



Centro per la Formazione e la Ricerca sull'Infanzia e l'Adolescenza

# “REPORT SUGLI STILI DI VITA GIOVANILI”

“Istituto Comprensivo Dante”  
Scuola secondaria di primo grado  
Maggio 2016

## *Introduzione*

Il progetto “Selfie” nasce allo scopo di permettere ai ragazzi di raccontare (mediante un questionario autosomministrato) i propri gusti, le proprie abitudini e le proprie idee, permettendoci di delineare un quadro significativo degli stili di vita adolescenziali.

L’adolescenza si configura come quel periodo di maggior cambiamento nella vita dell’individuo che passa attraverso lo svolgimento di diversi compiti evolutivi.

La libertà di esplorare molteplici campi, la possibilità di sperimentare forme sane di divertimento, la facoltà di vivere relazioni ed amicizie fondate sulla reciprocità e lo scambio, conferiscono dinamicità e movimento al progetto di vita del soggetto e risultano ingredienti imprescindibili alla formazione di una solida identità individuale e sociale futura.

In questa fase della vita i comportamenti a rischio che possono essere assunti dai giovani (dal fumo delle sigarette all’assunzione di droghe, dal vandalismo alla guida pericolosa, dall’uso spregiudicato dei social network al gioco on line) sono molteplici e frequenti e possono influenzare la costruzione dell’identità che si declina da un lato nella ricerca di una più ampia autonomia, dall’altra nella volontà di partecipazione sociale.

Individuare i fattori di rischio e parallelamente valorizzare gli elementi di protezione che possono prevenirli è fondamentale per offrire agli adolescenti la possibilità di raggiungere i medesimi traguardi di sviluppo senza mettere in pericolo il proprio benessere psico-fisico.

L’elaborazione dei dati ottenuti dalla somministrazione del questionario ci fornisce dunque la possibilità di indagare gli stili di vita degli adolescenti per delineare i comportamenti a rischio con l’obiettivo di individuare i corrispondenti fattori di protezione e costruire e proporre percorsi di prevenzione.

Uno strumento che è in grado di fornire elementi e spunti concreti utili ad una riflessione per insegnanti, genitori e studenti stessi.

# Indice

1. Variabili sociodemografiche.....	4
2. Contesto familiare.....	7
3. Attività preferite e tempo libero.....	8
4. Attività Tecnomediate e Social Network.....	11
5. Paghetta settimanale.....	16
6. Azzardo.....	18
7. Comportamenti a rischio.....	21
8. Coping e figure di riferimento.....	24
9. Immagine Corporea.....	26
10. Realizzazione presente e futuro.....	27

I dati che verranno di seguito restituiti sono stati raccolti a maggio 2016, nell'ambito dell'indagine sugli stili di vita giovanili che ha coinvolto in totale 454 studenti (47% ragazzi e 53% ragazze) dell'Istituto Comprensivo Dante (Scuola secondaria di primo grado) di Gallarate.

I partecipanti al sondaggio hanno un'età compresa tra gli 11 e i 16 anni.

## 1. Variabili sociodemografiche

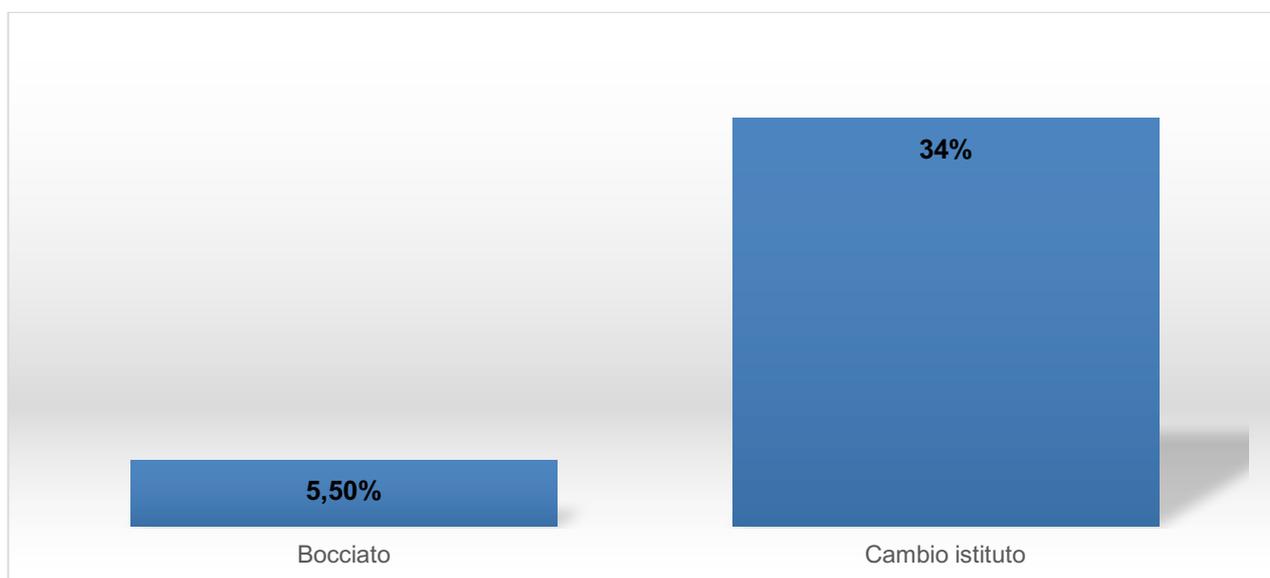
CLASSE FREQUENTATA	NUMERO STUDENTI	F	M
1° Media	157	71	86
2° Media	148	87	61
3° Media	149	82	67

Per avere un'idea più precisa del campione, la tabella mostra in modo chiaro e sintetico il numero dei ragazzi che ha partecipato alla somministrazione e la classe da loro frequentata.

ANNO DI NASCITA	F	M
2000	1%	1%
2001	2%	4%
2002	32%	28%
2003	35%	28%
2004	28%	37%
2005	2%	2%

- ✓ L' 81% del campione è di nazionalità italiana, il 9% sono stranieri nati all'estero e il 10% sono stranieri nati in Italia.
- ✓ I partecipanti al sondaggio hanno un'età media di 13 anni.

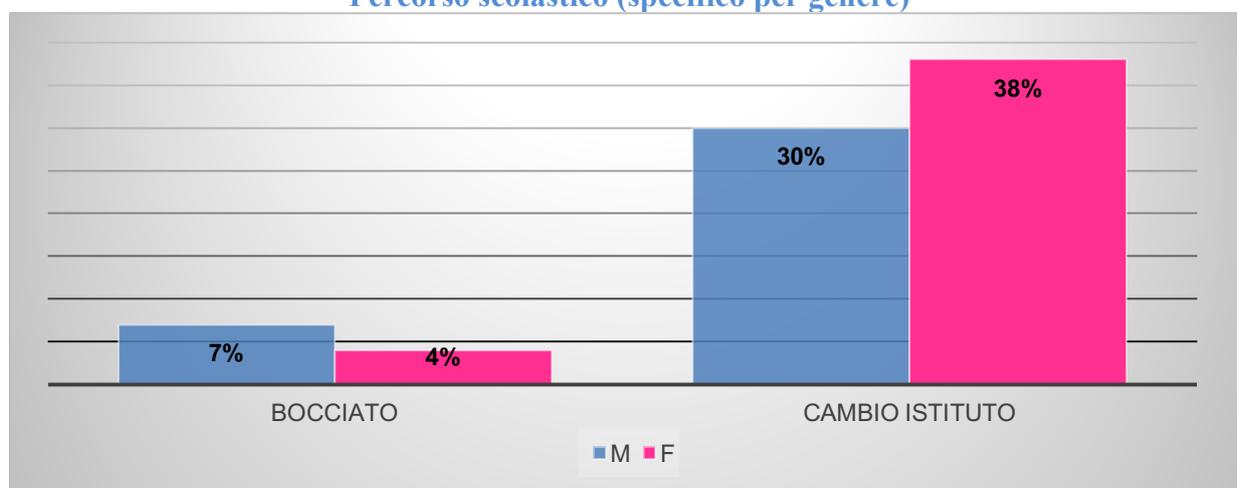
### Percorso scolastico



Il 5,5% degli studenti riferisce di essere stato bocciato mentre il 34% di aver cambiato istituto scolastico.

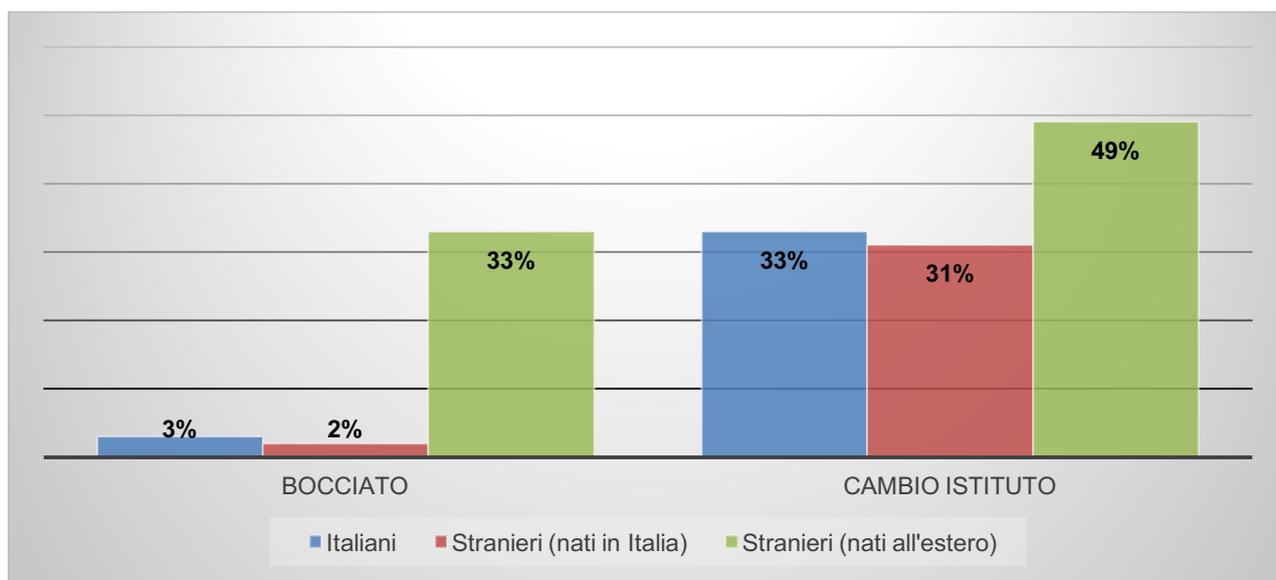
Risulta inoltre che il 3% degli studenti bocciati hanno anche cambiato istituto.

### Percorso scolastico (specifico per genere)



Dalla suddivisione per genere è interessante notare come i ragazzi siano stati bocciati in numero maggiore rispetto alle ragazze, mentre le ragazze hanno cambiato maggiormente istituto.

