Allegato 3 - Nota Metodologica.

Sintesi approntate e indicazioni procedurali.

a cura di Sergio Mauceri

La presente Nota Metodologica ricostruisce, laddove i passaggi operativi non siano stati esplicitati dettagliatamente all'interno dei capitoli di pertinenza, le procedure di sintesi approntate per costruire gli indici utilizzati nelle analisi statistiche presentate all'interno del volume.

Rischi associati alle pratiche ludiche				
Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di rischio associato al gambling (scala SOGS-RA)	D. 28 – Situazioni vissute negli ultimi 12 mesi (Sì/No): a) Quando stavo giocando, ho detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero b) Il gioco mi ha causato discussioni in famiglia e con gli amici, oppure problemi a scuola c) Ho giocato più soldi di quanto mi ero proposto di fare d) Alcune persone mi hanno criticato perché gioco o mi hanno detto che ho un problema con il gioco e) Mi sono sentito in colpa per i soldi che ho speso nel gioco f) Vorrei smettere di giocare, ma non ci riesco g) Ho nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi spesi per il gioco, o altre prove del gioco h) Ho avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco i) Ho preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli j) Ho fatto assenze a scuola per andare a giocare k) Ho preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco	Conteggio nel gruppo degli 11 item delle risposte affermative e ricodifica delle mancate risposte non dovute come "Non giocatori" Ricodifica del punteggio in 4 classi	- Non Giocatori (Missing value) - Nessun problema (0-1 risposte affermative) - Giocatori a rischio (2-3 risposte affermative) - Giocatori problematici (oltre 3 risposte affermative)	Non Giocatori (53,2%) Nessun problema (33,2%) Giocatori a rischio (8,4%) Giocatori problematici (5,2%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di rischio di dipendenza da gambling (scala progettata ad hoc*)*	D. 29 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a) Quando gioco e vinco provo delle emozioni intense b) Quando gioco e perdo provo molta rabbia c) Se gioco e sto perdendo è importante continuare a giocare fino a quando si è tornati pari d) Da quando gioco ho perso interesse in precedenti hobby e altre attività di intrattenimento e) Mi sono sentito distaccato dal contesto mentre giocavo, come se fossi in trance	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 5 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5=1) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5=2) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5=3) - Alto (da 3.51 a 5=4)	Basso (55,3%) Medio-basso (28,5%) Medio-alto (12,7%) Alto (3,5%)
Tipologia in base al tempo di gioco	D. 15 – Tempo medio di gioco nei giorni infrasettimanali e nel fine settimana (Meno di 30 min., tra 30 minuti e 1 ora, fra 1 e 2 ore, fra 2 e 4 ore, fra 4 e 6 ore, più di 6 ore)	Ricodifica delle due variabili (tempo di gioco infrasettimanale e durante il fine settimana) in due classi: - Fino a 2 ore giornaliere - Più di 2 ore giornaliere Costruzione di un indice tipologico per costruzione e riduzione di spazio di attributi per l'identificazione di tre tipi sulla base delle combinazioni logiche delle due variabili dicotomiche	- Non giocatori (valori mancanti) - Casual gamers (tempo di gioco entro le 2 ore sia nei giorni infrasettimanali sia nel fine settimana) - Hardcore gamers (tempo di gioco oltre le 2 ore nei giorni infrasettimanali o nel fine settimana)	Non giocatori (13,8%) Casual gamers (50,2%) Hardcore gamers (36,0%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di Rischio di Gaming Addiction	D. 14 (da item a a f) e D. 18 (da item g a k) – Frequenza con cui nell'ultimo mese si sono sperimentate le seguenti situazioni (molto spesso, spesso, qualche volta, mai): a) Ho giocato più a lungo di quanto avessi programmato b) Ho rinunciato a fare un pasto con i miei genitori pur di