



Save the Children
100 ANNI

DAI LIKE ALLE PIAZZE: GIOVANI E PARTECIPAZIONE CIVICA ONLINE

Per Save the Children, da sempre la visione dei minorenni come persone titolari di propri diritti e il rispetto di genere rappresentano una priorità fondamentale e, in tutte le nostre attività, poniamo la massima attenzione al rispetto dei diritti dei bambini, delle bambine e degli/le adolescenti.

Nel presente documento, per semplificazione e sintesi, utilizziamo i termini generici “bambini” e “ragazzi” come falsi neutri e cioè con riferimento sia a bambine, che a bambini ed adolescenti.

Ricerca e redazione testi

Barbara D'Ippolito

Loredana Ceccacci

Silvia Taviani

Antonella Inverno

Si ringraziano per la collaborazione

Il Dipartimento Educazione di Save the Children per il prezioso supporto nella realizzazione dell'indagine.

INDICE

- I. Introduzione
- II. Cenni sul dibattito a livello italiano ed europeo sul tema delle nuove forme di partecipazione dei ragazzi
- III. Uso, accesso alle tecnologie digitali e comportamenti *online* in Italia dei ragazzi
- IV. La partecipazione civica e politica dei ragazzi
- V. A più voci. La *survey online*
- VI. A più voci. I *focus group*
- VII. Conclusioni e Raccomandazioni

ANNEX I Tavole

Riferimenti bibliografici



Save the Children
100 ANNI

INTRODUZIONE

In occasione del *Safer Internet Day*, la Giornata Internazionale della Sicurezza in Rete, Save the Children Italia (SCI) ha voluto portare l'attenzione sul rapporto tra giovani e partecipazione civica *online*, esplorando la relazione tra giovani, tecnologie digitali ed esperienze di partecipazione *onlife*¹ in Italia.

La parola *partecipazione* è usata da SCI per indicare quelle situazioni in cui bambini, bambine e adolescenti esprimono le loro idee e punti di vista in modo efficace e interagiscono con gli altri attraverso modalità positive. Promuovere processi partecipativi vuol dire coinvolgere attivamente bambini e adolescenti nelle decisioni che riguardano la loro vita, quella delle loro famiglie, della comunità e della società più ampia. Attraverso la partecipazione, si attiva un processo di *empowerment*, di rafforzamento delle capacità di bambini e ragazzi di essere protagonisti attivi nella loro comunità (cioè come attori sociali)².

In tal senso, il processo partecipativo non è solo lo strumento per ottenere un cambiamento, ma ha un valore nel far crescere, nei bambini e nei ragazzi, la fiducia nelle proprie capacità di esercitare le proprie scelte e di agire liberamente nel proprio contesto di vita.

Il concetto di *empowerment* esprime, infatti, sia l'autodeterminazione, sia la partecipazione democratica alla vita della propria comunità, spesso attraverso strutture di mediazione come scuole, associazioni, organizzazioni volontarie, partiti, etc³.

In termini più generali, i processi di partecipazione sono in grado di innestare tra i decisori, come le amministrazioni pubbliche, un cambiamento, abbandonando il classico approccio *top-down* (dall'alto verso il basso) a favore di una apertura alla società civile, e in particolare ai giovani, nelle scelte che riguardano le comunità.

In questo quadro, partecipare non si connota come "essere fatti partecipi": la partecipazione non rappresenta più una tecnica di formazione del consenso, ma una forma attiva della cittadinanza⁴.

L'aggettivo *partecipativo* attribuito al dispositivo democratico riguarda infatti non solo le condizioni formali del processo, ma soprattutto una dimensione sostanziale delle pratiche democratiche⁵ che consiste nel massimizzare l'impegno attivo della cittadinanza nei processi decisionali che hanno per oggetto soprattutto il destino di beni non divisibili né appropriabili⁶.

Democrazia rappresentativa e partecipativa sono oggi sempre più correlate all'uso delle tecnologie digitali e alla partecipazione *online* e l'utilizzo della rete per partecipare vede protagoniste in particolare le nuove generazioni: le recenti mobilitazioni del movimento *Fridays For Future* o delle *Sardine* confermano come l'utilizzo dei media digitali sia sempre più elemento centrale all'interno di un ampio repertorio di azione, che integra forme di attivazione differenti.

Il fare movimento oggi è potenziato dalla rivoluzione digitale con lo sviluppo di tante e diverse modalità di informarsi, condividere, aggregare. La rete rappresenta al contempo una fonte di informazione, un mezzo di comunicazione e una porzione della sfera pubblica e il suo potenziale, in termini di promozione della cittadinanza e della partecipazione civica, così come il suo utilizzo da parte dei più giovani per propagarsi nel mondo reale incidendo sulla realtà, sono elementi ancora in parte da esplorare nell'attuale contesto italiano⁷.

¹ Cfr Floridi L. (2014) Neologismo indicante la dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva.

² Cfr Save the Children, La Posizione di Save the Children sulla Partecipazione dei Bambini

https://www.savethechildren.it/sites/default/files/files/Pos_Paper_Partecipazione.pdf

³ Cfr Paba G.; 2004.

⁴ *Ibidem*.

⁵ Cfr Bobbio L.; 2004

⁶ Allegretti U., 2010

⁷ Cfr Sassoli E.; 2016



L'utilizzo degli ambienti digitali come spazi reali di esercizio della cittadinanza attiva è legato sì alla familiarità che il singolo ha con l'utilizzo di *devices* che consentono la possibilità di intervenire attivamente nei processi, ma i livelli di socializzazione, le reti in cui si è inseriti, le disuguaglianze sociali interne all'universo giovanile, sono ancora tutti elementi che, molto più della disponibilità tecnologica, spiegano le differenze nell'utilizzo degli ambienti digitali dal punto di vista della partecipazione civica, anche nei suoi significati più innovativi⁸.

Se da un lato dunque internet e le tecnologie digitali rappresentano strumenti attraverso i quali i più giovani possono esercitare diritti fondamentali sanciti dalla Convenzione delle NU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (la partecipazione, la libertà d'espressione, l'accesso all'informazione, il diritto di associarsi con coetanei, – artt. 12-13-17-31), dall'altro lato occorre considerare la natura processuale e di *empowerment* della partecipazione anche quando si esplica attraverso gli ambienti digitali. Non è sufficiente infatti essere potenzialmente in grado di fare qualcosa, se poi non sussistono le condizioni per realizzarlo. Sono fondamentali dunque sia le capacità delle persone, cioè le loro possibilità di conseguire un obiettivo, sia l'agibilità, cioè l'esistenza delle condizioni per concretizzarle⁹.

La presente indagine esplora **la relazione tra giovani, tecnologie digitali ed esperienze di partecipazione online e le dimensioni in cui si declina questa relazione oggi in Italia**: lo scopo, gli strumenti utilizzati, i temi, i repertori di azione, il tipo di influenza/effetti prodotti, il potenziale trasformativo delle pratiche partecipative *online* (che tipo di partecipazione è stata prodotta, quale cioè la natura e la qualità dei processi inclusivi attivati).

Nell'indagare il fenomeno e nello sviluppare delle raccomandazioni in merito, **Save the Children Italia si impegna ad ascoltare, a confrontarsi e a farsi portatore delle voci e dei punti di vista di ragazzi e ragazze**, imparando dalle loro esperienze. Utilizzando un metodo che combina gli strumenti della ricerca qualitativa con strumenti di raccolta e di analisi propri dell'approccio quantitativo¹⁰ nei mesi di dicembre 2019 e gennaio 2020 sono stati dunque attivati due percorsi di consultazione attraverso i seguenti strumenti di indagine:

1. Un questionario *online* strutturato in 23 domande a risposta multipla rivolto a ragazzi/e tra i 14 e i 19 anni che ha ricevuto 1650 risposte.
2. Quattro *focus group* a scopo esplorativo in due differenti istituti comprensivi presenti sul territorio di Roma, che hanno coinvolto un totale di 40 ragazzi/e tra i 14 e i 18 anni.

⁸ Cfr Raffini L., 2015

⁹ Cfr Sen A., 1999 e Nussbaum M., 2005.

¹⁰ Secondo una visione pragmatista della ricerca da cui è emersa la teoria dei c.d. mixed methods, che consente di incrementare la forza investigativa e di evitare le debolezze dei singoli approcci.



I. CENNI SUL DIBATTITO A LIVELLO ITALIANO ED EUROPEO SUL TEMA DELLE NUOVE FORME DI PARTECIPAZIONE DEI RAGAZZI

Il dibattito odierno¹¹ sulla partecipazione civica e politica dei giovani evidenzia una preoccupazione per l'apparente declino di interesse da parte dei ragazzi rispetto alla politica, che si manifesta ad esempio attraverso un allontanamento dai canali tradizionali di partecipazione politica. Tuttavia, in quello che è stato definito il *paradosso* della partecipazione dei giovani, insieme alla diminuzione di modalità formali (o convenzionali) di partecipazione, negli ultimi anni c'è stato un aumento di forme di partecipazione informali (o non convenzionali). Le ricerche in questo ambito stanno dimostrando come i giovani si stiano esprimendo politicamente in molti modi diversi, ad esempio attraverso il supporto a campagne organizzate in modo informale, o la partecipazione a proteste popolari.

La partecipazione non convenzionale passa anche attraverso gli ambienti digitali e si esprime con modalità eterogenee, dalla partecipazione a discussioni di politica nelle *community*, alla firma di petizioni, alla pubblicazione di commenti politici sui *social network*. Inoltre la cosiddetta *Primavera Europea*¹² dell'impegno civile e politico giovanile, che si caratterizza per la mobilitazione di un gran numero di giovani in un tempo molto breve per occupare spazi pubblici centrali, è stata facilitata dall'uso di *smartphone* e *social media*.

Gli studi su queste nuove forme di partecipazione giovanili hanno messo in evidenza la crescente importanza dell'autoespressione e il fatto che l'impegno civile e politico dei ragazzi tenda ad essere sempre più basato su problemi specifici e a connotarsi come personale e informale.

Alcuni autori sottolineano come la partecipazione *online* di per sé non sia sufficiente per influenzare i decisori politici e che le strategie di maggior successo in questo senso siano quelle che riescono a collegare il livello *online* con quello *offline*. Queste riflessioni sono presenti in numerose linee guida e standard sulla *e-participation* redatte negli ultimi anni. Un esempio di questo tipo sono le linee guida redatte da IJAB-International Youth Service of the Federal Republic of Germany che nel 2014 ha identificato una lista di principi e gradi raccomandati per la partecipazione digitale dei ragazzi¹³. Il documento enfatizza l'importanza di collegare ogni attività di partecipazione *online* a un processo pubblico di *decision making* che sia preesistente al processo di partecipazione e la necessità di trasparenza rispetto al grado di partecipazione dei giovani, stabilendo a priori se esso sia consultivo, collaborativo o guidato direttamente dai giovani.

¹¹ Riflessioni contenute nella pubblicazione "New and innovative forms of youth participation in decision-making processes", Anne Crowley & Dan Moxon, Council of Europe", 2017.

¹² Cfr. Shihade, M., Flesher Fominaya, C.M. & Cox, L. (2012).

¹³ Guidelines for successful e-participation by young people, International Youth Service of the Federal Republic of Germany, 2014.

http://www.injuve.es/sites/default/files/Guidelines_eParticipation_engl_0.pdf



II. USO, ACCESSO ALLE TECNOLOGIE DIGITALI, COMPETENZE DIGITALI E COMPORTAMENTI ONLINE DEI RAGAZZI IN ITALIA

Il recente report ISTAT “Cittadini e ICT” pubblicato a dicembre 2019 evidenzia come in Italia crescano sempre di più gli internauti, e come i giovani siano i più assidui frequentatori della rete. Le percentuali sono molto elevate fin dalla fascia d'età 6-14 anni, con il 75% di utilizzo; si alzano molto al crescere dell'età, con il 94,1% fra i ragazzi di 15-19 anni e 94,2% nella fascia d'età 20-24 anni.

I dati Istat 2019¹⁴ mostrano, nella popolazione generale, una prevalenza netta dell'uso del telefono cellulare o *smartphone* (91,8%) per navigare rispetto ad altri strumenti quali computer fisso da tavolo (43,3%), *laptop/netbook* (27,2%) o *tablet* (25,7%). Man mano che l'età cresce, il divario tra l'uso del computer fisso e lo *smartphone* diminuisce.