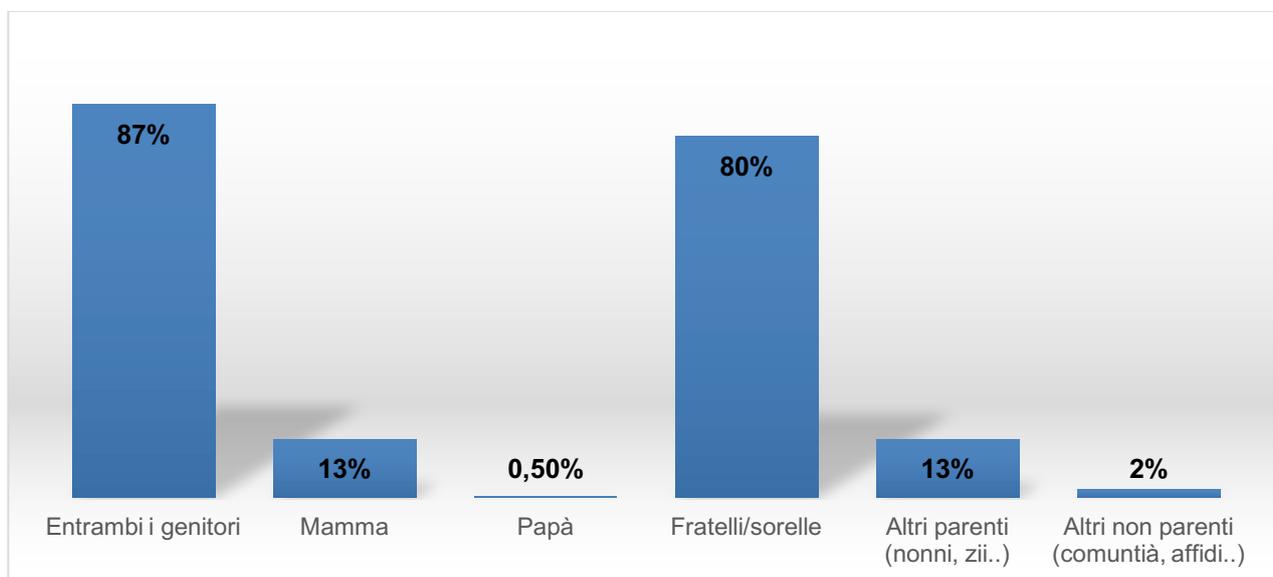
### Percorso scolastico (specifico per nazionalità)



Dal grafico risulta interessante notare come vi sia una percentuale significativamente più alta di ragazzi stranieri (nati all'estero) che sono stati bocciati, hanno avuto debiti e hanno cambiato scuola.

## 2. *Contesto Familiare*

Per monitorare il contesto familiare, in primo luogo, è stato chiesto agli studenti di indicare con quali figure abitassero.



Il 100% dei ragazzi dichiara di convivere almeno con un genitore, di questi: l'87% afferma di vivere con entrambi, mentre il 13% abita solo con la madre e lo 0,5% solo con il padre.

L'80% degli studenti dichiara di convivere con fratelli o sorelle, inoltre vi è un 13% che indica di abitare insieme ad un parente che non sia genitore o fratello ed il 2% abita con altre persone che non sono parenti.

Per fare una valutazione più approfondita sullo stato familiare dei ragazzi, è stato chiesto loro di specificare la situazione lavorativa dei genitori.

	Occupato	Disoccupato	In pensione	Non lo so	Altro
Padre	92%	3%	1%	1%	2%
Madre	78%	15%	1%	1%	5%

Dai dati emersi risultano lavoratori il 92% dei padri ed il 78% delle madri.

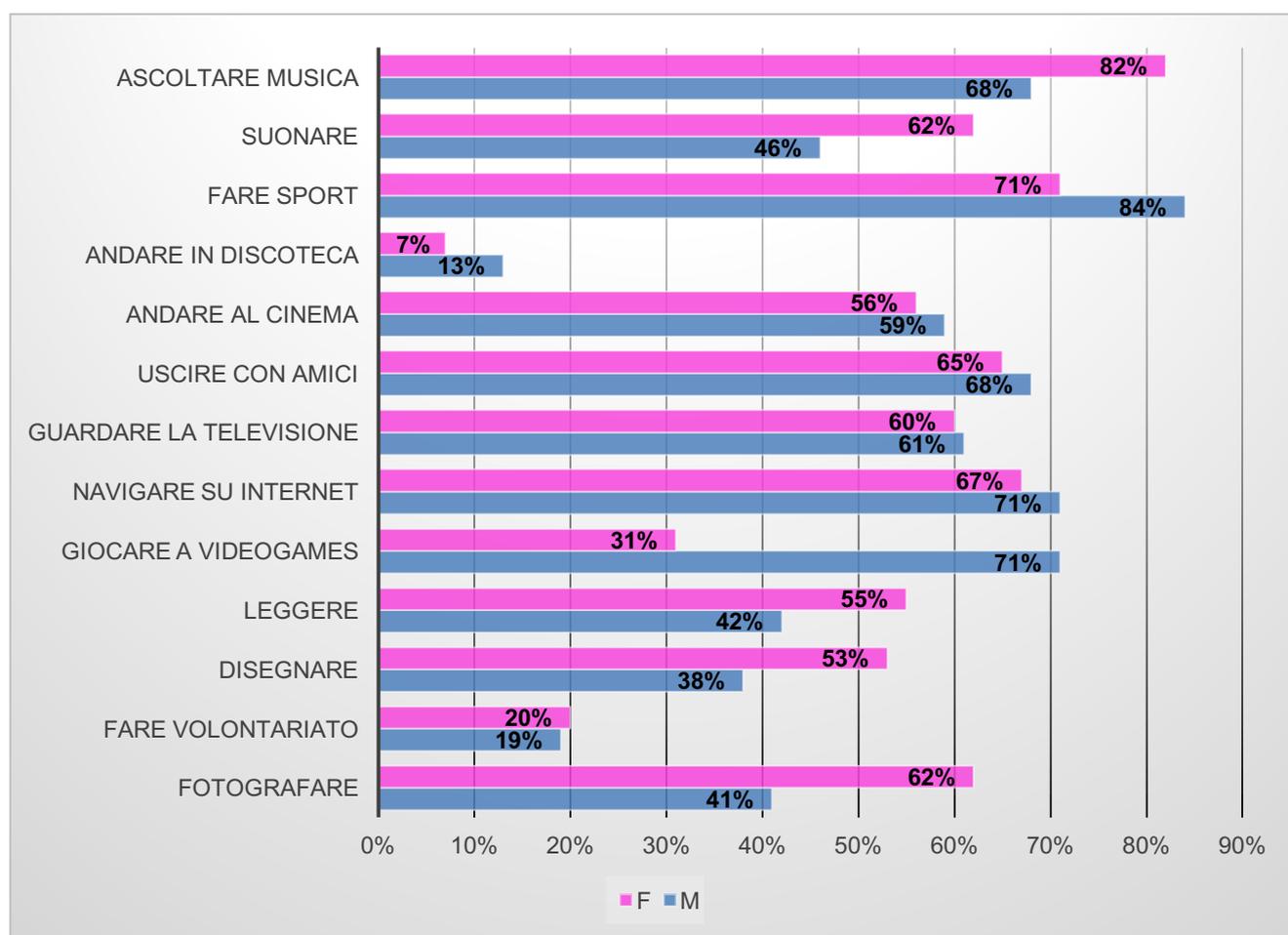
### 3. Attività Preferite e Tempo Libero

#### # Tipologia

All'interno del questionario è stato indicato un elenco di attività svolte dai ragazzi, ed è stato chiesto loro di indicare quali fossero le loro preferite.

È emerso che gli studenti preferiscono: fare sport (77%), ascoltare musica (75%), navigare su internet (88%) e passare del tempo con gli amici (77%), vi è invece un numero nettamente inferiore di ragazzi che afferma di andare in discoteca (10%) e fare volontariato (20%).

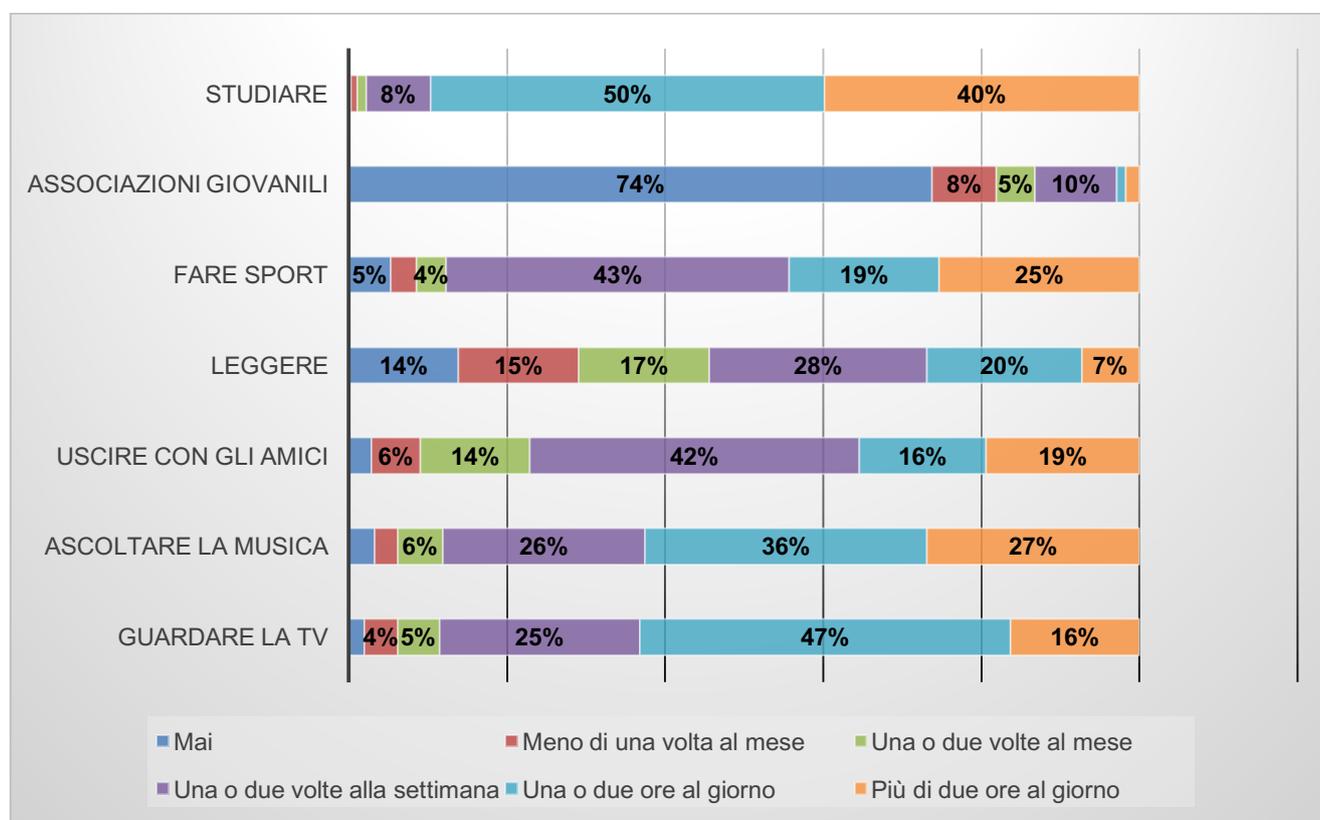
È stato inoltre scelto di analizzare queste preferenze in base al **genere**



Tramite questo grafico è possibile osservare come i ragazzi preferiscono fare sport (l'84% contro il 71%) e giocare con videogames (il 71% contro il 31%); le ragazze preferiscono invece fare e modificare fotografie (il 62% contro il 41%), leggere (il 55% contro il 42%), suonare (il 62% contro il 46%), disegnare (il 53% contro il 38%) e ascoltare musica (l'82% contro il 68%).

## # Tempo

È stato chiesto agli studenti di indicare quanto tempo dedicassero nello svolgimento delle seguenti attività.



È emerso che le attività più praticate quotidianamente siano: studiare (90%), guardare la televisione e ascoltare la musica (63%).