continuare a giocare c) Ho giocato per sfuggire o per alleviare uno stato d'animo negativo (ad es. noia, ansia, tristezza) d) Mentre giocavo ho pensato di dover interrompere ma alla fine ho continuato lo stesso e) Ho avuto una discussione con i miei genitori a causa del gioco f) Ho rinunciato a qualche ora di sonno per poter giocare g) Ho sentito la necessità di passare più tempo a giocare per ottenere soddisfazione o piacere h) Dopo aver giocato mi è capitato di avere difficoltà ad addormentarmi i) Ho scelto di passare più tempo a giocare anziché uscire con gli amici/partner j) Divento di cattivo umore quando non posso giocare k) Ho trascurato lo studio per continuare a giocare	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi, ricodificando preliminarmente gli items/variabili ricompresi/e nell'indice, nel seguente modo: - Molto spesso=4 - Spesso=3 - Qualche volta=2 - Mai = 1 Ricodifica del punteggio medio in 4 classi e in 2 classi	- Basso (da 1 a 1.5=1) - Medio-basso (da 1.51 a 2=2) - Medio-alto (da 2.01 a 2.5=3) - Alto (da 2.51 a 4=4) - Non a rischio di dipendenza (Basso + Medio-basso) - A rischio di dipendenza (Medio-alto + Alto)	Basso (47,5%) Medio-basso (30,7%) Medio-alto (13,4%) Alto (8,4%) Non a rischio di dipendenza (78,2%) A rischio di dipendenza (21,8%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Tipologia in base al tempo di gioco e al rischio di Gaming Addiction	- Indice tipologico in base al tempo di gioco (vedi sopra) - Indice Livello di Rischio di Gaming Addiction in due classi (vedi sopra)	Costruzione di spazio di attributi mediante combinazione logica dei due indici per l'identificazione di 5 tipi (cfr. Cap. 4, Tab. 3)	- Non giocatori - Casual gamers non a rischio - Casual gamers a rischio - Hardcore gamers non a rischio - Hardcore gamers a rischio	Non giocatori (13,8%) Casual gamers non a rischio (46,6%) Casual gamers a rischio (3,6%) Hardcore gamers non a rischio (20,8%) Hardcore gamers a rischio (15,2%)
Tipologia dei rischi associati al binge drinking	D. 34 – Aver praticato binge drinking in passato (sì, una volta/sì, più di una volta/no) (riservata solo a chi la ha praticata in passato) D. 38 – Possibilità che capiti in futuro (sì/forse/no)	Ricodifica delle due variabili in due modalità: V. 34 (sì, almeno una volta/no) V. 38 (sì+forse/no) Costruzione di un indice tipologico per costruzione e riduzione di uno spazio di attributi mediante combinazione logica delle due variabili ricodificate per l'identificazione di tre tipi	- Esenti dal rischio (non ha mai praticato il binge drinking) - Pentiti (praticata in passato, ma si esclude in futuro) - Recidivi (praticata in passato e possibilità che ricapiti in futuro)	Esenti dal rischio (57,1%) Pentiti (6,7%) Recidivi (36,2%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Tipologia dei rischi associati ad altre pratiche ludiche e social media challenge pericolose	D. 39 – Aver praticato altre forme di divertimento, giochi o challenge che comportano rischi per sé o per gli altri (sì/no) D. 39.1 (per chi non le ha praticate) e D. 44 (per chi le ha praticate) – Possibilità o intenzione di praticarle in futuro (sì/forse/no)	Ricodifica delle variabili D. 39.1 e D. 44 in due modalità (sì + forse/no) Costruzione di un indice tipologico mediante costruzione e riduzione di spazio di attributi: combinazione delle due variabili dicotomiche per l'identificazione di quattro tipi e successiva riduzione in tre tipi	- Esenti dal rischio (mai praticata e non ha intenzione di praticarla in futuro) - Pentiti (praticata in passato, ma si esclude in futuro) - Possibilisti (non praticata in passato, ma non si esclude per il futuro) - Recidivi (praticata in passato e possibilità che ricapiti in futuro) - Esenti dal rischio (esenti dal rischio + pentiti) - Possibilisti - Recidivi	Esenti dal rischio (67,1%) Pentiti (1,5%) Possibilisti (21,0%) Recidivi (10,4%) Esenti dal rischio (68,6%) Possibilisti (21,0%) Recidivi (10,4%)

