limesurvey, installato su un server del CNR.

La costruzione del questionario è avvenuta a partire dall'analisi della letteratura circa l'interazione sociale, il disagio e la devianza in questa fascia di popolazione, e della selezione di alcune principali dimensioni di analisi:

- quantità e qualità dell'interazione sociale tra pari;
- tempo trascorso su schermo;
- cyberbullismo, sexting, adescamento online;
- benessere;
- atteggiamenti e comportamenti sociali.

Il processo di operazionalizzazione che ha condotto alla trasformazione dei concetti in variabili e infine in domande predisposte all'osservazione dei fenomeni obiettivo nell'ambito del questionario è stato di particolare complessità in quanto ha dovuto tenere conto dei possibili effetti su atteggiamenti e comportamenti dei giovani in età d'infanzia della diffusione del Covid-19, con particolare riguardo a quelli prodotti dal confinamento domestico e dalla riduzione dei contatti fisici. Le principali variabili adottate sono state:

- interazione sociale verticale e orizzontale (tempo libero, pratica sportiva, fiducia relazionale);
- eventi e comportamenti online;
- dispositivi informatici utilizzati, scopi e tempo di fruizione;
- tipologia di videogiochi preferiti e modalità di fruizione;
- tipologia di video preferiti;
- stati connessi all'uso di dispositivi elettronici, videogiochi e contenuti video;
- stato individuale;
- prosocialità;
- stereotipia di genere.

La costruzione del questionario è avvenuta simultaneamente all'attività di scouting sulle scuole primarie. Per la validazione del questionario, ci si è avvalsi di un pretest che è stato effettuato al termine di marzo su 25 bambine e bambini in età compresa tra gli 8 e gli 11 anni. Questa fase ha

permesso di affinare lo strumento di indagine, che è stato ricalibrato in termini di linguaggio relativamente ad alcune affermazioni e domande. A questa fase è conseguita la stesura del questionario finale d'indagine e quindi la fase di rilevazione sul campo (Tabella 1), che è avvenuta tra il 14 aprile e il 13 maggio 2021, e, successivamente all'inserimento manuale dei dati di ricerca, l'analisi e l'interpretazione dei dati.

Tabella 1. Scuole partecipanti all'indagine e periodo di rilevazione

MUNICIPIO RM VI			MUNICIPIO RM VIII		
Nome scuola	Indirizzo	Data di rilevazione	Nome scuola	Indirizzo	Data di rilevazione
Istituto Comprensivo Donatello	Via Millet, 21	14-apr-21	Istituto Comprensivo Carlo Alberto Dalla Chiesa	Via di Grotta Perfetta, 615 - rilevazione 542 plesso Europa	21-apr-21
Melissa Bassi	Via dell'Archelogia 139 - via amico Aspertini 325	16-apr-21	Istituto Comprensivo Via Padre Semeria	Via Padre Semeria 28	26-apr-21
Istituto Comprensivo Castelverde	Via Massa S. Giuliano, 131	07-mag-21	Istituto Comprensivo Via Salvatore Pincherle	Via Salvatore Pincherle 140 (classe 4)	30-apr-21
Via E. Macro	Via Emilio Macro, 25/31	13-mag-21	Istituto Comprensivo Piazza Damiano Sauli	Piazza Damiano Sauli n. 1	04-mag-21

L'indagine ha previsto un piano di trattamento dei dati di ricerca in quanto i dati sono riferiti a minori e i temi trattati meritano una particolare attenzione da parte dei ricercatori pur nella garanzia di anonimato. Per lo stesso motivo è stata fatta richiesta di un parere di ordine etico - l'*Ethical Clearance* -, che è stato positivamente rilasciato dalla Commissione per l'Etica e l'Integrità nella Ricerca del CNR.

5. Gli indicatori

Il questionario somministrato agli studenti della scuola primaria è stato pensato secondo un piano di elaborazione dei dati strutturato in variabili di base e variabili sintetiche, ottenute a partire da quelle originarie attraverso trasformazioni lineari o ricodifiche, che rispondono al bisogno di creazione di indicatori utili alla misurazione di quanto oggetto della ricerca.

Tutti gli indicatori sono ipotizzati in via teorica e la rilevazione si configura come una occasione di verificarne l'efficacia nell'applicazione ai dati di ricerca. Gli strumenti ipotizzati al fine della trattazione delle dimensioni oggetto di indagine sono di tipo sperimentale, in quanto riguardano una fascia d'età che difficilmente si riesce a sottoporre a metodiche di osservazione strutturata mediante strumenti complessi di analisi di atteggiamenti e comportamenti. Le analisi eseguite hanno fornito un riscontro positivo circa l'affidabilità delle informazioni rilevate e la bontà degli strumenti atti alla loro interpretazione. Ciò è dovuto essenzialmente a due fattori: l'accurata scelta delle dimensioni e delle variabili oggetto di studio, empiricamente testate ex ante la conduzione

dell'indagine e basata su un protocollo² attuativo più volte sperimentato che pone ogni intervistato in condizioni analoghe agli altri, in modo da rispettare un piano dell'esperimento ripetibile e tale da rendere confrontabili i dati rilevati in contesti differenti. Questo processo, sviluppato su un collettivo ridotto di bambini e bambine con le medesime caratteristiche del campione di indagine, ha permesso sia di affinare lo strumento di ricerca sia di verificare la piena comprensione delle domande da parte della fascia di popolazione osservata. Il secondo fattore determinante ha riguardato la presenza sul campo dei ricercatori del gruppo MUSA durante la fase di rilevazione dei dati, allo scopo di fornire assistenza alla compilazione del questionario, assicurando la più ampia comprensione di quanto richiesto e favorendo la raccolta di dati incondizionati dall'ambiente scolastico e dalla presenza del personale docente.

Di seguito sono elencate le variabili descrittive formulate ex post la fase di rilevazione dei dati ai fini dell'analisi e dell'interpretazione dei risultati di ricerca.

Livello culturale familiare

La condizione familiare ascrittiva, che riguarda il titolo di studio posseduto e la condizione occupazionale dei genitori dei bambini e delle bambine intervistate, è stata indagata attraverso due indicatori: il livello culturale e il livello economico. L'indicatore di livello culturale familiare è stato costruito sulla base del titolo di studio dei genitori rilevato attraverso 6 modalità precodificate di risposta, successivamente ricodificate mediante l'osservazione dei risultati. L'esito del processo di ricodifica ha generato un indicatore composto da 4 livelli di istruzione: basso, medio-basso, medio-alto e alto. Nel livello di istruzione basso sono stati inseriti i soggetti che hanno dichiarato di avere conseguito la licenza elementare, la licenza media inferiore o di non possedere alcun titolo di studio. A chi ha indicato di avere conseguito il diploma di scuola superiore è stato assegnato il livello medio e, infine, a chi ha indicato di avere conseguito almeno una laurea o titoli post lauream è stato assegnato il livello alto. Il secondo stadio di ricodifica ha riguardato una sintesi dei dati considerando contestualmente le risposte di entrambi i genitori. È stato pertanto assegnato un livello culturale basso in presenza di due titoli di studio bassi, di un titolo di studio basso e uno medio e in caso di presenza di un solo genitore con titolo di studio basso. Il livello culturale medio-basso è stato assegnato in presenza di entrambi i genitori con titolo di studio medio, di un genitore con titolo di studio medio e un genitore con titolo di studio alto, e in presenza di un solo genitore con titolo di studio medio. Lo status culturale alto è stato infine assegnato in presenza di entrambi i genitori con titolo di studio alto. In presenza di un'elevata distanza tra i titoli di studio posseduti dai genitori (ad esempio un genitore con licenza elementare e l'altro con laurea), la definizione del livello culturale familiare si è basata su un criterio di assegnazione che ha dato maggior peso al titolo di studio più elevato.

² Si tratta di una serie di regole interne che il gruppo di ricerca segue in ogni classe e che richiede necessariamente la presenza di personale altamente formato per la rilevazione. Ogni studente viene messo in condizione di rispondere consapevolmente al questionario ricevendo ogni informazione necessaria a tal fine e al contempo viene arginata ogni possibile ingerenza sia da parte dei pari, i compagni, che inevitabilmente aumenterebbero l'errore delle stime elevando la coerenza interna alla classe e diminuendo la variabilità naturale delle risposte, sia da parte dei docenti, che con spiegazioni non standardizzate o fuorvianti potrebbero influenzare le risposte. Questo protocollo è essenziale per ridurre al minimo la componente di errore dovuta alla struttura a grappolo, massimizzare la potenza del campione in termini di affidabilità delle stime (Cicchitelli, 1997) e consentire la semplificazione della struttura campionaria per la stima dell'errore di campionamento (cfr. nota 1).

Livello economico familiare

L'indicatore di livello economico familiare consiste in una stima correlata all'inquadramento occupazionale dei genitori. L'esito del processo di ricodifica ha generato un indicatore a 4 livelli: basso, medio-basso, medio-alto, alto. Il livello economico familiare basso è stato assegnato a chi non ha mai lavorato e a chi era privo di occupazione al momento della rilevazione. Il livello medio-basso è stato assegnato agli occupati non specializzati. Il livello medio-alto è stato assegnato agli impiegati di fascia media pubblici e privati. Il livello alto è stato assegnato agli occupati in posizioni dirigenziali e a liberi professionisti (avvocati, medici, architetti, ecc.). Analogamente alla costruzione dell'indicatore di livello culturale familiare, il secondo stadio di ricodifica ha riguardato una sintesi dei dati considerando contestualmente le risposte di entrambi i genitori. È stato pertanto assegnato il livello economico medio-basso anche in presenza di un genitore con un'occupazione non specializzata e di uno che non ha mai lavorato o privo di occupazione al momento della rilevazione. Il livello economico medio-alto è stato assegnato anche in presenza di un genitore impiegato di fascia media, pubblico o privato, e l'altro con un'occupazione non specializzata. Il livello alto, infine, è stato assegnato anche in presenza di un genitore occupato in posizioni dirigenziali o libero professionista e l'altro impiegato di fascia media, pubblico o privato. In presenza di un'elevata distanza tra le posizioni occupazionali dei genitori (ad esempio un genitore inoccupato e l'altro dirigente), la definizione del livello economico familiare si è basata su un criterio di assegnazione che ha dato maggior peso allo status occupazionale più elevato.

Cittadinanza

Questo indicatore è stato costruito in base alla cittadinanza dei genitori. L'esito del processo di ricodifica ha generato un indicatore a tre modalità: straniera, in presenza di entrambi i genitori stranieri, italiana, in presenza di entrambi i genitori italiani, e mista, in presenza di almeno un genitore straniero. Questo indicatore può essere sintetizzato su base binomiale, aggregando le modalità straniera e mista, per distinguere dagli studenti italiani la quota di studenti intervistati con esperienza migratoria³.

Ruoli di genere

L'indicatore di adesione ai ruoli di genere è stato costruito sulla base di una variabile atta a misurare l'interiorizzazione di modelli comportamentali maschili e femminili stereotipati. In questo caso è stato proposto agli intervistati un elenco di azioni e ruoli sociali chiedendo chi li svolgesse o potesse ricoprirli meglio: i maschi, le femmine o se invece il sesso fosse irrilevante. Una prima fase del processo di ricodifica ha riguardato la selezione di azioni e ruoli connessi ai tradizionali stereotipi di genere al fine di definire i livelli di adesione da parte di bambine e bambini ai ruoli sociali di genere maschili e femminili. Per la costruzione dell'indicatore dei ruoli femminili sono stati selezionati i seguenti ruoli e azioni: cucinare, danzare, insegnare, occuparsi dei figli, pulire, fare la spesa, parlare per molto tempo al telefono e leggere. Per la costruzione dell'indicatore dei ruoli maschili sono state scelte le seguenti azioni e ruoli: giocare a calcio, guidare, comandare a lavoro, comandare in famiglia, guadagnare tanti soldi, fare il presidente, giocare ai videogiochi,

³ Si segnala che la quota di studenti con entrambi i genitori stranieri corrisponde alla percentuale di stranieri regolari presenti sul territorio nazionale. Questo dato sostiene l'attendibilità dei dati demografici rilevati.

combattere nello sport, fare lo scienziato e fare il poliziotto. Successivamente, è stato assegnato un punto ad ogni risposta che identificasse l'azione o il ruolo in questione come esclusivamente di dominio femminile per il primo indicatore ed esclusivamente di dominio maschile per il secondo. Dalla somma dei punteggi ottenuti sono stati definiti 4 livelli di adesione ai ruoli di genere: assente, bassa, media e alta, corrispondenti ai quartili delle distribuzioni delle frequenze di risposta.

