

Le nuove tecnologie tra rischi e opportunità: gli esiti della valutazione di Prox-Experience

New technologies between risks and opportunities: the outcomes of Prox-Experience evaluation

Carlotta Di Bari¹, Alice Scavarda², Franca Beccaria³

¹*Department of Health Promotion, University of Maastricht, NL*

²*Eclectica Istituto di ricerca e formazione/ Università di Torino*

³*Eclectica Istituto di ricerca e formazione*

Parole chiave: tecnologie, rischi, opportunità

RIASSUNTO

L'articolo presenta i risultati della valutazione del progetto di prevenzione della dipendenza da Internet: "Prox Experience Social & Technology", avviato nel 2015 dal Dipartimento delle Dipendenze Patologiche della Città di Torino. L'obiettivo della valutazione era identificare i messaggi recepiti dai ragazzi, studenti del liceo, alla luce di quanto veicolato dagli operatori nell'ambito delle attività di laboratorio e di classe e verificare eventuali cambiamenti negli atteggiamenti e nella percezione delle norme sociali. Sono stati utilizzati metodi qualitativi, partecipativi e creativi, in linea con la metodologia utilizzata nel contesto d'intervento, quali la foto-elicitazione e l'utilizzo della helping hand. L'analisi dei questionari somministrati agli studenti e delle attività proposte mostra i vantaggi dell'utilizzo di strumenti attivi e partecipativi in ambito educativo rispetto al metodo frontale. La combinazione di informalità e formalità ha aumentato la concentrazione e la partecipazione della classe e ha favorito l'interiorizzazione dei messaggi veicolati, relativi all'importanza di tutelare la privacy e di ridurre il tempo trascorso online. È inoltre rilevabile un cambiamento nelle norme sociali percepite, in particolare per quanto riguarda l'uso delle tecnologie in un contesto sociale.

Key words: new technologies, risks, opportunities

SUMMARY

The paper illustrates the results of the evaluation of the project: "Prox Experience Social & Technology", about the prevention of Internet addiction. The project has been promoted by the Department of Addictions of the Turin Municipality in 2015. The aim of the evaluation was to identify the messages received by the recipients, high school students, in the light of what has been conveyed during the workshop and to verify possible changes in the students' attitudes and in their perception of social norms. We used qualitative participatory and creative methods to carry out the evaluation, consistent with the methodology applied in

Autore per la corrispondenza: alice.scavarda@unito.it

the workshop activities, like photo-elicitation and helping hand. The analysis of the survey to students and of the qualitative evaluation highlights the advantages of the use of active and participatory methods in education. The combination of informality and formality intensified the concentration and the participation of the class and promoted the internalisation of the conveyed messages, related to the importance of protecting the privacy of data and of limiting time online. Furthermore, results show a change in the perceived social norms, particularly as far as the use of technology in a social context is concerned.

Introduzione

Internet è concepito come un nuovo mondo che offre la possibilità di scoprire sé stessi, giocare, essere connessi ma anche di imparare, fare la spesa, lavorare e adempiere alle incombenze burocratiche (1). Su Internet la popolazione in generale, e i nativi digitali (2) ovvero le generazioni cresciute con le tecnologie digitali in particolare, svolgono sempre più attività che prima facevano “faccia a faccia” con un semplice click. Entrando su Internet si ha la possibilità di varcare un mondo fantastico dove puoi essere chi vuoi, dove c'è sempre qualcuno con cui parlare e dove puoi rivelare i tuoi segreti (3). Ciò nonostante, studi recenti hanno suggerito che un uso eccessivo può portare a sintomi associati alla dipendenza, tra i quali ansia, depressione, disturbi legati al sonno, e problemi relazionali che possono portare all'isolamento sociale in particolare tra gli adolescenti e i giovani (4). La letteratura dimostra che un approccio preventivo è efficace nell'accrescere la consapevolezza dei rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali, soprattutto se rivolto a bambini e adolescenti (5-8).