I dati Istat mostrano anche come, a prescindere dal dispositivo utilizzato, i ragazzi usino internet soprattutto per i servizi di messaggia istantanea come *WhatsApp*, *Skype*, *Viber*, *Messenger* (91,8% nella fascia 14-17 e 95,1% fra i 18-19enni) e, in misura minore, per effettuare chiamate o videochiamate via internet (rispettivamente 81,2% e 82,1%). Sono meno, invece, coloro che usano il *web* per leggere giornali, informazioni, riviste *online* (39,9% per i 14-17enni e 52,8% per i 18-19enni) con una prevalenza delle ragazze in entrambe le fasce d'età.

Secondo il report ISTAT¹⁵, la fascia 16-19 anni presenta una buona percentuale di persone con alta competenza (39,4%), sostanzialmente uguale a quella della fascia 25-34 (39,8%) ma nettamente superiore alle fasce più grandi (dai 35 anni in su). La differenza rispetto alle generazioni precedenti si vede soprattutto nelle competenze legate alla comunicazione¹⁶ al *problem solving*¹⁷ e nelle *software skills for content manipulation*¹⁸, mentre invece rispetto alle competenze dell'informazione¹⁹ le generazioni successive fino ai 54 anni presentano una più elevata percentuale di alta competenza.

III. LA PARTECIPAZIONE CIVICA E POLITICA DEI RAGAZZI

Secondo quanto riportato nel documento di lavoro della Commissione Europea “*Engaging, Connecting and Empowering young people: a new EU Youth Strategy*” del 2018²⁰, i ragazzi di oggi sono solo apparentemente meno interessati alla politica rispetto alle generazioni che li hanno preceduti. In realtà stanno esplorando nuovi modi di partecipare e di esprimersi e sfruttano per questo le opportunità messe a disposizione dai media digitali. Il documento, analizzando dati Eurobarometro²¹ mostra come dal 2010 al 2017 ci sia stato un incremento di interesse nella politica dei giovani europei di età compresa fra i 15 e i 24 anni.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Dal 2015 la Commissione Europea in accordo con gli Istituti nazionali di statistica ha adottato una nuova metodologia per misurare le competenze digitali degli individui di 16-74 anni. Il dominio “comunicazione” riguarda la capacità di comunicare in ambienti digitali, condividere le risorse attraverso strumenti *online*, collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alla comunità in Rete.

¹⁷ Il dominio “problem solving” si riferisce alla capacità di risolvere problemi tecnici, aggiornare le proprie e le altrui competenze.

¹⁸ Il dominio “software skills for content manipulation” si riferisce alla capacità di creare contenuti attraverso l'elaborazione di testi, immagini e video; integrare e rielaborare i contenuti già pubblicati; produrre forme espressive creative, essere a conoscenza e applicare i diritti di proprietà intellettuale.

¹⁹ Il dominio “informazione” si riferisce alla capacità di identificare, localizzare, recuperare, archiviare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, e giudicare se sono rilevanti rispetto al proprio scopo.

²⁰ Commission Staff Working Document, Situation of young people in the European Union, Accompanying the document, Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, *Engaging, Connecting and Empowering young people: a new EU Youth Strategy*, COM(2018) 269 final.

²¹ Fonte dei dati riportata nel documento: Standard Eurobarometers 74 (2010), 76 (2011), 78 (2012), 79 (2013), 82 (2014), 84 (2015), 86 (2016), and 87 (2017).



Tuttavia, l'attivismo politico, negli ultimi decenni, è diventato più individualizzato, *ad hoc* e legato a specifici temi. Questa tendenza si applica a tutta la popolazione, ma è particolarmente evidente tra i giovani, che guardano con maggiore favore forme di partecipazione più flessibili e basate sui temi, quali contribuire ai progetti di organizzazioni non governative (ONG), partecipare a iniziative guidate dalle comunità e unirsi ai movimenti sociali.

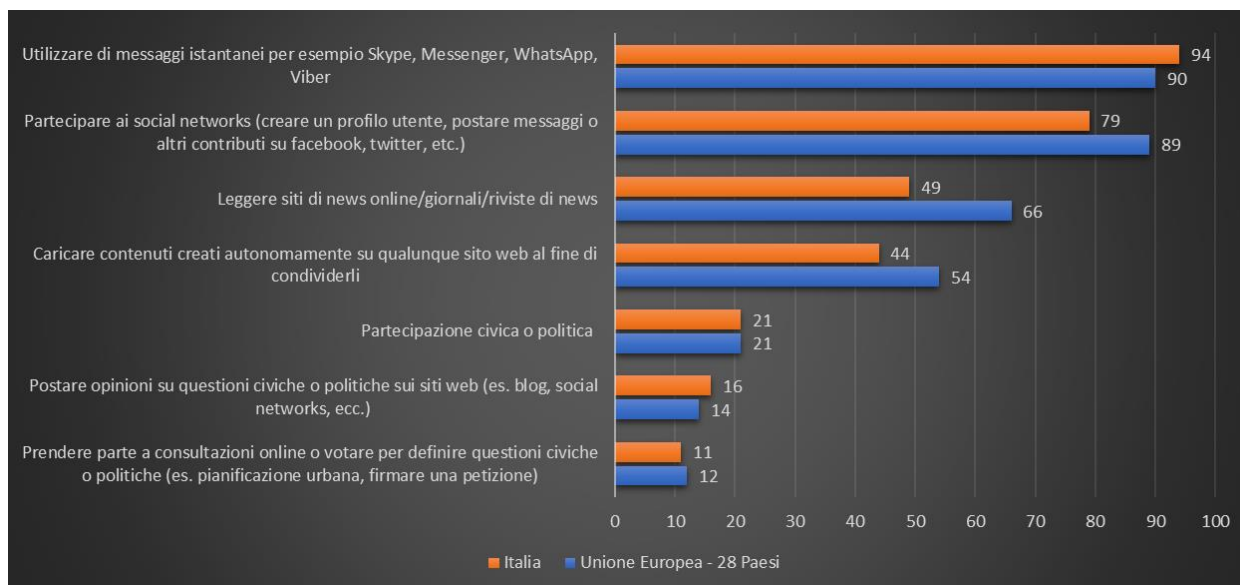
Nel documento della Commissione UE i dati mostrano come in Italia fra il 2011 e il 2017 sia raddoppiata la quota di giovani fra i 15 e i 30 anni che sono attivi in organizzazioni territoriali che supportano comunità locali. Tale percentuale è infatti passata dal 10% del 2011 al 20% del 2017, a fronte di una media europea che è passata dall'11% al 13%.

L'insoddisfazione per le forme tradizionali e istituzionalizzate di partecipazione politica può anche portare le persone e in particolare i giovani a mostrare il loro interesse per la politica o a esprimere le loro preoccupazioni senza alcuna (o con poca) mediazione da parte di organismi organizzati, siano essi partiti politici o organizzazioni non governative.

A tal fine, internet e le sue applicazioni offrono un'ampia gamma di opportunità di comunicazione politica. Gli spazi virtuali frequentati da giovani come *forum online*, *chat room*, *social network* e *blog* possono svolgere la stessa funzione di base di quelli fisici che a volte sostituiscono, ossia quella di stabilire un'interazione collettiva attorno a interessi comuni.

Dati Eurostat 2019 mostrano come l'Italia registri percentuali inferiori alla media europea per quanto riguarda i giovani fra i 16 e i 19 anni che usano il *web* per partecipare ai *social network*, leggere siti/giornali e riviste di *news online*, per caricare e condividere contenuti creati personalmente. Presenta invece percentuali sostanzialmente uguali alla media UE nella partecipazione civica e politica, nella pubblicazione di opinioni su questioni civiche o politiche e nella partecipazione a consultazioni o votazioni *online*.

Figura 1 Uso di Internet dei giovani fra i 16 e i 19 anni – Percentuali di persone che hanno usato Internet negli ultimi tre mesi prima della rilevazione. Anno 2019



Fonte: Eurostat – *Individuals – internet activities*



Save the Children
100 ANNI

IV. A PIÙ VOCI? LA SURVEY ONLINE

Gli ambiti di indagine individuati hanno voluto esplorare la relazione tra giovani, tecnologie digitali ed esperienze di partecipazione *online* e quali le dimensioni in cui si declina questa relazione oggi in Italia: lo scopo, gli strumenti utilizzati, i temi, i repertori di azione, il tipo di influenza/effetti prodotti, il potenziale trasformativo delle pratiche partecipative *online* (che tipo di partecipazione è stata prodotta, quale cioè la natura e la qualità dei processi inclusivi attivati e la sua relazione e incidenza con e nell'*offline*).

La riflessione sulle forme di partecipazione dei giovani alla vita pubblica si è confrontata infatti, nei tempi più recenti, con la necessità di allargare lo sguardo ad ambiti di partecipazione sempre più ampi. L'impegno civico di ragazzi e ragazze comprende una vasta gamma di attività: dall'informazione e consapevolezza dei problemi passando per il volontariato e l'attivismo. Attività oggi tutte permeate dal ruolo delle tecnologie digitali utilizzate per **far circolare informazioni** (tramite *social network*, *blog*, *podcast*, inoltre di *link*); **collaborare** (per produrre e condividere informazioni); **creare** (producendo e scambiando media tramite piattaforme); **connettersi** (tramite *social media* o *community online*).

Nell'esplorare questo fenomeno emergente è stato necessario affrontare diverse questioni empiriche: gli ambienti digitali possono davvero ingaggiare i giovani nella sfera pubblica e creare nuove forme di cultura civica? Fino a che punto la partecipazione *online* determina una maggiore partecipazione *offline* nel campo della cultura civica? Chi è incluso e chi escluso (ad esempio, in termini di classe sociale, genere, provenienza geografica, etc.)? In che misura il modello di *cittadinanza in rete* corrisponde alle pratiche e alle motivazioni quotidiane della maggior parte dei giovani? Queste reti virtuali costituiscono nuove forme di partecipazione civica a sé stanti?

Metodo dell'indagine

Il questionario *online* (sviluppato attraverso la piattaforma gratuita *Survey Monkey*) si è strutturato in 23 domande a risposta multipla rivolte a ragazzi/e dai 14 ai 19 anni²². L'obiettivo della consultazione era di comprendere quanto gli ambienti *online* favorissero o meno la partecipazione civica degli adolescenti anche nel mondo *offline* e se esistessero delle *precondizioni* legate a indicatori di povertà educativa in grado di influenzare la partecipazione civica *online*.

Il questionario – disponibile *online* dal 13 al 26 gennaio 2020 – ha ricevuto in totale 1650 risposte. La compilazione è stata lasciata per intero agli intervistati, consentendo dunque un ampio grado di autonomia. I vantaggi derivanti da questa tecnica sono stati la possibilità che i questionari potessero essere compilati in qualsiasi momento, la maggiore garanzia di anonimato, l'assenza di distorsioni dovute dalla presenza di un intervistatore. Gli svantaggi hanno invece riguardato l'autoselezione del campione, la mancanza di controllo sulla compilazione, la non opportunità di somministrare questionari complessi e la lunghezza non eccessiva.

La prima parte del questionario comprende un totale di 11 domande: le prime volte a rilevare l'anagrafica dei rispondenti raccogliendo informazioni generali su età, genere, cittadinanza, scuola frequentata, macro regione di residenza (Nord, Centro e Sud Italia/Isole), titolo di studio dei genitori e loro impegno civico.

²² Il questionario è stato mantenuto *online* dal 13 al 26 gennaio 2020. Per verificare la comprensibilità del questionario ed evidenziare eventuali problemi o formulazioni inadeguate, prima di procedere alla somministrazione, lo strumento è stato testato chiedendo a un campione ristretto di compilarlo, di esprimere una valutazione in merito alla chiarezza o meno delle domande e all'eventuale ambiguità di alcuni termini o frasi e di suggerire eventuali integrazioni. Tale fase ha così permesso di introdurre alcune correzioni che ne hanno migliorato la struttura e l'accessibilità.



A queste si sommano le successive che, utilizzando anche alcuni indicatori circoscritti mutuati dall'Indice di Povertà Educativa (IPE) di Save the Children²³ rilevano e registrano la relazione tra questi e la possibilità di sperimentare e partecipare alla vita collettiva *onlife*, sempre più caratterizzata dalla rapidità dell'innovazione e dalla conoscenza²⁴.

Tali indicatori descrivono quelle dimensioni più ampie della povertà educativa che si riferiscono ad aspetti extrascolastici, personali o sociali: l'abitudine alla lettura e la possibilità di poter fruire di offerte culturali (biblioteche, teatro, cinema, musei, concerti, etc.).

Il secondo blocco infine è volto a indagare l'intreccio tra *online* e *offline* nel favorire la partecipazione dei ragazzi alla vita pubblica, veicolare le informazioni relative ad ambiti/temi su cui si concentra la partecipazione di ragazzi e ragazze *onlife*.