Prosocialità

L'indicatore di prosocialità è stato costruito sulla base dell'interpretazione delle risposte relative a tre variabili circa il comportamento prosociale. Successivamente, sono stati calcolati tre indicatori parziali, uno per ognuna delle variabili indagate, aventi ognuno 4 livelli di prosocialità: bassa, medio-bassa, medio-alta, alta. L'ultima fase del processo di costruzione dell'indicatore di prosocialità ha riguardato la sintesi dei tre indicatori parziali attraverso il calcolo di un valore medio e la riduzione in 3 classi di prosocialità complessiva: bassa, media e alta.

Screen time su videogiochi, social media e applicazioni

L'indicatore di screen time su videogiochi, social media e applicazioni è stato costruito sulla base di quattro variabili atte a indagare sia il tempo di fruizione di videogiochi sia il tempo di fruizione di social media e applicazioni. La frequenza, per entrambe le tipologie di screen time, è stata rilevata in giorni per settimana e in ore al giorno. Sono stati dunque costruiti due indicatori categorizzati in quattro livelli di screen time: assente, basso, medio e alto. Vengono considerati iperconnessi i rispondenti con un alto livello di screen time.

Devianza online

Relativamente a questo tema, sono stati costruiti tre indicatori relativi agli attori di cyberbullismo, alle vittime di cyberbullismo e alle vittime di adescamento da parte di adulti. In questo caso sono stati proposti agli intervistati elenchi relativi ad azioni online chiedendo quali, nel corso dell'ultimo anno, avessero compiuto o subito. Attori di cyberbullismo sono stati definiti i rispondenti che avessero compiuto almeno un'azione tra quelle proposte e che hanno riguardato lo sfogo quando si è arrabbiati, il litigio, l'insulto, le minaccia, l'esclusione di qualcuno da un gruppo e la condivisione di foto o video di qualcuno senza permesso. Vittime di cyberbullismo sono stati definiti i rispondenti che avessero subito almeno un'azione tra quelle proposte e che hanno riguardato insulti o prese in giro, minacce, l'esclusione da un gruppo, l'istigazione a farsi male e la condivisione di foto o video senza permesso. Vittime di adescamento online da parte di adulti sono stati definiti i rispondenti che hanno subito almeno un atto critico tra quelli proposti: ricevimento di complimenti, offerte di regali, richieste di foto, video e di incontri in presenza da parte di adulti sconosciuti.

Emozioni negative

L'indicatore di frequenza di emozioni negative percepite è stato costruito sulla base di sette variabili atte a misurare, su una scala a quattro passi, la frequenza della percezione delle seguenti emozioni negative: rabbia, paura, tristezza, agitazione, solitudine. Tale indicatore è il risultato della somma delle emozioni rilevate, dicotomizzate in fase di ricodifica dei risultati tra presenza e assenza del fenomeno, e presenta una scala a 6 gradi di frequenza di emozioni negative.

6. L'indagine. Uno sguardo d'insieme

Complessivamente sono stati intervistati 410 soggetti, di cui 220 maschi e 190 femmine. Rispetto alla distribuzione per Municipio di appartenenza, 195 rispondenti risiedono nel Municipio VI e 215 nel Municipio VIII. In totale 145 studenti appartengono alla classe III, 130 alla classe IV e 135 alla classe V.

Rispetto alla numerosità del nucleo familiare dei casi osservati, nel 4,5% di questi sono stati riscontrati 2 componenti conviventi, 3 nel 14,9%, 4 nel 58,8%, mentre 5 e più nel 21,8%. Il 16,1% degli intervistati è figlio unico, il 40,1% ha un fratello convivente, il 7,8% ha 2 o più fratelli conviventi. Il 40,3% ha una sorella convivente, il 6% ha 2 o più sorelle conviventi. Nel 3% dei casi si riscontra la presenza di fratelli non conviventi e nel 2,3% di sorelle non conviventi.

L'86,2% degli intervistati ha entrambi i genitori italiani, l'8,3% stranieri, e il 5,5% uno italiano e uno straniero. Il 19,3% di questi genitori sono conviventi, il 67% sono sposati, il 12,2% sono separati e l'1,5% divorziati. Il 36% delle madri ha conseguito una laurea o un titolo post lauream, il 46,7% il diploma di scuola secondaria superiore, il 16,5% il diploma di scuola secondaria inferiore, mentre il restante 0,8% ha un titolo di licenza elementare o nessun titolo. Il 26,1% dei padri ha conseguito una laurea o un titolo post laurea, il 51,4% il diploma di scuola secondaria superiore, il 20,9% il diploma di scuola secondaria inferiore e l'1,6% ha il titolo di licenza elementare o nessun titolo. Relativamente alla condizione occupazionale delle madri, il 4,1% non ha mai lavorato e il 19,4% non è risultata occupata in quanto lavoratrice saltuaria. Tra i padri, il 4,4% è risultato un lavoratore saltuario senza un'occupazione. Lo status occupazionale dei genitori è nel 35,2% dei casi basso, nel 17,3% medio, nel 29,9% medio-alto e nel 17,6% alto. Di seguito, la scheda di sintesi dell'indagine riporta le principali informazioni relative alla rilevazione, alla metodologia e alle caratteristiche degli intervistati:

SCHEDA DI SINTESI DELL'INDAGINE

Data: aprile/maggio 2021

Numero delle interviste: 410 alunni e alunne

Tipologia di intervista: faccia a faccia PAPI (Paper And Pencil Interviewing)

Universo di riferimento: scuole primarie dei municipi VI e VIII di Roma

Intervistati:

- Alunne 46,3%; Alunni 53,7%

- Classi terze 35,4%; classi quarte 31,7%; classe quinte 32,9%

- Municipio VI 47,6%, Municipio VIII 52,4%

- Scuole: Castelverde 11,7%; Dalla Chiesa 13,9%; Damiano Sauri 12,7%; Donatello 13,9%; Emilio Macro 10,5%; Melissa Bassi 11,2%; Pincherle 12,4%; Semeria 13,7%.

- Titolo di studio dei genitori: basso 27,5%; medio 31,2%; medio-alto 23,4%; alto 17,9%

Domande della scheda socio-anagrafica familiare: 7

Domande del questionario scolastico: 42

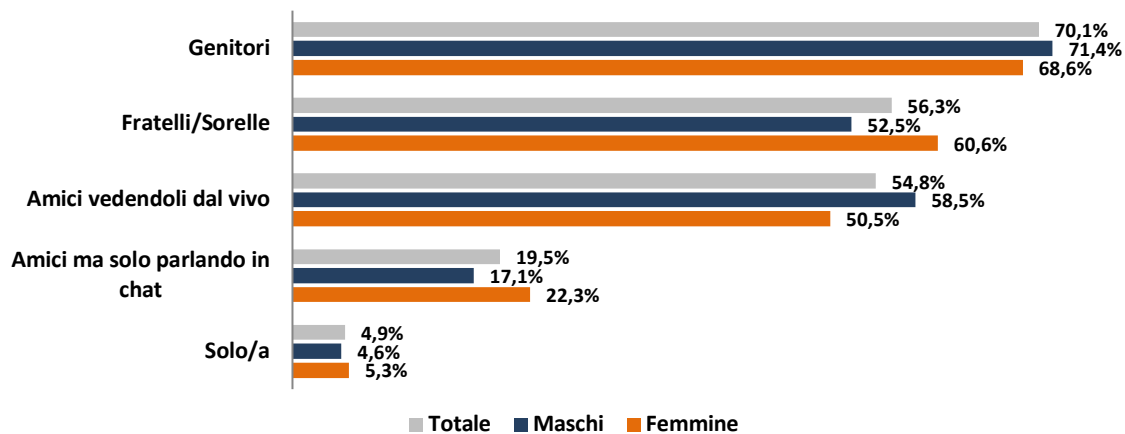
Argomenti trattati: interazione sociale verticale e orizzontale; eventi e comportamenti online; dispositivi informatici utilizzati, scopi e tempo di permanenza; tipologia di videogiochi preferiti e modalità di fruizione; tipologia di social media e applicazioni preferite e modalità di fruizione; stati connessi all'uso di dispositivi elettronici; stati individuali; prosocialità; stereotipia di genere.

I successivi paragrafi forniscono una descrizione delle principali evidenze riscontrate in atteggiamenti, comportamenti e opinioni rilevate presso le alunne e gli alunni intervistati, tenendo conto delle differenze più significative per sesso, municipio di appartenenza e titolo di studio dei genitori.

Tempo libero, interazione tra pari e fiducia

Il tempo libero viene trascorso per il 70,1% degli intervistati con i genitori, per il 56,3% con fratelli e sorelle, per il 54,8% con amici vedendoli del vivo, mentre il 19,5% lo occupa con gli amici ma parlando in chat (Figura 1). Nel Municipio VIII la quota di chi trascorre il tempo libero vedendo gli amici di persona è pari al 62,9%; percentuale che si attesta al 45,8% nel Municipio VI. Incontrano maggiormente di persona i propri amici gli studenti i cui genitori hanno un titolo di studio alto (70,4% contro il 47,7% con titolo di studio basso).

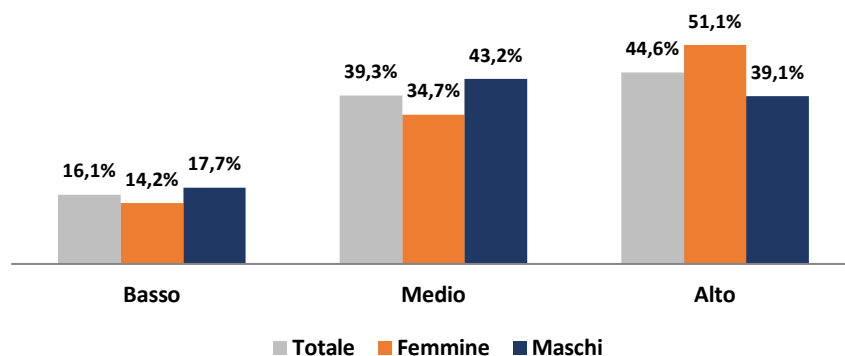
Figura 1. Con chi trascorri il tempo libero (% per sesso)



Gli intervistati preferiscono il dialogo di persona nel 95,1% dei casi, mentre nel 4,9% mediante chat. Esprimendo un giudizio sui propri amici, essi sostengono che sono principalmente divertenti (95,8%), quindi affettuosi (47%; di cui 57,4% femmine e 38% maschi), pacifici (24,4%) e infine litigiosi (10,3%). Rispetto a questo ultimo aspetto, è stato rilevato che il 2,5% degli intervistati litiga sempre con i propri compagni o amici, il 12,1% spesso, il 61,3% ogni tanto e il 24,1% mai. Una litigiosità minore è stata riscontrata sia nel Municipio VI (qui non litiga mai il 31,4% degli intervistati contro il 17,5% nel Municipio VIII) sia tra chi ha genitori con un basso titolo di studio (35,5% rispetto al 17,1% di chi proviene da famiglie con titolo di studio alto). In merito a questo tema, si precisa che non sono state riscontrate differenze significative per sesso.

Rispetto alla prosocialità, misurata attraverso un indicatore che attesta la propensione al beneficio di altre persone in assenza di ricompense esterne, il 44,6% degli intervistati si colloca su un livello alto di prosocialità, il 39,3% medio e il 16,1% basso (Figura 2). Una più spiccata prosocialità è stata riscontrata tra le alunne (51,1% contro il 39,1% dei maschi), i rispondenti del Municipio VIII (51,2% contro il 37,4% del Municipio VI) e in corrispondenza di alunni con genitori con un elevato titolo di studio (53,5% contro il 35,8% con titolo di studio basso).