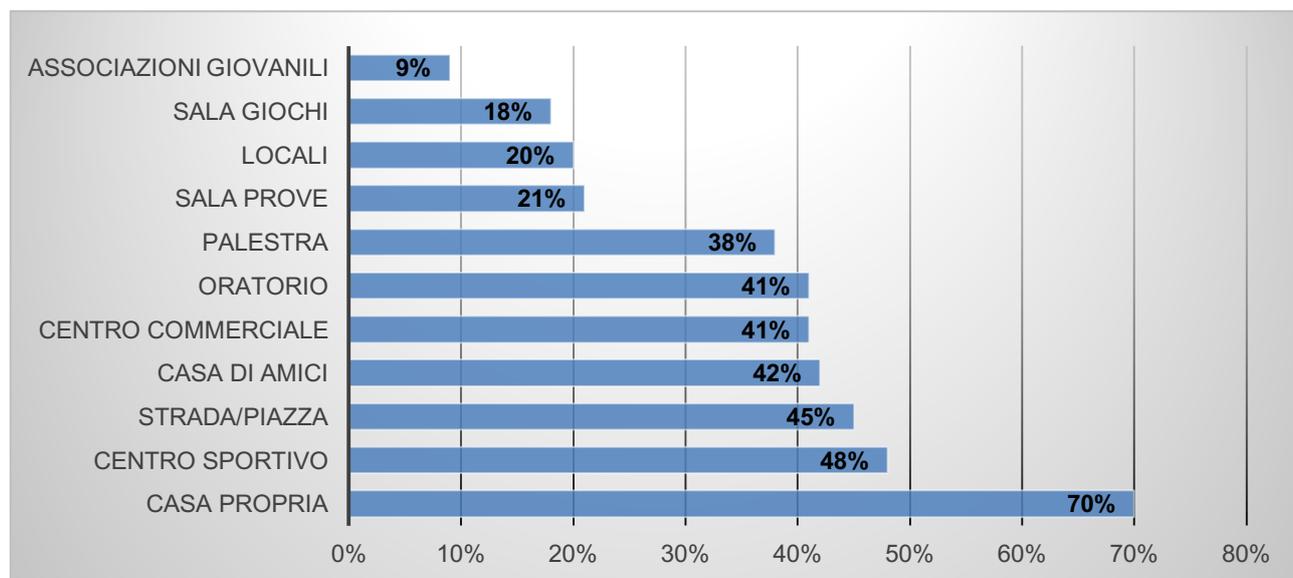
Risulta invece che il 74% dei ragazzi non abbia mai svolto attività presso associazioni giovanili e il 14% non legge mai.

Si nota che l'87% pratica sport almeno settimanalmente.

Per quanto riguarda la **differenza di genere** risulta interessante come il 94% dei ragazzi, pratica sport almeno settimanalmente, mentre le ragazze lo praticano sensibilmente meno (82%). In compenso le ragazze dichiarano di leggere di più rispetto ai ragazzi (il 60% legge almeno 1 volta alla settimana contro il 47% dei ragazzi) e di ascoltare maggiormente la musica (91% contro 83%).

## # Luogo

Agli studenti è stato richiesto di indicare dove trascorressero la maggior parte del loro tempo libero.



Dal grafico si evidenzia come il luogo dove i giovani hanno dichiarato di trascorrere la maggior parte del tempo libero sia la propria casa (70%), seguita dal centro sportivo (48%) e strade/piazze/giardini (45%).

Solo il 9% ha dichiarato di trascorrere del tempo libero presso associazioni giovanili.

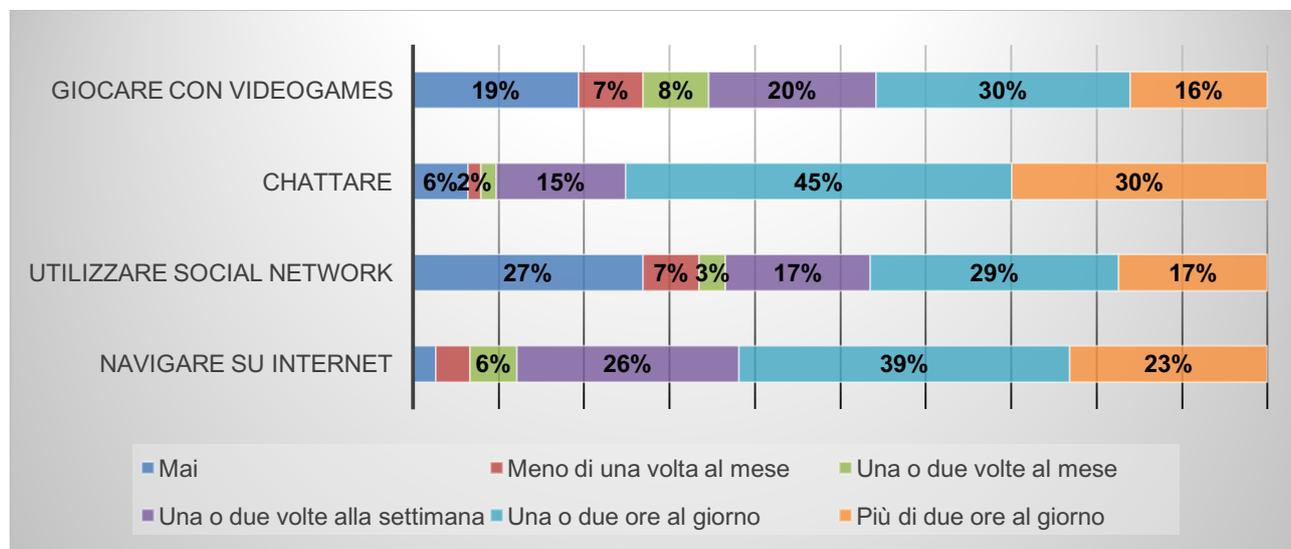
Il 41% ha dichiarato di trascorrere il proprio tempo libero presso centri commerciali.

Nel **confronto tra generi**, tra le differenze più significative, si evidenzia una percentuale superiore di ragazzi che dichiarano di trascorrere il proprio tempo libero in centri sportivi (56% contro il 40%), in sala giochi (il 24% contro il 12%) e in oratorio (il 46% contro il 36%). Una percentuale superiore di ragazze dichiara invece di trascorrere il proprio tempo libero in centri commerciali (il 48% contro il 33%).

## 4. Attività Tecnomediate e Social Network

Si è indagato su quanto le attività tecnomediate incidano sulla vita dei ragazzi, analizzando in particolare l'utilizzo del cellulare e dei social network.

È stato chiesto di indicare il tempo utilizzato e la tipologia delle attività svolte.



I giovani partecipanti all'indagine hanno sottolineato che il tempo quotidiano maggiormente dedicato ad attività tecnomediate è legato all'instant messaging (75%) e alla navigazione on line (62%).

	Una o due ore al giorno		Più di due ore al giorno	
	M	F	M	F
Navigare su internet(siti/blog/youtube)	40%	38%	24%	22%
Utilizzare social network	26%	32%	13%	21%
Chiattare con whatsapp e simili	46%	44%	20%	38%
Videogames (anche su cellulare)	37%	23%	30%	3%

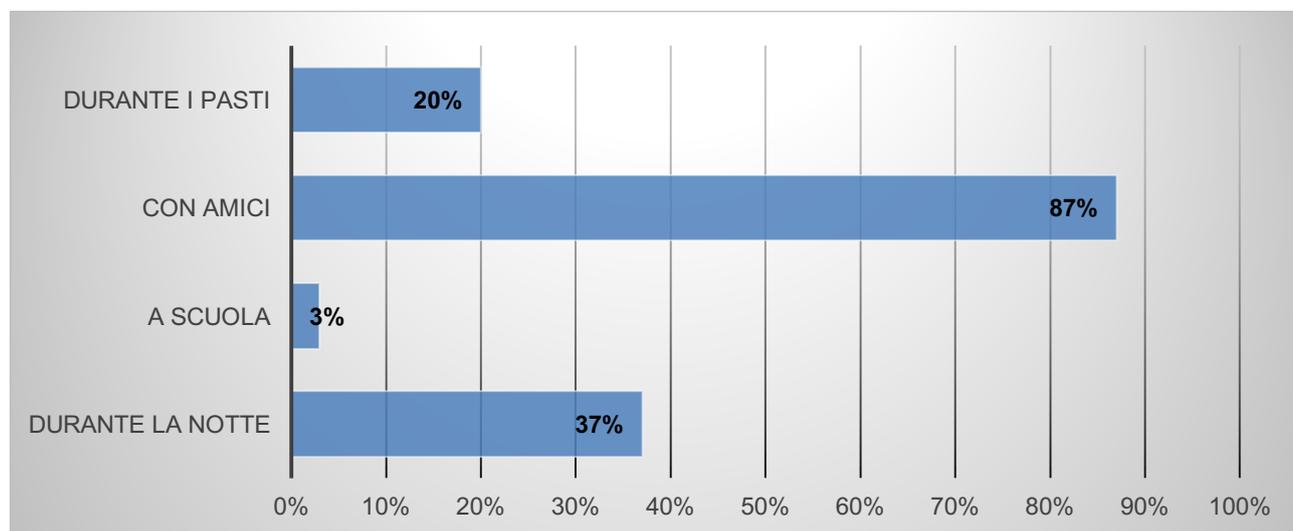
Nel **confronto tra generi**, le differenze più significative si notano nella percentuale maggiore di ragazze che dedicano quotidianamente più di due ore all'istant messaging (38% femminile contro il 20% maschile) e all'utilizzo di social network (21% femminile contro il 13% maschile); mentre i ragazzi che giocano con i videogames più due ore al giorno sono il 30% (contro il 3% delle ragazze).

## # Smartphone

È stato osservato che il 94% degli studenti ha un cellulare, tra questi, il 97% possiede uno smartphone, mentre solo il 3% possiede un telefono esclusivamente in grado di ricevere, effettuare telefonate ed inviare sms.

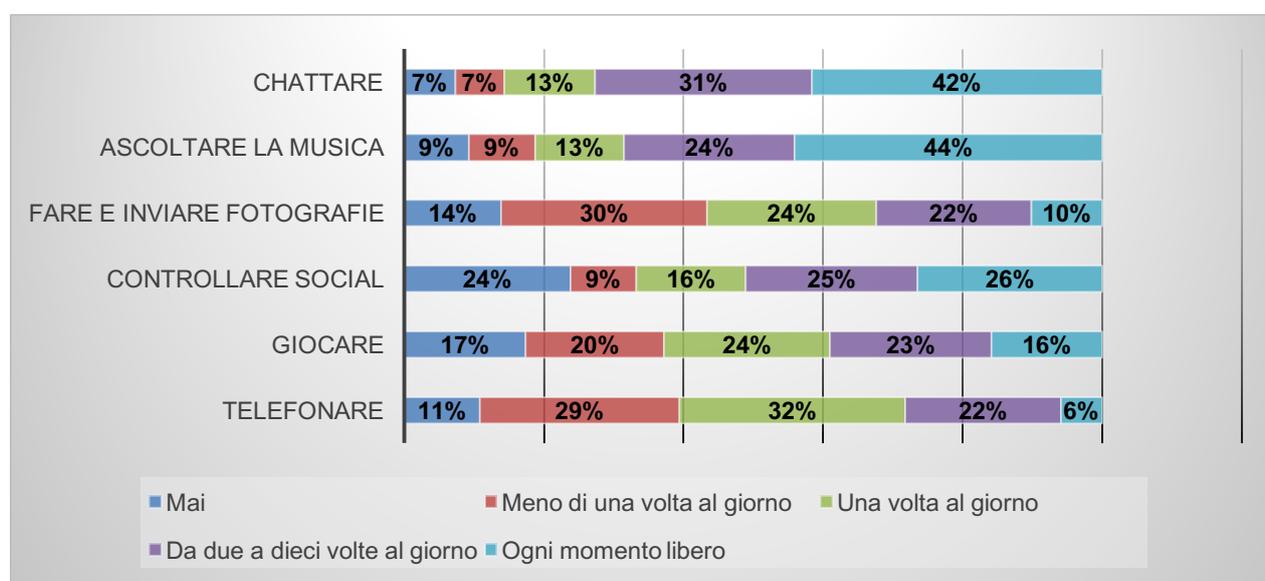
Il 42% del campione utilizza lo smartphone in ogni momento libero, di questi il 36% sono ragazzi e il 47% sono ragazze, il 42% italiani e il 39% stranieri.