A livello generale, il gruppo dei rispondenti è ben distribuito su tutte le fasce di età, con una maggioranza di rispondenti tra i 15 e i 16 anni (l'8,7% ha 14 anni; il 15,2% ha 15 anni; il 21,1% 16 anni; il 24% 17 anni; il 18,6% ne ha 18; infine il 12,1% ha 19 anni;). C'è poi una netta predominanza di ragazze (76,1% sul 23,8% dei ragazzi). Hanno infine risposto più adolescenti dal Sud Italia e Isole (45,5%), seguiti dagli adolescenti del Nord Italia (31,3%) e del Centro (23%).

Il 96,1% dei rispondenti ha cittadinanza italiana. Non è stata invece rilevata l'eventuale origine straniera dei rispondenti.

L'83,2% dei rispondenti è iscritto a un liceo (classico, scientifico, linguistico, etc.) mentre solo il 9,8% e il 5,8% è rispettivamente iscritto a un istituto tecnico o professionale. L'1% non frequenta nessuna scuola.

Possiede uno *smartphone* il 99,7% dei rispondenti ed è iscritto a un *social network* (*Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, etc.) il 98,9%.

La lettura dei dati anagrafici fornisce alcune prime indicazioni rispetto all'attivazione degli adolescenti sul tema proposto. Le ragazze hanno risposto in maniera notevolmente più consistente dei ragazzi (76,1% contro 23,8%), segnale di un maggior interesse a far sentire la loro voce. Una netta maggioranza di rispondenti frequenta un liceo (l'83,2% dei rispondenti), il che ipotizza una maggiore abitudine a esprimersi quando interpellati da parte di chi frequenta questo tipo di scuole. Tuttavia è importante segnalare anche che, laddove si siano attivati, non ci sono differenze significative nelle risposte di chi frequenta istituti professionali rispetto ai loro coetanei iscritti ai licei.

Partecipare: forme e strumenti tra *online* e *offline*

Solo 1 ragazzo/a su 3, il 29,5% dei rispondenti, non è iscritto/non fa parte di nessun gruppo/associazione, mentre il 30,8% è iscritto ad associazioni sportive o ricreative, il 26,4% è iscritto a gruppi tematici su *Facebook*, *Instagram*, *community online*, il 15,9% frequenta gruppi scolastici, il 15,8% è iscritto ad associazioni di volontariato sociale, il 14,6% ad associazioni o gruppi religiosi, l'8,6% ad associazioni culturali, il 7,2% ad associazioni per la tutela dell'ambiente, il 4,4% ad associazioni per la cooperazione internazionale o per la tutela dei diritti umani e il 4,3% è iscritto a movimenti, partiti politici o comitati di cittadini.

Il 26,4% di iscritti a gruppi tematici su *Facebook*, *Instagram*, *community online* conferma un nuovo modo di intendere la partecipazione da parte dei giovani strutturato sempre più anche nei termini di una partecipazione digitale in cui le forme classiche della partecipazione politica, civile e sociale (voto, attività di partito, associazionismo, volontariato...) si affiancano a espressioni di impegno veicolate e manifestate anche attraverso gli ambienti digitali. La scuola (il liceo in questo caso) invece si conferma un luogo di aggregazione oltre che di studio, dove veicolare interessi ed energie degli adolescenti in forme di partecipazione più strutturate.

²³ La povertà educativa si traduce sia in una scarsa offerta di servizi di qualità, sia in una scarsa partecipazione dei minori alle attività artistiche e culturali. Per renderla misurabile, nel 2014 Save the Children ha creato l'IPE (Indice di Povertà Educativa) che è dato dalla media dei valori di 14 indicatori diversi che riguardano i molti aspetti della vita, in relazione al benessere. Esso è calcolato su base regionale ed insieme all'IPE, Save the Children ha messo a punto anche due sub-indici: quello della povertà educativa nel contesto scolastico e quello della povertà educativa nel territorio. Per questa indagine si è utilizzato il secondo che ricomprende i seguenti indicatori: I Minori che non vanno a teatro; II Minori che non vanno a concerti; III Minori che non praticano sport; IV Minori che non leggono libri; V Minori che non navigano su internet.

²⁴ Cfr Save the Children, 2014



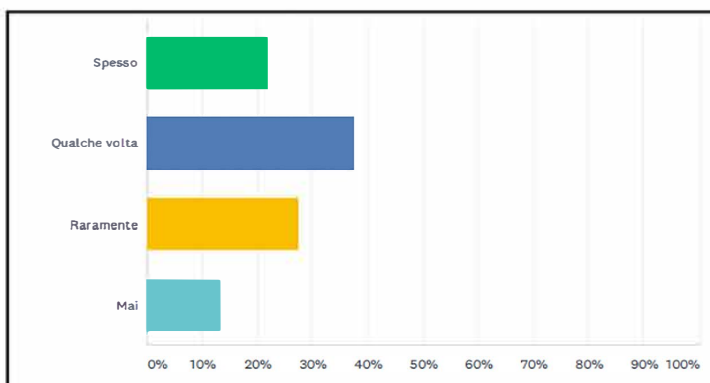
I temi sociali considerati più importanti e seguiti dai rispondenti risultano essere la difesa dell'ambiente/i cambiamenti climatici con il 60,3% delle preferenze (probabilmente sulla scia dei movimenti giovanili in difesa dell'ambiente *Fridays for Future*), la lotta alle discriminazioni, al bullismo e agli stereotipi con il 53,5% e il tema delle migrazioni, con il 24,9% delle preferenze. Interessante notare come il tema delle migrazioni appassioni maggiormente gli adolescenti che risiedono nel Nord Italia (32,1%), rispetto al Sud Italia/Isole (18,2%).

Su questi temi ragazzi e ragazze si tengono informati e si attivano attraverso *internet* (55%), partecipando a manifestazioni/cortei (il 53,5%), attraverso progetti scolastici (42,6%), principalmente con un ruolo di *follower/gregario* (95,8%) e non di promotore dell'evento (4,1%).

In generale i *social* (67,3%) e la scuola (64,8%) rappresentano le principali fonti di informazione rispetto ad eventi/attività di interesse. Mentre i rispondenti del Nord Italia si tengono informati principalmente sui *social* (76%), per quelli del Centro e Sud Italia/Isole la scuola rappresenta il canale privilegiato di informazione rispetto ad eventi/attività di interesse (69,1% e 67%).

Il contributo a diffondere informazioni su temi sociali di interesse è stato rilevato attraverso un ventaglio di risposte possibili da un'intensità minima (il "mi piace") fino ad una massima (relativa alla creazione di nuovi contenuti *online*, pubblicazione di petizioni *online*, raccolte di firme). Gli adolescenti intervistati hanno dichiarato di veicolare contenuti e informazioni *online* soprattutto attraverso il "mi piace" (44,7%) e condividendo l'info sulla propria bacheca/profilo (46,1%). Solo il 6,18% crea un nuovo contenuto sulla tematica e solo il 4,2% scrive un appello/petizione *online*/raccolta firme.

Quanto dall'attivismo digitale – conosciuto anche come "attivismo pigro"²⁵ – si passa alla cittadinanza attiva? Quanto una tematica sociale di interesse seguita *online* riesce a conseguire un impegno personale anche in presenza? Dai dati raccolti nella consultazione emerge che più della metà dei ragazzi traduce l'impegno "on line" anche fuori dal web. Il 21,8% dei rispondenti partecipa "spesso" anche fisicamente ad un evento legato alla tematica di interesse seguita *online* e il 37,3% "qualche volta", "raramente" lo fa il 27,3%, "mai" il 13,3%.



In particolare, come era facile prevedere, sono i temi della difesa dell'ambiente e le problematiche inerenti i cambiamenti climatici quelli che hanno spinto maggiormente i giovani a lasciare la tastiera e uscire in strada: ben l'83,4% di coloro che dichiarano di aver partecipato a manifestazioni e cortei, ha seguito infatti questo tema negli ultimi due anni, contro il 15,7% che ha partecipato a questo tipo di eventi, ma su altre tematiche.

Ma ci sono anche altre variabili che potrebbero influenzare il passaggio dall'*online* all'*offline*. Dalle risposte fornite dagli adolescenti sembrerebbe che l'attivismo dei genitori, in particolare della madre, renda da un lato più probabile l'iscrizione in generale a gruppi e/o associazioni, tanto che il 79,3% dei ragazzi che non sono iscritti ad alcun gruppo o associazione hanno una madre a sua volta non attiva in campo sociale/politico/civico (per i ragazzi iscritti questa percentuale scende al 66,3%); dall'altro gli adolescenti che hanno risposto di non passare mai dall'*online* all'*offline*, cioè di non seguire mai anche eventi fisici legati al tema di interesse, nell'81,4% dei casi hanno una madre che a sua volta non è attiva e solo nel 18,6% dei casi hanno una madre che partecipa attivamente in questi campi²⁶. Non sono emerse correlazioni simili rispetto al padre.

Ancor di più sembra influenzare il passaggio all'attivismo *offline* l'abitudine alla lettura: chi ha letto più di tre libri extrascolastici nell'ultimo anno ha una maggiore probabilità di aver partecipato a riunioni e assemblee (53,2% contro l'11,2% di chi non ne ha letto neanche uno) e manifestazioni e cortei (49,4% contro 11,4%). Anche la

²⁵ Cfr. Morozov, E. (2009)

²⁶ In letteratura tra i fattori in grado di determinare i livelli di partecipazione dei giovani alla comunità troviamo l'interesse dei genitori per le questioni civiche e la politica (Chaffee e Yang 1990), il loro attivismo (Zani et al. 2011), il dialogo genitori-figli su tematiche civiche e politiche (Menezes 2003).



frequenza con la quale i ragazzi passano da una partecipazione *online* a una *offline* ha a che fare con l'abitudine alla lettura: il 57,1% di chi partecipa "spesso" e il 46,7% di chi partecipa "qualche volta" anche fisicamente ad eventi che segue *online* ha letto più di tre libri extrascolastici nell'ultimo anno, contro rispettivamente l'8,8% di chi partecipa spesso, ma non ha letto alcun libro nell'ultimo anno e il 12,5% di chi non avendo letto alcun libro, partecipa "qualche volta". Da segnalare infine che la quasi totalità (90%) degli adolescenti iscritti ad associazioni di volontariato sociale ha letto da 1 a 3 libri (37,6%) o più (52,4%) nell'ultimo anno.

V. A PIÙ VOCI? I FOCUS GROUP

Metodo della ricerca

Sono stati realizzati 4 *focus group* in due differenti plessi scolastici presenti nella città di Roma a scopo esplorativo, che hanno coinvolto un totale di 40 ragazzi/e in una discussione di gruppo della durata di un'ora, attraverso poche sostanziali domande aperte.

I partecipanti sono stati selezionati in base all'età (14-18 anni), alla disponibilità a esprimere le proprie opinioni in un contesto di gruppo e alla loro motivazione nel partecipare all'indagine. Particolare attenzione è stata prestata alla scelta dei componenti dei diversi gruppi, consapevoli che le caratteristiche dei partecipanti (età, genere), rappresentano elementi centrali che possono condizionare l'andamento della discussione²⁷.

Il numero di partecipanti per ciascun *focus group* non è mai stato inferiore a 8 e superiore a 10 (per un totale di 40 partecipanti). Durante gli incontri si è tenuto traccia in forma scritta delle argomentazioni del gruppo, registrando gli elementi più significativi dello scambio tra i partecipanti²⁸.

Una parola, molteplici pratiche

Tutti i *focus group* sono iniziati con il tentativo di definire, di dare contorni di significato, alla parola partecipazione restituendo rilevanza al senso che la partecipazione assume per i giovani nella loro vita quotidiana e nelle loro esperienze concrete. L'esercizio ha restituito un caleidoscopio di interpretazioni:

"Interagire con altri, far parte di qualcosa"; "Sentirsi parte di qualcosa che è diverso dal far parte di qualcosa";

"Essere parte attiva"; "Essere membro di un gruppo, fare qualcosa, mettersi in gioco"; "Essere al corrente di qualcosa, conoscere, capire"; "Fare qualcosa con gli altri con uno scopo. La partecipazione per me è uno strumento di cambiamento perché altrimenti sei sempre solo".

Quando dai significati ci si sposta ai processi e alle condizioni funzionali all'esercizio concreto di tale istanza, emergono molteplici dimensioni. I ragazzi intervistati chiedono di poter incidere sul presente, di essere attori protagonisti all'interno dei loro mondi: famiglia, scuola, tempo libero.

"Secondo me i ragazzi vengono ascoltati poco, troppo poco. La nostra voce non è mai ascoltata, non veniamo considerati."