A partire da queste considerazioni il Dipartimento delle Dipendenze Patologiche della Città di Torino ha avviato nel 2015 un progetto di prevenzione della dipendenza da Internet: “*Prox Experience Social & Technology*”. L'intervento consiste in due incontri per un totale di 6 ore: la prima parte si svolge in uno spazio appositamente allestito presso il Centro di Promozione della Salute dove gli studenti partecipano a diverse attività interattive che hanno come scopo attivare una riflessione sull'utilizzo di internet e degli strumenti digitali, come per esempio i social media e le app di messaggistica istantanea. Il secondo incontro avviene a scuola a distanza di una settimana; durante questo incontro gli studenti riflettono su alcuni temi emersi dal primo incontro e si concentrano su problemi come il cyberbullismo e i video giochi.

L'obiettivo principale dell'intervento è sviluppare nei ragazzi un pensiero critico su Internet e sulle sue modalità di utilizzo, avendo come riferimento teorico il *learning by doing and peers contamination* (9). Il primo si basa sull'assunto che solo attraverso il fare è possibile la comprensione più profonda e il vero apprendimento. Il secondo si riferisce all'influenza cosciente e non che spinge ad imitare il comportamento di altri. Strettamente connesso a questi fondamenti teorici è l'approccio che definisce Internet un medium neutrale (10). Infatti, secondo McLuhan Internet non deve essere demonizzato o santifi-

cato; i ragazzi possono utilizzare Internet come opportunità per imparare, per impegnarsi in azioni civiche o per esprimere la propria creatività e anche per divertirsi. Tuttavia, Internet implica anche dei rischi, poiché dà accesso a pubblicità ingannevoli, a un linguaggio talvolta violento (*hate speech*) e a materiale con contenuto sessuale. Infatti, secondo i dati del 2018 raccolti dal EU Kids Online Network il numero di ragazzi italiani che riporta di essersi sentito fuori luogo o spaventato online, è aumentato dall' 8% nel 2013 al 13% nel 2017. Inoltre è elevato il rischio di un investimento eccessivo di tempo che inevitabilmente è sottratto ad altre attività, quali lo sport e gli incontri reali con i coetanei.

Obiettivo e metodo

Nella primavera del 2019 è stata avviata una valutazione dell'iniziativa *Prox Experience*, con l'obiettivo di identificare i messaggi recepiti dai ragazzi, alla luce di quanto veicolato dagli operatori nell'ambito delle attività di laboratorio e di classe e verificare eventuali cambiamenti negli atteggiamenti e nella percezione delle norme sociali.

Poiché l'intervento di *Prox Experience* è fondato su un apprendimento non-formale, e sulla partecipazione attiva degli studenti, la valutazione ne ha rispecchiato le caratteristiche, grazie all'adozione di metodi qualitativi, partecipativi e creativi.

Negli ultimi anni è stata posta un'enfasi crescente sui benefici dei metodi collaborativi, in cui i partecipanti sono essi stessi coinvolti (in misura maggiore o minore) nel creare una rappresentazione della propria esperienza (11). Il metodo collaborativo è spesso utilizzato in sinergia ai metodi di indagine creativi e visuali, consentendo di spostare il focus dal ricercatore al partecipante, e promuovendo l'empowerment di quest'ultimo. Contemporaneamente, l'approccio favorisce la creazione di rapporti meno gerarchici e più collaborativi tra adulti e ragazzi (12). Inoltre, questo metodo facilita il processo di produzione della conoscenza, al contrario della "raccolta" di informazioni, come nel caso di sondaggi o interviste individuali, facilitando l'accesso a informazioni meno influenzate dal ricercatore.

