

Semestrale

Numero 4  
Aprile 2022

# TEORIA E PRASSI

Rivista di Scienze dell'Educazione

## **Educazione ed Eco-istruzione: diario di un'esperienza alla scuola dell'infanzia**

*Annamaria Roncaglia*

Apprendimento e visione ecologica della vita: quanto è importante oggi che questi due aspetti siano intimamente connessi? Il racconto di un percorso educativo intrapreso da una sezione di bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia si intreccia con questioni ecologiche, sociali e ambientali di primaria importanza e di grande attualità. Un'educazione sensibile ai principi fondamentali dell'Eco-istruzione fin dalla prima infanzia crea, come afferma Goleman, le condizioni per imparare a nutrire una speranza concreta.

## **Incontrare l'Altro. I principi dell'etnopsichiatria e il concetto di exotopia**

*Laura Scunzani*

L'interesse nei confronti dell'"Altro" e la ricerca dell'approccio più idoneo e rispettoso da adottare nell'incontro e nella relazione educativa e/o psico-terapeutica e in senso lato, anche nella pratica della quotidianità, si rivelano come alcune delle tematiche eticamente e deontologicamente centrali della contemporaneità. Per "Altro" si vuole intendere il migrante, lo straniero, l'estraneo da sé, in quanto essere umano portatore di un bagaglio invisibile di cultura, vissuto ed esperienze. Vengono approfonditi alcuni contributi del metodo etnopsichiatrico, i cui principi risultano allineati al tema dell'exotopia, intesa come uso professionale e consapevole dell'abusata empatia..

## **Impatto dell'astinenza da cellulare sull'ansia e sui bisogni psicologici dei giovani tra i 14 e i 18 anni. Ricerca quali-quantitativa "Challenge4Me"**

*Krzysztof Szadejko, Eugenio Garavini, Luca Cantoni, Marco Franchini,  
Giovanni Casolari, Matteo Gualmini, Giovanna Zacchi*

Background: Challenge4me è un progetto educativo rivolto agli studenti delle scuole secondarie il cui fine è far prendere coscienza ai ragazzi di quale sia l'influenza che le tecnologie digitali e i social network hanno sulla loro vita. Il progetto è un gioco-sfida: non utilizzare per tre giorni lo smartphone, rimanendo "disconnessi" dalla rete, per dedicare tempo a sé stessi e a relazioni interpersonali "reali". A Challenge4me è stato unito un lavoro di ricerca sperimentale volto sia ad esplorare alcuni aspetti legati all'uso del cellulare sia a studiare l'impatto psicologico derivante dall'uso del cellulare.

**Libri segnalati**

# Impatto dell'astinenza da cellulare sull'ansia e sui bisogni psicologici dei giovani tra i 14 e i 18 anni. Ricerca quali-quantitativa "Challenge4Me"

The impact of mobile abstinence on anxiety and psychological needs for young people aged 14-18. A qualitative-quantitative research "Challenge4Me"

*Krzysztof Szadejko, Eugenio Garavini, Luca Cantoni, Marco Franchini, Giovanni Casolari, Matteo Gualmini, Giovanna Zacchi*

Background: Challenge4me è un progetto educativo rivolto agli studenti delle scuole secondarie il cui fine è far prendere coscienza ai ragazzi di quale sia l'influenza che le tecnologie digitali e i social network hanno sulla loro vita.

Il progetto è un gioco-sfida: non utilizzare per tre giorni lo smartphone, rimanendo "disconnessi" dalla rete, per dedicare tempo a sé stessi e a relazioni interpersonali "reali". A Challenge4me è stato unito un lavoro di ricerca sperimentale volto sia ad esplorare alcuni aspetti legati all'uso del cellulare sia a studiare l'impatto psicologico derivante dall'uso del cellulare.

## Introduzione

Il tempo è diventato un bene sempre più prezioso e la necessità di ottimizzare la propria vita per essere parte di un perfetto sistema di "comunicazione ergonomica" ha modificato drasticamente le abitudini di quasi tutte le persone che abitano il nostro pianeta. A supporto di questa necessità primaria, lo scambio sempre più veloce di informazioni e l'interconnessione tra individui ha un ruolo sempre più predominante. Strumento indispensabile per compiere questo passaggio evolutivo è stato ed è tuttora il computer, prima grande come una stanza, poi come un armadio, oggi dentro le tasche di ognuno di noi - il cellulare - e divenuto oramai appendice indispensabile della quale è sempre più difficile fare a meno.

Ormai è chiaro che la tecnologia tocca ogni campo sociale, migliorando le performance in ogni settore. Possiamo considerare ciascuna innovazione tecnologica con orgoglio, come un vero e proprio passo in avanti nello sviluppo dell'umanità. Purtroppo può capitare che, per ottimizzare le nostre vite e per il desiderio di avvicinarci sempre più gli uni agli altri, cadiamo nel paradosso di chiuderci in noi stessi diventando solo un numero, un indirizzo IP, un codice fiscale, allontanando sempre più la nostra persona dall'intimità del proprio *Io* e dalla possibilità di interagire con altri individui.

I comportamenti problematici legati all'utilizzo delle tecnologie digitali, incluso lo smartphone, sono rilevanti, perché possono costituire situazioni di elevato e reale rischio psicologico e sociale, sui quali è doveroso prestare molta attenzione. Nel Rapporto alle Nazioni Unite, l'Osservatorio Nazionale per l'Infanzia e l'Adolescenza ha riportato che oltre il 90% degli adolescenti intorno ai 14-15 anni ha lo smartphone personale (Presidenza del Consiglio dei Ministri, 2017). Questo dato non ci dovrebbe preoccupare, se non ci fossero alcuni rischi che espongono gli adolescenti a fenomeni come: il *grooming* (il rischio di adescamento all'interno del web) (Whittle, Hamilton-Giachrisis, Beech, & Collings, 2013), il *phubbing* ("phone" e "snobbing", atteggiamento non adeguato che porta gli individui a controllare continuamente il proprio telefono cellulare tralasciando le relazioni con gli amici) (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) (Erzen, Odaci, & Yeniçeri, 2021), il *selfie killer* (selfie in condizioni pericolose per ottenere più visibilità e consensi sui social network) (Maddox, 2017), il *cyberbullismo* (l'uso dei dispositivi digitali con scopo di procurare gravi danni morali o all'immagine della persona presa di mira) (Kwan, et al., 2020) (Ramos Salazar, 2021) e il *sexting* (invio e ricezione di foto e video di natura sessuale consensuale, non desiderato e non consensuale) (Amendola, Gigli, & Monti, 2018) (Bianchi, Morelli, Nappa, Baiocco, & Chirumbolo, 2021).