Figura 2. Livelli di prosocialità (% per sesso)



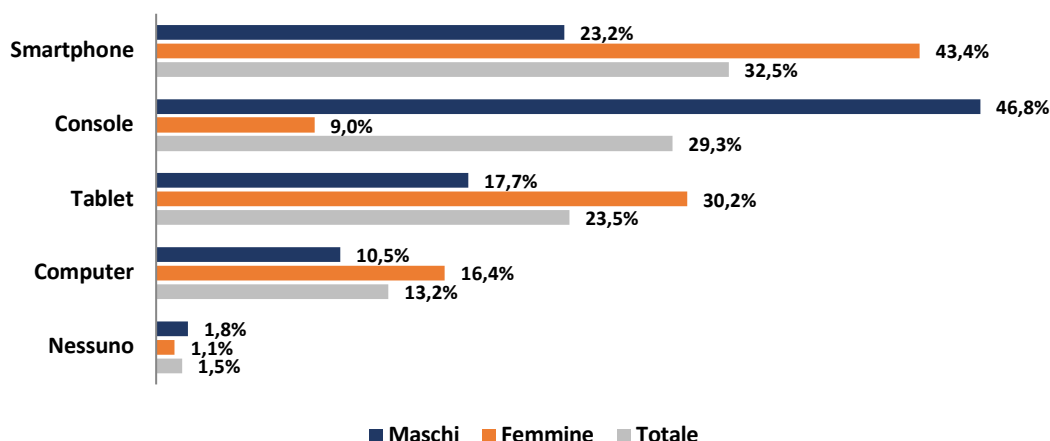
Relativamente al rapporto con l'altro, sono stati misurati anche i livelli di fiducia riposti nei confronti delle principali figure di riferimento. Il 39% dei rispondenti si fida maggiormente della madre, il 21,8% dei parenti (esclusi i genitori), il 20,6% degli amici, il 16,3% del padre, il 2% degli insegnanti scolastici e infine lo 0,3% degli insegnanti sportivi extrascolastici. Ripongono maggiore fiducia nella figura materna le femmine (46,8% contro il 32,4% dei maschi) e gli alunni delle scuole del Municipio VIII (44,8% contro il 32,8% nel Municipio VI). Del padre, che si attesta solo al quarto posto di questa graduatoria, si fidano soprattutto i rispondenti di sesso maschile (23,5% contro l'8,1% delle femmine). Esprimendo un'opinione circa il piacere di frequentare la scuola, il 40% degli intervistati ha dichiarato che gli piace molto andare a scuola, il 40,8% abbastanza, il 12,3% poco e il 6,9% per niente. In questo caso si rintraccia una tendenza per la quale in presenza di un elevato titolo di studio dei genitori si rileva un maggiore piacere da parte degli studenti nel frequentare la scuola.

Nell'ambito del tempo libero è stata infine misurata la partecipazione allo sport prima della diffusione del Covid-19, dal momento che nel corso del periodo di rilevazione era precluso l'accesso alle strutture sportive. L'81% dei rispondenti ha dichiarato che praticava sport a livello extrascolastico prima della pandemia. Non praticavano sport prevalentemente le femmine (27% contro il 12% dei maschi), gli studenti del Municipio VI (28,8% contro il 10% degli studenti del Municipio VIII) e chi proviene da famiglie con un basso titolo di studio (39% contro il 5,7% con famiglie con alto titolo di studio).

Dispositivi informatici e comportamenti online

L'indagine ha approfonditamente affrontato il tema dell'uso dei dispositivi informatici connessi a Internet per misurare sia l'intensità sia la tipologia di utilizzo. Il dispositivo più usato è lo smartphone, ciò vale per il 32,5% degli intervistati, a cui segue la console (29,3%), il tablet (23,5%) e il computer (13,2%). Esclusivamente l'1,5% dei rispondenti non usa nessuno di questi strumenti. Smartphone e tablet sono utilizzati prevalentemente dalle alunne (rispettivamente 43,4% contro il 23,2% dei maschi e 30,2% contro 17,7% dei maschi), mentre la console è lo strumento più utilizzato dai maschi (46% contro 9% delle femmine) (Figura 3). Si evince una relazione tra l'utilizzo di questi dispositivi e il titolo di studio dei genitori, per la quale in corrispondenza di un basso titolo di studio si registra una preferenza per smartphone e console (rispettivamente il 37% e il 31,5% contro il 22,5% e il 16,9% per chi ha genitori con titolo di studio alto).

Figura 3. Dispositivi maggiormente utilizzati (% per sesso)



Il dispositivo maggiormente usato è di proprietà dei rispondenti nel 70,5% dei casi, mentre il restante 29,5% ne utilizza uno appartenente ai genitori o a fratelli e sorelle. Sono più i maschi ad avere un proprio dispositivo (77,5% contro il 62,5% delle femmine) e gli alunni del Municipio VI (74,2% contro il 67,1% del Municipio VIII). A possedere uno smartphone, che come indicato è lo strumento più utilizzato, sono principalmente le alunne (46,1% contro il 23% degli alunni) e i rispondenti con genitori con basso titolo di studio (35,6% contro il 27,5% degli intervistati provenienti da famiglie con alto titolo di studio). Questi dispositivi vengono utilizzati principalmente per giocare (66,3%), per vedere video (47,9%), per chattare con gli amici (41,9%) e per ascoltare musica (41,2%). In misura minore, sono utilizzati per telefonare (30,5%), per stare sui social media (27%), per fotografare (22,6%), e infine per studiare (8,7%).

È stato riscontrato che le alunne chattano con gli amici e usano i social media più dei loro compagni (rispettivamente il 48,9% e il 34,6% contro il 35,8% e il 20,5% dei maschi). L'attività prevalente per gli alunni è invece il gioco (75,3% contro il 55,9% delle femmine). Rispetto al titolo di studio dei genitori, privilegiano l'uso di questi strumenti per chattare con gli amici i rispondenti appartenenti a famiglie con basso livello di istruzione (53,3% contro il 30,4% di chi ha genitori con alto titolo di studio).

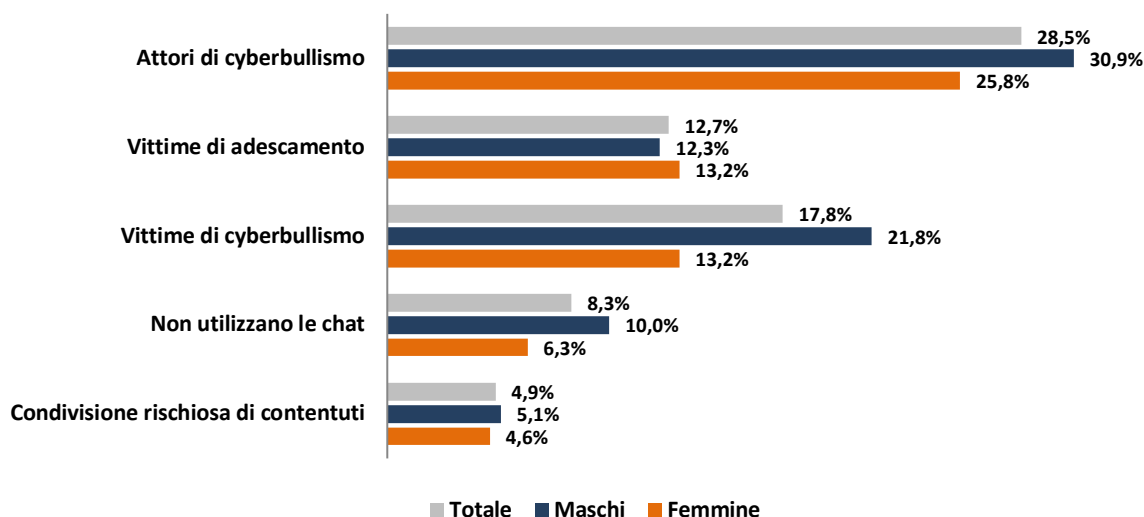
Computer, smartphone e tablet sono utilizzati principalmente a scopo ricreativo: nel 42% dei casi è stato indicato il divertimento come motivazione prevalente e a seguire il contrasto della noia (22%), l'esigenza di essere sempre connessi con gli amici (16,7%), il contrasto della solitudine (9,2%) e infine lo studio (5,8%) e l'intrattenimento mediante le sfide (2,5%). Il 9,8% dei rispondenti utilizza sempre tali dispositivi quando si trova in compagnia di altre persone, il 21,3% spesso, il 50% ogni tanto e il 18,9% mai. Di fronte all'ipotesi di non poter utilizzare per una settimana computer, smartphone e tablet, il 56,3% degli intervistati ha dichiarato che non gli cambierebbe nulla oppure che reagirebbe con tranquillità, il 24,6% si sentirebbe annoiato, il 7,1% si sentirebbe isolato dai suoi amici, il 6,1% sarebbe triste e il 5,7% agitato.

Rispetto ai comportamenti e agli eventi accaduti online nel corso dell'ultimo anno, a fronte dell'8,3% dei rispondenti che ha dichiarato di non usare mai le chat, il riscontro fornito dagli indicatori volti a rintracciare attori e vittime di episodi di cyberbullismo - costruiti sulla base di azioni prodotte e subite dai rispondenti -, mostra che il 58,3% non ha compiuto alcun atto di cyberbullismo, mentre il 28,5% è stato artefice di almeno un atto di cyberbullismo tra quelli proposti e che hanno riguardato lo sfogo quando si è arrabbiati, il litigio, l'insulto, le minaccia,

l'esclusione di qualcuno da un gruppo e la condivisione di foto o video di qualcuno senza permesso. Il 4,9% degli intervistati, non coinvolti in questo problema, ha invece affermato di condividere qualsiasi tipo di contenuto senza prestare mai alcuna attenzione. Relativamente al gruppo di attori di cyberbullismo non si scorgono tendenze che evidenzino particolari differenze per sesso, municipio e titolo di studio dei genitori. Il 17,8% dei rispondenti è stato invece vittima di almeno un atto di cyberbullismo tra quelli proposti e che hanno riguardato insulti o prese in giro, minacce, l'esclusione da un gruppo, l'istigazione a farsi male e la condivisione di foto o video senza permesso.

Relativamente a questo problema, è possibile specificare che le vittime di cyberbullismo sono per il 21,8% maschi e per il 13,2% femmine. Rispetto al tema dell'adescamento online da parte di soggetti adulti, il 12,7% degli intervistati risulta essere stato vittima di almeno un atto critico tra quelli proposti: ricevimento di complimenti, offerte di regali, richieste di foto, video e incontri in presenza da parte di adulti sconosciuti. Anche in merito a questo problema non sono state rilevate differenze significative in relazione al sesso, al municipio di appartenenza e al titolo di studio dei genitori dei rispondenti (Figura 4).

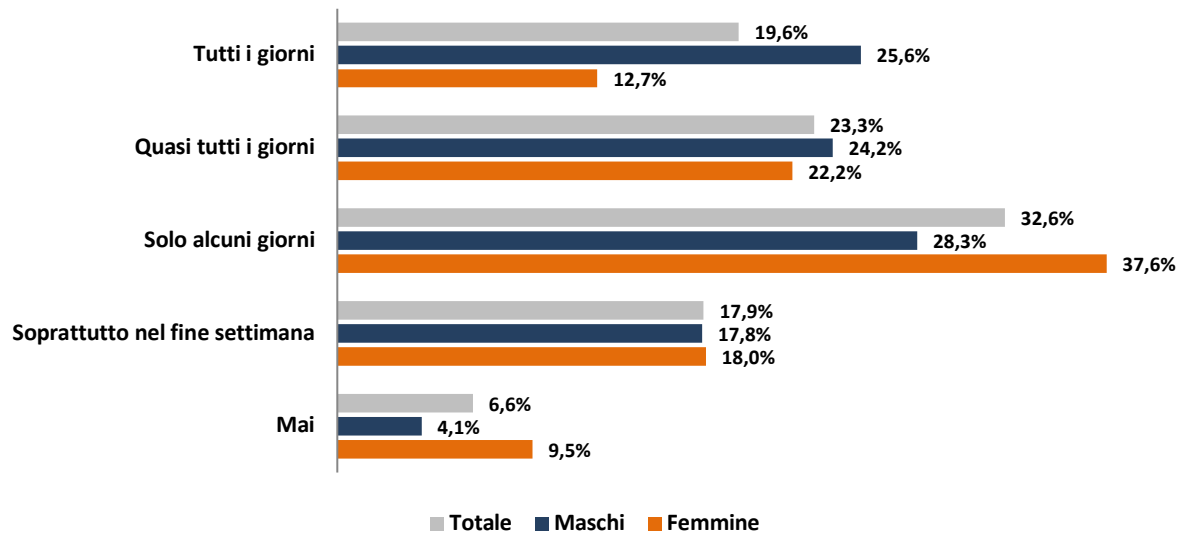
Figura 4. Comportamenti devianti online perpetrati e subiti (% per sesso)



Videogiochi

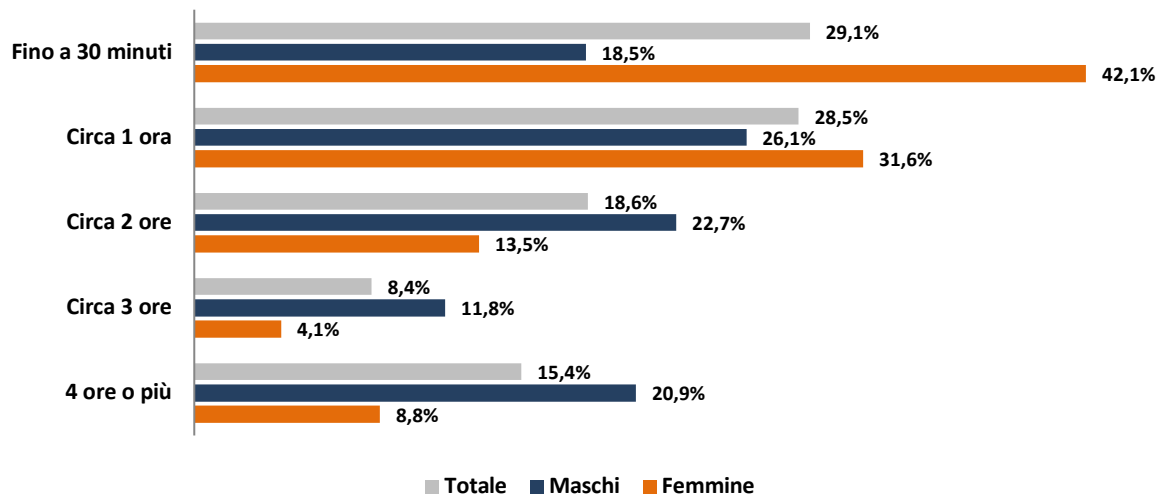
L'indagine ha approfonditamente analizzato anche l'uso dei videogiochi. Rispetto a questo tema è risultato che il 19,6% dei rispondenti li utilizza tutti i giorni, il 23,3% quasi tutti i giorni, il 32,6% solo alcuni giorni, il 17,9% soprattutto nel fine settimana, mentre il 6,6% non li usa mai. Ad utilizzarli quotidianamente sono soprattutto i maschi (Figura 5).