### Tempo di utilizzo



I dati mostrano come una discreta percentuale di ragazzi utilizza il telefono la notte (37%) e durante i pasti (20%).

### Modalità di utilizzo



È interessante notare come l'11% non utilizza mai lo smartphone per effettuare telefonate.

La maggior parte del campione afferma di utilizzare lo smartphone in particolar modo per chattare, ascoltare la musica e controllare social network.

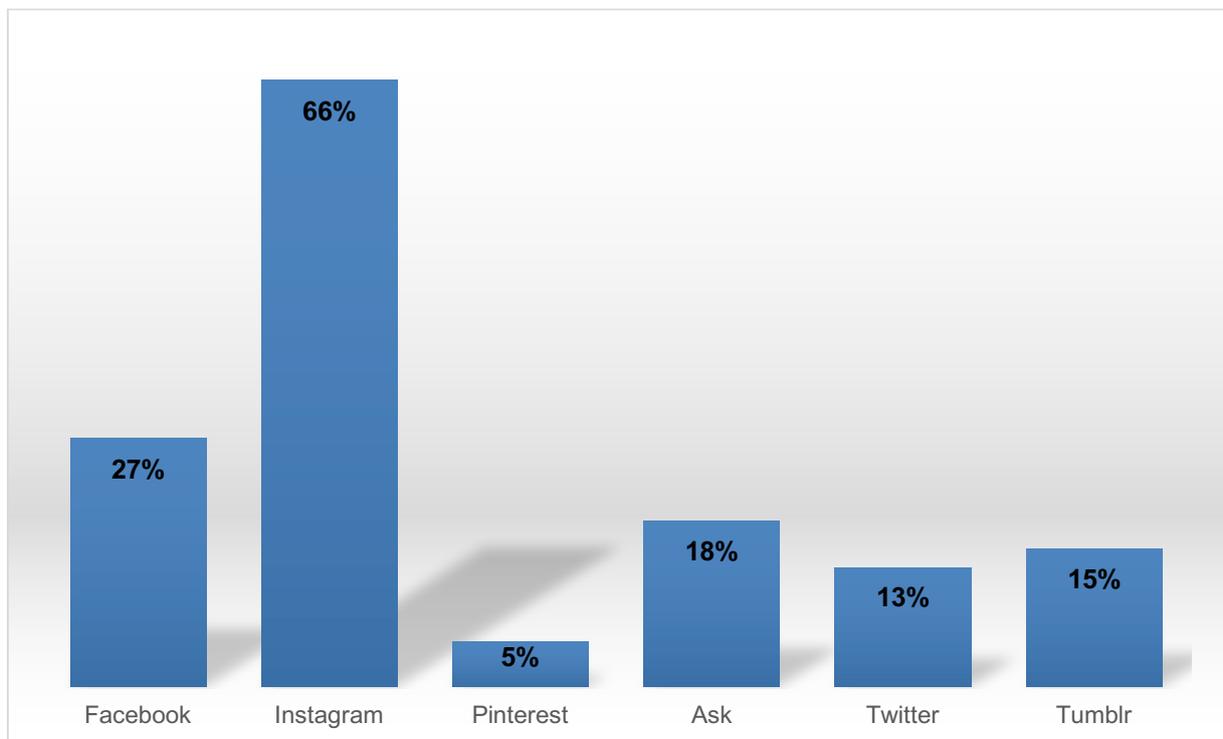
Analizzando la **differenza di genere** è emerso che le ragazze, più dei ragazzi, utilizzino lo smartphone in ogni momento libero per ascoltare musica (89% contro il 73%), chattare (il 91% contro l'80%). Tra i ragazzi invece lo smartphone, nei momenti liberi, risulta molto più utilizzato per giocare (il 77% contro il 50% delle ragazze).

## # Social Network

Il 71% dei giovani intervistati ha riferito di utilizzare social network (76% delle ragazze e il 66% dei ragazzi).

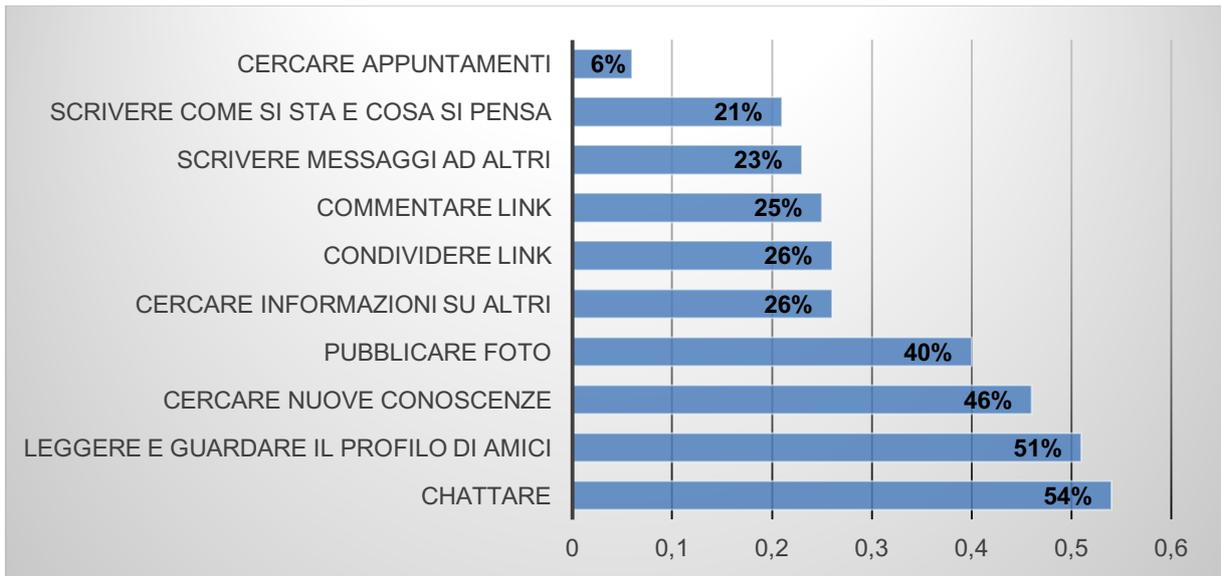
Per capire meglio con quali modalità vengano utilizzati i social, il questionario ha proposto diverse domande che, nell'elaborazione dei dati, sono state suddivise in quattro macro aree (Tipologia di social network utilizzato, tipologia di attività svolta, quantità di profili posseduti per ogni social e la conoscenza diretta dei contatti inseriti sul proprio profilo).

### Tipologia



Il social network più utilizzato è risultato essere Instagram, seguito da Facebook e Ask.

### Attività svolte sui social

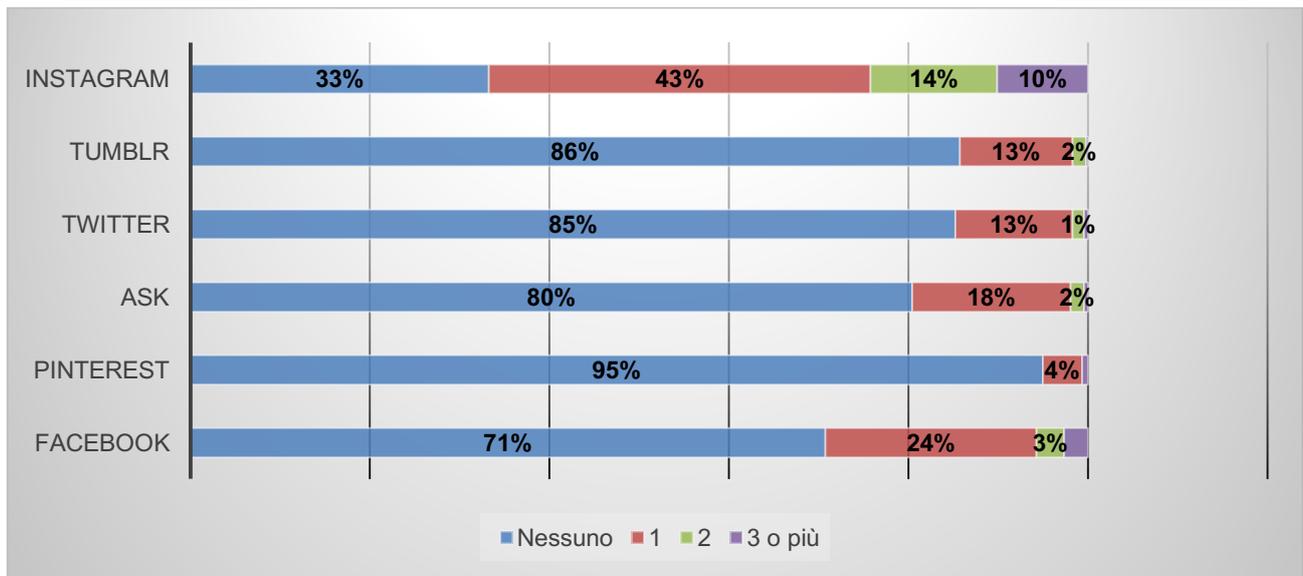


La maggioranza degli studenti ha risposto che utilizza i social network per chattare, leggere e guardare il profilo di amici e cercare nuove conoscenze.

#### Differenze di genere

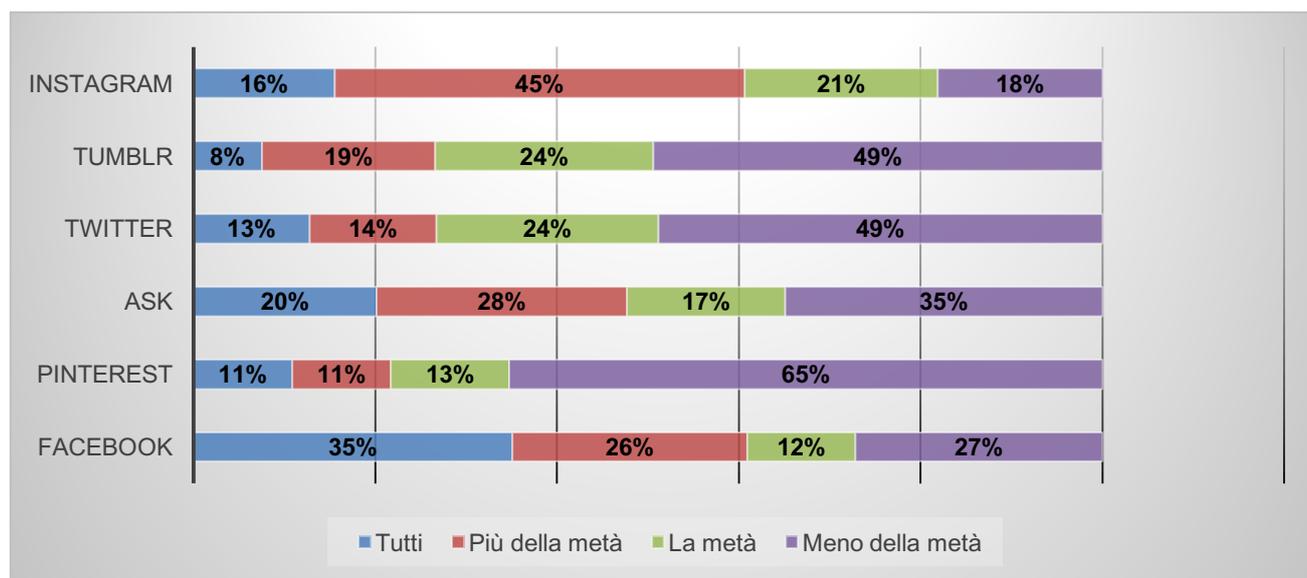
Più alta tra le ragazze la percentuale di coloro che leggono e guardano foto sui profili altrui (56% contro il 45%), chattano (59% contro il 50%). Tra i ragazzi è maggiore la percentuale di coloro i quali cercano appuntamenti (8% contro il 4%).