Come riporta l'Agenzia Italia, «per il 74,4% [degli italiani] è abituale l'uso combinato di una pluralità di dispositivi (smartphone, pc, laptop, tablet, smart TV, console di gioco). Il luogo dal quale ci si connette non ha più importanza: il 71,7% degli utenti svolge ovunque le proprie attività digitali (e il dato sale al 93% tra i giovani) (...). Anche gli orari sono ormai diventati relativi: il 25,5% naviga spesso di notte (il dato sale al 40% tra i giovani)» (Nisi, 2021). È evidente che la tecnologia pervade la nostra esistenza aiutandoci molto nella nostra vita quotidiana ma, quando diventa fine a se stessa, può avere conseguenze indesiderate.

Una serie di ricerche empiriche ha evidenziato i principali effetti dell'abuso dei dispositivi digitali su alcuni aspetti psicologici, quali: *sedentarietà* (Tortella, Schembri, & Fumagalli, 2020), *isolamento sociale e depressione* (Sanders, Field, Miguel, & Kaplan, 2000), *stress e aumento dell'aggressività* (Gandolfi & Antonacci, 2020), *disturbi del sonno* (La Barbera & Cannizzaro, 2008) (Santovecchi & Furnò, 2014), *abuso di sostanze* (Weinstein, 2010), *abbassamento dell'autostima* (Nicoli, Formella, & Szadejko, 2015).

Inoltre, le problematiche legate all'abuso dei dispositivi digitali possono diventare vere e proprie *dipendenze* (Civita, 2013) (Tonioni, 2013) (Guerrini, et al., 2017), come quella dai videogame, catalogata dal WHO (Organizzazione mondiale della sanità) fra i *disturbi mentali*, che colpiscono un numero crescente di bambini e adulti (Van Rooij, Schoenmakers, & Van de Mheen, 2017) (Király, et al., 2017) (Mauceri & Di Censi, 2020).

Se è vero, come sostiene Silvano Agosti nel suo libro *Lettere dalla Kirghisia*, che ogni essere che viene al mondo cresce nella libertà e si atrofizza nella dipendenza (Agosti, 2020), con questo progetto di ricerca-intervento, si è cercato di sensibilizzare i giovani *nativi digitali* (Riva, 2014), all'uso consapevole dei mezzi digitali, come la rete e lo smartphone, e stimolarli a diventare sempre più protagonisti responsabili delle proprie scelte e del proprio tempo. Il progetto è stato effettuato su menti aperte non ancora incasellate in rigidi schemi, cioè giovani che teoricamente sono ancora in grado di adattarsi velocemente al cambiamento ma che allo stesso tempo non hanno mai vissuto senza l'ausilio di strumenti informatici.

Il processo di costruzione della propria identità spinge gli adolescenti e i giovani a navigare in rete, a connettersi costantemente e a chattare sui social network usando il cellulare, strumento spesso percepito come parte della propria identità. Vita reale e vita virtuale si sovrappongono e diventa importante accompagnare i giovani nell'acquisizione delle competenze sociali volte a valutare con consapevolezza le opportunità e i rischi conseguenti alle diverse modalità di utilizzo dello smartphone.

## Challenge4me

Il progetto Challenge4me è stato ideato nel corso del 2018 dall'organizzazione Lions Club della XII Zona (Modena sud), Distretto 108Tb, come parte di un tema di studio denominato "Connessi & felici? Quando la tecnologia diventa dipendenza".

Il progetto, rivolto agli studenti della scuola secondaria, consisteva nel proporre loro una sfida: non utilizzare per tre giorni lo smartphone, rimanendo "disconnessi" dalla rete, per dedicare tempo a sé stessi e alla ricostruzione di relazioni interpersonali "reali", ovvero relazioni in cui si condividono emozioni e fisicità.

L'idea del challenge, di iniziativa e coordinamento Lions Club XII Zona, è stata sviluppata e concretizzata da un team interdisciplinare che ha compreso esponenti dei seguenti enti e Istituzioni:

- BPER Banca che, oltre al supporto economico, ha inserito Challenge4me tra le sue attività di Responsabilità Sociale;
- L'Azienda Pubblica di Servizi alla Persona ASP Terre di Castelli che in particolare ha coordinato la realizzazione dell'evento conclusivo;
- Sei Istituti scolastici della zona pedemontana della provincia di Modena che hanno coordinato le diverse fasi di preparazione, esecuzione e rendicontazione della sfida;
- La Fondazione CEIS Onlus, l'Ufficio Ricerca e Sviluppo, che ha affiancato alla sfida un disegno di ricerca sperimentale per monitorare diversi aspetti del comportamento dei partecipanti e alcune variabili psicologiche.

Il progetto ha avuto luogo dal 5 al 7 marzo 2019. Il 5 marzo, in ciascuna scuola aderente al progetto, nel corso della prima ora di lezione gli studenti partecipanti sono stati invitati a recarsi in auditorium per presenziare a una "cerimonia" di disconnessione. Nel corso dell'evento a ciascuno studente è stato chiesto, di compilare un questionario online utilizzando il proprio smartphone, quindi spegnerlo e consegnarlo a un docente. Il docente ha quindi inserito il cellulare in una busta, l'ha sigillata e consegnata al legittimo proprietario dello smartphone. Una volta imbustati e sigillati tutti gli smartphone, i ragazzi sono stati sfidati a: 1) Non aprire la busta; 2) Non utilizzare altri dispositivi connessi alla rete; 3) Dedicare tempo alle relazioni interpersonali "reali" nel corso dei successivi tre giorni.

Ai ragazzi è stato chiarito anche che l'eventuale accensione dello smartphone prima del termine fissato non avrebbe determinato la loro uscita dal gioco, dato che a conclusione dell'esperienza era previsto un incontro di tutti i partecipanti nel quale essi avrebbero potuto confrontarsi sulle esperienze vissute durante i tre giorni.

Durante la cerimonia di "riconnessione", tenutasi con analoghe modalità nelle ultime due ore di lezione del 7 marzo, agli studenti è stato chiesto di mostrare la busta ricevuta contenente lo smartphone per dar modo agli organizzatori della sfida di verificare l'integrità dei sigilli ovvero di comunicare quanto tempo avevano resistito prima di estrarre dalla busta lo smartphone. A seguito della verifica è stato chiesto di accendere il proprio smartphone e compilare un ulteriore questionario online.