Figura 5. Frequenza di utilizzo dei videogiochi (% per sesso)



Sui videogiochi, il 29,1% dei rispondenti ci trascorre fino a 30 minuti, il 28,5% circa un'ora, il 18,6% circa due ore, l'8,4% circa tre ore, e il 15,4% quattro ore o più. Gioca per molto tempo, ovvero per circa quattro ore o più il 20,9% dei maschi contro l'8,8% delle femmine (Figura 6), il 20,1% dei rispondenti delle scuole del Municipio VI contro il 11,3% di quelli del Municipio VIII e il 15,7% di chi ha genitori con un basso titolo di studio contro il 4,6% di chi li ha con alto titolo di studio.

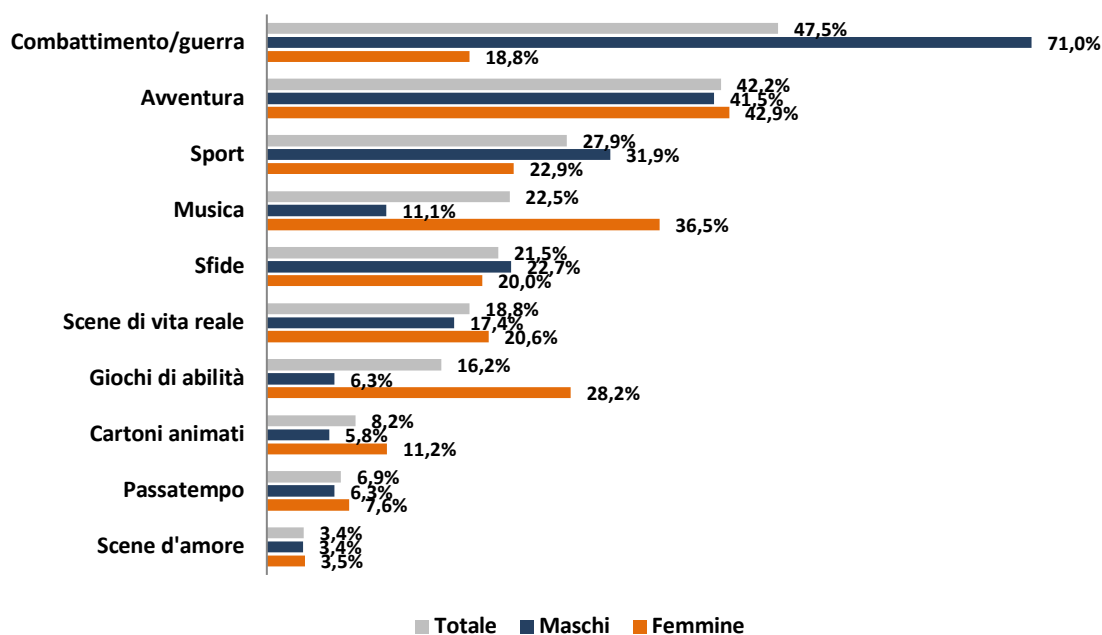
Figura 6. Durata della sessione di videogioco (% per sesso)



Tra i vari generi di videogiochi, è preferita la categoria combattimento e guerra (47,5%), a cui fanno seguito i generi avventura (42,2%), sport (27,9%), abilità e passatempo (23,1%), musica (22,5%), sfide (21,5%), vita reale (18,8%), cartoni animati (8,2%) e infine i videogiochi con scene d'amore (3,4%). A preferire i giochi di combattimento e guerra sono marcatamente i maschi (71% contro il 18,8% delle femmine) (Figura 7) e i rispondenti appartenenti al Municipio VIII (51,5%

contro il 42,9% del Municipio VI). Le alunne preferiscono invece i giochi di abilità e passatempo e di musica (rispettivamente il 35,8 e il 36,5% contro il 12,6% e l'11,1% dei maschi). Il 60,3% dei rispondenti ha affermato che sceglie un videogioco se è divertente, il 16,5% se è difficile, il 9,7% se è rilassante, il 7,3% se è violento e il 4,1% se è facile.

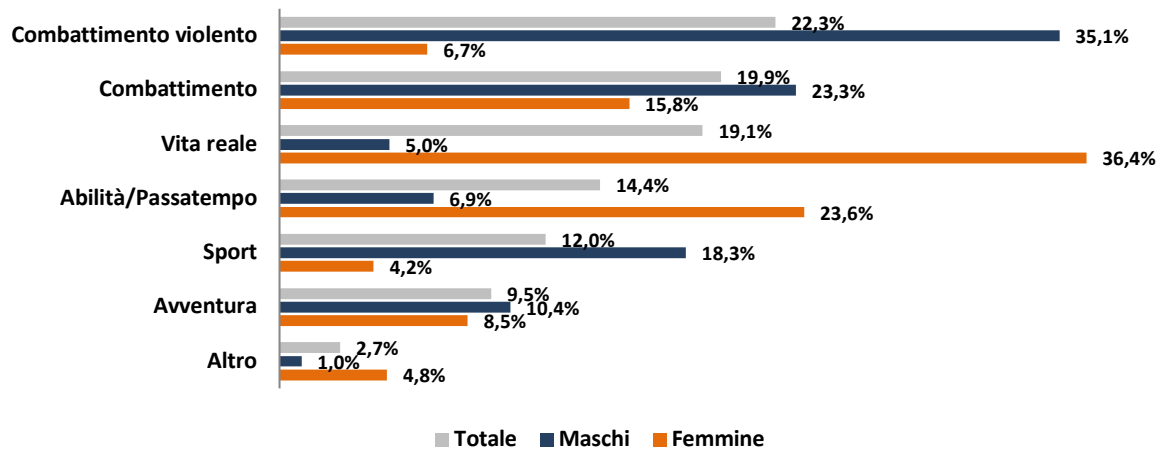
Figura 7. Preferenze rispetto ad alcuni generi di videogiochi (% per sesso)



Il 68,2% dei rispondenti ha dichiarato che i propri genitori conoscono i videogiochi da loro utilizzati, il 27% che ne conoscono solo alcuni e il restante 4,8% che non li conoscono. Si segnala inoltre che il 75,6% preferisce giocare in squadra, mentre il restante 24,4% da solo. Inoltre, gli intervistati si dividono prevalentemente tra chi preferisce utilizzare i videogiochi giocando su internet con chi conosce (46,4%) e in presenza di altre persone usando lo stesso strumento (34,2%). Il 6,4% dei rispondenti predilige invece giocare su internet con chi non conosce.

Gli intervistati hanno espresso una preferenza circa il loro videogioco preferito indicandone il nome. Complessivamente, i videogiochi più utilizzati sono Fortnite (18,3%), di uso prevalente dei maschi (29,2% contro il 4,8% delle femmine), Roblox (11,4%), di uso prevalente delle femmine (22,4% contro 2,5% dei maschi) e Minecraft (10,6%), rispetto al quale non si evidenzia una differenziazione per sesso. Queste risposte, in fase di analisi dei dati, sono state categorizzate in base ai contenuti e rispetto ai generi a cui si è fatto precedentemente riferimento. A riscuotere maggiore successo è la categoria Combattimento violento (22,3%), a cui fa seguito una più generica categoria di videogiochi di combattimento non caratterizzati dalla presenza di scene cruente (19,9%). Ricorrente anche la categoria di videogiochi con scene di vita reale (19,1%), i cui contenuti simulano attività quotidiane sia domestiche sia extradomestiche, seguita da videogiochi di abilità/passatempo (14,5%), sport (12%) e avventura (9,5%). Tutti i videogiochi di combattimento e sport vengono usati maggiormente dai maschi (rispettivamente 58,4% e 18,3% contro il 22,5% e il 4,2% delle femmine). Diversamente, i videogiochi di abilità/passatempo e di vita reale sono di maggior dominio femminile (23,6% e 36,4% contro il 6,9% e 5% dei maschi) (Figura 8).

Figura 8. Categorie dei videogiochi indicati come preferiti (% per sesso)



I protagonisti dei videogiochi sono sempre oggetto di emulazione da parte dell'11,7% dei rispondenti; il 39,3% li imita solo a volte e sulla base della storia narrata, mentre è non dedito ad alcuna forma di emulazione il restante 49%. Le sensazioni che produce l'utilizzo di un videogioco appaiono complessivamente positive, e riguardano fortemente il divertimento (68,8%). Si segnala, però, una quota pari all'11,1% dei rispondenti che denuncia una problematicità che consiste nel non riuscire a smettere di giocare.

Rispetto a questo tema, agli intervistati è stato infine chiesto di descrivere con due aggettivi il loro personaggio preferito di videogiochi e video. Categorizzando i risultati sulla base delle tipologie delle risposte ottenute, emerge che il 45,0% dei bambini fa riferimento a qualità che descrivono positivamente il personaggio scelto (ad esempio gentile, divertente, coraggioso), il 21,4% a competenze specifiche (ad esempio veloce, agile, forte), il 12,5% a caratteristiche fisiche (ad esempio alto/a, magro/a, biondo/a), l'8,7% a giudizi di carattere estetico (ad esempio bello/a, elegante, affascinante), il 5,9% a qualità negative (ad esempio maleducato, noioso, cattivo), il 2,6% all'abbigliamento (ad esempio vestiti ed accessori) e infine l'1,3% ad emozioni (ad esempio arrabbiato, pauroso, ansioso).

Social e App

Il 26,4% degli intervistati utilizza social media e applicazioni tutti i giorni, il 19,2% quasi tutti i giorni, il 27,5% solo alcuni giorni, l'11,1% soprattutto nel fine settimana e il 15,8% non ne fa mai uso. Aggregando chi li utilizza sempre e quasi tutti i giorni, emerge una relazione con il titolo di studio dei genitori dei rispondenti: all'aumentare di questo indicatore diminuisce la frequenza di utilizzo (fa maggiore uso di social media e applicazioni il 51,4% di chi ha genitori con basso titolo di studio e il 32,4% di chi li ha con alto titolo di studio). Al momento dell'utilizzo, il tempo trascorso su queste piattaforme è per il 39,5% degli intervistati di circa 30 minuti, per il 33,1% di un'ora, per il 12,4% di due ore, per l'8,4% di tre ore e per il 6,6% di quattro o più ore. Anche il tempo trascorso su social media e applicazioni segue una tendenza per la quale si registra un aumento di utilizzo al diminuire del titolo di studio dei genitori.

