

## Gli studenti italiani on line: informati, curiosi e consapevoli

LINK: <https://www.agenziaunica.net/2021/09/25/gli-studenti-italiani-on-line-informati-curiosi-e-consapevoli/>



Gli studenti italiani on line: informati, curiosi e consapevoli Una ricerca del **Registro.it** inquadra le attività dei giovani in rete Informati, curiosi e soprattutto più consapevoli: così emergono gli studenti italiani durante i loro movimenti online secondo una ricerca del **Registro.it**, l'anagrafe dei domini a targa italiana gestito dall'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche, che gli scorsi mesi ha analizzato le attività e le abitudini dei giovani in rete. All'indagine, nata dalla collaborazione con il Laboratorio di Studi Longitudinali dell'Università degli Studi di Firenze, hanno preso parte 80 classi e più di 1500 ragazzi nell'ambito delle attività di formazione che la Ludoteca del **Registro.it** svolge nelle classi di ogni ordine di scuola ormai dal 2011, anno della sua fondazione. Dallo studio emerge che già dalle scuole primarie gli studenti italiani si dicono

ben consapevoli del fatto che su internet si possano trovare notizie false o artefatte (in una scala da 0 a 5, il punteggio assegnato alla propria consapevolezza sull'argomento dagli alunni delle scuole elementari è stato di 4,01, di poco inferiore a quello degli alunni delle medie, 4,65) e che dall'altra parte dello schermo c'è il rischio di incontrare persone che si celano sotto un finto profilo (3,86), attenzione che si ritrova in parte anche alle superiori, dove 4 studenti su 10 dicono di accettare richieste di amicizia solo da chi ha già contatti in comune con il loro profilo. I colleghi di medie e superiori, hanno affermato inoltre di conoscere più che bene il fenomeno del cyberbullismo (4,57 e 4,51). Con i primi che si sono detti capaci di evitare, durante la navigazione online, il fatto di trovarsi in situazioni pericolose (3,91). In crescita rispetto all'età, invece, l'approccio con l'informazione in rete: alla

domanda 'Quanto spesso, nell'ultimo mese, ti è capitato di cercare notizie e informazioni attraverso internet?' in una scala da 0 a 3 gli studenti delle scuole elementari si sono assegnati un punteggio di 1,10, quelli delle medie di 1,88 e quelli delle superiori di 2,03. "In 10 anni di attività la Ludoteca ha incontrato oltre 14mila studenti e coinvolto 125 scuole italiane (e non solo), sempre con lo stesso obiettivo: diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni", ha detto Anna Vaccarelli, Responsabile Relazioni Esterne del **Registro.it** e della Ludoteca. "Grazie ai laboratori di quest'ultima edizione gli studenti hanno dichiarato di essere riusciti a migliorare ulteriormente la conoscenza personale dei rischi e delle opportunità della rete, con coinvolgimento e interesse. È una grande soddisfazione per noi sapere di contribuire attivamente alla crescita e alla preparazione dei nostri

giovani in materia di cultura digitale". A seguito dei laboratori sviluppati quest'anno dalla Ludoteca, infatti, le conoscenze dei ragazzi sono migliorate anche in fatto di contenuti potenzialmente dannosi per l'immagine e la propria identità online, imparando a riconoscere e aggirare le pratiche illecite che minacciano la privacy attraverso malware e virus informatici. "Queste rilevazioni hanno un valore fondamentale", ha aggiunto Ersilia Menesini, direttrice del dipartimento Forlilpsi dell'Università degli Studi di Firenze e responsabile della ricerca condotta per la Ludoteca del **Registro .it**, "perché permettono di strutturare con attenzione ed efficacia i progetti di formazione digitale per i più giovani. Quest'anno, per esempio, gli studenti coinvolti hanno dimostrato un ottimo livello di apprezzamento per i contenuti e le attività svolte, con un punteggio superiore a 8 su 10 nella scala di valutazione. Intercettare i nuovi bisogni dei ragazzi, nonostante i cambiamenti generazionali, è fondamentale: solo così, infatti, possiamo essere in grado di aiutare gli alunni nella loro maturità e sviluppo digitale. Qualcosa che nel mondo di oggi, dominato dalle possibilità ma anche dai rischi della

rete, è sempre più importante". Altro dato interessante, emerso nel corso della rilevazione, è che quasi nessuno degli alunni coinvolti, fatta eccezione per gli studenti delle elementari, chiederebbe aiuto a un insegnante per risolvere un problema online, preferendo rivolgersi ad amici, genitori o esperti. Gli studenti di medie e superiori, infatti, alla domanda 'Se ti capitasse di avere un problema su internet a chi chiederesti aiuto?' hanno bocciato i propri docenti, lasciandoli agli ultimi posti tra le categorie proposte dal sondaggio. Più benevoli, invece, quelli delle elementari che, rispondendo allo stesso interrogativo, hanno piazzato i propri insegnanti in terza posizione, davanti ad Autorità (es. polizia postale), amici ed esperti (es. informatici, psicologi). La Ludoteca è un progetto del **Registro .it**. Si rivolge principalmente alle scuole, ma sul sito [www.ludotecaregistro.it](http://www.ludotecaregistro.it) anche i genitori possono trovare informazioni e materiali da condividere con i propri figli. L'obiettivo è trasmettere ai bambini una visione completa della Rete, per capire che cos'è e come utilizzarla. Il **Registro .it** è l'organismo responsabile della gestione dei domini internet a

suffisso .it. La struttura opera all'interno dell'Istituto di informatica e telematica (Iit) del Cnr ed è responsabile dell'assegnazione dei nomi a dominio nel ccTLD (country code Top Level Domain). Lo Iit-Registro ha il compito di svolgere, promuovere e valorizzare le attività di ricerca. Dal 2018 il Registro gestisce la registrazione dei nomi a dominio edu.it, riservata alle scuole italiane di ogni grado e ordine, pubbliche e paritarie. I principali partners diretti dello Iit-Registro per la registrazione dei domini .it e edu.it sono rappresentati dalle circa 1300 società specializzate nella fornitura di servizi Internet e nella gestione per conto di terzi di tutte le pratiche sui domini.it. com.unica, 25 settembre 2021