Il giorno 29 marzo tutti i partecipanti al challenge sono stati invitati a recarsi al Teatro Fabbri di Vignola (MO) in cui si è svolto un evento-spettacolo che ha dato modo ai ragazzi sia di riflettere sulla loro esperienza sia di condividerla con i presenti.

## Metodo e strumenti

### Metodo

#### Disegno di ricerca sperimentale

Il disegno di ricerca prevedeva di monitorare alcuni aspetti comportamentali dei partecipanti al challenge e alcune variabili psicologiche. In particolare, gli obiettivi specifici dell'indagine sono stati principalmente due:

- esplorare alcuni atteggiamenti dei giovani durante l'esperienza Challenge4Me;
- esplorare l'impatto dell'assenza del cellulare per tre giorni dal punto di vista psicologico.

Il metodo utilizzato è stato il Metodo Misto (MM): quantitativo e qualitativo (QN + QL). Tale metodo ha incluso per la parte statistica quantitativa il disegno sperimentale con la classica divisione del campione in gruppo sperimentale e gruppo di controllo, per la parte qualitativa la raccolta delle risposte alle domande aperte.

### Campione

Nel progetto sono stati coinvolti cinque istituti superiori e una scuola secondaria di primo grado per un numero complessivo di 534 studenti: IIS Spallanzani di Vignola (4,5%), IIS Marconi di Pavullo (10,1%), IIS Cavazzi-Sorbelli di Pavullo (32,4%), IIS Paradisi di Vignola (24,7%), IIS Levi di Vignola (20,2%), Scuola Secondaria di 1° Grado Leopardi di Castelnuovo Rangone (8,1%). Fra i partecipanti, il 47% erano maschi e il 53% femmine.

Per soddisfare i criteri del disegno sperimentale, dopo un processo di campionamento, sono stati creati due gruppi omogenei per età, sesso e numero, ovvero: un gruppo sperimentale e un gruppo di controllo. Ciascun gruppo era costituito da 105 studenti. Un gruppo di controllo si definisce come un gruppo di soggetti selezionati in modo che siano confrontabili con i soggetti del gruppo sperimentale, tranne per il fatto che, diversamente da questi ultimi, essi non sono esposti al trattamento sperimentale. Impiegare un gruppo di controllo ha significato, quindi garantire risultati credibili e affidabili.

### Strumenti

#### Atteggiamenti nei confronti del cellulare

Gli atteggiamenti dei giovani nei confronti del cellulare sono stati esplorati mediante questionari, domande create ad hoc per questa ricerca. Ai soggetti è stato chiesto di rispondere alle domande presenti nei questionari, assegnando un punteggio basato sulla scala di Likert a 5 punti, da 1 (mai) a 5 (sempre).

Esempi di item: "Durante la giornata ti capita di spegnere il cellulare?"; "Mentre dormi tieni il cellulare acceso?".

#### Ansia

Per misurare l'ansia prodotta dall'astinenza da smartphone è stato utilizzato il test State Trait Anxiety Inventory (Test STAI -X1) composto da 20 item (Spielberger, 1983). Ai soggetti è stato chiesto di rispondere alle domande assegnando un punteggio basato sulla scala Likert a 4 punti: da 1 (per nulla) a 4 (moltissimo). Esempi di item: "Sono teso"; "Mi sento nervoso"; "Mi sento calmo". L'attendibilità del costrutto ha riportato un valore di Alpha di Cronbach pari a  $\alpha=.89$

### Soddisfazione dei bisogni psicologici

La Teoria dell'Autodeterminazione (*Selfdetermination Theory*) di Edward Deci e Richard Ryan sostiene che il benessere di un individuo è il risultato della soddisfazione di tre bisogni psicologici innati: autonomia, competenza e relazionalità. La soddisfazione di questi tre bisogni è stata misurata con il questionario *Basic Psychological Needs Scale* (BPNS) (Ryan & Deci, 2000) (Szadejko, 2003).

Esempi di item: “Mi sento libero/a di essere me stesso/a”; “Mi percepisco una persona competente”; “Mi sento capito/a e benvenuto/a”. L'attendibilità per ciascuno dei costrutti ha riportato un valore di Alpha di Cronbach pari a  $\alpha=.85$  per Autonomia,  $\alpha=.83$  per Competenza e  $\alpha=.79$  per Relazionalità.

### Autovalutazione dell'esperienza

Nella parte finale del questionario, somministrato alla fine dell'esperimento, ai soggetti del gruppo sperimentale sono state poste domande sia chiuse che aperte sull'esperienza vissuta nei tre giorni.

Esempi di item: “Come è andata la sfida?” (domanda aperta); “Ho vinto la sfida con me stesso/a” (si/no, purtroppo ho aperto la busta e ho acceso il cellulare); “Il tempo senza il cellulare l'ho dedicato a ...” (domanda semi-strutturata); “Come hai superato il disagio di non avere il cellulare per tre giorni?” (domanda aperta).

### Procedure

Il metodo utilizzato nella ricerca ha previsto, principalmente, l'uso di due procedure:

- Al gruppo sperimentale è stato chiesto di: rispondere a un questionario (questionario iniziale); spegnere il cellulare e mantenerlo spento in una busta sigillata per 3 giorni; dopo l'apertura della busta (3° giorno) rispondere a un ulteriore questionario (questionario finale), che accanto alle domande del questionario iniziale includeva la parte di autovalutazione dell'esperienza;
- Al gruppo di controllo, invece, non è stato richiesto nulla, tranne di rispondere ai questionari iniziale e finale.

Per facilitare la raccolta dei dati, i questionari iniziale e finale erano di tipo online; per accedere ai questionari, ai partecipanti era stato consegnato un QR Code. Nel corso del 2° giorno di gioco, al gruppo sperimentale, che non poteva accedere a internet, è stato richiesto di rispondere a un questionario cartaceo.

I dati raccolti sono stati analizzati con due software: il PSPP Gnu (Free Software Foundation, 2020) per la parte dei dati statistici e il Wordle.net per una breve analisi lessicale.

Le caratteristiche generali dei partecipanti sono state analizzate con frequenze, percentuali, medie e deviazioni standard. L'affidabilità di ciascuna scala è stata valutata con il metodo Cronbach Alpha e la distribuzione normale delle variabili principali è stata confermata prima dell'analisi. Le differenze tra le medie dei due gruppi sperimentale e di controllo sono state analizzate utilizzando l'analisi della varianza ANOVA.