²⁷ Anche la scelta del luogo e dell'ora in cui condurre i *focus group* è stata effettuata in modo non casuale, in modo da facilitare la partecipazione dei soggetti coinvolti. Per quanto concerne il luogo, è stato scelto, di volta in volta, uno spazio interno a istituti scolastici in cui Save the Children "è di casa" operando attraverso progettualità specifiche che fosse privo di elementi di disturbo, mettesse a proprio agio i partecipanti e facilitasse la discussione.

²⁸ I *focus group* si sono strutturati come segue:

- Presentazione dell'indagine e suo inserimento all'interno del quadro complessivo del progetto SIC – Generazioni Connesse e del Safer Internet Day.
- Breve auto-presentazione dei partecipanti al *focus group* attraverso due ice-breaking e inizio della discussione in cerchio.



“Una volta mi hanno chiamata a partecipare ma non capivo bene cosa ci stavo a fare. Mi sentivo tanto una figurina.”

Il ruolo degli adulti nei contesti che promuovono partecipazione è fondamentale perché sono le figure adulte e le eventuali istituzioni cui esse appartengono che si assumono il compito di promuovere esperienze di partecipazione in relazione al target intervistato.

“Ho partecipato a un progetto in difesa dell’ambiente. Il mio interesse per l’ambiente è nato grazie al mio prof. di italiano perché ci faceva leggere articoli su questo e poi ne discutevamo in classe. E poi ho continuato a informarmi da sola anche attraverso internet.”

“La professoressa di educazione fisica ci ha fatto conoscere e partecipare alla Corsa di Miguel²⁹. Miguel era un desaparecido argentino. Non devi essere un atleta per partecipare. La corsa è per ricordare quello che è successo.”

Le risorse e le reti necessarie allo sviluppo di esperienze di attivazione e coinvolgimento sociale vengono individuate nella propria quotidianità. Rispetto al target intervistato è infatti soprattutto nel mondo scolastico che sono stati costruiti spazi/tempi in cui i ragazzi sperimentano un protagonismo reale e le esperienze significative di partecipazione riportate sono legate in particolare allo strumento del progetto in linea con quanto emerge anche dall’analisi quantitativa.

“Una volta ho partecipato a un progetto sulla Shoah e abbiamo anche vinto come classe e ora lo fanno vedere in altre scuole come progetto itinerante.”

“Con la mia classe abbiamo partecipato a un concorso sul bullismo e lo abbiamo vinto e siamo stati invitati al Senato a presentarlo come scuola di Roma. È stato molto emozionante, siamo andati anche sul telegiornale!”

La maggior parte dei ragazzi intervistati non è inserito all’interno di nessun gruppo al di fuori del gruppo classe. I pochi si dividono tra gruppi sportivi e religiosi che spesso diventano dei mezzi per veicolare significati più ampi. Uno solo fa parte di un gruppo politico. In particolare queste esperienze partecipative sono proposte e/o incoraggiate dalle famiglie.

“Ho iniziato a frequentare la parrocchia del mio quartiere grazie a mia madre e mia sorella. In oratorio mi sento ascoltata/valorizzata. Faccio attività coi bambini e mi sento di fare qualcosa di utile.”

“La mia esperienza (di partecipazione, n.d.r.) è nello sport: partecipo a Race for the Cure³⁰ da diversi anni con la mia famiglia non si corre tanto per correre. Hanno iniziato mio padre e mia madre e poi l’ho seguiti.”

“Io sto in un movimento politico giovanile e lo scopo è quello di migliorare la vita della gente. Si prova a influenzarla. Facciamo progetti di sensibilizzazione sui diritti umani e ho fatto manifestazioni con il mio gruppo politico”.

Partecipare: forme e strumenti tra online e offline

Se come sottolineato nel precedente paragrafo pochi tra i ragazzi intervistati è inserito in un gruppo, studi sulla cultura partecipativa ci ricordano però come molti giovani trovino la loro strada verso comunità partecipative anche attraverso *community online* con cui condividono interessi spesso associati alla cosiddetta *cultura popolare*: giochi *online*, *hobby*, sport o argomenti simili. Questa partecipazione, considerata spesso non rilevante o di second’ordine, offre invece loro l’opportunità di creare e condividere interessi, ampliare il capitale relazionale, sviluppare abilità civiche – come parlare in un gruppo, pianificare progetti collettivi, mobilitare gli altri³¹.

²⁹ La *Corsa di Miguel* è una corsa podistica di atletica leggera, a carattere sia agonistico che non competitivo, che si svolge a Roma con frequenza annuale per ricordare Miguel Sanchez, podista e poeta argentino, rapito da un commando paramilitare, diventando uno dei quasi 30.000 desaparecidos vittime della dittatura. Ogni anno il ricordo della figura di Miguel Sanchez diventa l’occasione per far conoscere ai ragazzi il dramma dei desaparecidos argentini, ma anche lo spunto per veicolare loro un concetto di sport che va oltre la semplice competizione per diventare momento di aggregazione sociale.

³⁰ La *Race for the Cure* è una manifestazione per la lotta ai tumori del seno in Italia e nel mondo. L’evento è organizzato dall’Associazione Susan G. Komen che utilizza i fondi raccolti dal progetto per realizzare programmi di prevenzione a sostegno delle donne.

³¹ Cfr. Ito et al. 2009, Jenkins et al. 2009



I ragazzi intervistati superano la dicotomia *online/offline*, si servono di mezzi e piattaforme appartenenti ad entrambe le dimensioni, passando da una dimensione all'altra in maniera fluida, utilizzandoli a seconda delle proprie esigenze, spesso contemporaneamente. Lo fanno principalmente per condividere esperienze, espandere la propria rete, fare nuove conoscenze, informarsi. Meno per discutere, organizzarsi e agire.

Sono tutti e tutte *always on*, sempre connessi. *“Stiamo sempre su Instagram”*, guardano video su *Youtube*, partecipano ai *contest* sui *social*, giocano *online* con altri ragazzi, fanno parte di gruppi sportivi *online* legati a squadre di calcio, fanno ricerche per la scuola utilizzando *internet*, usano i *social* per aggiornarsi su quello che succede nel mondo. Il tema civico che più vede coinvolti i ragazzi intervistati è quello ambientale, anche per via probabilmente della forte eco globale avuta dai movimenti ambientali giovanili (come *Fridays For Future*). L'infosfera³² è percepita come strumento di informazione e partecipazione, come spazio di opportunità attraverso cui esprimere le opinioni personali, diffonderle e con ciò influenzare altre persone.

“Su Instagram ci sono profili che pubblicano foto e video su quanta plastica ci sia nei nostri mari, metto mi piace, a volte li riposto sulle storie per diffondere il messaggio tra i miei amici, rispondo ai sondaggi. Secondo me ripostare è importante: più persone li vedono più persone riescono a intervenire, persone che sono anche al di sopra di noi possono vederlo e rendersi conto del problema, se io lo posto, se lui lo posta, nel senso se più persone lo postano, più persone lo vedono.”

La ricerca di informazioni *online* per alcuni di loro è correlata all'impegno civico, suggerendo come possa rafforzarlo. Coloro che postano sui *social network* contenuti di carattere civico e politico sono infatti impegnati anche in altre forme di attivismo: aderiscono ad esempio ad un gruppo politico e/o si esprimono attraverso i media digitali su temi civici. Alcuni di loro lo fanno in una forma collettiva all'interno di gruppi di pari: interessante notare come le elaborazioni prodotte all'interno di questi gruppi vengano in alcuni casi poi portate anche in altri contesti sociali attraversati (scolastico e altro), aumentando le connessioni e la possibilità di influenzare altri pari.

“Girano tanti video, tante foto e informazioni sui livelli di sfruttamento della natura e degli animali. Non importa se quel video specifico è vero o no. Io li condivido con i miei compagni. Noi (io e il mio gruppo n.d.r) lo ripubblichiamo per tutte le persone che conosciamo, così ne possono venire a conoscenza, mettersi insieme e agire, come facciamo noi”.

Quando i giovani cercano informazioni politiche o esprimono la loro voce *online*, possono esporsi a discorsi d'odio, che possono avere un impatto negativo sul loro benessere emotivo.

“Un mio amico ha postato online un video di un ragazzo nero che rubava una borsa, i commenti sotto al video erano belli pesanti, io sono intervenuta perché generalizzare non serve mai e sono stata attaccata in tutti i commenti successivi. Non mi ha difesa nessuno”.

“Mi è capitato di essere presa in giro perché postavo delle cose sull'ambiente.”

Infine alcuni tra i ragazzi intervistati utilizzano le piattaforme per restare connessi con i propri affetti, i propri luoghi di origine e la propria identità. Piattaforme che si dimostrano preziose alleate anche nel favorire l'accesso a informazioni su temi di rilevanza sociale non facilmente reperibili altrimenti per via di barriere linguistiche:

“Seguo degli account specifici per informarmi. A volte sono persone, a volte pagine. Seguo le notizie dal Sudamerica, sto seguendo il tema dell'immigrazione haitiana a Santo Domingo, l'ambiente, mi tengo informata sui roghi nella foresta amazzonica. Attraverso i social il mondo ha visto che la foresta amazzonica stava bruciando. Mi aiuta molto l'online a informarmi, soprattutto nella mia lingua e rispetto al mio Paese. Senza, alcune cose non le riuscirei a sapere.”

³² Per infosfera si intende l'insieme dei mezzi di comunicazione e delle informazioni che da tali mezzi vengono prodotte.



Fiducia e attendibilità online

Dati sulla credibilità delle informazioni sui media tradizionali e digitali da parte degli *under 30* sono riportati in una recente ricerca italiana, intitolata “Come si informano le nuove generazioni italiane” condotta dall’istituto Demopolis per conto dell’Ordine dei giornalisti italiani. Secondo questa indagine, gli *under 30* in Italia utilizzano come strumento di informazione la stampa *on line* (75%), ma anche la televisione (66%) e i *social network*: il 63% di loro utilizza *Facebook* o *Youtube* per tenersi informato. Tuttavia il 56% di loro attinge alle notizie dai *social* con spirito critico, dubitando spesso della credibilità reale di tali notizie.

Nel complesso, la capacità dei ragazzi e delle ragazze intervistati di verificare il livello di attendibilità di una notizia e il loro grado di fiducia in particolare rispetto ad *internet*, alla stampa *online* e ai *social network* come fonte di informazione attendibile, conferma quanto già evidenziato dalla ricerca citata.

Si ritiene che per essere credibile, una notizia debba essere pubblicata su siti ufficiali e autorevoli e/o certificata da un esperto della materia di cui tratta. Il tema dell’ufficialità delle fonti come garanzia di attendibilità e veridicità è trasversale a tutti i ragazzi intervistati.

“Mi fido quando è qualcuno di autorevole a dirlo. Su alcune pagine ufficiali è certificato. Per esempio sulla Treccani”.

“Mi fido di una notizia se è un giornale autorevole a darla. Ad esempio se un giornale meno affidabile posta una notizia sulla finanza e vado a compararla con quella data sul Sole24Ore scritta da un giornalista autorevole e non combaciano, mi fido di più di quella presente sul Sole24Ore”.

“Ad esempio sul bullismo o sulla violenza di genere io vado a vedere le fonti: se ISTAT, ONU, pubblicano delle ricerche dove ci sono dati che indicano che una donna è pagata per lo stesso posto di lavoro €300 meno di un uomo, a quel punto ci credo, perché lo dicono fonti ufficiali.”

Così come la diffusione della notizia su fonti differenti può essere per gli intervistati garanzia di attendibilità/veridicità.

“Vado a vedere se altri siti dicono le stesse cose, le comparo e da lì capisco se è vera o falsa e mi fido”.

Gli elementi che rendono un profilo e un *post* autorevoli sui *social media* invece variano. Partendo da *Instagram*, a cui risulta iscritta la totalità degli intervistati e che viene utilizzato anche come fonte di informazione, una notizia veicolata dal *social* è considerata attendibile se si conosce bene il profilo che la posta o l’autore è considerato esperto in materia. Non considerano invece attendibili i cosiddetti *influencer*.

*“Non ci fidiamo degli *influencer*. Dicono spesso cose solo per farsi pubblicità”.*

La comparazione con altre fonti è fatta spesso soprattutto se la notizia è condivisa da siti, pagine e/o utenti verso i quali non si nutre stima e fiducia.

“Comparo le notizie che trovo anche aiutandomi con i motori di ricerca. Se la notizia viene riportata da più siti o da più profili che conosco e seguo c’è più possibilità che non sia un fake”.

Quanto l’online incide su l’offline?

La strada per riattivare l’istanza della partecipazione sociale può passare attraverso la dimensione *online* ma per i ragazzi intervistati, è però chiaro come questa ne rappresenti condizione necessaria, ma non sufficiente.