Questi metodi oltrepassano le tendenze razionalistiche o logo-centriche degli approcci verbali e di conseguenza consentono ai partecipanti, in questo caso studenti, di esprimere più apertamente le loro opinioni (13-15). Inoltre, permettono di fornire risposte che attingono agli stati emotivi, superando le barriere cognitive. Infatti, le metodologie creative attingono a processi inventivi e fantasiosi, come la narrazione e il disegno; questi possono servire come strumenti costruttivisti per aiutare i partecipanti a descrivere e analizzare le loro esperienze e dare loro un significato (11). I metodi impiegati in questa ricerca si basano sui seguenti principi (16-17):

- Rilevanza: l'impegno del gruppo deve essere facilitato in modo che i partecipanti possano relazionarsi e diventare significativi tra loro.
- Creatività: i metodi creativi mantengono i partecipanti motivati e li aiutano a comu-

nicare liberamente, allontanandosi dall'approccio logocentrico.

- Partecipazione: i partecipanti sono concepiti come co-costruttori di conoscenza e significato e agenti nel proprio sviluppo personale e comunitario.
- Flessibilità: il processo di ricerca deve rimanere aperto e reattivo.
- Empowerment: il processo di ricerca consente ai partecipanti di riflettere sulle loro nuove conoscenze.

Per acquisire i dati della valutazione sono stati utilizzati alcuni strumenti in momenti diversi. Al termine del secondo incontro gli operatori hanno somministrato un questionario di gradimento. Prima dell'incontro di valutazione attraverso l'osservazione partecipante sono stati messi a fuoco metodi e obiettivi dichiarati dagli operatori. Nell'incontro dedicato alla valutazione sono state utilizzate le seguenti tecniche: "dammi una mano" (*helping hand*) e la foto elicitazione con produzione di collage.

Agli studenti è stato chiesto di compilare la *helping hand*, una mano di carta, indicando aspetti positivi e negativi dell'iniziativa; questa attività è stata la più cognitiva, che ha aiutato gli studenti a ricordare le attività svolte nel percorso di formazione. La seconda attività, la foto elicitazione, si è svolta in due fasi: la classe era divisa in quattro gruppi composti da 4-5 ragazzi ciascuno, ogni gruppo doveva rispondere a due diverse domande utilizzando immagini, parole e disegni e fornendo una breve didascalia per le risposte. La prima domanda riguardava ciò che avevano appreso dall'esperienza e la seconda si concentrava sul cambiamento accaduto a seguito della partecipazione all'iniziativa.

Il gruppo di lavoro era composto da tre persone, un supervisore e una ricercatrice di Eclectica (www.eclectica.it) e una laureanda dell'Università di Maastricht. Le attività in classe sono state condotte dalla laureanda sotto la supervisione della ricercatrice. La valutazione, realizzata nel periodo aprile-maggio 2019, è stata svolta in cinque classi seconde di scuole secondarie di primo grado, quattro delle quali avevano concluso la formazione nel mese di ottobre 2018, mentre una aveva appena terminato il percorso, per un totale di 97 studenti (41 maschi e 56 femmine). Poiché in classe durante la valutazione erano presenti anche studenti che non avevano partecipato al percorso formativo, si è deciso di includere e considerare solo le risposte di chi aveva partecipato ad almeno uno degli incontri.

Risultati

Attraverso l'osservazione partecipante durante le sessioni formative e l'analisi dei documenti prodotti dagli operatori, è stato analizzato l'approccio educativo utilizzato e sono stati individuati i principali temi sottostanti i messaggi trasmessi durante gli incontri e recepiti dagli studenti.

Per quanto riguarda l'approccio educativo utilizzato, si richiama la combinazione di uno stile amicale e di uno stile autorevole, favorita dall'utilizzo di metodi partecipativi, con l'obiettivo di favorire la presa di consapevolezza e la responsabilizzazione dei ragazzi ri-

spetto alle conseguenze delle loro azioni, senza però fornire indicazioni prescrittive rispetto ai comportamenti da adottare.