In ultimo, secondo l'approccio qualitativo, è stata eseguita una semplice analisi lessicale.

## Risultati

### 1° Studio quantitativo

Nella prima parte dello studio, prendendo in considerazione tutto il campione, è emerso che i giovani del nostro campione hanno ricevuto il loro primo cellulare attorno agli 11 anni e lo utilizzano in media 5 ore al giorno (quasi 6% dei giovani ha detto che lo usa più di 10 ore al giorno). Il 54% ha dichiarato che non spegne mai il cellulare durante la giornata e il 67% tiene il cellulare acceso mentre dorme.

Il 55% è convinto che il cellulare sia la miglior invenzione tecnologica, il 61% ha affermato che possedere il cellulare è assolutamente indispensabile e l'86% lo utilizza per altri scopi oltre le chiamate, inviare messaggi Whatsapp, video, immagini, audio, ecc.

L'89% lo usa per navigare su internet, l'87% per connettersi ai social networks e il 52% per giocare spesso o molto spesso ai videogiochi.

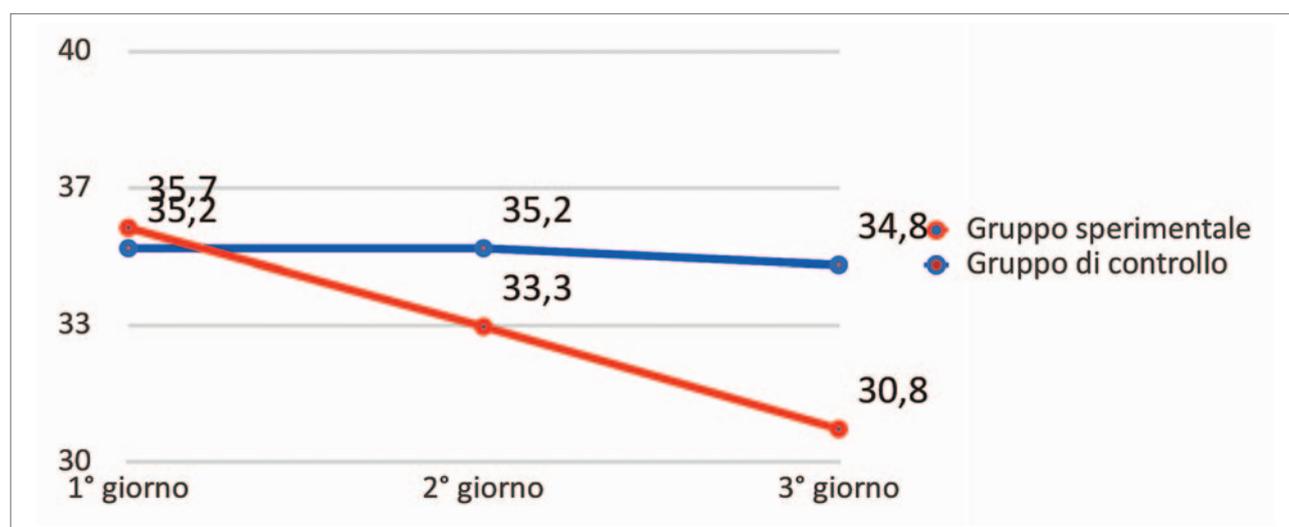
Rispetto alla parte della sfida di privarsi del cellulare per tre giorni, il 71% degli studenti ha dichiarato di aver superato positivamente la prova, anche se qualcuno ha usato il cellulare dei suoi genitori, fratelli o amici durante la sperimentazione, e il 63% di non aver utilizzato per niente il cellulare degli altri.

Alla domanda "Come hai superato il disagio di non avere il cellulare per tre giorni" il 75% del gruppo sperimentale ha risposto "molto bene", il 78% ha dichiarato di star bene anche senza il cellulare, il 67% di concentrarsi meglio sulle cose importanti, il 46% ha dedicato più tempo ad incontrare gli amici, il 41% ha dedicato più tempo allo studio e il 60% ha parlato un po' di più con i suoi genitori/familiari.

Nella parte sperimentale è stato osservato un calo dei livelli d'ansia che si è verificato lungo i tre giorni dell'esperienza. Per verificare se le differenze tra le medie sono state significative dal punto di vista statistico è stata adottata l'analisi della varianza ANOVA a due fattori. La significatività delle differenze fra le medie è stata valutata con il test Tukey (HSD) per il  $p < .05$ , che prevede il confronto di due medie (i cosiddetti "confronti a coppie"). È emerso che l'ansia diminuiva in modo significativo tra il 1° e il 2° giorno e tra il 2° e 3° giorno. Paragonando poi le medie dell'ansia tra il gruppo sperimentale e il gruppo di controllo si è verificata una differenza statisticamente significativa tra le medie dei due gruppi, specialmente il 3° giorno ( $p=.000$ ). La linearità con cui sistematicamente è calata la media potrebbe indicare (almeno per il nostro campione) che più tempo si passa senza l'utilizzo del cellulare meno si è ansiosi. Il grafico che segue rappresenta il paragone tra le medie dell'ansia del gruppo sperimentale e del gruppo di controllo.

**Figura 1**

Grafico delle medie. VD: Ansia. Paragone tra il gruppo sperimentale e gruppo di controllo ( $p < .05$ )



Un altro risultato molto interessante riguarda un netto calo della media della soddisfazione del bisogno psicologico di relazionalità per il gruppo sperimentale. È difficile individuare il motivo di questo calo. Si potrebbe solo formulare un'ipotesi, tutta da verificare con il prossimo disegno di ricerca: i giovani, avendo sperimentato le relazioni reali durante i primi due giorni, senza l'uso del cellulare, hanno sperimentato una maggiore soddisfazione di relazionalità, mentre tornando all'uso del cellulare, questo bisogno è stato inibito. La successiva Figura 2 rappresenta il grafico delle medie.