I social media e le applicazioni più utilizzate sono YouTube (70,2%), WhatsApp (41,2%) e TikTok (29,5%). A seguire, gli intervistati usano Instagram (11,2%), Snapchat (8,5%) e infine Facebook (3,4%). I rispondenti dichiarano che la maggioranza dei genitori è a conoscenza delle

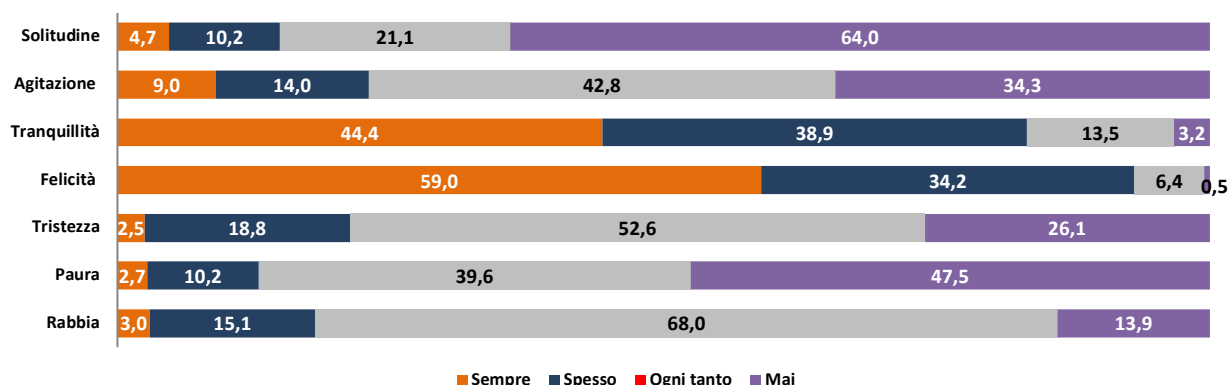
piattaforme che utilizzano e anche dello scopo d'uso (78,1%); ne conoscono invece solo alcune il 16,9% dei genitori, mentre il 5% di questi non ne è a conoscenza. Rispetto ai video, il genere preferito è la musica (45,1%), quindi i tutorial (36,6%), le serie TV e i film (36,3%), le sfide (28%), lo sport (23%), i documentari (16,3%), i video in cui si scartano oggetti (11%) e infine i video relativi a bellezza e moda (6,8%). La musica è preferita dalle alunne (59,4% contro il 34,3 degli alunni), mentre i tutorial e lo sport dagli alunni (rispettivamente 45,4% e 31,5% contro il 27,8% e il 14,4% delle alunne). Nello specifico, in video si preferisce guardare film, cartoni animati e serie tv (48,1%), video sui videogiochi (32%), talent show (11,3%) e infine i reality show (8,6%).

Analogamente a quanto espresso circa l'utilizzo di computer, smartphone e tablet, i video sono guardati in particolare se sono divertenti (62%), se hanno una bella storia (11,6%) oppure se il protagonista è l'idolo del rispondente (9,4%). Alunne e alunni hanno anche in questo caso espresso la propria preferenza per un video in particolare. Categorizzando i nomi dei video indicati, risulta che il 27,5% predilige video di intrattenimento prevalentemente diffusi tramite YouTube, il 18,6% le serie TV, il 18,1% video sui videogiochi e il 16,1% cartoni animati. La quota di quanti emulano i protagonisti dei video preferiti è leggermente superiore a quella di quanti imitano i personaggi dei videogiochi, e ammonta al 15,1% dei rispondenti. Il 41,7% li imita invece solo alcune volte e in base alla storia, mentre il 43,2% non li imita mai.

Emozioni e ruoli di genere

L'indagine ha previsto l'analisi di alcune emozioni ricorrenti di tipo sia positivo sia negativo (Figura 9). Tra queste, quelle provate più frequentemente sono la felicità (93,1%) e la tranquillità (83,3%), a cui fanno seguito l'agitazione (23,0%), la tristezza (21,3%), la rabbia (18,1%), la solitudine (14,9%) e infine la paura (12,9%)⁴. L'analisi dei dati ha fatto emergere una tendenza secondo la quale le femmine provano più frequentemente dei maschi le emozioni negative. Gli scarti maggiori per sesso si ritrovano solo in relazione a talune emozioni: le alunne provano sempre o spesso tristezza nel 26,2% dei casi (contro il 17% degli alunni), agitazione nel 27,7% (contro il 19% degli alunni) e solitudine nel 18,7% (contro 12,6% degli alunni).

Figura 9. Emozioni percepite (%)



⁴ In questo caso, rispetto a una scala che prevedeva di indicare ogni quanto si percepiscono tali emozioni tra "sempre", "spesso", "ogni tanto" e "mai", le precedenti percentuali si riferiscono all'aggregazione delle modalità di risposta "sempre" e "spesso".

L'ultimo argomento in trattazione riguarda i ruoli di genere. In questo caso è stato proposto agli intervistati un elenco di azioni e ruoli chiedendo chi svolgesse meglio le prime e chi ricoprissi meglio i secondi, ovvero i maschi, le femmine o se il sesso fosse invece irrilevante a tali fini. Come indicato in metodologia, sono stati costruiti due indicatori che misurano l'adesione ai ruoli sociali maschili e femminili che sottendono l'interiorizzazione di condizionamenti sociali - gli stereotipi di genere - che generano una visione subalterna e segregante della donna rispetto all'uomo. Dai dati è emerso che al 22,2% dei rispondenti corrisponde un alto livello di adesione al ruolo sociale maschile stereotipato, ossia all'idea che determinate capacità siano di dominio maschile, come ad esempio comandare a lavoro, fare il presidente, guadagnare tanti soldi, giocare a calcio e ai videogiochi. Il 36,4% presenta un livello medio di adesione a tale ruolo, mentre il 27,1% basso. Solo il 14,3% non risulta aver interiorizzato l'idea distorta che illude circa l'esistenza di un ruolo sociale maschile. Rispetto al sesso dei rispondenti, il livello più alto di adesione al ruolo sociale maschile si registra tra gli alunni (25,6% contro il 18,2% delle alunne). Al ruolo sociale femminile, relegato invece ad attività quali, ad esempio, fare la spesa, cucinare, pulire e occuparsi dei figli, il 20% dei rispondenti presenta un alto livello di adesione, il 32,9% medio e il 29,2% basso. In questo caso è il 17,9% a non aver interiorizzato l'idea dell'esistenza di un ruolo sociale femminile. Il livello più alto di adesione a tali condizionamenti sociali si registra tra le alunne (22,5% contro il 17,8% registrato tra gli alunni). Rispetto a questo tema, non si sono evidenziate differenze di rilievo in merito all'appartenenza territoriale e al titolo di studio dei genitori.

7. Approfondimenti tematici

Videogiochi, social media e screen time

Gli indicatori di screen time, relativi al tempo trascorso sui videogiochi e al tempo trascorso su social media e applicazioni, hanno permesso di misurare la frequenza di uso di dispositivi informatici per la fruizione di social media, applicazioni e videogiochi tra i rispondenti. Attraverso l'indicatore atto a misurare il tempo trascorso sui videogiochi, è risultato che il 6,6% dei rispondenti non li utilizza, il 37,1% presenta un livello basso di screen time, il 24,8% medio e il restante 31,4% alto. Le differenze maggiori si riscontrano sulla base del sesso, con livelli più alti di screen time tra i rispondenti di sesso maschile (42,9% contro il 18,1% delle femmine). Il municipio di afferenza scolastica presenta differenze minimali pur fornendo una tendenza per la quale si evince un maggior livello di screen time relativo ai videogiochi nel Municipio VI (34,2% contro il 29% del Municipio VIII). Al crescere dell'età, inoltre, il tempo speso in questa attività presenta un graduale incremento nel passaggio dalla classe terza alla classe quinta (26,9% per le classi III, 31% per le classi IV, 36,8% per le classi V). Si registra inoltre una linea di tendenza abbastanza evidente per la quale al crescere del titolo di studio dei genitori degli intervistati decresce il livello di screen time (34,3% con titolo di studio medio-basso e 25,6% con titolo di studio medio-alto). Rispetto alla cittadinanza dei genitori dei rispondenti, utilizza appena di più i videogiochi chi ha un background migratorio (32,1% contro il 30,2% con genitori italiani). Un'altra differenza è stata riscontrata in merito alla composizione del nucleo familiare degli intervistati, laddove i figli unici risultano maggiori utilizzatori (36,9%) rispetto a chi ha fratelli o sorelle (30,4%). L'84,9% degli intervistati iperconnessi, e cioè caratterizzati da un alto livello di screen time su videogiochi, possiede un dispositivo proprio, mentre il restante 15,1% ne utilizza uno di famiglia. Meno tempo si trascorre sui videogiochi e meno è probabile che i bambini posseggano un dispositivo di loro proprietà. Gli strumenti maggiormente utilizzati dagli alunni e dalle alunne che passano più tempo a giocare ai videogiochi sono la console (55,5%) e lo smartphone (26,6%), a cui seguono il tablet (10,2%) e il

computer (7,8%). Rispetto all'indicatore di screen time su social e applicazioni, il 15,7% non utilizza tali piattaforme, il 35,1% ne fa un basso uso, il 28% un uso moderato e il restante 21,1% alto. Anche in questo caso a trascorrere più tempo in queste attività sono i rispondenti di sesso maschile (24,3% contro il 17,5% delle femmine), gli alunni frequentanti le scuole afferenti al Municipio VI (24,2% contro il 18,2% del Municipio VIII), e coloro i quali hanno genitori con titoli di studio medio-bassi (23,9% contro il 17,1% con titolo di studio medio-alto). Inoltre, il tempo trascorso su social media e applicazioni aumenta all'aumentare dell'età dei rispondenti, mostrando livelli più elevati in relazione a alle classi V (16% per le classi III, 17,8% per le classi IV, 29,9% per le classi V) e inferiori in presenza di fratelli o sorelle (20,8% contro il 22,7% in corrispondenza di figli unici). Analogamente all'indicatore di screen time su videogiochi, gli strumenti maggiormente utilizzati dagli alunni e dalle alunne che trascorrono più tempo su social e applicazioni sono la console (39,5%) e lo smartphone (36%), a cui seguono il tablet (12,8%) e il computer (11,6%).

Per comprendere le relazioni che intercorrono tra il tempo trascorso davanti a uno schermo e altre variabili di interesse è stata effettuata la correlazione di Bravais-Pearson⁵, al fine di conoscere la forza e la direzione di tali relazioni, laddove viene rintracciata una significatività statistica. Prendendo in considerazione l'indicatore che misura il tempo trascorso dai rispondenti sui videogiochi, notiamo, relativamente alle sole rispondenti, un suo aumento all'abbassarsi del livello di istruzione dei genitori ($r^2 = -0,166$), al diminuire della frequenza con cui si percepiscono emozioni positive quali felicità e tranquillità ($r^2 = -0,219$), all'aumentare della preferenza per videogiochi di tipo violento ($r^2 = 0,181$) e all'aumentare della frequenza con cui le bambine utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ($r^2 = 0,239$). Un'altra variabile correlata positivamente al tempo trascorso sui videogiochi da parte delle alunne è quella atta a misurare le azioni di cyberbullismo da loro compiute nel corso dell'ultimo anno ($r^2 = 0,193$) (Fig. 10). Nel caso dei rispondenti di sesso maschile, il tempo trascorso sui videogiochi appare positivamente correlato all'aumentare delle emozioni negative quali tristezza, agitazione, solitudine, rabbia e paura ($r^2 = 0,144$), della litigiosità ($r^2 = 0,137$), della preferenza per videogiochi di tipo violento ($r^2 = 0,284$) e della frequenza con cui i rispondenti utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ($r^2 = 0,287$). L'unica correlazione negativa è stata in tal caso registrata tra il tempo trascorso sui videogiochi e il livello di prosocialità ($r^2 = -0,144$). Inoltre, i risultati mostrano che maggiore è il tempo trascorso sui videogiochi e maggiori sono gli episodi riscontrati di cyberbullismo sia in termini di azioni di subite ($r^2 = 0,260$) sia di azioni compiute ($r^2 = 0,198$) (Fig. 11).

Se guardiamo alle relazioni che intercorrono tra il tempo trascorso su social e applicazioni da parte delle bambine, associato ad altre variabili di interesse, è possibile notare una correlazione negativa con il titolo di studio dei genitori ($r^2 = -0,261$), mentre delle correlazioni positive si riscontrano all'aumentare dell'età e dunque in corrispondenza della classe frequentata dai rispondenti ($r^2 = 0,273$), all'aumentare della frequenza con cui le alunne utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ($r^2 = 0,348$), all'aumentare degli episodi di cyberbullismo in termini di azioni compiute ($r^2 = 0,219$) e infine all'aumentare della frequenza di imitazione del personaggio preferito di film, serie TV o video fruiti su YouTube ($r^2 = 0,162$) (Fig. 12). Anche nel caso dei rispondenti di sesso maschile, il tempo trascorso su social media e applicazioni appare positivamente correlato agli episodi di cyberbullismo sia in termini di azioni di subite ($r^2 = 0,259$) sia compiute ($r^2 = 0,271$) e all'aumentare della frequenza con cui i rispondenti utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone

⁵ Per il calcolo di queste correlazioni sono stati usati gli indicatori numerici non ridotti in classi sottoposti al calcolo del coefficiente di correlazione lineare, r^2 di Bravais-Pearson, e al relativo test d'ipotesi fornito dal software IBM SPSS Statistics. Gli indicatori in forma numerica sono stati usati esclusivamente ai fini dell'analisi bivariata.