### Numero profili posseduti



In media, i giovani dell'indagine, possiedono 2 profili, generalmente si tratta di un unico profilo per ogni tipo di social network, tuttavia emerge la presenza di un 6% di soggetti che utilizza profili multipli.

## Conoscenza dei contatti



Tra i ragazzi che hanno dichiarato di possedere almeno un profilo sui social network analizzati, risulta che, ad eccezione di Facebook, Instagram ed Ask, la maggior parte dei ragazzi conosce meno della metà dei propri contatti.

Altre domande effettuate nella sezione dedicata al social network, hanno sottolineato che:

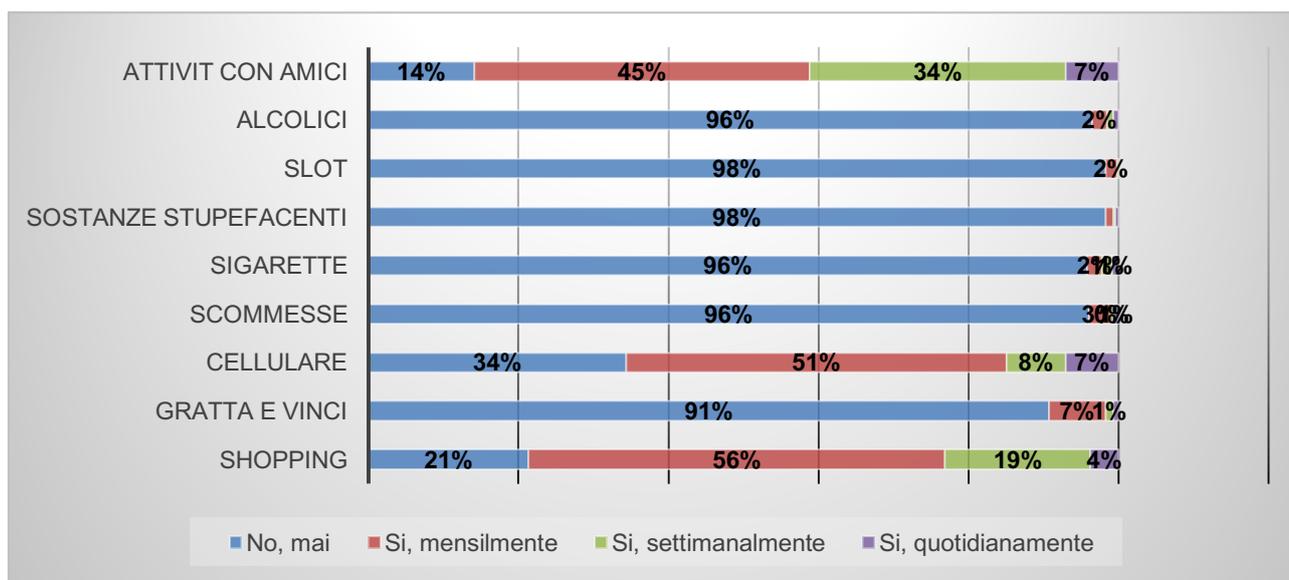
- ✓ per il 70% del campione è più semplice relazionarsi di persona, per 10% relazionarsi tramite web, mentre per il restante 20% non vi è differenza.
- ✓ Il 34% degli studenti ha incontrato dal vivo qualcuno conosciuto online (il 37% dei ragazzi contro il 31% delle ragazze).
- ✓ All'11% è capitato di trovarsi di fronte alla diffusione d'immagini proprie imbarazzanti. Inoltre il 21% conosce coppie di coetanei che si scambiano immagini provocanti/osé.

## 5. Paghetta Settimanale

Paghetta ricevuta	Totale	F	M
Da 0 a 10 euro	68%	65%	71%
Da 11 a 30 euro	6%	7%	5%
Da 31 a 50 euro	2%	3%	1%
Oltre i 51€	2%	1%	1%
Quello che chiedo	22%	23%	21%

La maggior parte degli studenti, indipendentemente dal genere, percepisce una paghetta che non supera i 10€, ma vi è un 22% che riceve quello che richiede.

### Come viene spesa la paghetta



Gli studenti hanno riferito di spendere principalmente la loro paghetta settimanale per le attività con gli amici (uscite, cinema, bowling), il cellulare e lo shopping.

Per quanto riguarda i comportamenti definiti disfunzionali su 454 studenti intervistati il numero di studenti che dichiarano di spendere parte della paghetta settimanale in comportamenti disfunzionali è il seguente:

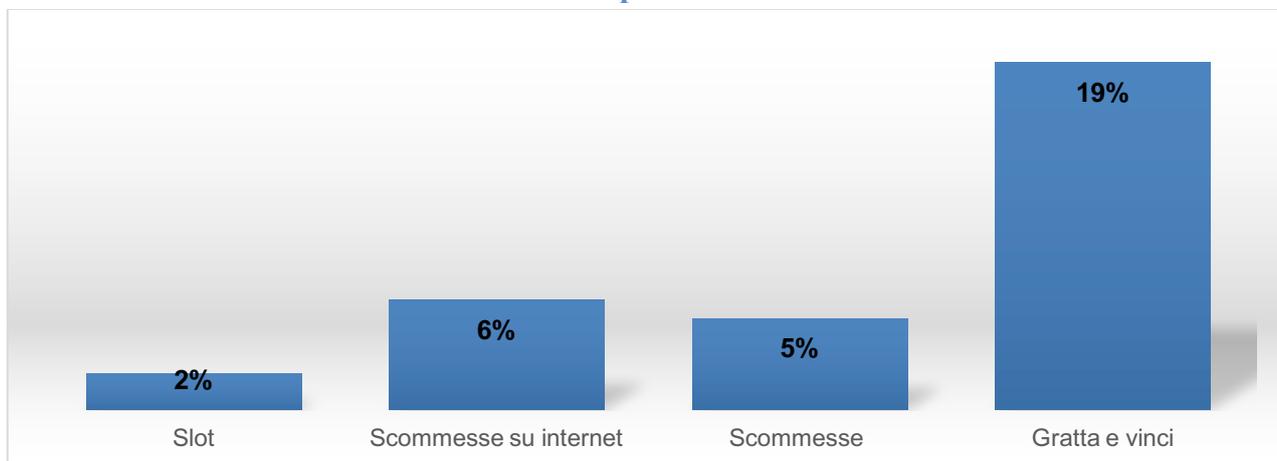
- ✓ Azzardo: 68 studenti
- ✓ Alcol: 16 studenti
- ✓ Sigarette: 19 studenti
- ✓ Sostanze Stupefacenti: 8 studenti

Nella categoria “Azzardo” sono state considerate tre tipologie di gioco: le scommesse (18 studenti), i “gratta e vinci” (42 studenti) e le slot (8 studenti). Tra queste è risultato che il campione, predilige i “gratta e vinci”.

## 6. Azzardo

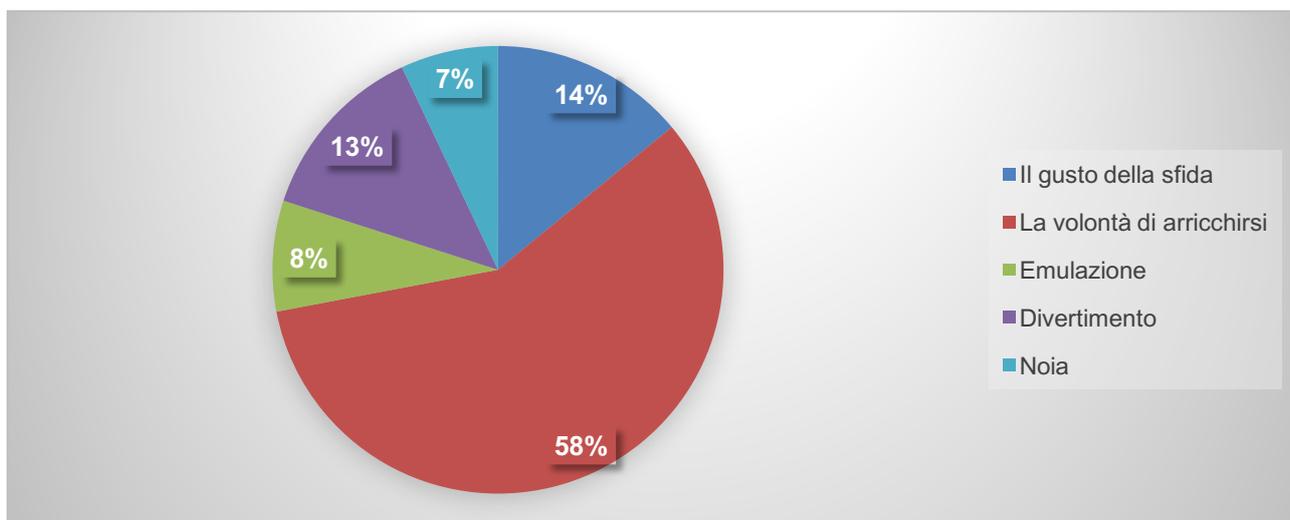
Sono state effettuate diverse domande, legati al gioco d'azzardo, per osservare alcuni dei fattori di rischio che potrebbero essere prognostici di un comportamento disfunzionale o di una dipendenza.

Gioco sperimentato



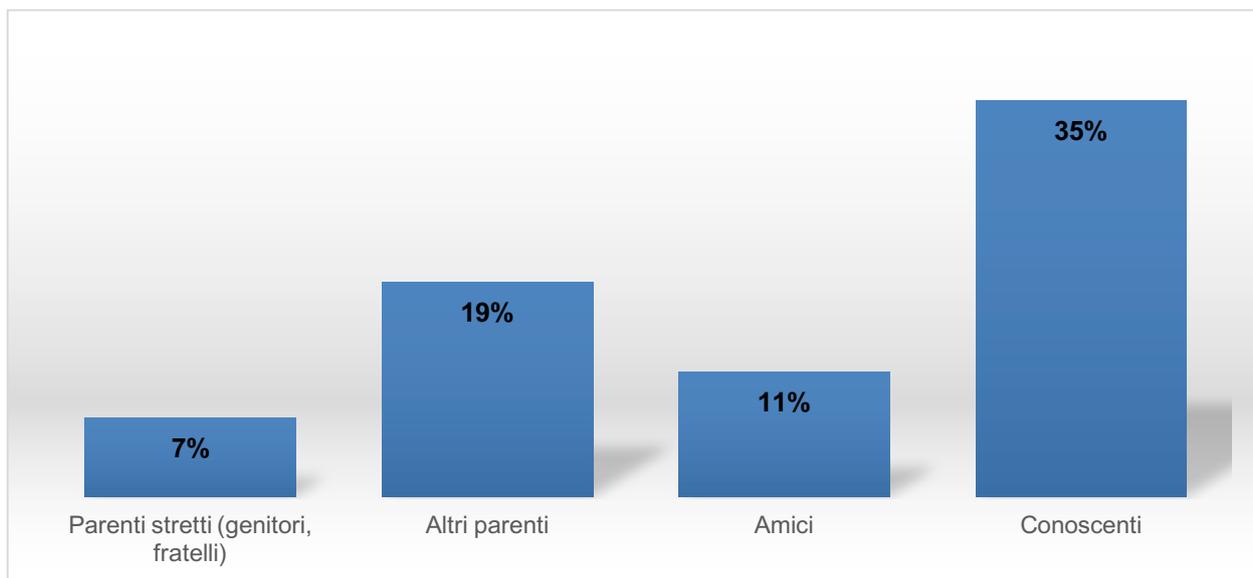
È emerso che il 25% del campione ha avuto esperienza con il gioco d'azzardo. Di questi il 19% mediante l'acquisto di gratta e vinci ed un altro 6% scommettendo su internet.