---

**Figura 2**

Grafico delle medie. VD: Soddisfazione del bisogno di Relazionalità.  
Paragone tra i tre giorni entro il gruppo sperimentale ( $p < .05$ )



### 1° Studio qualitativo

Durante la fase di analisi delle risposte alle domande aperte, il testo è stato esaminato per trovare le parole chiave (i termini principali del ragionamento). Dopo l'eliminazione delle cosiddette *stop-words*, cioè di quelle parole che non veicolano informazioni utili o specifiche, l'intero testo è stato sottoposto all'analisi delle occorrenze, ovvero del numero di volte in cui una parola compare all'interno del testo. Il risultato finale è stata una serie di nuvole di parole - *word clouds* - una rappresentazione grafica delle parole chiave, con la caratteristica peculiare: più grande è il carattere, maggiore è la frequenza della parola chiave. Lo scopo di questo tipo di analisi è stato quello di verificare il linguaggio utilizzato dai giovani in riferimento agli argomenti richiesti nelle domande aperte. Abbiamo considerato ogni parola chiave come espressione di una profonda esperienza personale riguardante il Challenge4me. Di seguito si riportano le nuvole di parole utilizzate per rispondere alla domanda: "Come è andata la sfida?"

Figura 3

Word cloud. Le 15 parole più frequenti tra le risposte alla domanda: "Come è andata la sfida?"



Come si può notare la parola più frequente è “bene”, “molto bene”. Ciò indica che l’esperienza Challenge4me generalmente è stata molto apprezzata. Di seguito riportiamo alcune citazioni.

#### Citazioni:

- Subito il primo giorno e stato un po’ difficile perché la tentazione era molta però dopo mi sono abituata e ci sono riuscita.
- Ho trascorso più tempo all’aria aperta insieme alla mia famiglia e questi tre giorni sono stati molto rilassanti.
- I tre giorni sono stati interessanti e ho scoperto che senza cellulare si migliorano i rapporti con le persone.
- Ho sentito la mancanza del mio telefono perché di solito ci passo molte ore e quindi è stato difficile passare il tempo.
- Sono riuscita a finire un libro e passare il mio tempo studiando ed uscendo con i miei amici. Mi è piaciuta come esperienza e mi è servita per una soddisfazione personale.
- Ho suonato tutto il giorno.
- Ho studiato e finito di leggere alcuni libri.

#### Discussione

L’esperienza derivata da questo esperimento nel suo genere unico ha dato diverse risposte alle nostre domande iniziali. Indubbiamente i ragazzi si sono trovati ad affrontare una sfida non facile. Alcune cose sono oramai date per scontate ai giorni nostri, ma uno smartphone non è solo un modo per andare sui social, è anche un allarme per svegliarsi la mattina e prendere il bus o ricordarsi una pillola, uno smartphone è una mappa quando ti perdi per strada, uno smartphone ti permette di sapere se la pizzeria dove vuoi andare è aperta o chiusa senza dover cercare le pagine bianche chissà dove nascoste.

Questi sono semplici gesti di tutti i giorni che hanno fatto arrendere alcuni ragazzi e aprire la busta con il cellulare. Chi ha resistito però ha confermato un migliore status psicofisico. Non dover aspettare una risposta ad un messaggio, non dover rispondere costantemente alle chiamate, ecc. ha abbassato in maniera sensibile i loro livelli di ansia. Il fatto di non utilizzare il cellulare prima di addormentarsi ha migliorato la qualità del sonno, molti ragazzi hanno confermato di aver dormito più serenamente. Tanti si sono meravigliati di quante cose durante la giornata sono riusciti a fare solo per avere liberato degli “slot” di tempo dedicati al cellulare. Tra le risposte al questionario, a parte le più quotate come leggere, studiare, fare le camminate, le risposte che ci hanno gratificato di più sono state quelle relative alla riconnessione dei rapporti. Quante volte al ristorante si vedono tavolate di amici nei quali nessuno parla, ma sono tutti incollati al cellulare. Sembra incredibile, ma stare senza cellulare ha permesso di parlare, ha permesso di rimpossessarsi di nuovo della propria capacità comunicativa, che oltre dalle parole è fatta anche da una miriade di comunicazioni non verbali le quali sono impossibili da trasmettere tramite faccine o meme.

### **Partecipazione superiore alle aspettative**

Il progetto Ch4Me è stato sottoposto all’approvazione dei Collegi Docenti delle scuole che vi hanno aderito. Nonostante i pareri favorevoli dei Collegi, il progetto ha destato varie perplessità tra gli insegnanti, i quali pensavano che sarebbe stato difficile se non impossibile coinvolgere più del 2-3% degli studenti frequentanti. La forte adesione dei ragazzi, che ha registrato percentuali vicine al 10%, con punte del 70-80% tra gli studenti del biennio, ha suscitato, quindi, notevole sensazione e curiosità sia nelle scuole sia nei media (giornali e reti radiotelevisive).

L’elevato numero di iscritti può significare che i ragazzi “avvertono” come problema l’invadenza e l’influenza dell’uso dello smartphone quale mediatore di relazioni ma anche che, contrariamente a ciò che pensano gli adulti che spesso dimenticano di essere stati ragazzi, sono pronti a mettersi in gioco se vengono loro poste sfide “interessanti” e che li coinvolgono in prima persona.

### **Elementi educativi**

Come accennato, uno degli elementi che ha determinato l’alto numero di partecipanti è stato il porre l’iniziativa come una sfida contro sé stessi in cui partecipante e giudice della sfida erano la stessa persona. Al termine del Challenge solo lo sfidante poteva sapere come erano andate le cose; dichiarare di aver vinto presentando la busta chiusa ai promotori del progetto non garantiva, infatti, che il ragazzo avesse effettivamente rispettato le regole del gioco e quindi non utilizzato altri dispositivi.

I partecipanti non erano quindi in competizione tra loro e nemmeno sottoposti al giudizio di una giuria. Altro elemento giudicato strategico è stato il non istituire una classifica o consegnare un premio ai vincitori. Gli adolescenti sono soggetti ogni giorno ai giudizi dei coetanei, alla valutazione delle loro performance di studio da parte dei docenti, allo sguardo benevolo ma carico di aspettative dei genitori, ecc., e spesso sono indotti a stimare se stessi con gli occhi degli altri. Era intenzione degli organizzatori farli partecipare a un gioco/sfida in cui non è necessario barare perché nessuno è giudicato da nessuno e non si vince nulla ma si acquisisce consapevolezza.