Per quanto riguarda i temi sottostanti i messaggi trasmessi durante gli incontri, le prime due attività svolte durante il primo incontro si sono concentrate sul fornire conoscenze sulla **storia** della tecnologia, attraverso la presentazione di vecchi dispositivi come il primo computer o il primo telefono. L'attenzione degli studenti è stata richiamata, in particolare, sull'accelerazione dell'innovazione delle telecomunicazioni e sugli effetti che le caratteristiche dei dispositivi hanno sul modo di comunicare con gli altri.

La sostanziale **contiguità tra mondo reale e digitale** è emersa durante l'attività "Mondo reale e mondo digitale": gli studenti erano posti di fronte a due porte, una che dava accesso al mondo digitale e l'altra a quello reale e dovevano scegliere quale varcare. Entrambe le porte si aprivano sulla stessa stanza, a indicare la connessione tra i due mondi.

Un altro argomento, collegato al precedente, riguarda **le diverse reazioni che le persone manifestano online rispetto a quelle faccia a faccia**. Questo sotto-tema si concentra sulla differenza del linguaggio utilizzato e dei sentimenti evocati online o dalle interazioni faccia a faccia. Gli educatori hanno chiesto se gli studenti preferivano ricevere un complimento o una dichiarazione d'amore di persona o da dietro uno schermo, la maggior parte degli studenti ha risposto che era meglio ricevere una simile dichiarazione di persona, anche se alcuni studenti hanno sottolineato che farlo al telefono li ha fatti sentire più sicuri. Il tema della **consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni** ha riguardato diversi sottotemi, quali socializzazione, pubblicazione online, fake news, privacy e cyberbullismo. Questi concetti sono stati analizzati e richiamati durante l'intero intervento, per esempio, quando gli operatori hanno sottolineato l'importanza di come comportarsi sul web, e in particolare sui social media. Hanno evidenziato il pericolo di incontrare estranei online e hanno fornito tre regole cardinali da seguire quando si passa dal web alla realtà: non andare mai da soli; scegliere uno spazio pubblico; informare un adulto dove si sta andando. È stato utilizzato un approccio vicino all'appello alla paura (*fear appeal*) ampiamente utilizzato in diverse campagne di promozione della salute (18) che è consistito nel presentare i rischi che si corrono condividendo proprie informazioni sul web. La privacy è stata un *leit motiv* durante l'intervento; è stata discussa in diverse forme, dalla condivisione dei dati personali al fenomeno del sexting e alla geo-localizzazione. Collegati al discorso sulla privacy, sono stati discussi anche gli aspetti delle notizie false e del cyberbullismo.

Il tema **dell'autocontrollo** è stato affrontato durante l'attività "parole doppie", che ha offerto agli operatori la possibilità di introdurre il problema di perdersi nel web e la concezione del tempo; durante il secondo incontro gli studenti sono stati invitati a riflettere su quante volte avevano perso la cognizione del tempo durante il gioco, ritrovandosi a fare

i compiti a tarda notte. Gli operatori hanno proposto soluzioni diverse su come evitare che ciò accada, come l'uso di un timer o il controllo del tempo. Un altro tema emerso e collegato al precedente è la dipendenza dalla tecnologia. Ad esempio, durante il secondo incontro i formatori hanno mostrato un video su cosa sarebbe successo se WhatsApp fosse inattivo, e hanno chiesto cosa avrebbero fatto gli studenti in occasione di una simile eventualità. L'operatore ha approfondito la discussione, spiegando che organizzare un appuntamento con un amico senza l'utilizzo del cellulare è ugualmente possibile.

L'importanza di **aiutare gli altri**, chiedere aiuto quando necessario e condividere sentimenti ed emozioni è emersa durante la visione di un video su un adolescente che trascorreva una quantità eccessiva di tempo utilizzando i videogiochi, e sull'amico che ha elaborato una strategia per farlo uscire di casa. Lo sviluppo del pensiero critico è emerso in relazione a questo tema, ad esempio, durante il gioco dei "due pesi, due misure" agli studenti è stato chiesto di indicare benefici delle nuove tecnologie in relazione all'opportunità di stringere rapporti e di motivare le loro scelte.