Per comprendere meglio cosa significhi per gli studenti "giocare d'azzardo", è stato chiesto loro di spiegare il perché le persone dovrebbero avvicinarsi a questa tipologia di gioco.



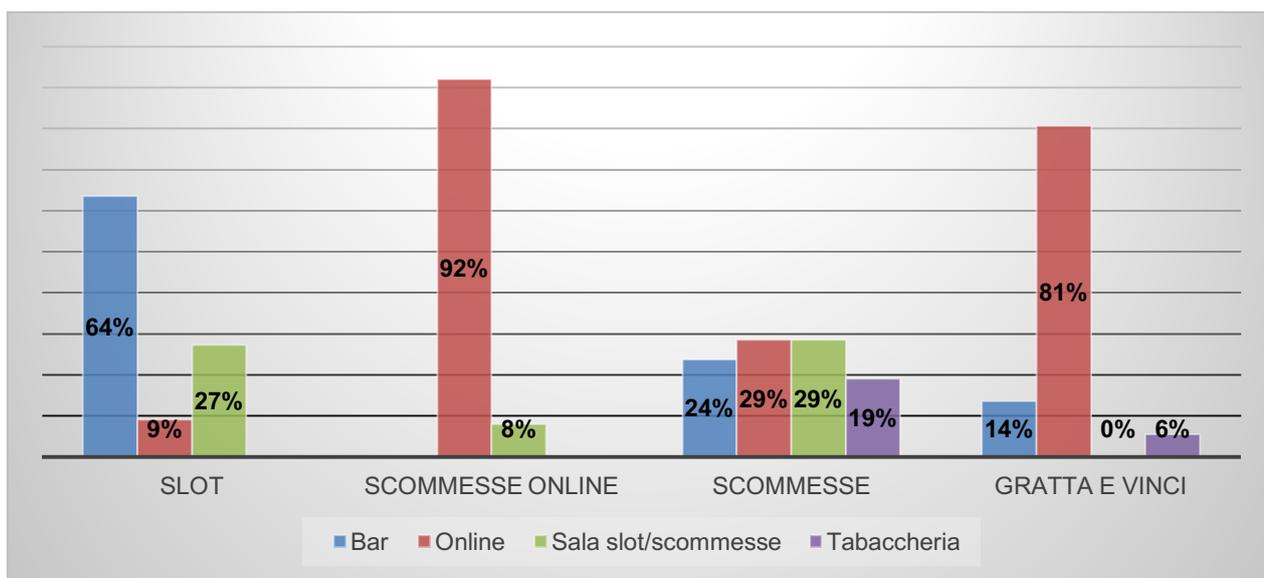
Dal grafico si evince come più della metà del campione pensi che ci si avvicini al gioco d'azzardo per la volontà di arricchirsi. Non è da sottovalutare come, il 14% degli studenti, legga in questo comportamento il gusto della sfida.

È stato inoltre chiesto al campione di indicare quali persone conosciute giocassero abitualmente d'azzardo.



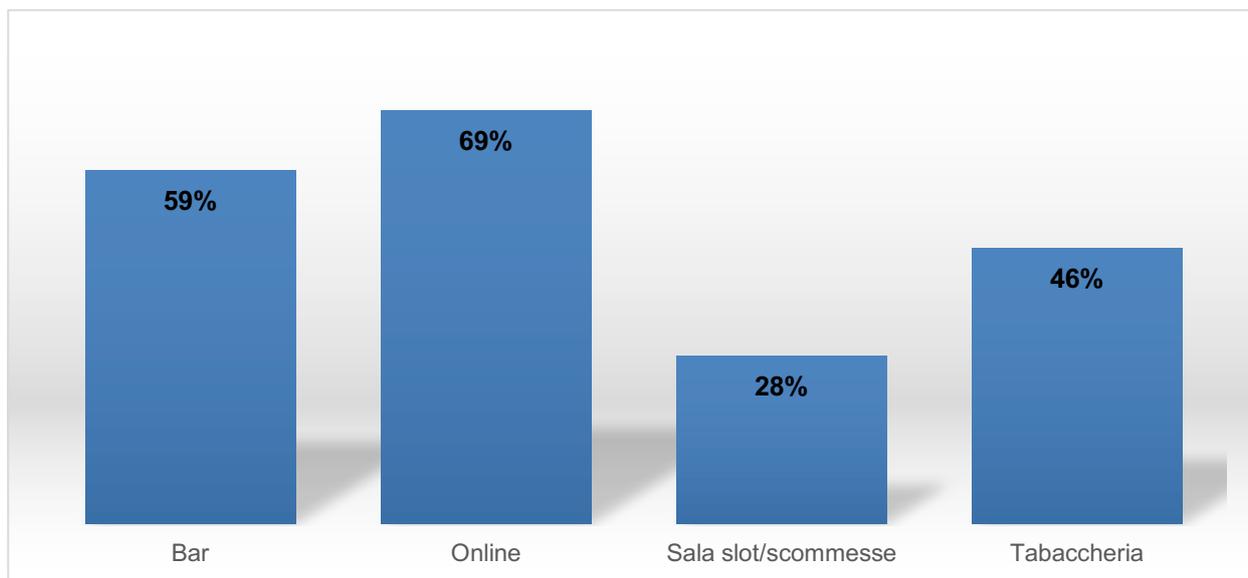
Da questa domanda è emerso che vi è una discreta percentuale di studenti che conosce ed è a stretto contatto con persone (anche adulte) che giocano frequentemente. Risulta infatti che il 35% del campione sostiene conoscere persone che giocano d'azzardo.

Sono infine stati osservati, tramite il campione che ha giocato d'azzardo, i luoghi in cui sia possibile giocare d'azzardo



Dal grafico si nota come il bar e le piattaforme online siano i luoghi più utilizzati per scommettere.

È interessante notare come ci sia un'alta percentuale di ragazzi che conosce luoghi in cui i minori non avrebbero problemi a giocare d'azzardo.



Il 56% degli studenti ha riferito di conoscere luoghi in cui è possibile giocare d'azzardo anche se si è minorenni. La maggior parte di questi conosce un sito web in cui è possibile giocare d'azzardo online.

## 7. *Comportamenti a rischio*

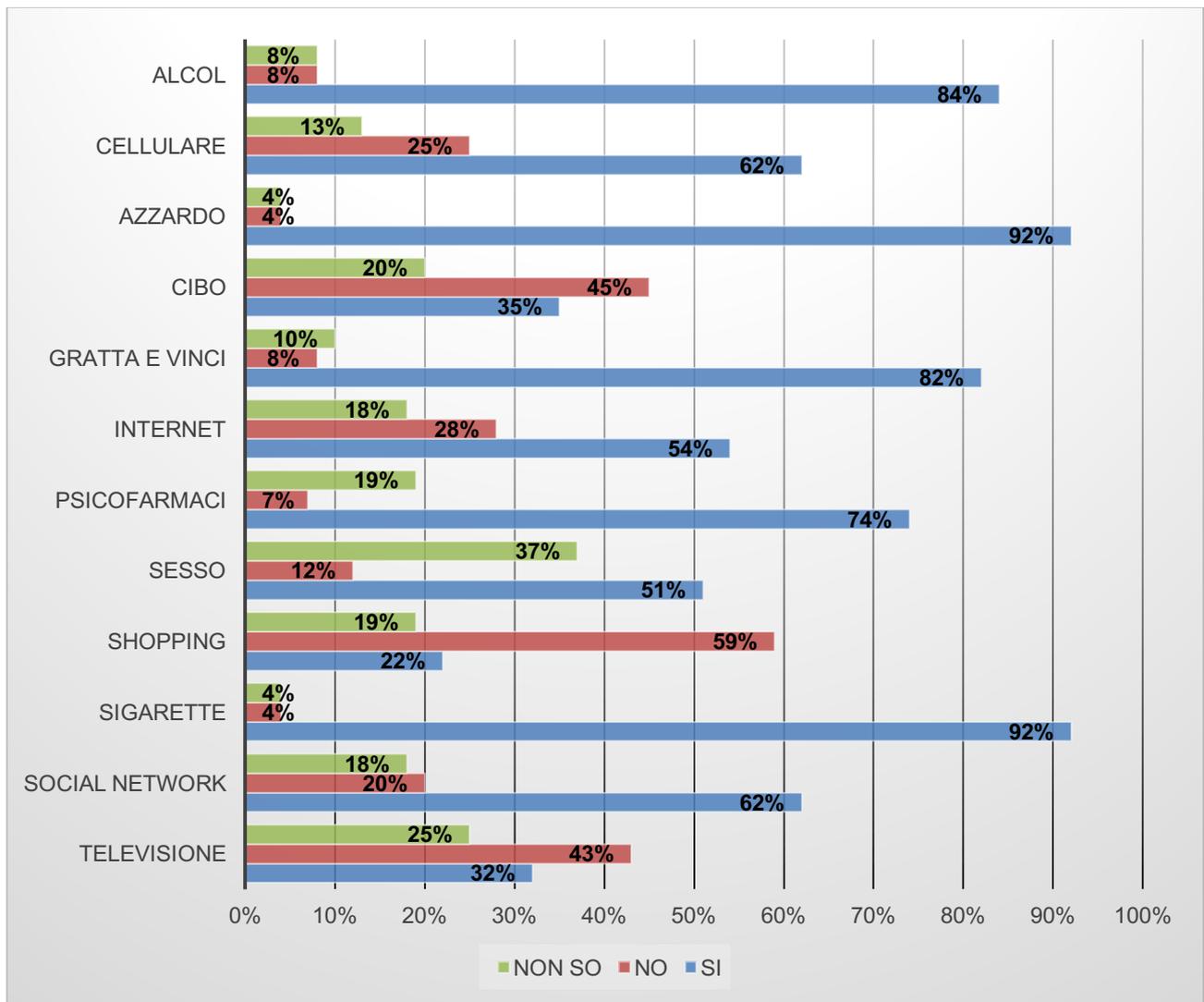
Sono stati presi in considerazione alcuni comportamenti considerati fattori di rischio per lo sviluppo di comportamenti dipendenti

	<b>Alcol</b>	<b>Tabacco</b>	<b>Sostanze stupefacenti</b>
<b>Perché pensi si usi?</b>	50% affrontare momenti difficili 18% piacere 12% imitazione coetanei 11% imitazione adulti	26% imitazione coetanei 19% piacere 18% bisogno di tranquillizzarsi 14% imitazione adulti	26% piacere 25% affrontare momenti difficili 16% imitazione coetanei 12% curiosità
<b>Può creare dipendenza?</b>	SI: 84% NO: 8% NON LO SA: 8%	SI: 92% NO: 4% NON LO SA: 4%	SI: 92% NO: 4% NON LO SA: 4%
<b>Fermeresti mai un amico?</b>	SI: 49% NO: 14% solo se penso stia esagerando: 37%	SI: 49% NO: 12% solo se penso stia esagerando 39%	SI: 69% NO: 12% solo se penso stia esagerando 20%

È stato inoltre chiesto al campione se conoscessero assuntori di sostanze stupefacenti ed è risultato che del 46% del campione che ne conosce: il 34% non li frequenta, il 7% li frequenta saltuariamente e il 4% spesso.