### **Team interdisciplinare**

Il Team che ha progettato e realizzato il Ch4Me è eterogeneo essendo costituito da persone che hanno esperienze e competenze in vari ambiti: pedagogia, psicologia, didattica, ricerca scientifica, organizzazione e gestione aziendale, comunicazione, associazionismo, volontariato. L’idea originaria, nata dall’Associazione

---

Lions Club di Vignola è stata dapprima analizzata e adattata alla realtà della scuola da un ampio gruppo formato in larga parte da insegnanti. Questi ultimi hanno individuato gli aspetti più critici legati alla realizzazione del progetto all'interno delle scuole: la sua presentazione entro i termini previsti dal Collegio Docenti, la sua valenza didattica ed educativa in collegamento con le attività di Educazione alla Salute, le autorizzazioni legate alla privacy, la stesura del progetto in base alle linee guida predisposte dai vari Istituti, la sua approvazione da parte del Collegio docenti e l'eventuale passaggio dal Consiglio di Istituto. In questa fase i non docenti hanno preso coscienza della macchina burocratica che scandisce i ritmi e i tempi della scuola rimanendo spesso sorpresi dalla quantità delle attività da espletare e documentare.

In un secondo momento il gruppo si è ristretto ed è divenuto più operativo sperimentando una modalità di lavoro tipica del mondo aziendale che fissa tempi e fasi di un progetto scomponendolo negli stati di analisi, sintesi, progettazione, realizzazione e verifica. Il team ha lavorato sinergicamente dividendosi i compiti da svolgere in base alle specifiche competenze: psicologi e ricercatori hanno messo a punto i questionari utilizzati per il monitoraggio del progetto e analizzato i dati comunicati durante la riunione plenaria; la componente con competenze in comunicazione ha svolto un lavoro di collegamento con i media (emittenti radiotelevisive e giornali), le Istituzioni (Comuni, Provveditorato provinciale, Ufficio Scolastico Regionale, ecc.), di ideazione del logo dell'evento e dei gadget-simbolo da donare ai partecipanti e di strutturazione dell'evento conclusivo. Un grande sforzo è stato profuso, inoltre, dai componenti del team che si sono occupati della parte logistico-organizzativa e di fund-raising.

### **La ricerca scientifica**

Un aspetto fondamentale, inizialmente non previsto, e che ha arricchito Ch4Me è stato unire all'aspetto educativo quello di indagine e ricerca scientifica. Era prevedibile che il non uso dello smartphone avrebbe creato difficoltà negli studenti partecipanti ma quali e in che misura? La scelta di studiare l'ansia generata dal non uso dello smartphone ha dato risultati interessanti che meritano di essere approfonditi.

La ricerca svolta nell'ambito di Ch4Me costituirà, almeno per gli Istituti coinvolti, un interessante "precedente": la scuola può fornire una "popolazione statistica" rappresentativa degli adolescenti utilizzabile per "studiare" analiticamente i loro comportamenti, le loro necessità, le loro paure e aspirazioni, allo scopo sia di capirli meglio sia di progettare attività educative e didattiche più mirate ed efficaci.

### **Restituzione dell'esperienza**

Innovativa, almeno per gli Istituti che hanno aderito al progetto, la sua modalità di verifica, attuata mediante un evento a cui hanno partecipato tutti gli studenti iscritti al Ch4Me. I ragazzi sono stati riuniti in un Teatro, nel corso di una mattinata scolastica, e hanno condiviso il loro vissuto all'interno di un evento-spettacolo strutturato sul modello dei TED Talks. Nel corso dell'evento molti hanno dichiarato di essere soddisfatti di aver partecipato al Ch4Me e chiesto di poter ripetere l'evento possibilmente allungando il periodo di disconnessione.

## Conclusioni

Crediamo che il successo dell'evento sia rappresentato non solo dall'importante adesione e dall'elevata percentuale di ragazzi che ha resistito tenendo sigillato lo smartphone per tutti i tre giorni della sfida, ma anche e soprattutto dalla comprensione del valore "dell'esperimento" da parte dei ragazzi stessi, delle loro famiglie e dei docenti. Sia chi è riuscito a tenere disconnesso lo smartphone, sia chi ha ceduto prima dello scadere dei tre giorni, ha riconosciuto di aver partecipato ad un evento che meritava di essere vissuto. Il racconto fatto dai diversi ragazzi che hanno portato la loro esperienza e le relative sensazioni vissute durante la "tre giorni" alla plenaria che ha concluso il Challenge, ha confermato che questo evento è stato vissuto con serietà e convinzione ma soprattutto ha permesso ai partecipanti di sperimentare "nel concreto" cosa significa disconnettersi dalla rete. E le risposte che sono venute sono state di grande maturità: occupare il tempo liberato dalla disconnessione per incontrare e parlare "dal vivo" con gli amici, impegnarsi in attività "sociali", leggere un libro o ascoltare musica sono state, per certi aspetti, scoperte gradite da tutti.

Anche a chi non è riuscito a resistere, il Challenge ha dato un messaggio importante se non altro di attenzione e ha fatto porre domande.

Ma soprattutto il clima e lo spirito con cui è stato vissuto l'evento sia a livello individuale che collettivo, hanno confermato che Challenge4me non ha rappresentato una crociata contro la tecnologia, la rete o lo smartphone, ma, come concepito dai promotori, ha rappresentato un incentivo per imparare ad usare tutto questo nel modo migliore e per permettere ai giovani partecipanti di riflettere sia sui potenziali rischi di dipendenza ma anche sul come può essere originale e piacevole gestire il proprio tempo e le proprie relazioni in modo diverso

Purtroppo l'inaspettata e drammatica pandemia che ha colpito le nostre comunità in questi due anni ha impedito di programmare Challenge4me nel 2020 e nel 2021. Peraltro, nel febbraio 2020, all'inizio della crisi pandemica, era già stata calendarizzato l'evento poi cancellato per le ovvie ragioni, con l'adesione di 15 scuole e oltre 1000 studenti iscritti.

È intenzione del Distretto Lions 108Tb di riprendere il Progetto appena possibile, auspicabilmente con l'anno 2022, ampliando il numero dei partecipanti per arrivare a proporre, in un prossimo futuro, una giornata nazionale della disconnessione come già avviene negli USA.

## Ringraziamenti

Gli autori desiderano ringraziare tutti gli alunni e gli insegnanti che hanno partecipato al progetto, altresì i membri di Lions Club, BPER Banca e Gruppo CEIS per la loro preziosissima collaborazione.



**Background:** Challenge4me is an educational project for High School students that has the purpose to help kids to realise the influence of the digital technologies and social networks in their lives. The project is a challenge-game: they do not have to use the mobile phone for three days, being disconnected from the net, to dedicate time to their selves and to their relationships with other “real” people. Challenge4me has been used also to do an experimental research to explore some aspects concerning the use of the mobile phone and to study the psychological impact caused by the use of the cellular phone. These work shows the results obtained from the 2019 edition that has involved 534 students, 47% male and 53% female, between 14 and 18 years old.