Dall'analisi dei questionari e del materiale prodotto durante le attività *helping hand* e foto elicitazione (poster), sono stati individuati i seguenti temi recepiti dagli studenti: storia, consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni, autocontrollo, idealizzazione, mancata scissione tra mondo reale e digitale, altruismo.

Gli studenti hanno apprezzato in modo particolare la parte museale e la linea del tempo, come emerge dal fatto che 53 (su 150) mani le abbiano menzionate. L'argomento è emerso in diversi poster; per esempio, un gruppo di studenti ha adoperato un detective con la lente, che è in genere associato all'idea di esplorare e scoprire; sotto l'immagine hanno scritto: "La bellezza di conoscere il passato", che sottolinea l'importanza che hanno attribuito alla conoscenza della storia.

Tuttavia, la rilevanza attribuita a tale attività potrebbe anche essere legata al fatto che si trattava di quella che meno richiedeva ai partecipanti di parlare di idee più personali e private, e quindi che implicava meno l'esposizione al giudizio altrui.

Il tema della **consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni** include diverse sottocategorie: socializzazione, online posting, notizie false, privacy e cyber bullismo. La socializzazione racchiude sia avere amici online, sia intraprendere relazioni romantiche. I partecipanti erano consapevoli della differenza che esiste tra il socializzare online e il socializzare nella vita reale probabilmente già prima dell'intervento. Nell'*helping hand* e nel questionario, gli studenti riportano di apprezzare le tre regole da seguire quando si incontra qualcuno conosciuto sul web nella "realtà".

Riguardo all'online posting, alcuni gruppi hanno deciso di utilizzare più parole che immagini per esprimere ciò che avevano imparato; tutte le parole sono collegate all'idea di ciò che è appropriato pubblicare e al principio di non recare danno agli altri. Ad

esempio, i partecipanti hanno scritto: "Tagliamo tutte queste critiche", "Ignorante - è quello che insulta le persone", "Tristezza - quando sei vittima di bullismo" o "Arma - la tecnologia può far male". Queste frasi indicano probabilmente il disagio che gli studenti spesso provano quando usano Internet; anzi, sottolineano il "lato negativo" di Internet, tralasciandone il lato positivo, ad esempio il fatto che Internet è uno strumento di informazione o per rimanere in contatto con gli amici. In un altro gruppo, emerge una nota positiva, come risulta dalle frasi: "La tecnologia è stata inventata per aiutare e non ferire" o "Non distruggere la vita degli altri attraverso la tecnologia" (Figura 1). Dall'analisi dei dati raccolti emerge come gli studenti mostrino un buon livello di comprensione rispetto all'importanza della privacy.

Infine, dai poster è emerso il tema dell'**isolamento**. Gli studenti hanno compreso che passare troppo tempo al telefono può farli sentire soli e questa convinzione è confermata da ricerche precedenti, secondo le quali un eccesso di connettività può prevenire l'estensione della rete sociale, in quanto la tecnologia non è in grado di creare relazioni durature (19, p.4). Gli studenti hanno sottolineato che usano lo smartphone per navigare su social e chat anche quando escono con gli amici.