“L’online serve a informare, a sensibilizzare. Può portare a un cambiamento reale ma non è sufficiente, dobbiamo agire in prima persona. Greta (Thunberg n.d.r) è popolare, ha posto il problema ma non è lei che può imporre le soluzioni. Ci sono molte più pressioni ma chi deve raccogliere ed agire non lo sta facendo. Il rischio dell’online è che crea pro e contro non dobbiamo essere contro o pro Greta, dobbiamo capire come affrontare la crisi climatica globale”.

“I social aiutano molto a diffondere le informazioni. Attraverso internet è più semplice raggiungere persone importanti e quindi chiedere un cambiamento. Su Tik Tok ad esempio girava il video di una ragazza che facendo



Save the Children
100 ANNI

finta di truccarsi per evitare la censura ha raccontato cosa succede in Cina nei campi di concentramento per le minoranze musulmane”.

I processi e le condizioni utili a promuovere esperienze significative di partecipazione si nutrono per i ragazzi intervistati delle informazioni veicolate dall'infosfera. Queste rappresentano però solo un primo livello, quello informativo, secondo una classificazione per livelli che è ampiamente utilizzata all'interno dei processi di partecipazione: è questo un livello base, presupposto per il coinvolgimento attivo e consapevole delle persone all'interno di processi più ampi. Per decidere di sperimentare e di sperimentarsi in modalità più intense di collaborazione, di passare per così dire “dai like alle piazze”, è necessario un piano collettivo basato su rapporti vis a vis, amicali, di conoscenza e di un progetto condiviso radicato sul territorio, che costruisca possibilità di vivere altrimenti.

“Su Instagram c’era il link a un video di Fanpage. Era il video di un ragazzo che abitava vicino ad una spiaggia piena di plastica. Ha postato il video chiedendo alle persone di aiutarlo a pulire. Il video è diventato virale, è girato tanto su internet, si sono aggregate tante persone, si sono attivate per ripulire km di spiaggia tutti insieme. Internet può funzionare come un mezzo per mettere insieme le persone ma per far sì che le persone si impegnino è qualcosa che deve partire dal tuo profondo interesse e coinvolgimento, che ti chiama in causa in prima persona. Altrimenti ti può dispiacere ma non intervieni”.



Save the Children
100 ANNI

VI. CONCLUSIONI E RACCOMANDAZIONI

La riflessione sulle forme di partecipazione dei giovani alla vita pubblica si confronta in tempi più recenti con la necessità di allargare lo sguardo ad ambiti di partecipazione sempre più ampi. Il *fare movimento* dei ragazzi è oggi infatti potenziato dalla rivoluzione digitale e si nutre di tante e differenti modalità di informarsi, connettersi, collaborare per espandersi e propagarsi nella realtà incidendo o provando ad incidere sul presente.

Viviamo all'interno di un processo di cambiamento molto complesso al cui centro sono collocate le tecnologie diventate determinanti a ogni attività umana – e lo saranno a maggior ragione nei prossimi decenni – e da cui dipenderà in gran parte l'evoluzione democratica. La trasformazione digitale non è solo tecnologica, infatti, ma è molto di più: è un processo pervasivo, trasversale che coinvolge tutte le componenti della realtà senza mai ridursi a una questione tecnico-informatica. Agire *online* è dunque un agire libero solo se si è messi nelle condizioni di *conoscere le regole del gioco*, se si è in grado cioè di fare scelte il più informate e consapevoli possibili riconoscendo le implicazioni delle stesse e anche eventuali zone grigie che non sempre è possibile controllare. Occorre dunque promuovere responsabilità e pensiero critico che consentano di interrogarsi sulle profonde e complesse implicazioni sociali, culturali ed etiche insite nel digitale, che può essere strumento di libertà e inclusione, ma anche di controllo, manipolazione ed esclusione.

In questa indagine abbiamo volutamente utilizzato il neologismo *onlife* accogliendo un'interpretazione della realtà che coglie l'inscindibilità dei piani dell'*online* e dell'*offline* in un'ottica di superamento della suddetta dicotomia. Un continuo rimando tra le due dimensioni è confermato dalle voci dei ragazzi che si servono di mezzi e piattaforme appartenenti a entrambe le dimensioni, passando da una all'altra in maniera fluida, combinata, utilizzandoli, spesso contemporaneamente, a seconda delle proprie esigenze e interessi. Lo fanno principalmente per condividere esperienze, espandere la propria rete, fare nuove conoscenze, informarsi su temi sociali. Ma anche per organizzarsi e agire in relazione a questi ultimi. L'*infosfera* è percepita dai ragazzi intervistati come strumento di informazione e partecipazione, come spazio di opportunità attraverso cui esprimere le opinioni personali, diffonderle e con ciò influenzare altre persone. Per sfruttare al meglio questa attitudine è però imprescindibile rafforzare le competenze dei ragazzi, a partire dalle *soft skills* fino a quelle digitali, perché possano sperimentare anche forme inedite di partecipazione *onlife* in modo sicuro, consapevole e partecipato.

Le competenze di cui gli adolescenti hanno bisogno sono complesse. La scuola, in sinergia con la comunità educante tutta, in questo può svolgere un ruolo determinante, attraverso approcci e percorsi strutturati innovativi centrati sull'educazione alla cittadinanza digitale e ai media, che valorizzino e supportino queste nuove forme di espressione e partecipazione per non correre il rischio di ricadere su piani costruiti sulla paura e sulla non conoscenza. Anche i percorsi di educazione civica devono tener conto degli ambienti digitali e della necessità di una *media education*. Dai dati emerge la centralità del mondo scolastico come spazio/tempo in cui sono costruiti luoghi e momenti improntati a un reale protagonismo dei ragazzi. Le esperienze significative di partecipazione riportate sono infatti legate soprattutto alla quotidianità scolastica, seppur in particolare allo strumento del progetto; non "messe a sistema" dunque nell'ambito dei contesti educativi e formativi, quanto piuttosto confinate in atti contingenti. Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, ha per esempio invece come orizzonte l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale attraverso azioni mirate a rinnovare le istituzioni scolastiche su vari fronti: la didattica, la formazione del personale docente, le infrastrutture, l'amministrazione, il rapporto con enti esterni. Alcune azioni specifiche del PNSD, in particolare quelle legate a promuovere azioni di formazione del personale docente e azioni di potenziamento delle competenze digitali degli studenti potrebbero aprire spazi in cui praticare forme attive della cittadinanza *onlife*. Dai dati della *survey online* emerge come alcuni indicatori di povertà educativa influenzino la partecipazione *onlife* e di questa relazione – che andrebbe ovviamente indagata in maniera più approfondita – occorrerebbe tener conto nell'assegnazione di fondi. Le *scuole di frontiera*, quelle con un indice di vulnerabilità maggiore, dovrebbero essere



favorite nell'accesso ai fondi per l'innovazione digitale, con un equo criterio di ripartizione³³. Occorre inoltre continuare a investire anche risorse aggiuntive come quelle dei fondi europei per sviluppare e diffondere la didattica innovativa e inclusiva, agendo anche sugli ambienti per l'apprendimento, sulle competenze digitali, le *soft skills*³⁴ e l'educazione ai media³⁵.

³³ Il decreto direttoriale 15 del 29 gennaio 2019 del MIUR ha individuato 60 istituzioni scolastiche statali del primo e del secondo ciclo, che presentano, in ordine decrescente, il totale dei valori più alti dei seguenti indicatori: livello di disagio negli apprendimenti, lo status socio-economico della famiglia di origine rilevato dall'INVALSI, il tasso di dispersione scolastica, il tasso di deprivazione territoriale ISTAT, sulla base dei dati relativi all'ultima rilevazione disponibile, distribuite, proporzionalmente alla popolazione studentesca, fra le nove regioni che presentano valori medi degli stessi indicatori al di sopra della media nazionale nelle rispettive ripartizioni (nord, centro e sud-isole). Questo metodo ha comportato ad esempio che in Calabria, una delle regioni con un indice di povertà educativa più alto, siano state selezionate solo 4 scuole. Inoltre alle scuole stesse è richiesto di anticipare i costi per il 50% del contributo.

³⁴ Il pensiero critico, che si potrebbe definire come la capacità di mettere in discussione le informazioni che si ricevono senza assorbirle passivamente, è stato indicato nel 2018 dal World Economic Forum (Wef) come una delle soft skill più importanti dei nostri tempi.

³⁵ La legge di Bilancio 2020 ha stanziato 20 milioni di euro che potranno essere usati dagli istituti scolastici secondari di primo grado (anche paritari) per coprire la spesa per abbonamenti a giornali. La norma aumenta di 20 milioni di euro la dotazione del Fondo per il pluralismo e l'innovazione dell'informazione. Le nuove risorse serviranno anche a finanziare la diffusione dei giornali nelle scuole. In particolare, al comma 390 la legge prevede un contributo fino al 90% della spesa per uno o più abbonamenti a quotidiani, periodici e riviste scientifiche e di settore per le scuole che adottano programmi per la promozione della lettura critica e l'educazione ai contenuti informativi, nell'ambito dei Piani per l'offerta formativa rivolti ai frequentanti la scuola secondaria di primo grado. Pur rappresentando un significativo passo avanti verso una migliore media education degli studenti italiani, la nuova norma ha un obiettivo limite: quello di destinare i contributi soltanto alle scuole medie quando invece l'educazione ai media e al giornalismo, come suggerisce anche l'Unesco nella sua guida di Media and Information Literacy per gli insegnanti, è più efficace se inizia già negli anni della scuola primaria, quando è più facile per i bambini sviluppare una sorta di predisposizione naturale al pensiero critico. <https://www.avvenire.it/economia/pagine/ecco-i-fondi-per-i-giornali-in-classe-ma-sono-solo-per-le-scuole-medie>

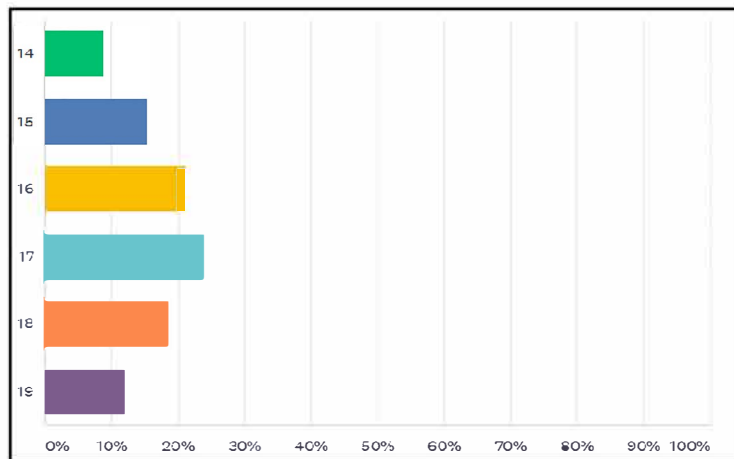


ANNEX I Tavole

D1. Et 

Le fasce di et  dei/delle rispondenti sono distribuite come segue:

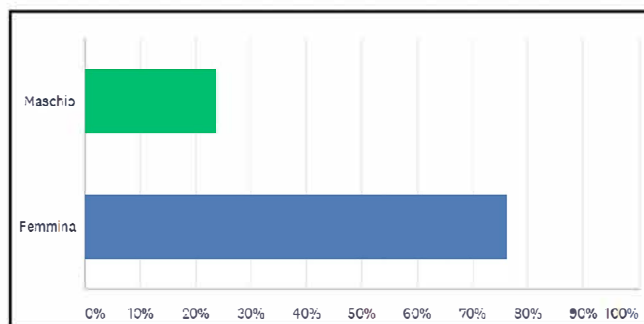
- l'8,72% ha 14 anni
- il 15,25% ha 15 anni
- il 21,17% ha 16 anni
- il 24,03% ha 17 anni
- il 18,64% ha 18 anni
- il 12,18% ha 19 anni



D2. Genere

Ragazzi 23,82%

Ragazze 76,18%



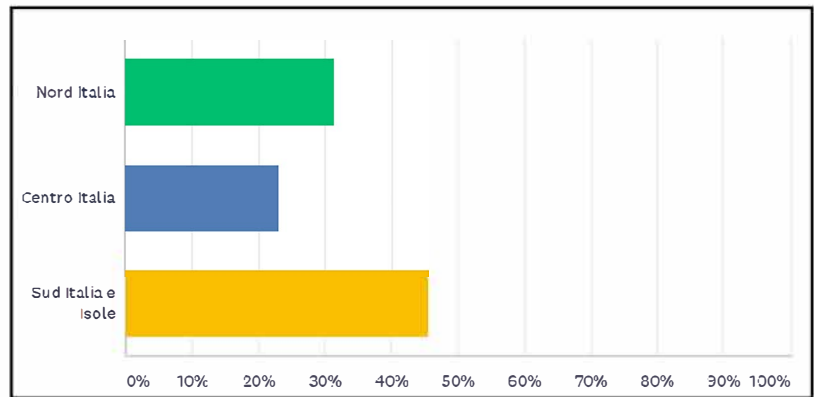
Save the Children
100 ANNI

D3. La città dove vivi si trova in?