**Method:** The experimental research project has been led comparing the data of two homogenous groups made of 105 students each: an experimental group, formed by a subset of participants at Challenge4me and one control group mad by kids non participants at the challenge. Both group have answered the same questions and the answers have been statistically calculated.

**Results:** During the 3 days of challenge, the kids of the experimental group have decreased significantly the anxiety levels due to the use of mobile phone in comparison to the kids of the control group; moreover, they declared that they spent the free time in a more productive way and they appreciated the disconnection experience.

**Conclusion:** Challenge4me has given lot of positive results on the involved kids, they’ve become more conscious about the impact of the digital devices in their lives. Kids understood that this was an important challenging game and thanks to it they have reevaluated or recreated real relationships and they felt sensation of wellness.

## Bibliografia

Agosti, S. (2020). *Lettere dalla Kirghisia*. Milano: Mondadori.

Amendola, A., Gigli, B., & Monti, A. M. (2018). *Adolescenti nella rete . Quando il web diventa una trappola*. Roma: L'Asino d'Oro Edizioni.

Bianchi, D., Morelli, M., Nappa, M. R., Baiocco, R., & Chirumbolo, A. (2021). A bad romance: Sexting motivations and teen dating violence. *Journal of interpersonal violence*, 36(13-14), 6029-6049. *Journal of Interpersonal Violence*, 36(13-14), p. 6029-6049.

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), p. 304-316.

Civita, A. (2013). Internet addiction as New Addiction? *Interdisciplinary Journal of Family Studies*, 18(2), p. 172-187.

Erzen, E., Odaci, H., & Yeniçeri, İ. (2021). Phubbing: Which personality traits are prone to phubbing? *Social Science Computer Review*, 39(1), p. 56-69.

Free Software Foundation. (2020, settembre 05). GNU PSPP (Version 1.4.1) [Computer > Software]. Boston, MA, USA.

Gandolfi, E., & Antonacci, F. (2020). Beyond Evil and Good in Online Gaming: An Analysis of Violence in "Overwatch" Between Demonization and Proactive Values. *Journal For Virtual Worlds Research*, 13(1), p. 1-15.

Guerrini, F., Formenti, L., Duregon, P., Fontana, M., Forlani, M., Canafoglia, L., . . . Vignati, L. (2017). Comparazione tra nativi digitali e adulti nell'approccio alla "rete": analisi delle differenze e del rischio di IAD. Una indagine ASL Milano 1 - CS&L. *Mission*(45), p. 62-66.

Király, O., Sleczka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*(64), p. 253-260.

Kwan, I., Dickson, K., Richardson, M., MacDowall, W., Burchett, H., Stansfield, C., . . . Thomas, J. (2020). Cyberbullying and Children and Young People's Mental Health: A Systematic Map of Systematic Reviews. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Network*, 23(2), p. 72-82.

La Barbera, D., & Cannizzaro, S. (2008). Le Psicotecnologie e l'Internet Addiction Disorder. *NOOS*, 14(2), p. 139-147.

Maddox, J. (2017). "Guns Don't Kill People... Selfies Do": rethinking narcissism as exhibitionism in selfie-related deaths. *Critical Studies in Media Communication*, 34(3), p. 193-205.

Mauceri, S., & Di Censi, L. (2020). *Adolescenti iperconnessi: Un'indagine sui rischi di dipendenza da tecnologie e media digitali*. Milano: Armando.

NDU. (2021). *National Day of Unplugging*. Tratto il giorno marzo 2021 da National Day of Unplugging: <https://www.nationaldayofunplugging.com>

Nicoli, M., Formella, Z., & Szadejko, K. (2015). Uso di internet e autostima. Ricerca esplorativa su un gruppo di adolescenti di Roma e Provincia. *Orientamenti pedagogici*, 62(2), p. 293-310.

Nisi, A. (2021, ottobre 20). *Più di 4 milioni di italiani sono ancora senza connessione*. Tratto il giorno novembre 2, 2021 da AGI: <https://www.agi.it/innovazione/news/2021-10-20/quattro-milioni-italiani-senza-connessione-14250238/>

Presidenza del Consiglio dei Ministri. (2017). *V e VI Rapporto al Comitato ONU su diritti del fanciullo*. Tratto il giorno maggio 15, 2021 da [www.lavoro.gov.it](http://www.lavoro.gov.it): <https://www.lavoro.gov.it/temi-e-priorita/infanzia-e-adolescenza/focus-on/Osservatorio/Documents/V-VI-Rapporto-attuazione-Convenzione-diritti-del-fanciullo.pdf>

Ramos Salazar, L. (2021). Cyberbullying victimization as a predictor of cyberbullying perpetration, body image dissatisfaction, healthy eating and dieting behaviors, and life satisfaction. *Journal of Interpersonal Violence*, 36(1-2), p. 354-380.

Riva, G. (2014). *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*. Bologna: Il Mulino.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.

Sanders, C. E., Field, T. M., Miguel, D., & Kaplan, M. (2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35(138), p. 237.

- 
- Santovecchi, P., & Furnò, G. (2014). Internet Addiction Disorder e giochi di ruolo online. *Profiling. I profili dell'abuso*, 5(3), p. 1-14.
- Spielberger, C. D. (1983). *STAI state-trait anxiety Inventory for adults form Y: Review Set; manual, test, scoring key*. Menlo Park, CA: Mind Garden.
- Szadejko, K. (2003). Percezione di autonomia, competenza e relazionalità. Adattamento italiano del questionario Basic Psychological Needs Scale. *Orientamenti Pedagogici*(5), p. 853-872.
- Tonioni, F. (2013). *Psicopatologia web-mediata. Dipendenza di internet e nuovi fenomeni dissociativi*. Milano: Springer.
- Tortella, P., Schembri, R., & Fumagalli, G. (2020). Covid-19 e gli effetti dell'isolamento sulla sedentarietà e sull'attività fisica dei bambini: uno studio italiano. *Formazione & Insegnamento. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 18(3), p. 101-110.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., & Van de Mheen, D. (2017). Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with 'video game addiction'. *Addictive Behaviors*(64), p. 269-274.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), p. 268-276.
- Whittle, H., Hamilton-Giachritsis, C., Beech, A., & Collings, G. (2013). A review of online grooming: Characteristics and concerns. *Aggression and Violent Behavior*, 18(1), p. 62-70.