Il tema dell'**autocontrollo** ha due diverse sottocategorie: controllo del tempo e addomesticamento. Il primo emerge dalla riflessione degli studenti sul controllo e sulla perdita di tempo. Ad esempio, alcuni studenti hanno raccontato in uno dei poster di aver trascorso tutto il pomeriggio a chattare o su Internet e di essersi ritrovati a fare i compiti la sera. Di conseguenza, il non aver dormito abbastanza li ha resi irritabili il giorno seguente. Il secondo argomento è l'addomesticamento; questo concetto si riferisce al processo di adozione dei media (tecnologia) nella vita di tutti i giorni e all'"addomesticamento" di questi strumenti alle pratiche quotidiane (20). Ad esempio, gli studenti nei poster hanno definito il computer come il migliore amico dell'uomo, il che significa che attribuiscono a esso un valore specifico, che lo incorpora nelle loro vite quotidiane, fino ad assumere il ruolo di un animale domestico (un'estensione della famiglia). Dai poster e dall'osservazione partecipante risulta chiaro che gli studenti non usano solo Internet per comunicare o giocare; al contrario, lo usano per molte attività diverse, come ordinare cibo, incontrare nuove persone, comprare vestiti, e persino cercare online risposte alle loro domande su diversi argomenti (libri, torte, benessere, salute).

Nella categoria dell'**idealizzazione** abbiamo incluso le idee astratte rappresentate nei poster, principalmente per quanto riguarda la natura e la convivialità. Il tema della natura, che è emerso dai poster, rappresenta il concetto di *locus amoenus*, un luogo dove gli studenti vorrebbero sfuggire alle tensioni della vita quotidiana e dove vivrebbero circondati dalla calma e dalla felicità. Gli studenti sembrano percepire la natura in opposizione alla tecnologia; anzi, si rivolgono alla natura per sfuggire alla vita moderna. La natura viene rappresentata attraverso paesaggi idilliaci (tramonto, montagne, spiagge e foreste caraibi-

che). Agli studenti è stata data la possibilità di scegliere tra immagini che rappresentavano skyline e monumenti storici, ma hanno utilizzato solo immagini remote e non urbane. Inoltre, diversi poster menzionano l'idea del viaggio, che può essere inteso come fuga. I poster evidenziano la necessità degli studenti di vivere in un ambiente più conviviale, che include trascorrere del tempo con la famiglia e condividere attività con altre persone, quali praticare sport, uscire con gli amici, cucinare.

È evidente che i partecipanti hanno diverse percezioni della **connessione tra il mondo reale e quello digitale**: alcuni li intendono come un continuum e altri come due realtà alternative. Questo si può evincere anche dal titolo che hanno dato a uno dei poster: "Dobbiamo regolarci!": durante la presentazione gli studenti hanno spiegato che non significa smettere di usare Internet, ma non abusarne (Figura 2). Al contrario, altri gruppi hanno percepito questa scelta come una decisione senza compromessi.

Un altro sotto tema emerso è la **differenza nella comunicazione nei social e la comunicazione faccia a faccia**. Si osserva che la maggior parte degli studenti ha chiare le differenze tra il mondo reale e quello digitale e che è più incline alla comunicazione reale, che identifica come più arricchente. Un esempio è presentato dalla frase: "Scrivere con la tastiera, è più facile", in cui gli studenti hanno riconosciuto che è più comodo, anche se durante la presentazione, hanno sottolineato che più comodo non significa più autentico. Per esempio, in un poster è raffigurato un bambino che sta parlando al telefono, associato alla parola "dubbi", in opposizione a una madre che legge a un bambino (Figura 3). Tuttavia, è importante tenere conto della naturalizzazione della comunicazione online, che emerge dal materiale.

Conclusioni

Secondo Mc Luhan (10) Internet è un dispositivo neutrale e quindi non dovrebbe essere né santificato né demonizzato. I ragazzi coinvolti nella valutazione dell'intervento *Prox experience* sembrano essere consapevoli dei rischi e delle potenzialità di Internet, tuttavia, come ci si poteva attendere a seguito dell'esperienza del laboratorio, gli elaborati e la discussione si sono concentrati maggiormente sui rischi, restituendo un'immagine della rete come un "luogo" potenzialmente pericoloso. Sono anche riconosciute la potenzialità del web per la ricerca di informazioni o per le possibilità espressive che garantisce (ad esempio, scoprire i propri gusti).