Nord Italia 31,39%

Centro Italia 23,09%

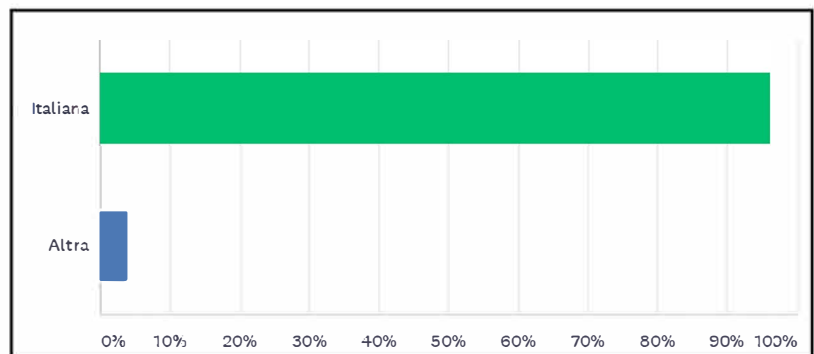
Sud Italia e Isole 45,52%



D4. Cittadinanza

Italiana 96,12%

Altro 3,88%



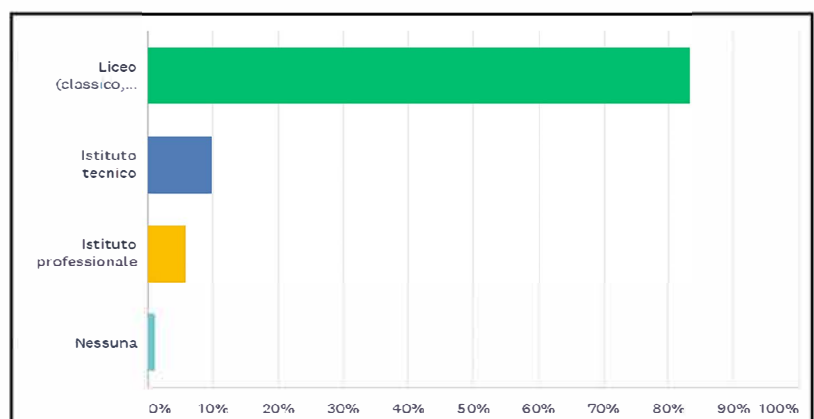
D5. Scuola frequentata

Liceo (classico, scientifico, linguistico, socio-psico-pedagogico) 83,21%

Istituto tecnico 9,88%

Istituto professionale 5,88%

Nessuno di questi 1,03%



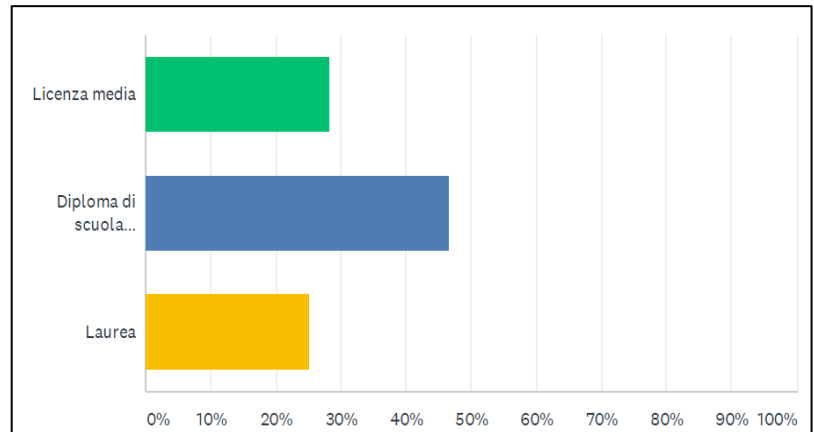
Save the Children
100 ANNI

D6. Titolo studio madre

Diploma di scuola superiore 46,72%

Diploma di scuola media inferiore 28,19%

Laurea il 25,09%

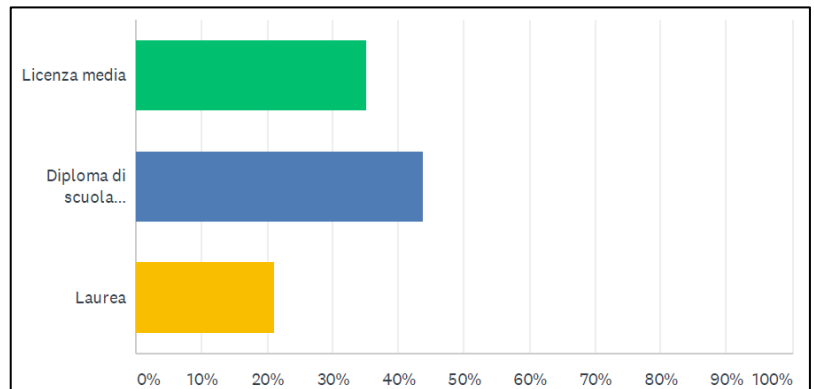


D7. Titolo di studio padre

Diploma di scuola superiore 43,67%

Diploma di scuola media inferiore 35,14%

Laurea il 21,19%

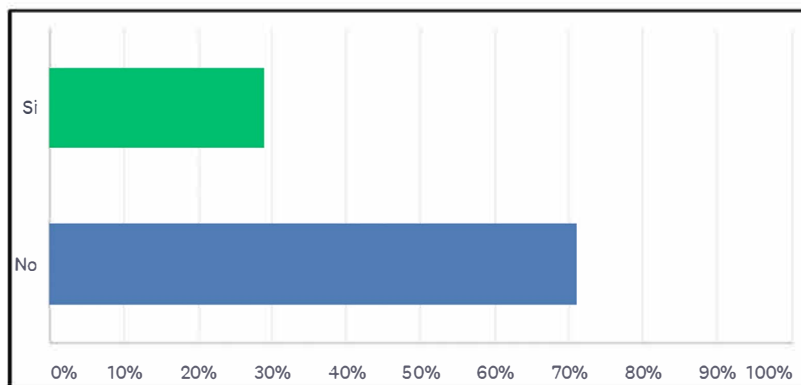


Save the Children
100 ANNI

D8. Tua madre partecipa ad attività in campo sociale, associativo, politico?

Si 28,91%

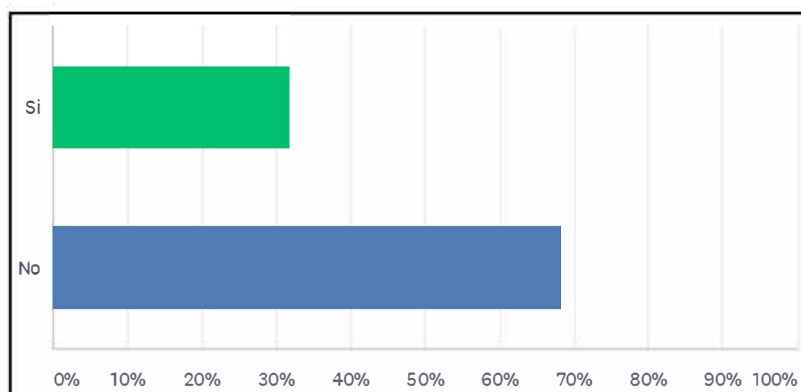
No 71,09%



D9. Tuo padre partecipa ad attività in campo sociale, associativo, politico?

Si 31,82%

No 68,18%

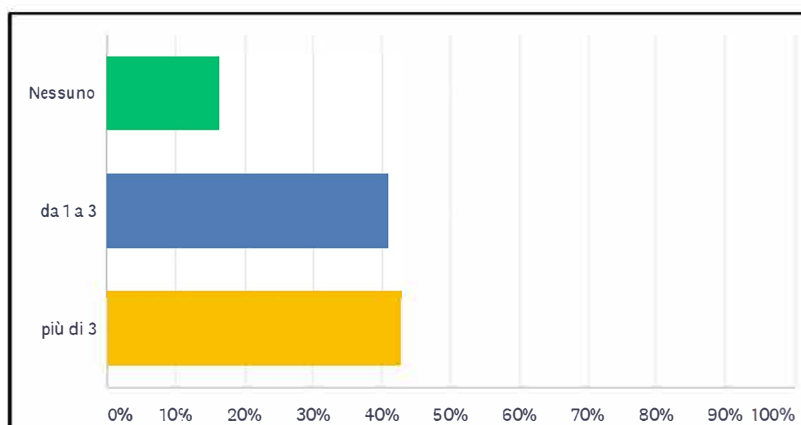


D10. Quanti libri hai letto nell'ultimo anno oltre a quelli scolastici?

Nessuno 16,30%

Da 1 a 3 40,85%

Più di 3 42,85%



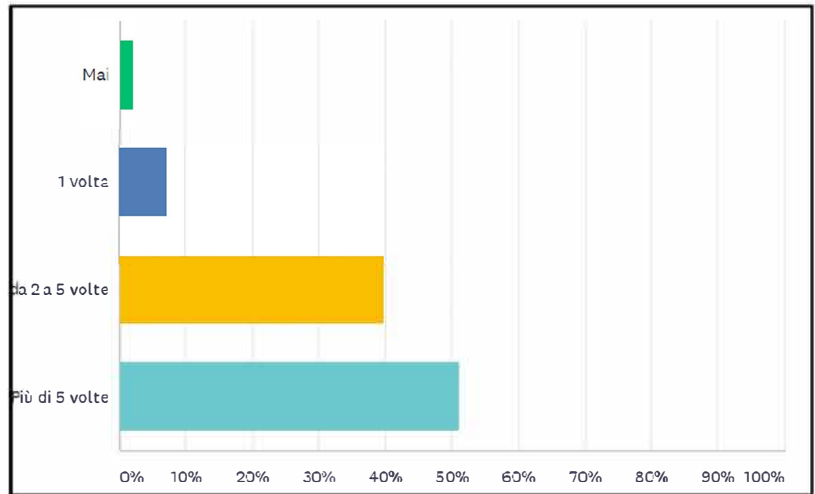
D11. Quante volte sei andato al cinema/teatro/concerto nell'ultimo anno?

Mai 1,94%

1 sola volta in un anno 7,21%

Da 2 a 5 volte 39,82%

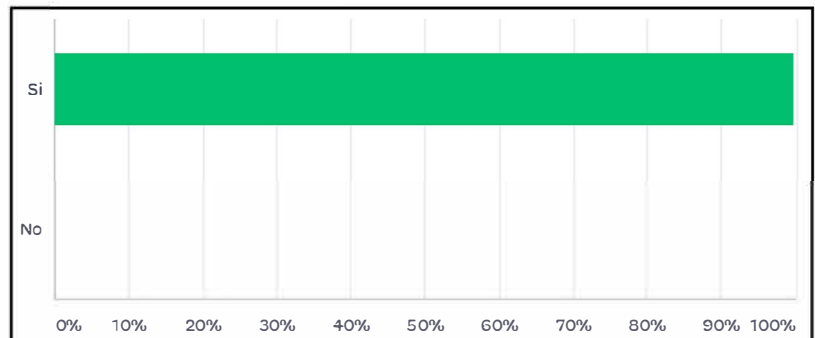
Più di 5 volte 51,03%



D12. Hai uno *smartphone*?

Sì 99,70%

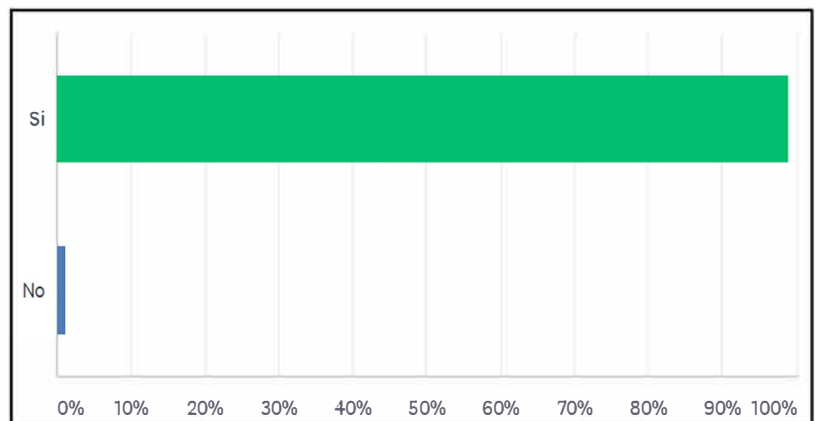
No 0,30%



D13. Sei iscritto/a a qualche *social network* (Instagram/Facebook/Twitter, etc)?