Per non limitare la ricerca unicamente ai fattori di rischio più conosciuti, come quelli riportati nella tabella precedente, è stato chiesto agli studenti di indicare quali comportamenti (inclusi in una lista) potessero creare dipendenza e se avessero mai fermato un amico nel caso in cui fossero venuti a conoscenza di un suo comportamento disfunzionale.

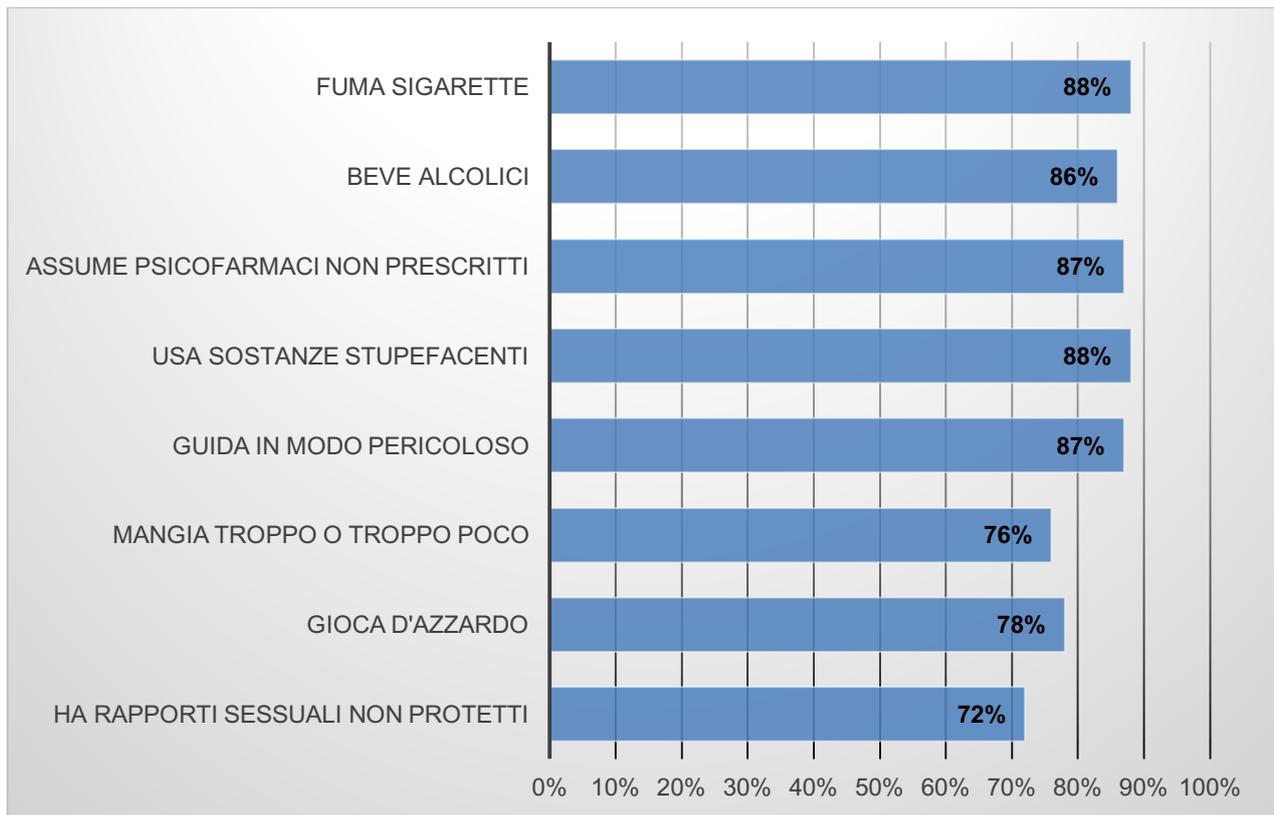
### Può creare dipendenza?



Dai dati emerge che la maggior parte del campione sottovaluta la possibilità che alcune tipologie di comportamenti (come il cibo, lo shopping e la televisione) possano creare dipendenza.

È inoltre visibile come una piccola parte del campione non sia consapevole dei fattori di rischio esistenti.

### Fermeresti mai un amico in queste situazioni:

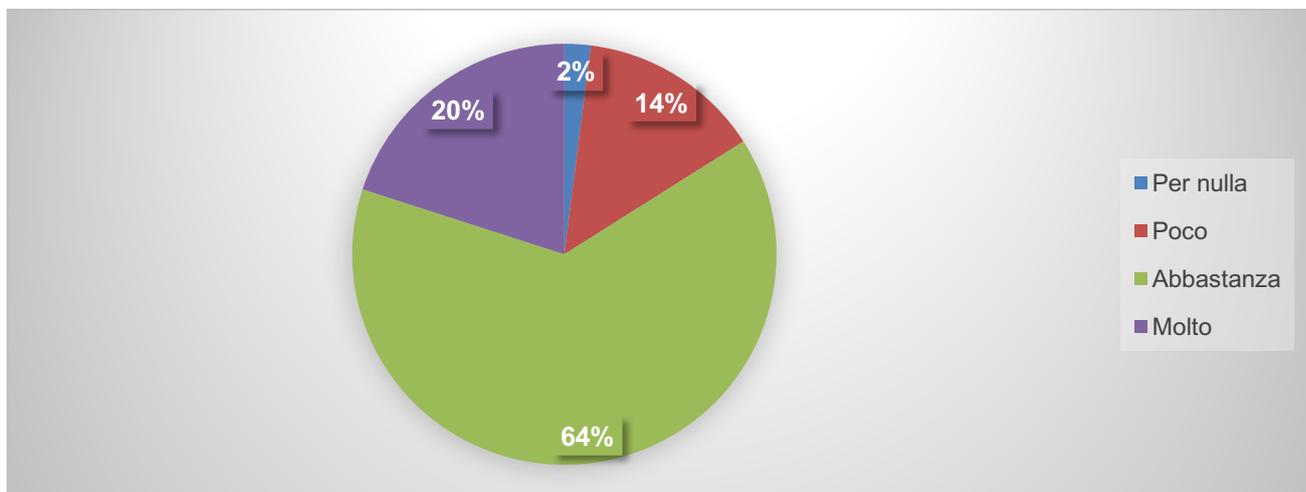


Da questa tabella si evince che i ragazzi hanno una buona percezione del rischio e fermerebbero un amico se fosse in una situazione potenzialmente pericolosa.

## 8. Coping e figure di riferimento

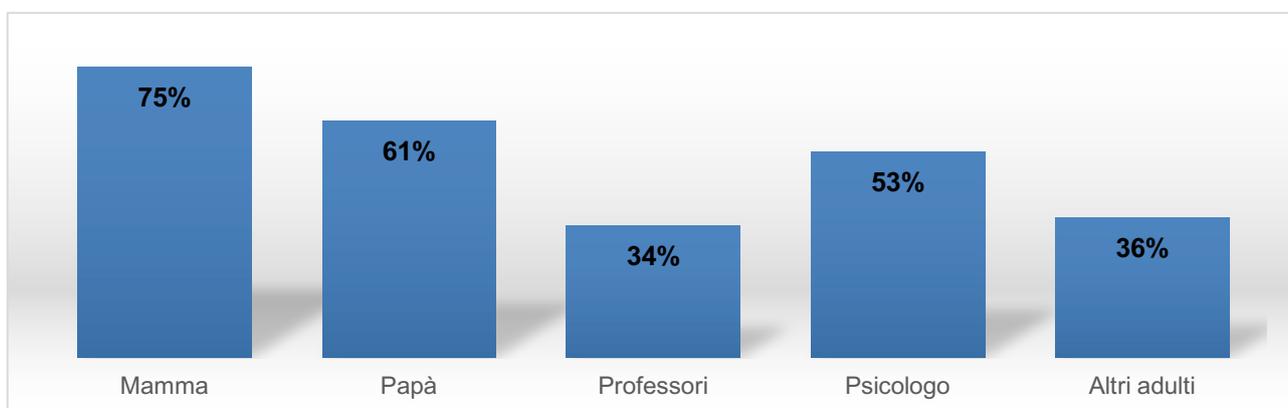
In questo paragrafo vengono indagate le capacità di coping dei ragazzi, ossia quanto si sentano in grado di far fronte ai problemi della vita di ogni giorno, vengono inoltre prese in considerazione le figure di riferimento che il campione consulta maggiormente quando si sente in difficoltà e quelle considerate maggiormente influenti nella prevenzione di comportamenti dannosi.

### # Capacità di coping

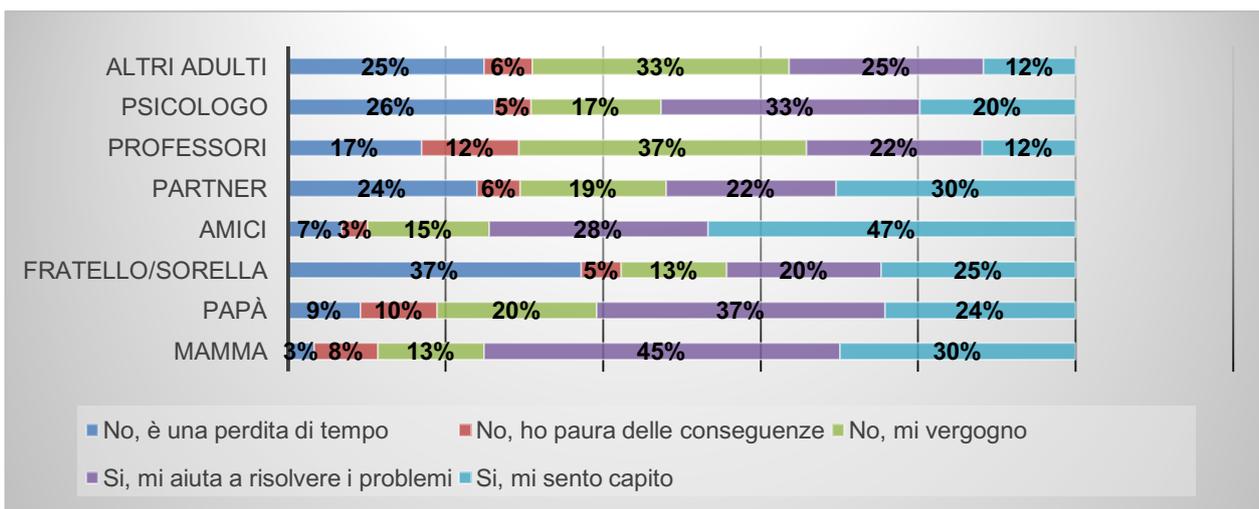


Dall'indagine risulta che la maggior parte del campione (64%) pensi di essere abbastanza capace di far fronte ai problemi, vi è però un 16% che pensa di essere poco o per nulla in grado di affrontarli. Per quanto riguarda la **differenza di genere** si nota che le ragazze hanno una percezione un po' più pessimista di sé (il 16% pensa di essere poco in grado di affrontare i problemi a differenza del 11% maschile) mentre i ragazzi più ottimista (il 23% pensa di avere molta capacità di risoluzione dei problemi a differenza del 16% femminile).