Per quanto riguarda l'approccio educativo adottato, l'utilizzo di strumenti attivi e partecipativi ha avuto un impatto positivo nel trasmettere i messaggi che gli operatori intendevano veicolare: la combinazione di informalità e formalità ha aumentato la concentrazione e la partecipazione della classe, evitando gli svantaggi dell'adozione di un metodo frontale, che avrebbe fatto sentire gli studenti destinatari passivi. Su alcuni temi, il ricorso esplicito alla paura da parte degli operatori ha favorito l'aumento della consapevolezza dei

rischi connessi all'accettazione di una richiesta di amicizia da uno sconosciuto o all'invio di un'immagine intima. Pertanto, anche l'uso della paura come strumento risulta giustificabile in questo specifico contesto. Questa indagine ha dimostrato infatti che gli studenti hanno interiorizzato i messaggi relativi alla privacy e alla pubblicazione online, grazie ai richiami dei rischi connessi alla condivisione delle informazioni e al processo di responsabilizzazione attivato dall'utilizzo di strumenti partecipativi.

Tuttavia, un punto di debolezza dell'approccio adottato può forse essere riscontrato nella mancata predisposizione di indicazioni concrete relative a come cambiare i propri comportamenti (ad esempio sottoforma di decaloghi) perché nella formazione gli operatori si sono limitati a fornire consigli in merito. In effetti, dai poster sembra emergere la difficoltà della maggior parte degli studenti a implementare ciò che hanno imparato durante il seminario, ad eccezione di un gruppo. Al fine di colmare questa lacuna, si potrebbe raccomandare che gli operatori e la classe alla fine della seconda sessione elaborino linee guida su come mettere in pratica i messaggi recepiti nella vita di tutti i giorni.

Un'altra considerazione relativa all'approccio utilizzato dall'intervento è che l'incontro che si è verificato al Centro di Promozione della Salute dell'ASL è stato quello più interiorizzato dagli studenti. La seconda sessione, che si è svolta a scuola, è stata menzionata raramente. Naturalmente, anche le attività proposte sono diverse. Sembra dunque che i studenti abbiano apprezzato di più le attività del primo incontro in linea con gli studi che dimostrano che i ragazzi tendono ad apprendere di più in uno spazio informale, perché si sentono più liberi e l'apprendimento non è percepito come un'imposizione (21).

Per quanto riguarda il livello di interiorizzazione dei messaggi veicolati, è evidente che gli studenti sono consapevoli della necessità di ridurre il tempo trascorso online. Questo risultato sembra valere soprattutto per l'utilizzo di Internet e dei social network, mentre i rischi connessi ai videogiochi non sono emersi nell'attività di valutazione.

Inoltre, è rilevabile un cambiamento nelle norme sociali percepite, in particolare per quanto riguarda l'uso delle tecnologie in un contesto sociale, ad esempio dello smartphone durante le occasioni di ritrovo con gli amici: gli studenti mostrano di essere consapevoli che trascorrere il tempo con gli amici dovrebbe essere prioritario rispetto all'uso del telefono. Ciò si lega al tema della convivialità, nell'ambito della categoria dell'idealizzazione, emersa nel corso dell'analisi, che non è direttamente correlata a nessuna attività dell'intervento, ma è collegata al probabile vissuto di isolamento degli studenti. Nonostante la struttura dell'intervento non preveda il tema della famiglia nelle attività, emerge dai lavori degli studenti il desiderio di trascorrere più tempo con i genitori e di viaggiare. Internet e il telefono, evidentemente, non riescono a soddisfare il bisogno di socialità dei ragazzi intervistati, a dimostrazione che le interazioni online non riescono a sostituire quelle faccia a faccia.