Sì 98,97%

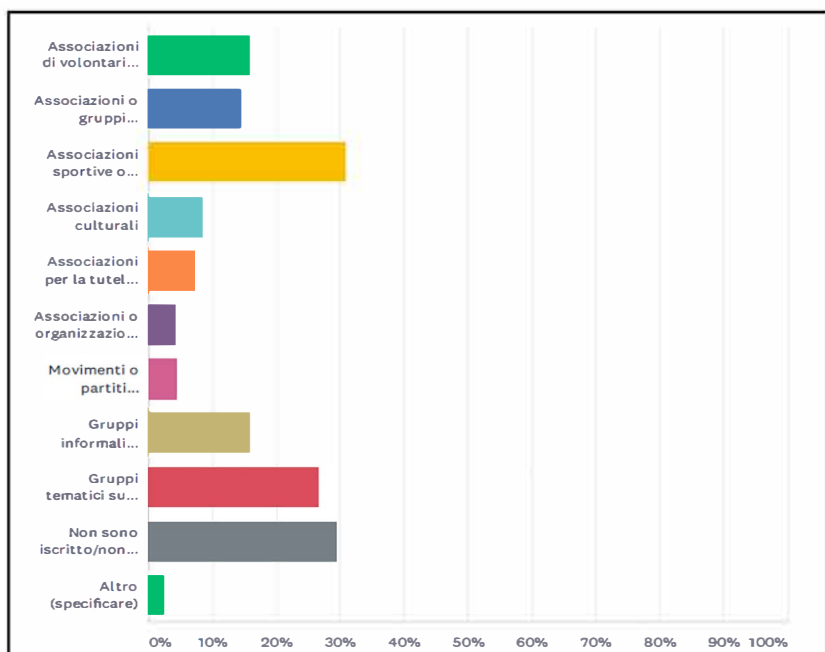
No 1,03%



Save the Children
100 ANNI

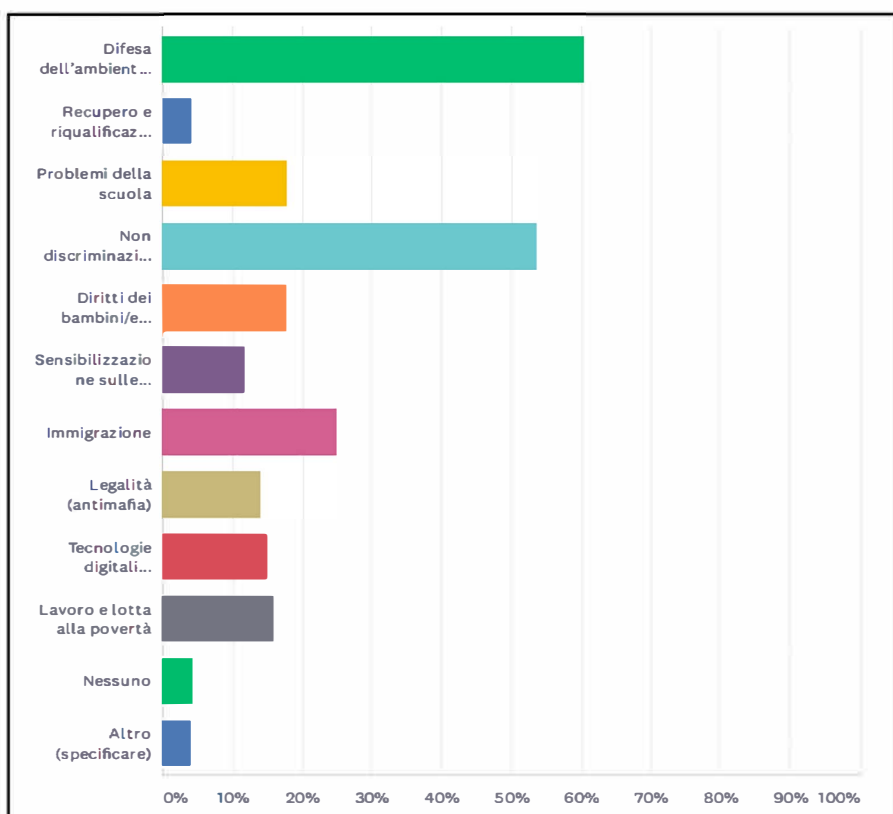
D14. Sei iscritto/a o fai parte di uno dei seguenti gruppi/associazioni?

Associazioni di volontariato sociale 15,82%
 Associazioni o gruppi religiosi 14,61%
 Associazioni sportive o ricreative 30,85%
 Associazioni culturali 8,67%
 Associazioni per la tutela dell'ambiente 7,27%
 Associazioni/organizzazioni per la cooperazione internazionale o difesa dei diritti umani 4,42%
 Movimenti, partiti politici, Comitati di Cittadini 4,36%
 Gruppi scolastici 15,94%
 Gruppi tematici su *Facebook, Instagram, community* 26,84%
 Non è iscritto/non fa parte di nessun gruppo/associazione 29,52%



D15. Quale è per te il tema sociale più importante che segui?

Difesa ambiente/i cambiamenti climatici 60,30%
 Recupero e riqualificazione di spazi cittadini 4,12%
 Problemi della scuola 17,70%
 Non discriminazione, bullismo e stereotipi 53,58%
 Diritti dei bambini/e ragazzi/e 17,70%
 Sensibilizzazione sulle dipendenze (droga, alcol, etc.) 11,64%
 Immigrazione 24,97%
 Legalità 13,94%
 Tecnologie digitali (cyberbullismo, sicurezza online, etc.) 14,97%
 Lavoro e lotta alla povertà 15,88%
 Nessuno 4,30%
 Altro 4,12



D16. Negli ultimi due anni hai seguito eventi/attività/movimenti che riguardano...

Difesa dell'ambiente e lotta ai cambiamenti climatici Il 67,88%

Recupero e riqualificazione di spazi cittadini 5,39%

Problemi della scuola 24,91%

Non discriminazione, bullismo, stereotipi 35,70%

Diritti dei bambini/e ragazzi/e 9,58%

Diritti dei lavoratori e lotta alla povertà 6,06%

Sensibilizzazione sulle dipendenze (droga, alcol, etc.) 13,58%

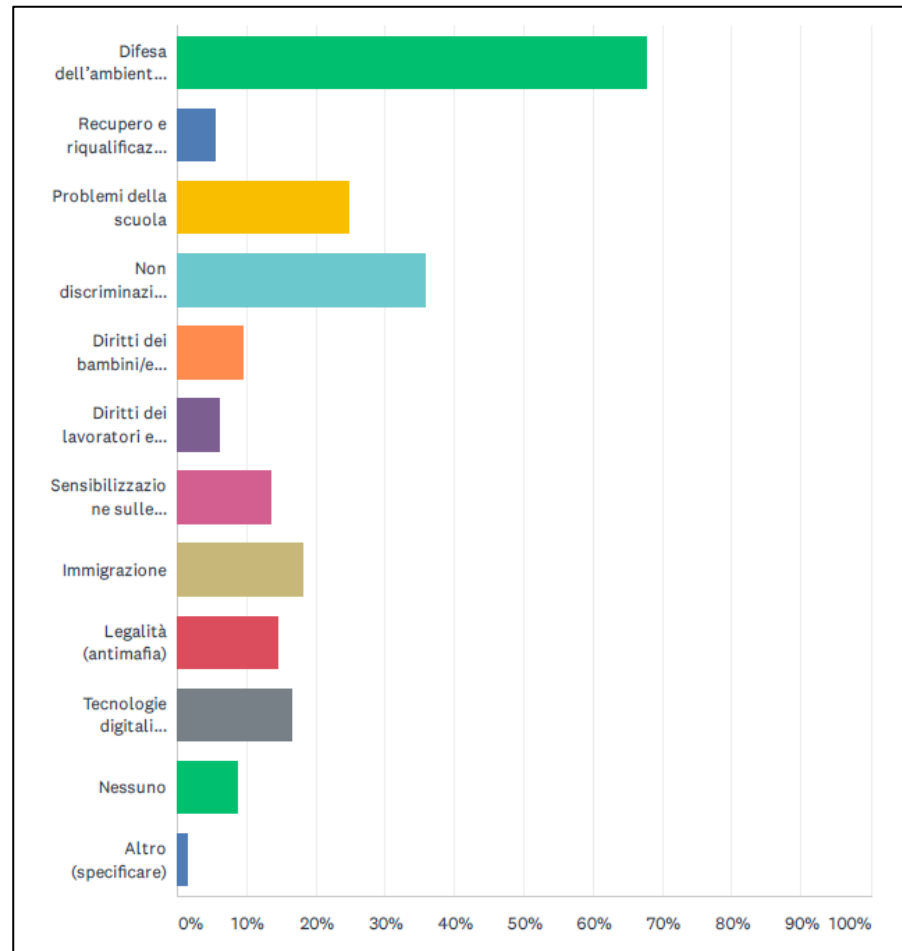
Immigrazione 18,24%

Legalità 14,61%

Tecnologie digitali (cyberbullismo, sicurezza online, etc.) 16,42%

Nessuno 8,85%

Altro 1,52%



Save the Children
100 ANNI

D17. In che modo?

Adesione a gruppi *online* relativi alla/alle tematiche di interesse 11,21%

Tenendosi informati attraverso internet 55,03%

Tenendosi informati attraverso la televisione 23,45%

Tenendosi informati attraverso i giornali 9,45%

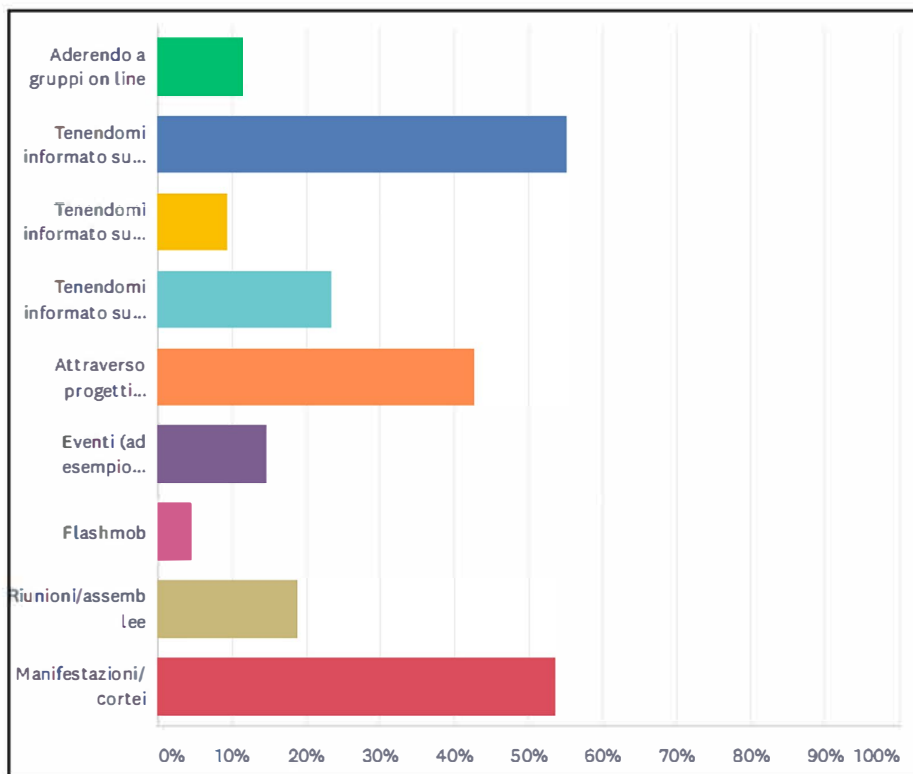
Attraverso progetti scolastici 42,67%

Attraverso la partecipazione a eventi attinenti la tematica (ad esempio concerti/cineforum/etc.) 14,55%

Partecipando a flashmob 4,67%

Partecipando a riunioni/assemblee 18,85%

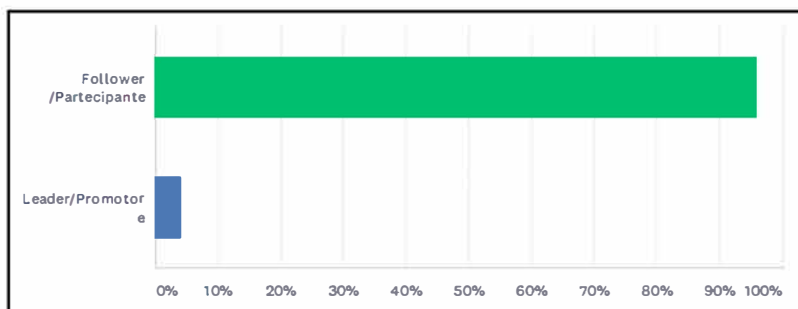
Partecipando a manifestazioni/cortei 53,58%



D18. Con quale ruolo?