($r^2 = 0,134$). Inoltre, i risultati mostrano che al diminuire del numero di fratelli e sorelle conviventi aumenta anche il tempo trascorso su social media e applicazioni per quanto riguarda gli alunni ($r^2 = -0,151$) (Fig. 13).

Fig. 10. Correlazione tra il valore medio di screen time su videogiochi e variabili interesse (valori per alunne)

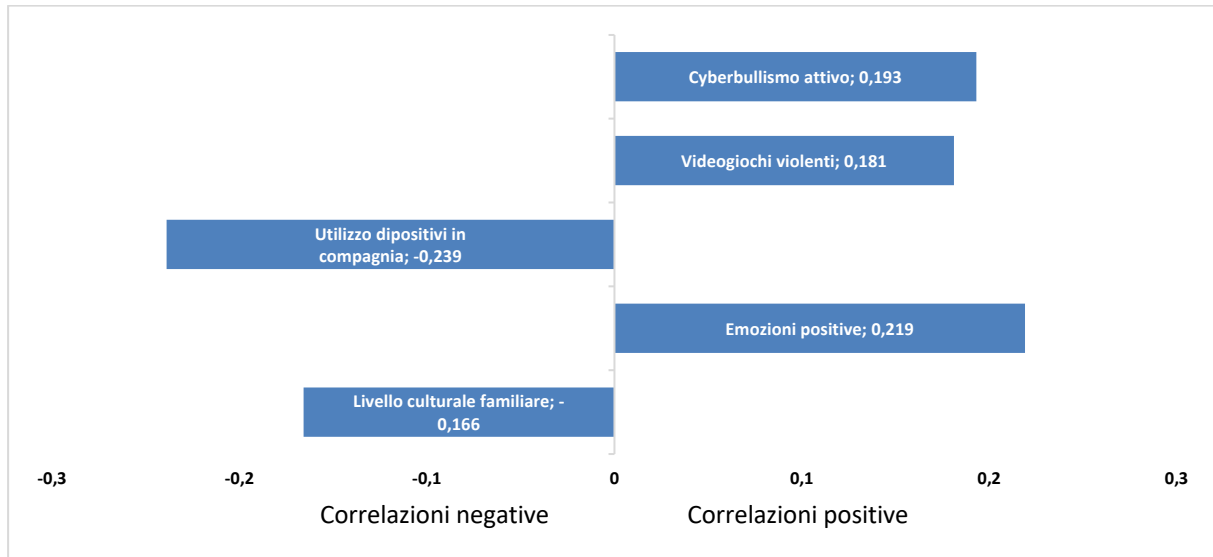


Fig. 11. Correlazione tra il valore medio di screen time su videogiochi e variabili di interesse (valori per alunni)

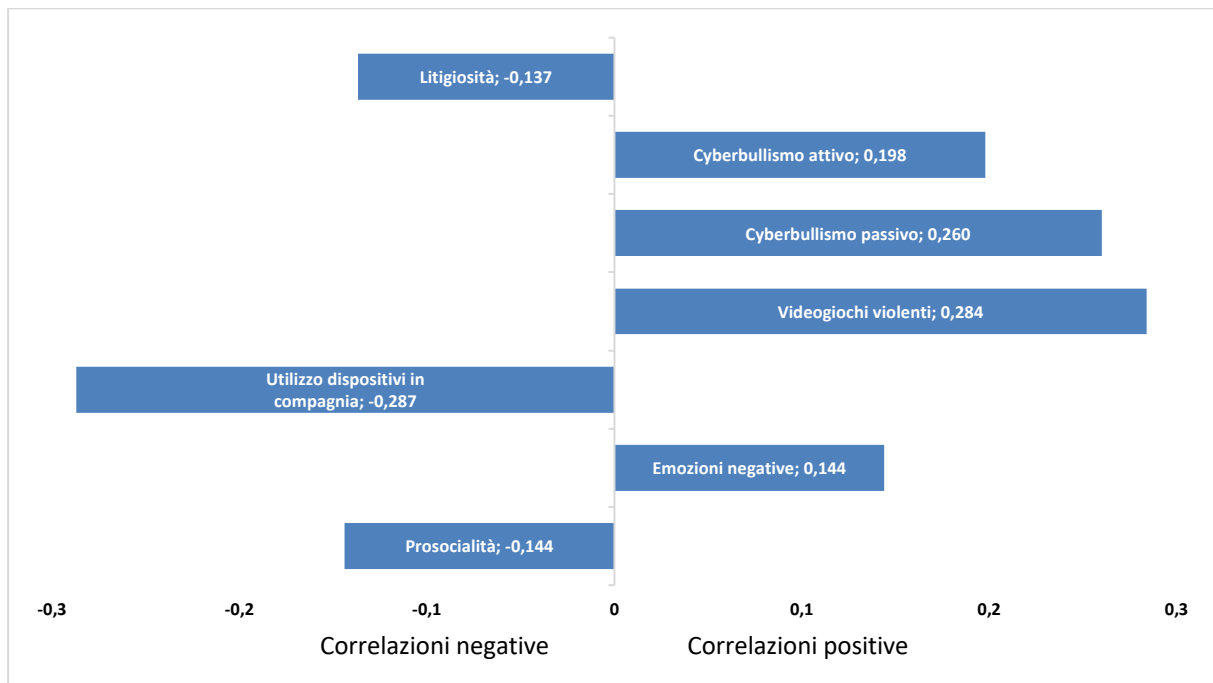


Fig. 12. Correlazione tra il valore medio di screen time su social media e applicazioni e variabili di interesse (valori per alunne)

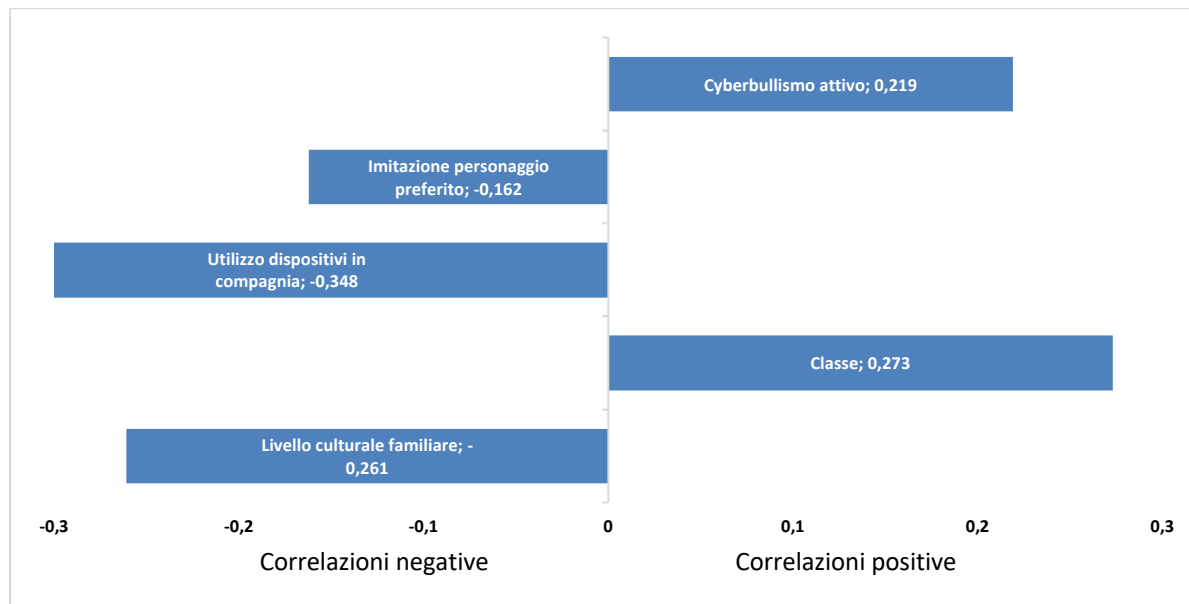
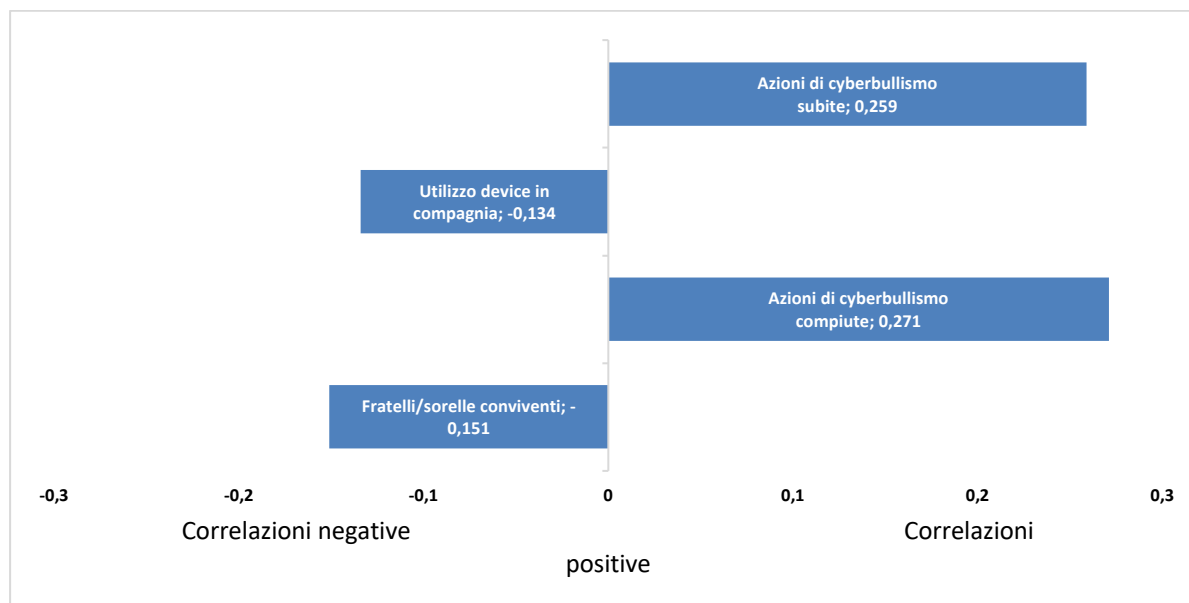


Fig. 13. Correlazione tra il valore medio di screen time su social media e applicazioni variabili di interesse (valori per alunni)



Comportamenti prosociali

L'indicatore di prosocialità ha permesso di misurare la propensione dei bambini al beneficio di altre persone in assenza di ricompense esterne verificandone la relazione con diverse variabili di interesse. Anche in questo caso, come per gli indicatori di screen time, è stata effettuata la correlazione di Bravais-Pearson per comprendere quali relazioni intercorrono tra i comportamenti prosociali e altre tendenze registrate. Sulla base degli esiti di numerosi studi che sostanziano

l'esistenza di differenze per sesso considerevoli nello sviluppo dei comportamenti prosociali (Fabes et al. 1996), le relazioni tra le variabili sono state osservate dividendo gli intervistati per sesso. In tal caso, alle bambine corrispondono alti livelli di prosocialità in presenza di una più elevata percezione di emozioni positive, quali felicità e tranquillità ($r^2=0,167$). Per queste rispondenti, la prosocialità aumenta al crescere del livello di istruzione dei genitori ($r^2=0,159$) e in presenza di un basso utilizzo dei dispositivi informatici in compagnia di altre persone ($r^2=0,155$). Per le stesse, una correlazione inversa si registra con le emozioni negative: all'aumentare di tristezza, agitazione, solitudine, rabbia e paura diminuisce la prosocialità ($r^2=-0,147$) (Fig. 14). Analogamente alle femmine, i rispondenti di sesso maschile sono più prosociali al crescere del titolo di studio dei genitori ($r^2=0,177$), mentre maggiori sono le emozioni negative ($r^2=-0,231$) e minore è la prosocialità. Sempre per i soli bambini, la correlazione di Bravais-Pearson mette inoltre in evidenza una relazione negativa tra la prosocialità e l'essere stati vittime di cyberbullismo ($r^2=-0,236$). Secondo alcuni studi, infatti l'aver subito atti di cyberbullismo rende le vittime di sesso maschile tendenti ad assumere comportamenti più antisociali rispetto alle femmine (Bao et al. 2015). Inoltre, bassi livelli di prosocialità sono correlati a un minore piacere nel frequentare la scuola ($r^2=-0,155$) e all'aumentare del tempo trascorso sui videogiochi ($r^2=-0,155$). Infine, si evidenzia che la prosocialità diminuisce all'aumentare dell'adesione ai ruoli di genere maschili e femminili (rispettivamente $r^2=-0,146$ e $r^2=-0,148$) (Fig. 15). Secondo alcuni studi, questa tendenza è dovuta alla socializzazione specificatamente femminile, che, essendo ancora molto connessa a ideali di cura e assistenza, rende le femmine maggiormente altruiste e orientate alla collettività, sebbene ciò non sia altro che effetto dell'interiorizzazione degli stereotipi di genere. L'adesione ai ruoli sociali, dettati da tali stereotipi, si riflette dunque sui comportamenti che generalmente risultano essere più prosociali per le femmine e più antisociali per i maschi (Tintori et al. 2021; Eagly 2009).