Ringraziamenti

Le autrici ringraziano gli operatori Roberto Fiorini e Daniela Mancini del progetto *Prox Experience Social & Technology* dell'ASL Città di Torino per l'interesse che hanno mostrato per questa valutazione, la disponibilità data nell'organizzare gli incontri con le classi e per il contributo alla discussione dei risultati.

Bibliografia

1. Miller H, Arnold J. (2001). Self in web home pages: Gender, identity and power in cyberspace. Towards Cyberpsychology: Mind, Cognitions and Society in the InternetAge Amsterdam: IOS Press; 2001.
2. Prensky M. Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon 2001; 9(5): 1-6.
3. Young K. Caught in the net. How to recognize the signs of Internetaddiction - and a winning strategy for recovery. New York: John Wiley & Sons Andersson: 2001.
4. Anderson K. J Internetuse among college students: An exploratory study. Journal of American College Health 2001; 50(1): 21-26.
5. Kwon J. H. Toward the prevention of adolescent Internet addiction. In K. S. Young & C. N. de Abreu (Eds.), Internetaddiction: A handbook and guide to evaluation and treatment (pp. 223–243). Hoboken, NJ: Wiley; 2011.
6. Vondráčková P, Gabrhelik R. Prevention of Internetaddiction: A systematic review. Journal of behavioral addictions 2016; 5(4), 568-579.
7. Busch V, de Leeuw RJ, Schrijvers, AJP. Results of a multibehavioral health-promoting school pilot intervention in a Dutch secondary school. Journal of Adolescent Health 2013; 52(4), 400–406.
8. Korkmaz M, Kiran-Esen B. The effects of peer- training about secure Internetuse on adolescents. Turkish Psychological Counseling & Guidance Journal 2012; 4(38): 180.
9. Foster A D, Rosenzweig M R. Learning by doing and learning from others: Human capital and technical change in agriculture. Journal of political Economy 1995; 103(6), 1176-1209.
10. McLuhan M, Lapham L. Understanding media: The extensions of man. Cambridge, Mass.: MIT Press; 1964.
11. Veale A, Donà G. Psychosocial interventions and children's rights: Beyond clinical discourse. Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology 2002; 8(1): 47-61.
12. Kleine D, Pearson G, Poveda S. Participatory methods: Engaging children's voices and experiences in research. London: Global Kids Online; 2016.
13. Clark A, Moss P. Listening to Children: The Mosaic Approach. London: National Children's Bureau; 2001.
14. Kaplan I, Howes A. "Seeing Through Different Eyes": Exploring the Value of Participative Research Using Images in Schools', Cambridge Journal of Education 2004; 34(2): 143–55.
15. Niesyto H. 'Youth Research on Video Self-productions: Reflections on a Social–Aesthetic Approach', Visual Sociology 2000; 15(1): 135–53.
16. IDS (Institute of Development Studies) The importance of participatory child-centred research for climate adaptation. IDS in Focus Policy Briefing 13, November, 2009; Retrieved from: <https://opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/123456789/2549/The%20Importance%20of%20Participatory%20IDS%20In%20Focus%2013.6.pdf?sequence=1>
17. Kleine D, Pearson G, Poveda S. Participatory methods: Engaging children's voices and experiences in research. London: Global Kids Online; 2016.
18. Witte K, Allen M. A meta-analysis of fear appeals: Implications for effective public health cam-

- paigns. Health education & behavior 2000; 27(5): 591-615.
19. Caronia L, Caron AH. Crescere senza fili: i nuovi riti dell'interazione sociale. Milano: Raffaello Cortina; 2010.
 20. Hirsch E, Silverstone R. The long term and the short term of domestic consumption. Consuming technologies: Media and information in domestic spaces, 195-210; 1992
 21. Schauble L. Beane, D. B. Coates, G. D. Martin, L. M. & Sterling, P. V.; 2013. Outside the classroom walls: Learning in informal environments. In Innovations in learning (pp. 17-36). Routledge.

Conflitti di interesse dichiarati: nessuno