## Biografie degli autori ◀

### Luca Cantoni

Laureato in Odontoiatria e protesi dentaria.  
Dal 2006 ha frequentato corsi nazionali ed internazionali di perfezionamento nel settore medico odontoiatrico presso l'Università di Modena e Reggio Emilia.  
Dal 2019 è presidente in carica dell'Associazione Odontoiatri Italiani Sezione Modena e Bologna.  
Negli ultimi anni ha seguito numerose conferenze in Italia e all'estero inerenti differenti branche di interesse della professione.  
Attualmente è direttore responsabile ed operatore di una struttura poliambulatoriale a Pavullo.

### Giovanni Casolari

Laureato in Fisica presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, ha lavorato per diversi anni nell'ambito dell'automazione industriale.  
Nel 2007 ha conseguito l'abilitazione all'insegnamento della Matematica e della Fisica e da allora ha svolto l'attività di insegnante in varie scuole secondarie superiori della provincia di Modena e Bologna.  
Dal 2017 è docente di ruolo di Matematica e Fisica presso l'IIS Paradisi - Liceo M. Allegretti di Vignola (MO).

### Marco Franchini

Laureato in Psicologia Clinica e di Comunità presso l'Università di Bologna, Psicoterapeuta psicoanalitico interpersonale specializzato presso l'Istituto Sullivan di Firenze.  
Amministratore Unico ASP Terre di Castelli.  
È intervenuto in qualità di esperto in numerose conferenze ed ha curato diverse pubblicazioni.  
Già ideatore di appuntamenti culturali e tra i quali il "Festival della Psicologia" di Bologna di cui è co-ideatore e co-realizzatore.

### Eugenio Garavini

Laureato in Economia e Commercio.  
Da sempre interessato a tematiche sociali ed educative, è stato promotore di realtà nazionali e locali della Finanza Etica e del Commercio Equo e Solidale.  
Dal 2018 si occupa per il Distretto Lions Clubs 108Tb di Service e progetti educativi rivolti alle scuole e non solo.  
In particolare, è *officer distrettuale* per il Progetto Challenge4me, per un uso consapevole delle tecnologie nella comunicazione e nelle relazioni sociali.

### Matteo Gualmini

Laureato in Scienze Ambientali all'Università di Parma con il titolo di dottorato di ricerca in biologia vegetale, ha svolto per diversi anni attività lavorativa come libero professionista in qualità di consulente ambientale e cartografo. Educatore scout con oltre vent'anni di servizio associativo e insegnante di Scienze Naturali nella scuola secondaria di secondo grado.  
Autore di una trentina di pubblicazioni scientifiche su riviste nazionali e internazionali.

### Annamaria Roncaglia

Laureata in Filosofia presso la facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Bologna, dal 1998 lavora come insegnante di scuola dell'infanzia, dal 2005 come insegnante di ruolo presso l'Istituto comprensivo G. Leopardi.  
Da anni svolge l'incarico di funzione strumentale PTOF e rapporti con il territorio presso il medesimo Istituto e si occupa dei progetti della scuola dell'infanzia S. Agazzi di Castelnuovo R. e Gianburrasca di Montale R.  
Dall'anno accademico 2019/20 fa parte del corpo docenti dell'Istituto di Scienze dell'Educazione e della Formazione "Giuseppe Toniolo" presso il quale tiene il corso di "Metodologia della progettazione e della documentazione nei servizi dell'infanzia".

### Laura Scunzani

Laureata in Storia dell'Arte presso il Dams di Bologna, ha iniziato a lavorare in campo socio-educativo e scolastico nel 2014.  
Ha conseguito la Laurea in Educatore Sociale presso l'Istituto Superiore di Scienze dell'Educazione e della Formazione "Giuseppe Toniolo" di Modena, con la tesi *"Etnopsichiatria e il limite del metodo clinico. Io, l'altro e il valore del fraintendimento"*.  
Attualmente lavora in ambito scolastico come insegnante di sostegno.  
Successivamente alla laurea magistrale in Scienze Pedagogiche, che sta attualmente svolgendo, intende frequentare un master in etnopsichiatria.

### Krzysztof Szadejko

Laureato in Scienze dell'Educazione presso l'Università Salesiana di Roma con il titolo di dottore di ricerca in Metodologia pedagogica.  
Dalla nascita dell'Istituto Superiore di Scienze dell'Educazione e della Formazione "Giuseppe Toniolo" di Modena è docente dei corsi di Pedagogia Generale e di Metodologia e Statistica della Ricerca.  
È responsabile dell'Ufficio Ricerca e Sviluppo della Fondazione CEIS di Modena e supervisore di équipe educative.  
Il suo lavoro di ricerca quantitativa, qualitativa e con il metodo misto (Mixed Method) è indirizzato verso una comprensione della natura dell'autodeterminazione nel comportamento umano.

### Giovanna Zacchi

Laureata in Scienze Ambientali, ha conseguito un master di 2° livello in Educazione e Comunicazione ambientale e un master in Comunicazione e Marketing d'impresa.  
Ha un'esperienza consolidata nella gestione delle tematiche di sostenibilità ambientale e sociale, comunicazione e marketing, coinvolgimento degli stakeholder, rendicontazione non finanziaria e ESG management. Dal 2000 ha lavorato come consulente sui temi di sostenibilità supportando aziende, enti locali e organizzazioni no-profit nella gestione di progetti di responsabilità sociale e rendicontazione di sostenibilità.

**TEORIA E PRASSI**  
Rivista di Scienze dell'Educazione

Semestrale

Anno 3  
Numero 4  
Aprile 2022

Direttore responsabile:  
Alessandro Alvisi

Progetto grafico / Impaginazione:  
Francesco Galli

Hanno collaborato:  
Luca Cantoni  
Giovanni Casolari  
Marco Franchini  
Eugenio Garavini  
Matteo Gualmini  
Annamaria Roncaglia  
Laura Scunzani  
Krzysztof Szadejko  
Giovanna Zacchi

Recensioni a cura di:  
Pierpaolo Ascari  
Stefania Carboni  
Marzia Cocola

Segreteria di redazione:  
Lia Poggi

Pubblicazione semestrale edita  
dall'Istituto Superiore di Scienze dell'Educazione  
e della Formazione "Giuseppe Toniolo"



tel.: +39 059 7112617  
e-mail: [segreteriaivaista@igtoniolo.it](mailto:segreteriaivaista@igtoniolo.it)  
sito: [www.igtoniolo.it/teoria-e-prassi](http://www.igtoniolo.it/teoria-e-prassi)

Aut. Tribunale di Modena  
3273/2020 del 03/06/2020  
RG. n. 1333/2020