Fig. 14. Correlazione tra il valore medio di prosocialità e variabili di interesse (valori per alunne)

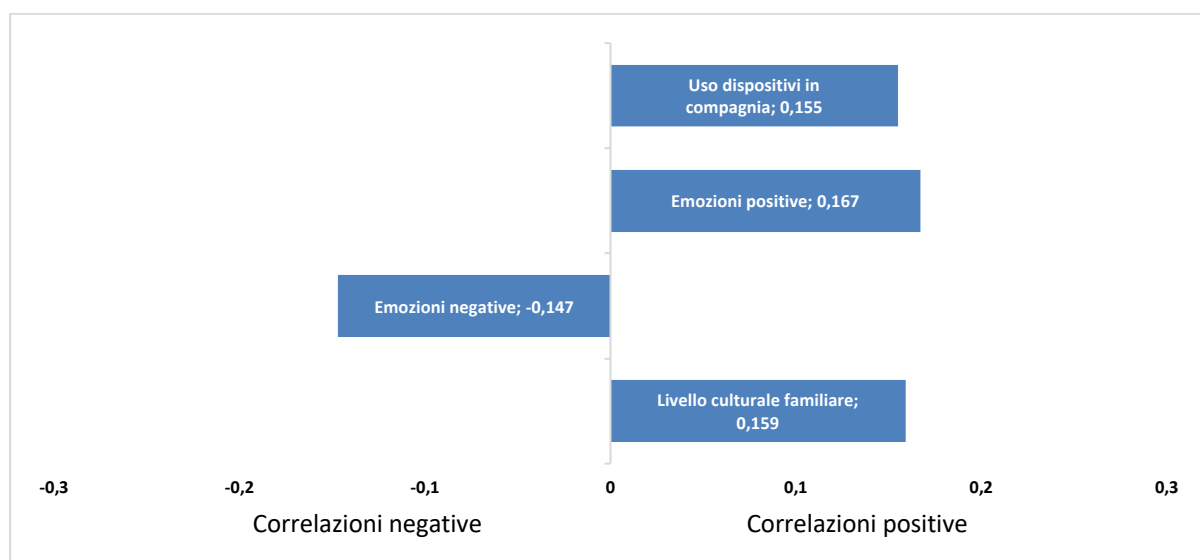
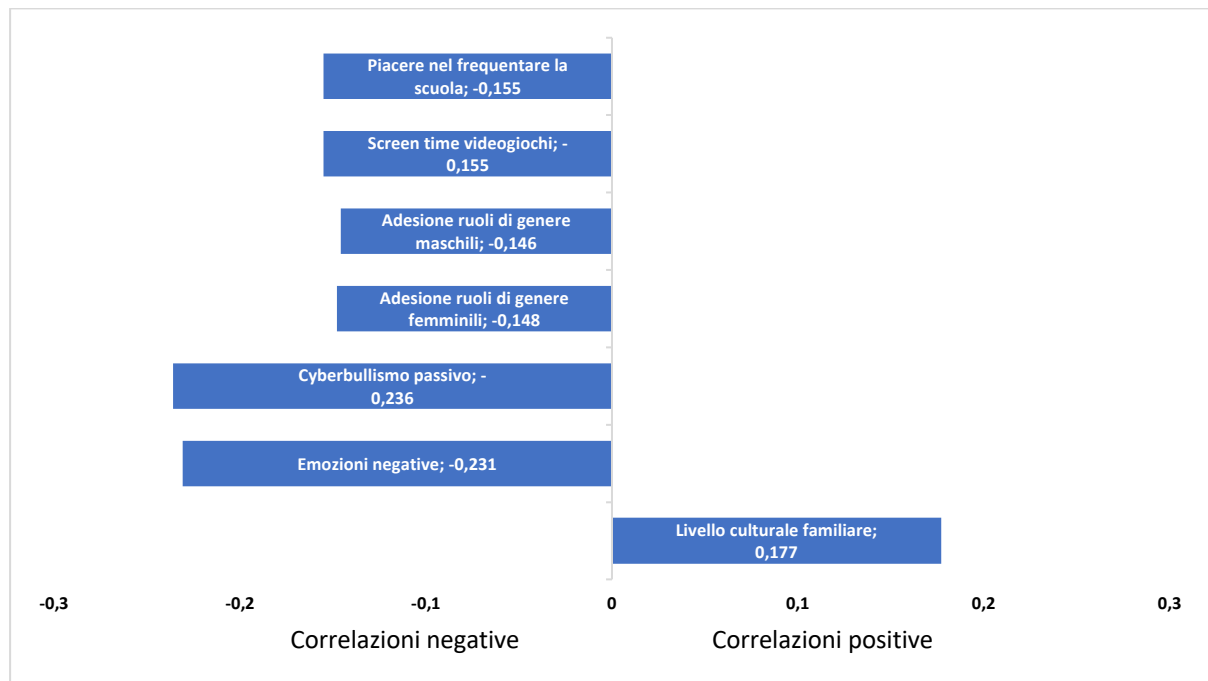


Fig. 15. Correlazione tra il valore medio di prosocialità e variabili di interesse (valori per alunni)



8. Interventi di formazione, sensibilizzazione ed educazione rivolti a bambini, docenti e genitori

Alla rilevazione, hanno fatto seguito, a cura della Fondazione Movimento Bambino Onlus (FMBO), interventi in remoto di tipo educativo, formativo, di sensibilizzazione e divulgazione presso le scuole oggetto di indagine. Le tematiche trattate nell'ambito di tali interventi sono state nello specifico: adesione ai ruoli di genere, prosocialità, iperconnessione, fiducia relazionale, cyberbullismo e adescamento online, emozioni negative.

Per elaborare ed attuare l'intervento, la FMBO si è avvalsa delle linee guida indicate dalla Psicoanimazione, metodologia operativa di impronta umanistica, adottata in ambito psicopedagogico, socioeducativo e terapeutico (Abbele, Parsi 2006). Questa metodologia scientifica, umanistica e transpersonale è finalizzata a favorire la libera espressione creativa e, dunque, processi di radicamento, di conoscenza di sé, di rapporto empatico con gli altri, di consapevolezza e cambiamento, individuali e collettivi, a fine di stimolare, nei giovani, capacità ideative e progettuali. In particolare, la metodologia psicoanimatoria è stata adottata al fine di promuovere la conoscenza e lo sviluppo delle *Life Skill Education*, ovvero quell'insieme di "competenze di vita" comprendenti abilità cognitive, emozionali e relazionali volte a favorire un agire consapevole sia sul piano individuale sia sociale, tanto più necessarie in questo momento storico per far fronte alle crescenti richieste di gestione delle emozioni e dello stress prodotto dagli eventi e dai rapidi mutamenti che negli ultimi due anni hanno impattato, in modo particolare, sulla comunità educante. Inoltre, grande attenzione è stata rivolta alle differenze e alla stereotipia di genere nonché allo sviluppo della capacità di prendere decisioni, di risolvere problemi, di pensiero creativo e critico, di autocoscienza ed empatia.

Per garantire la massima interazione è stata adottata la formula della conferenza aperta, ovvero quella di una lectio magistralis con possibilità per i partecipanti di porre domande ed osservazioni nel corso della conferenza o alla fine della stessa. In ogni incontro sono stati proposti gli argomenti, oggetto dell'intervento, e, seguendo le linee metodologiche psicoanimatorie, sono stati sviluppati attraverso fasi successive e consequenziali. Tutti gli interventi sono stati tenuti dalla professoressa Maria Rita Parsi, presidente della FMBO. Ogni incontro è stato articolato in:

- 1) fase della raccolta – esposizione delle singole tematiche, raccolta di esperienze e riflessioni;
- 2) fase della decodifica – rilevazione delle tematiche emergenti nei diversi contesti scolastici, analisi di alcune peculiari modalità individuate in specifici contesti;
- 3) fase dell'elaborazione – formulazione di ipotesi d'intervento operativo (cosa fare, come fare, ecc.) a scuola e in famiglia, calandole nella specifica realtà individuale e di gruppo;
- 4) fase del nuovo progetto – condivisione dell'invito a individuare, tra le ipotesi formulate, una o alcune da trasformare in esperienze concrete;
- 5) fase del feedback – confronto conclusivo, basato su un ulteriore approfondimento circa i possibili risultati o le criticità prevedibili al fine di favorire, specie nei bambini, processi di cambiamento nella relazione tra pari e con gli adulti di riferimento.

Ogni incontro è stato introdotto tramite contenuti relativi alle tematiche risultanti dalla ricerca e alla luce degli studi sullo sviluppo psico-fisico ed affettivo-relazionale dei bambini e dei ragazzi. Questi contributi sono stati offerti quali stimoli alla riflessione e al confronto. La riflessione è stata finalizzata, in particolare, ad evidenziare l'importanza e la necessità di porre in essere la continuità educativa, orizzontale e verticale, e dunque a costruire, intorno e a supporto dei minori, un'alleanza, tra adulti competenti, tesa a sostenere una crescita armonica, attraverso un approccio olistico ed interdisciplinare. Particolare attenzione è stata posta alla funzione esercitata dalle figure significative di riferimento (insegnanti e genitori in primis) quali traghettatori indispensabili per attraversare, serenamente ed efficacemente, le tappe evolutive dello sviluppo.

La platea degli utenti ha mostrato estremo interesse, e gli incontri sono spesso terminati in ritardo per via delle molte domande formulate dai destinatari, dando vita a dibattiti assai vivaci e costruttivi. Tale approccio, di tipo “democratico” e non “cattedratico”, ha sicuramente contribuito alla riuscita degli incontri.

L'attività ha riguardato anche i bambini, per i quali è stato realizzato un video educativo della durata di 15 minuti di riepilogo, di commento e di consigli sulla base dei risultati dell'indagine. Il video passa in rassegna, con linguaggio semplice e adatto all'utenza di riferimento, le principali problematiche evidenziate nell'indagine. Oltre ad avere una funzione didascalica, il video è stato anche finalizzato alla promozione attiva delle abilità di vita degli alunni, avendo come obiettivo sia il miglioramento delle relazioni interpersonali (tra pari in ambito scolastico; con soggetti adulti, in particolare le “autorità autorevoli” rappresentate da genitori e docenti; tra pari in ambito extrascolastico), sia il miglioramento del rendimento scolastico, che può essere perseguito anche attraverso il contrasto dei fenomeni di violenza e di devianza.