### # Persone con cui i ragazzi si fidano



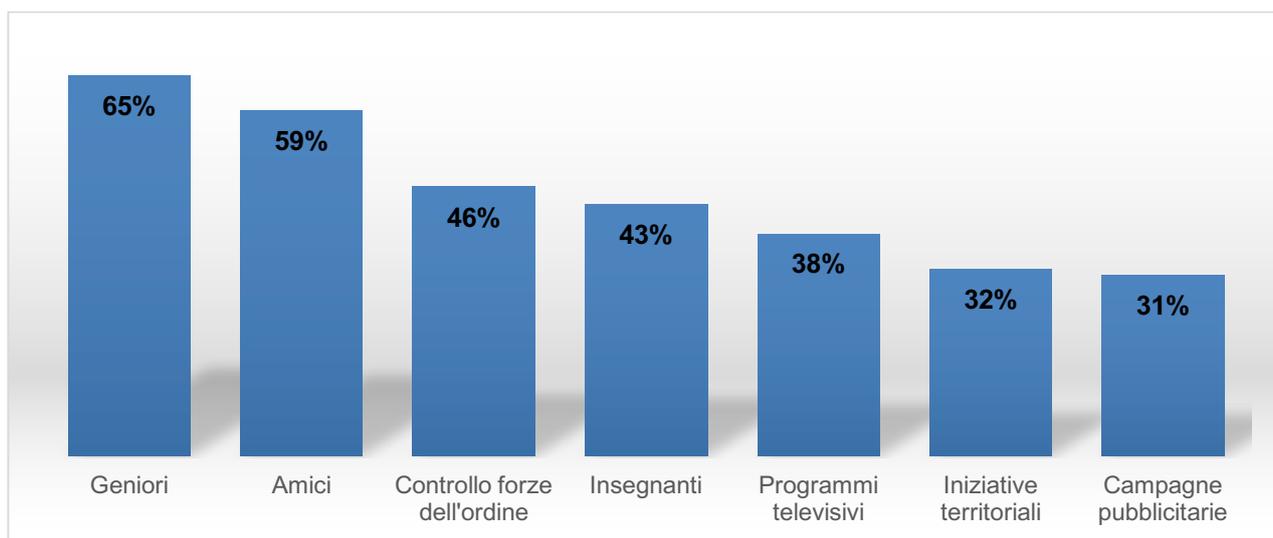
In caso di problemi, gli interlocutori **adulti** privilegiati sono i genitori seguiti dallo psicologo e dai professori.



Se nell'indagine vengono inclusi anche interlocutori coetanei e le motivazioni sul perché scelgano o meno una determinata figura di riferimento, notiamo come i ragazzi preferiscano parlare con gli amici al pari di quanto parlerebbero con la madre (75%).

I professori (insieme alla categoria "altri adulti") sono le persone con cui i giovani del campione riferiscono confidarsi meno, il 66% di loro infatti, non parlerebbe con loro dei propri problemi.

## # Persone che prevengono comportamenti dannosi



Secondo gli studenti sono i genitori ad aver maggior influenza nella prevenzione dei comportamenti dannosi. A seguire amici e il controllo delle forze dell'ordine.

La minor influenza invece è attribuita alle campagne pubblicitarie e alle iniziative territoriali

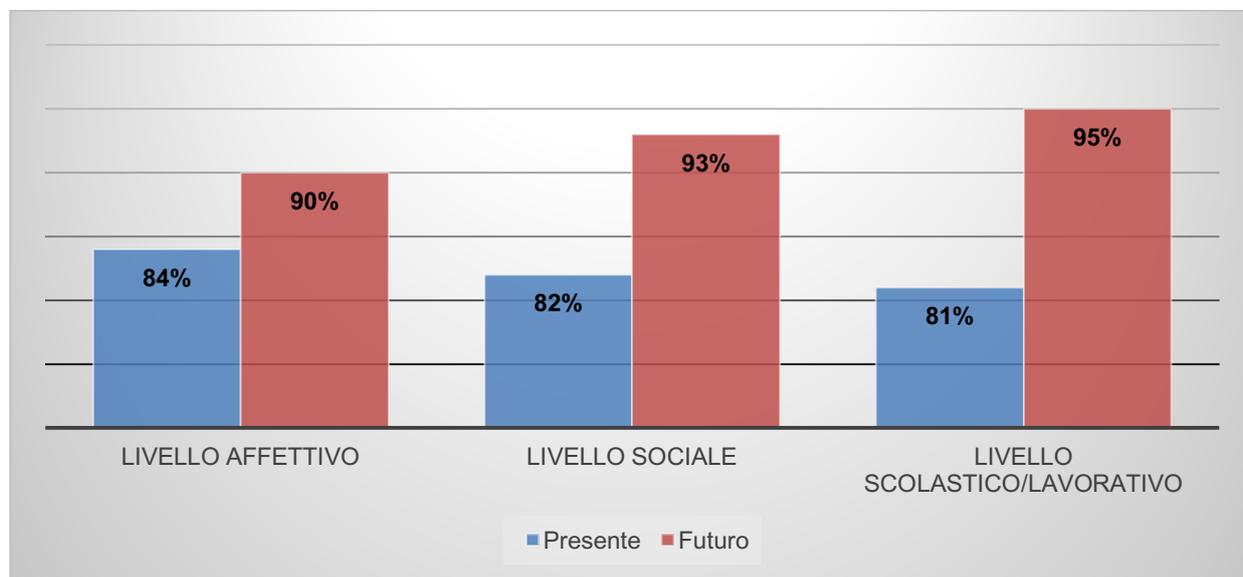
## 9. Immagine Corporea

Dalle domande proposte in questa sezione del questionario è emerso che:

- ✓ Il 29% non ritiene di essere soddisfatto della propria immagine corporea (il 38% delle ragazze ed il 19% dei ragazzi).  
È stato notato come gli studenti che praticano frequentemente sport sono maggiormente soddisfatti del proprio corpo.
- ✓ Il 37% cambierebbe qualcosa di sé per piacere agli altri (il 37% delle ragazze ed il 36% dei ragazzi).  
È stato notato che chi non è soddisfatto della propria immagine corporea è più disposto a cambiare qualcosa di sé per piacere agli altri.
- ✓ Al 38% è capitato di utilizzare il cibo per sentirsi meno triste o per tranquillizzarsi (45% delle ragazze ed al 30% dei ragazzi).  
È stato notato che è maggiore la percentuale di studenti che, non essendo soddisfatti del proprio aspetto fisico, utilizzino il cibo per stare meglio.

## 10. Realizzazione presente e futura

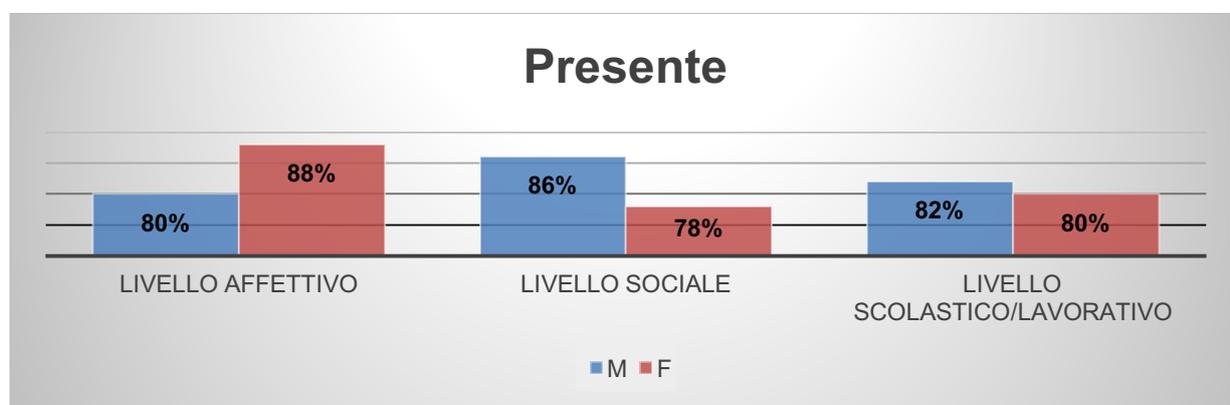
È stato chiesto agli studenti coinvolti nell'indagine di esprimere quanto si sentissero realizzati rispetto a tre macro aree (affettività, socialità e ambito scolastico/lavorativo). La stessa domanda è stata poi posta in prospettiva futura, così da osservare la percezione del campione rispetto alla propria crescita.



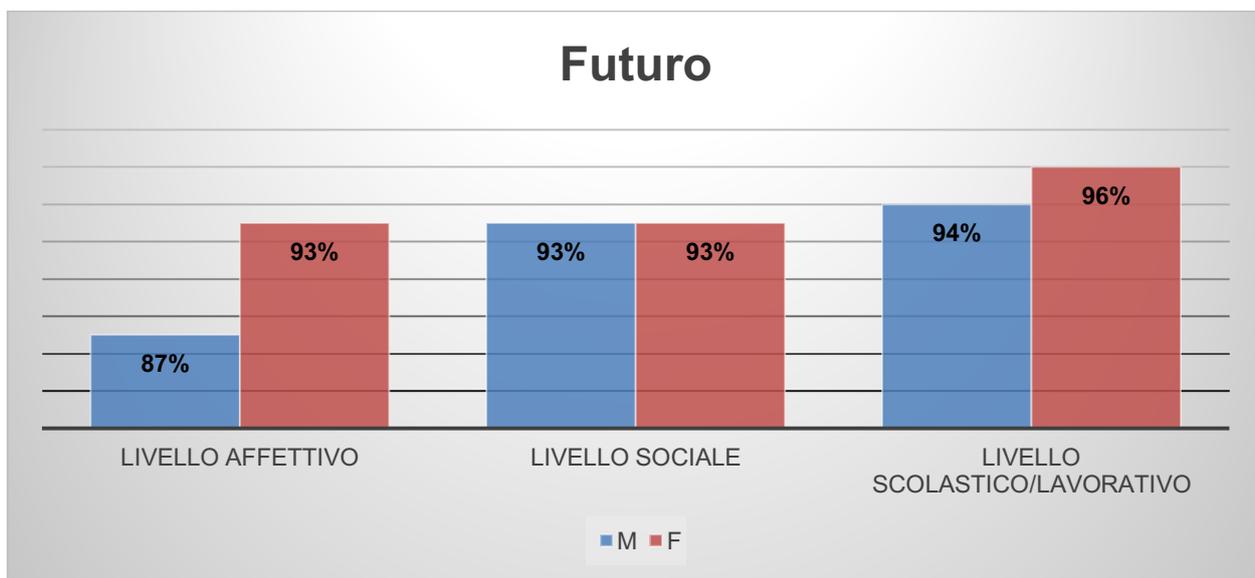
L'ambito in cui gli studenti si sentono maggiormente realizzati oggi è quello affettivo, a seguire quello sociale e quello scolastico.

In prospettiva futura si osserva una forte speranza, infatti almeno il 90% degli studenti immagina che sarà realizzato in tutti e tre gli ambiti.

### #Differenze di genere



Nel confronto tra generi, si rileva come i ragazzi si sentano oggi meno realizzati rispetto alle ragazze in ambito affettivo, mentre le ragazze in ambito sociale.



I ragazzi, rispetto alle ragazze, sembrerebbero avere un'aspettativa leggermente meno positiva rispetto la loro realizzazione futura in ambito affettivo e lavorativo.

Il presente report fornisce elementi, spunti concreti relativi alla vita dei ragazzi e delle ragazze, utili ad una riflessione per insegnanti, genitori e studenti stessi. L'indagine vuole essere primariamente un "dispositivo educativo" nelle mani degli attori della scuola, corpo docente, famiglia e studenti, che possa aiutare a migliorare la qualità della relazione e di conseguenza, sul versante scolastico, anche la qualità degli apprendimenti.

Quest'indagine può essere infatti propedeutica alla costruzione di percorsi di prevenzione da sviluppare nell'anno 2016/2017 all'interno di gruppi classe, al fine di valorizzare gli elementi di protezione che possono prevenire i comportamenti disfunzionali.

Per informazioni riguardanti eventuali progetti integrativi contattare la Segreteria organizzativa "Semi di melo" presso la Fondazione Exodus:

- ✓ [semidimelo@gmail.com](mailto:semidimelo@gmail.com) / [spierantoni@exodus.it](mailto:spierantoni@exodus.it)
- ✓ Ilaria Albertin 3494443607
- ✓ Susy Pierantoni 02.21015303