Follower/gregario 95,82%

Promotore dell'evento 4,18%



D19. Come sei venuto a conoscenza dell'evento/attività?

Social 67,33%

Scuola 64,85%

Amici 34,91%

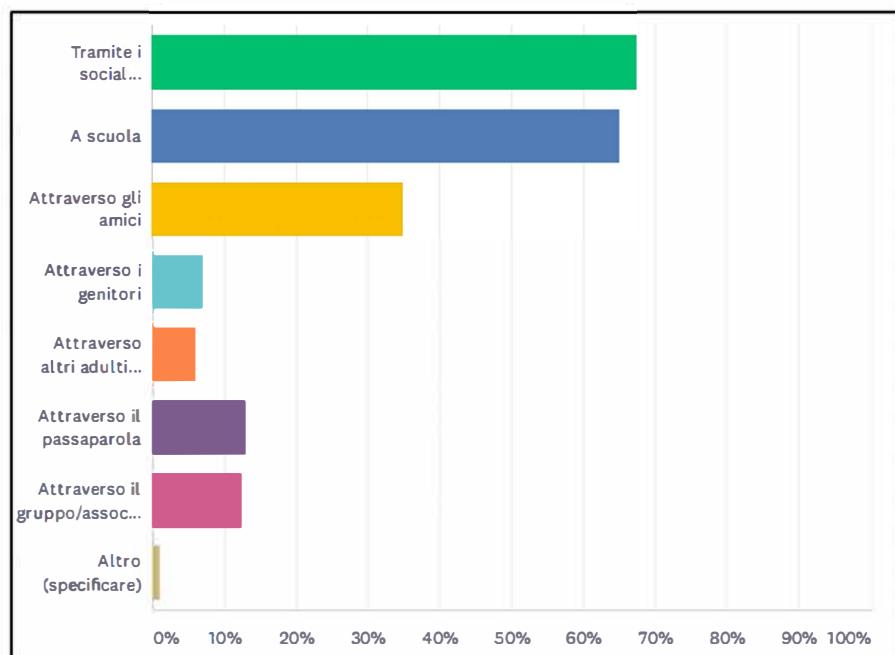
Genitori 6,85%

Altri adulti di riferimento 5,82%

Passaparola 12,97%

Gruppi e/o associazioni di appartenenza
12,36%

Altro 0,79%



D20. Di solito come contribuisce a segnalare e/o condividere un tema sociale per te rilevante ONLINE?

Con un "mi piace" 44,73%

Con un "mi piace" e condividendo la notizia
sulla propria bacheca 41,39%

Condividendo la notizia 46,12%

Commentando la notizia 14,48%

Creando un nuovo contenuto sulla
tematica sul proprio profilo

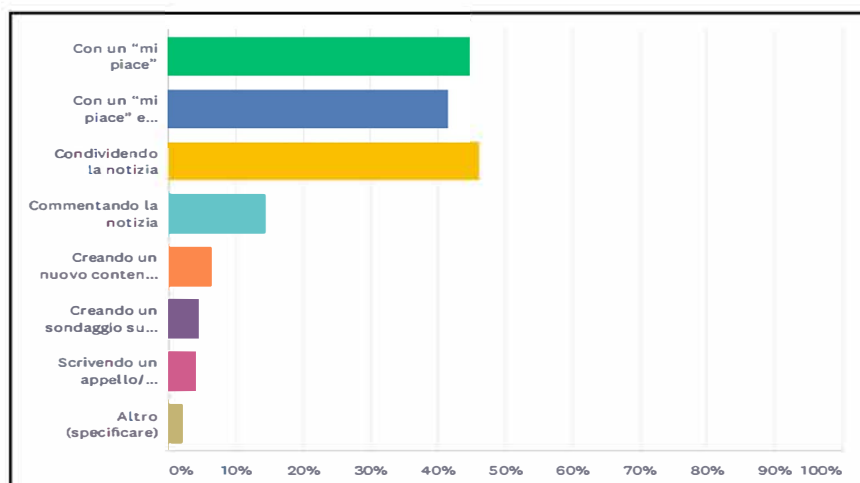
fb/ig/twitter/youtube/blog 6,18%

Creando un sondaggio su

Instagram/pagina Facebook 4,55%

Scrivendo un appello/ petizione online/raccolta firme 4,25%

Altro 2,00%



Save the Children
100 ANNI

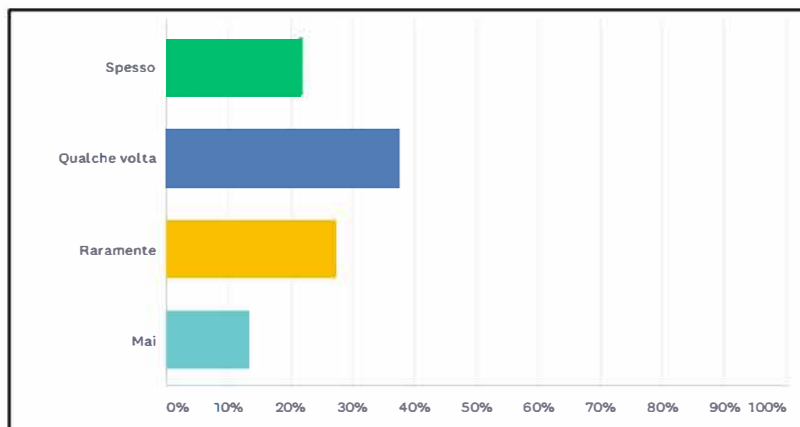
D21. Quando segui un'iniziativa su un tema che ti interessa *online*, poi partecipi anche fisicamente all'evento collegato?

Spesso 21,88%

Qualche volta 37,39%

Raramente 27,33%

Mai 13,39%



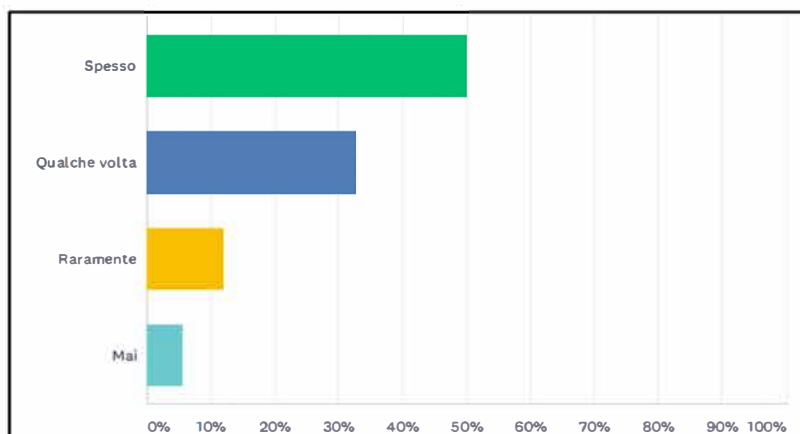
D22. Quanto l'*ONLINE* ha facilitato la TUA partecipazione ai temi sopraindicati

Spesso 49,82%

Qualche volta 32,73%

Raramente 12%

Mai 5,45%



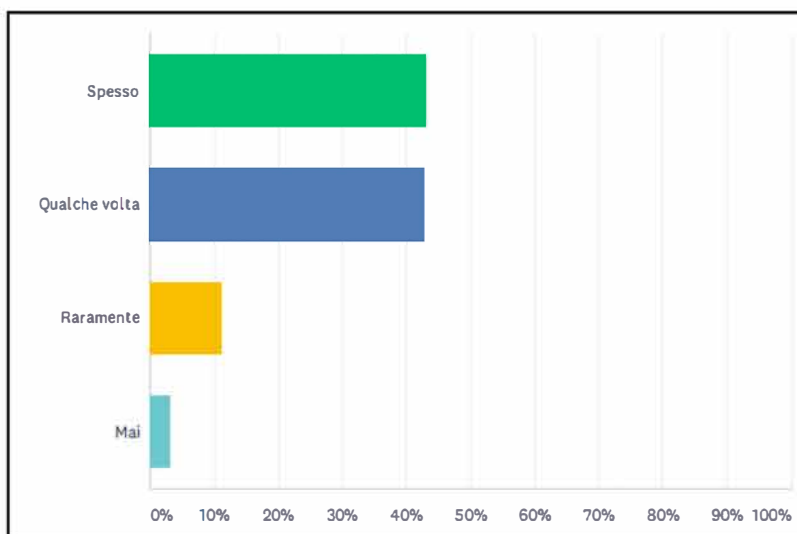
D23. Ritieni che un'azione compiuta *ONLINE* possa avere un impatto nella vita quotidiana delle persone?

Spesso 43,03%

Qualche volta 42,73%

Raramente 11,09%

Mai 3,15%



Save the Children
100 ANNI

Riferimenti bibliografici

- Allegretti U., a cura di, (2010) *Democrazia partecipativa. Esperienze e prospettive in Italia e in Europa*, Firenze University Press, 21
- Arendt H., (1958) *Vita Activa. La condizione umana*, Bompiani
- Bobbio L., a cura di, (2004), *A più voci. Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli
- Chaffe S.H., Yang S.M. (1990), *Communication and political socialization* in Ichilov O. (a cura di) *Political socialization, citizenship, education and democracy*, Teachers College Press, New York
- Crowley A., Moxon D., (2017) *New and innovative forms of youth participation in decision-making processes*, Council of Europe
- Floridi L.,(2014) *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Eds
- International Youth Service of the Federal Republic of Germany (2014) *Guidelines for successful e-participation by young people*, 2014.
- ISTAT (2019) *Cittadini e ICT* <https://www.istat.it/it/archivio/236920>
- Menezes I., (2003), *Participation experiences and civic concepts, attitudes and engagement: implications for citizenship education projects*, in *European Educational Research Journal*, 2, 3, pp. 430-445
- Morozov E., (2009). *The brave new world of slacktivism*. *Foreign Policy*, 19(05).
- Nussbaum M., (2005) *Beyond the social contract: capabilities and global justice*, in Gillian Brock Gillian & Harry Brighouse (eds.), *The Political Philosophy of Cosmopolitanism*, Cambridge: Cambridge UP, 2005
- COM (2018) *Engaging, Connecting and Empowering young people: a new EU Youth Strategy*, 269 final
- Paba C., Perrone, a cura di, (2004) *Cittadinanza attiva. Il coinvolgimento degli abitanti nella costruzione delle città*, Alinea, Firenze, pp. 33-48
- Raffini L., (2009) *Giovani, nuovi media digitali e partecipazione politica*, paper presentato al convegno I giovani e l'Europa, Forlì, 2009.
- Sassoli E., (2016) *Adolescenti, nuovi media e partecipazione politica*, Dipartimento Scienze Politiche e Sociali, Università di Firenze
Paper scaricabile al seguente link:
<https://www.regione.toscana.it/documents/10180/512216/Rapporto+di+ricerca+DSPS+giovani+e+media.pdf/4bfb68dd-0323-4123-b6e4-e772e38526a1>
- Save the Children (2014) *La lampada di Aladino. L'indice di Save the Children per misurare le povertà educative e illuminare il futuro dei bambini in Italia*, Roma,
- Shihade M., Flesher Fominaya C.M. & Cox L., (2012) *The season of revolution: the Arab Spring and European mobilizations*, *Interface: A Journal For and About Social Movements*, 4 (1), pp. 1-16.
- Sen A., (1999) *Commodities and Capabilities*, New Delhi: Oxford UP;
- Standard Eurobarometer (2017) *Media use in the European Union*
- UNICEF (2016) *One in Three. Internet governance and children's rights*. Documento scaricabile al seguente link: <https://www.unicef-irc.org/publications/795-one-in-three-internet-governance-and-childrens-rights.html>
- Zani B., Cicognani E., Albanesi C., (2011), *La partecipazione civica e politica dei giovani. Discorsi, esperienze, significati*, Clueb, Bologna



Noi di Save the Children vogliamo che ogni bambino abbia un futuro.

Lavoriamo ogni giorno con passione, determinazione e professionalità in Italia e nel resto del mondo per dare ai bambini l'opportunità di nascere e crescere sani, ricevere un'educazione ed essere protetti.

Quando scoppia un'emergenza, siamo tra i primi ad arrivare e fra gli ultimi ad andare via. Collaboriamo con realtà territoriali e partner per creare una rete che ci aiuti a soddisfare i bisogni dei minori, garantire i loro diritti e ascoltare la loro voce.

Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da 100 anni, lotta per salvare i bambini a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children
100 ANNI