9. Bibliografia

- Abbele F. M.; Parsi M. R. 2006. "La mente creativa. Dare anima all'anima in psicoterapia". Franco Angeli.
- Aley, M.; Hahn, L. 2020. "The Powerful Male Hero: A Content Analysis of Gender Representation in Posters for Children's Animated Movies." *Sex Roles* 83, 499–509 (0). <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01127-z>.
- Anderson, C.; Shibuya, A.; Ihori, N.; Swing, E.; Bushman, B.; Sakamoto, A.; Rothstein, H.; Saleem, M. 2010. "Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review." *Psychological bulletin*, 136 2, 151-73.
- Bruni O.; Malorgio E.; Doria M.; Finotti E.; Spruyt K.; Melegari M.G.; Villa M.P.; Ferri R. 2021. "Changes in sleep patterns and disturbances in children and adolescents in Italy during the Covid-19 outbreak." *Sleep Medicine*, 2021, ISSN 1389-9457, <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2021.02.003>.
- Cao, B.; Lin W. L. 2015. "How do victims react to cyberbullying on social networking sites? The influence of previous cyberbullying victimization experiences." *Computers in Human Behavior*, Volume 52, Pages 458-465, ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.009>.
- Cellini N.; Di Giorgio E.; Mioni G.; Di Riso D. 2021. "Sleep and Psychological Difficulties in Italian School-Age Children During COVID-19 Lockdown." *Journal of Pediatric Psychology*, Volume 46, Issue 2, Pages 153–167, <https://doi.org/10.1093/jpepsy/jsab003>.
- Cerbara L.; Ciancimino G.; Tintori A. 2022. "Are We Still a Sexist Society? Primary Socialisation and Adherence to Gender Roles in Childhood." *International Journal of Environmental Research and Public Health*; 19(6), 3408; <https://doi.org/10.3390/ijerph19063408>.
- Chang J.H.; Bushman B.J. 2019. "Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns: A Randomized Clinical Trial." *JAMA Netw Open*; 2(5): e194319. doi:10.1001/jamanetworkopen.2019.4319.
- Chen, I. H.; Chen, C. Y.; Pakpour, A. H.; Griffiths, M. D.; Lin, C. Y. 2020. "Internet-Related Behaviors and Psychological Distress Among Schoolchildren During COVID-19 School Suspension." *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 59(10), 1099–1102.e1. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2020.06.007>.
- Cicchitelli, G., Montanari G.E., Herzel A. 1997. "Il campionamento statistico". Bologna: Il Mulino.
- Deslandes S.F.; Coutinho T. 2020. "The intensive use of the internet by children and adolescents in the context of COVID-19 and the risks for self-inflicted violence." *Cien Saude Colet*. Jun;25(suppl 1):2479-2486. Portuguese, English. doi: 10.1590/1413-81232020256.1.11472020. Epub 2020 Apr 28. PMID: 32520292.
- Eagly, A. 2009. "The His and Hers of Prosocial Behavior: An Examination of the Social Psychology of Gender." *The American psychologist*. 64. 644-58. 10.1037/0003-066X.64.8.644.
- Ellis, W.E.; Dumas, T.M.; Forbes, L.M. 2020. "Physically isolated but socially connected: Psychological adjustment and stress among adolescents during the initial COVID-19 crisis." *Can. J. Behav. Sci. Rev. Can. Sci. Comport.*, 52, 177–187.
- Fabes, R. A.; Eisenberg, N. 1996. "An examination of age and sex differences in prosocial behavior and empathy." Unpublished data. Arizona State University.

- Ferguson C.J.; Kilburn J. 2010. "Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al." *Psychol Bull.* 2010; 136:174–8.
- Francisco R.; Pedro M.; Delvecchio E.; Espada J.P.; Morales A.; Mazzeschi C.; Orgilés M. 2020. "Psychological Symptoms and Behavioral Changes in Children and Adolescents During the Early Phase of COVID-19 Quarantine in Three European Countries." *Front. Psychiatry* 11:570164. doi: 10.3389/fpsy.2020.570164.
- Hasebrink, U.; Livingstone, S.; Haddon, L. 2009. "Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online." London: EU Kids Online.
- Loades M.E.; Chatburn E.; Higson-Sweeney N.; Reynolds S.; Shafran R.; Brigden A.; Linney C.; McManus M.N.; Borwick C.; Crawley E. 2020. "Rapid Systematic Review: The Impact of Social Isolation and Loneliness on the Mental Health of Children and Adolescents in the Context of COVID-19." *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry.* 59(11):1218-1239.e3. doi: 10.1016/j.jaac.2020.05.009. Epub 2020 Jun 3. PMID: 32504808; PMCID: PMC7267797.
- Mascheroni G.; Saeed M.; Valenza M.; Cino D.; Dreesen T.; Zaffaroni L.G.; Kardefelt Winther D. 2021 "Learning at a Distance: Children's remote learning experiences in Italy during the COVID-19 pandemic." *Papers inorer1182*, Innocenti Research Report.
- Jiao, W. Y.; Wang, L. N.; Liu, J.; Fang, S. F.; Jiao, F. Y.; Pettoello Mantovani, M.; Somekh, E. 2020. "Behavioral and Emotional Disorders in Children during the COVID-19 Epidemic." *The Journal of pediatrics*, 221, 264–266.e1. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.03.013>.
- Meherali S.; Punjani N.; Louie-Poon S.; Abdul Rahim K.; Das J.K.; Salam R.A.; Lassi Z.S. 2021. "Mental Health of Children and Adolescents Amidst COVID-19 and Past Pandemics: A Rapid Systematic Review." *International Journal of Environmental Research and Public Health.* 18(7):3432. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073432>.
- Milani, L.; Camisasca, E.; Caravita, S. C. S.; Ionio, C.; Miragoli, S.; Di Blasio, P. 2015. "Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study." *SAGE Open.* <https://doi.org/10.1177/2158244015599428>.
- Minozzi S.; Saulle R.; Amato L.; Davoli M. 2021. "Impatto del distanziamento sociale per Covid-19 sul benessere psicologico dei giovani: una revisione sistematica della letteratura." *Recenti Progr Med*; 112: 360-70.
- Orben A.; Tomova L.; Blakemore S.J. 2020. "The effects of social deprivation on adolescent development and mental health." *Lancet Child Adol Health* 4(8):634–640. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30186-3](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30186-3).
- Orgilés, M.; Morales, A.; Delvecchio, E.; Mazzeschi, C.; Espada, J. P. 2020, April 21. "Immediate psychological effects of the COVID-19 quarantine in youth from Italy and Spain." <https://doi.org/10.31234/osf.io/5bpfz>.
- Osservatorio MSA COVID-19, Rapporto sintetico di ricerca, CNR-Irpps, 13 aprile 2020; <https://www.cnr.it/it/news/allegato/1925>.
- Pisano L.; Galimi D.; Cerniglia L. 2020. "A qualitative report on exploratory data on the possible emotional/behavioral correlates of Covid-19 lockdown in 4–10 years children in Italy." *PsyArXiv.* April 13. 2020;10.31234/osf.io/stwbn.
- Ravens-Sieberer, U.; Kaman, A.; Erhart, M.; 2021 "Impact of the COVID-19 pandemic on quality of life and mental health in children and adolescents in Germany." *Eur Child Adolesc Psychiatry.* <https://doi.org/10.1007/s00787-021-01726-5>.

- Reiss F.; Meyrose A.K.; Otto C.; Lampert T.; Klasen F.; Ravens-Sieberer U. 2019. "Socioeconomic status, stressful life situations and mental health problems in children and adolescents: Results of the German BELLA cohort-study." *PLoS ONE* 14(3): e0213700. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213700>.
- Segre G.; Campi R.; Scarpellini F.; Clavenna A.; Zanetti M.; Cartabia M.; Bonati M. 2021 "Interviewing children: the impact of the COVID-19 quarantine on children's perceived psychological distress and changes in routine." *BMC Pediatr.* 13;21(1):231. doi: 10.1186/s12887-021-02704-1. PMID: 33985448; PMCID: PMC8116644.
- Singh S.; Roy D.; Sinha K.; Parveen S.; Sharma G.; Joshi G. 2020 "Impact of COVID-19 and lockdown on mental health of children and adolescents: A narrative review with recommendations." *Psychiatry Res.* 293:113429. doi: 10.1016/j.psychres.2020.113429. Epub 2020 Aug 24. PMID: 32882598; PMCID: PMC7444649.
- Smahel, D.; Machackova, H.; Mascheroni, G.; Dedkova, L.; Staksrud, E.; Ólafsson, K.; Livingstone, S.; Hasebrink, U. 2020. "EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries." *EU Kids Online*. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj010fo>.
- Spinelli M.; Lionetti F.; Pastore M.; Fasolo M. 2020. "Parents' Stress and Children's Psychological Problems in Families Facing the COVID-19 Outbreak in Italy." *Front Psychol.*;11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01713>.
- Szycik G.R.; Mohammadi B.; Münte T.F.; Wildt B.T. 2017. "Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study." *Frontiers in Psychology*, 8: 174.
- Tintori A.; Ciancimino G.; Palomba R.; Clementi C.; Cerbara L. 2021. "The Impact of Socialisation on Children's Prosocial Behaviour. A Study on Primary School Students." *International Journal of Environmental Research and Public Health*; 18(22):12017. <https://doi.org/10.3390/ijerph182212017>.
- Tso W. W.; Wong R. S.; Tung K. T.; Rao N.; Fu K. W.; Yam J. C.; Chua G. T.; Chen E. Y.; Lee T. M.; Chan S. K. 2020. "Vulnerability and resilience in children during the COVID-19 pandemic." *European Child and Adolescent Psychiatry*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01680-8>.
- Uccella S.; De Grandis E.; De Carli F.; D'Apruzzo M.; Siri L.; Preiti D.; Di Profio S.; Rebora S.; Cimellaro P.; Biolcati Rinaldi A.; Venturino C.; Petralia P.; Ramenghi L.A.; Nobili L. 2021. "Impact of the COVID-19 Outbreak on the Behavior of Families in Italy: A Focus on Children and Adolescents." *Front. Public Health* 9:608358. doi: 10.3389/fpubh.2021.608358.
- UN 2020. "Policy brief: the impact of COVID-19 on children." https://unsdg.un.org/sites/default/files/2020-04/160420_Covid_Children_Policy
- Xie X.; Xue Q.; Zhou Y.; 2020. "Mental Health Status Among Children in Home Confinement During the Coronavirus Disease 2019 Outbreak in Hubei Province, China." *JAMA Pediatr*; e201619. doi: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.1619>.
- Zhang Q.; Cao Y.; JingJin Tian 2021 "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking." 5-10. <http://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>.
- Zhu S.; Zhuang Y.; Lee P.; Li J.C.; Wong 2021. "PWC Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study." *JMIR Serious Games*;9(2): e26808; doi: 10.2196/26808.

10. Appendice. Biografia degli autori

Antonio Tintori

Sociologo, dottore di ricerca in geografia economica, referente del gruppo di ricerca Mutamenti Sociali, Valutazione e Metodi (MUSA) del CNR-Irpps, già docente di metodologia delle scienze sociali presso l'Università La Sapienza di Roma e presidente del Comitato Unico di Garanzia del CNR. Svolge attività di ricerca scientifica in campo psicosociale studiando atteggiamenti e comportamenti di gruppi di popolazione, con particolare riferimento ai giovani e al genere rispetto a interazione e integrazione, devianza e condizionamenti sociali. Si occupa di divulgazione scientifica ed è autore di libri e di numerose pubblicazioni scientifiche.

Loredana Cerbara

Statistica, ricercatrice CNR e membro del gruppo di ricerca Mutamenti Sociali, Valutazione e Metodi (MUSA) del CNR-Irpps, già docente di Statistica SECS01 per l'Università La Sapienza di Roma e membro SISTAN settore Popolazione e famiglia, condizioni di vita e partecipazione sociale. Membro del GdL per la stesura del Bilancio e Piano di Genere del CNR, del GdL per la stesura del Codice di comportamento contro le molestie sessuali e morali del CNR e membro effettivo del CUG CNR. Svolge ricerca in ambito demografico e sociale attraverso l'uso di metodologie statistiche per la produzione e l'analisi dei dati. È autrice di diverse pubblicazioni scientifiche in volumi e articoli di riviste.

Giulia Ciancimino

Laureata in Economics for Development all'Università La Sapienza di Roma, collabora in qualità di assegnista di ricerca alle attività del gruppo di ricerca Mutamenti Sociali, Valutazione e Metodi (MUSA) del CNR-Irpps. Attualmente membro dell'Osservatorio sulle Tendenze Giovanili e dell'Osservatorio sui Mutamenti sociali in Atto Covid-19, autrice di pubblicazioni su riviste internazionali, ha collaborato a volumi e partecipato a convegni e seminari in materia di comportamenti e atteggiamenti della popolazione, in particolare di bambini e adolescenti.

Maria Rita Parsi

Psicoterapeuta, psicopedagoga, docente, saggista e scrittrice italiana. Attuale componente dell'Osservatorio Nazionale per l'Infanzia e l'Adolescenza presso il Dipartimento per le politiche della Famiglia e del gruppo di lavoro "Politiche e interventi sociali in favore dei minori in attuazione della Child Guarantee" del Ministero del Lavoro. Già unico Membro italiano del Comitato ONU dei diritti dei fanciulli. Ha al suo attivo la pubblicazione di oltre 100 libri di tipo scientifico, letterario e divulgativo. È presidente della Fondazione Movimento Bambino Onlus. Nel 1986 è stata insignita del titolo di Cavaliere dell'Ordine al merito della Repubblica Italiana. Nel 2009 ha ricevuto il Premio Nazionale Paolo Borsellino.