Fattori di rischio				
Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di Disagio familiare	D. 8 – Valutazione delle relazioni familiari (su una scala da 0 a 5), rispetto a ciascuno dei seguenti aggettivi: a) Conflittuali b) Attente ai miei bisogni d) Aperte al dialogo e) Fredde	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 4 variabili (corrispondenti agli aggettivi), con la seguente ricodifica preliminare per gli item b e d: 0=5 1=4 2=3 3=2 4=1 5=0 Gli altri items mantengono la codifica iniziale. Ricodifica del punteggio medio in 4 e 3 classi	Ricodifica dei punteggi dell'indice in 4 livelli di Disagio familiare: - Basso (da 0 a 1) - Medio-basso (da 1.01 a 2) - Medio-alto (da 2.01 a 3) - Alto (da 3.01 a 5) Ricodifica dei punteggi dell'indice in 3 livelli di Disagio familiare: - Basso (da 0 a 1) - Medio-basso (da 1.01 a 2) - Medio-alto/Alto (da 2.01 a 5)	Basso (38,7%) Medio-basso (32,6%) Medio-alto (19,6%) Alto (9,1%) Basso (38,7%) Medio-basso (32,6%) Medio-alto/Alto (28,7%)
Livello di autoritarismo familiare	D. 8 – Valutazione delle relazioni familiari (su una scala da 0 a 5), rispetto all'aggettivo: Autoritarie	Ricodifica della variabile in 4 classi	- Basso (da 0 a 1) - Medio-basso (2) - Medio-alto (3) - Alto (da 4 a 5)	Basso (22,3%) Medio-basso (20,3%) Medio-alto (28,7%) Alto (28,7%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di controllo familiare	D. 9 – Frequenza con cui si sperimentano quotidianamente le seguenti situazioni (1 molto spesso, 2 spesso, 3 qualche volta, 4 mai): a) I miei genitori fissano regole sul mio comportamento a casa/fuori casa b) Mio padre e/o mia madre sanno con chi/dove sono c) I miei genitori mi lasciano libero di decidere cosa fare	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi, lasciando inalterata la precodifica dell'item c e ricodificando preliminarmente gli items a e b, ricompresi nell'indice, nel seguente modo: - Molto spesso=4 - Spesso=3 - Qualche volta=2 - Mai = 1 Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 1 a 1.75) - Medio-basso (da 1.76 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.25) - Alto (da 3.26 a 4)	Basso (11,9%) Medio-basso (34,5%) Medio-alto (41,2%) Alto (12,4%)
Livello di Disagio relazionale	D.7 – Frequenza con cui si sperimentano le seguenti situazioni nella vita di tutti i giorni (molto spesso, spesso, qualche volta, mai): a) Mi sento esclusa/o dai miei compagni di classe b) Ho difficoltà a fare amicizia c) Mi sento poco compreso dai miei professori d) Mi sento meglio quando sto da sola/o e) Ho difficoltà a stabilire relazioni sentimentali f) Mi sento sola/o	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi, ricodificando preliminarmente le 6 variabili, ricomprese nell'indice, nel seguente modo: - Molto spesso=4 - Spesso=3 - Qualche volta=2 - Mai = 1 - Ricodifica dei punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 1 a 1.75) - Medio-basso (da 1.76 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.25) - Alto (da 3.26 a 4)	Basso (19,3%) Medio-basso (33,0%) Medio-alto (27,5%) Alto (20,2%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di Propensione alla noia	D.7 – Frequenza con cui si sperimentano le seguenti situazioni nella vita di tutti i giorni: a) Mi capita di annoiarmi b) Ho difficoltà a provare piacere nelle attività che svolgo	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi, ricodificando preliminarmente le 2 variabili, ricomprese nell'indice, nel seguente modo: - Molto spesso=4 - Spesso=3 - Qualche volta=2 - Mai = 1 Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 1 a 1.75) - Medio-basso (da 1.76 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.25) - Alto (da 3.26 a 4)	Basso (14,9%) Medio-basso (49,7%) Medio-alto (19,3%) Alto (16,1%)
Livello di Autostima	D.7 – Frequenza con cui si sperimentano le seguenti situazioni nella vita di tutti i giorni: a) Mi sento apprezzata/o dagli altri b) Mi sento inadeguato /a	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi, ricodificando preliminarmente le 2 variabili, ricomprese nell'indice, nel seguente modo: Item a) - Molto spesso=4 - Spesso=3 - Qualche volta=2 - Mai = 1 Item b) - Molto spesso=1 - Spesso=2 - Qualche volta=3 - Mai = 4 Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 1 a 1.75) - Medio-basso (da 1.76 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.25) - Alto (da 3.26 a 4)	Basso (9,7%) Medio-basso (36,6%) Medio-alto (28,0%) Alto (25,7%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di Propensione al rischio	D. 19 – Grado di accordo con le seguenti affermazioni (su una scala da 0 a 5): a) Mi sento attratto dalle situazioni che comportano un certo rischio b) Quando pratico attività che comportano un certo rischio provo una particolare euforia c) Quando decido di rischiare non ci penso due volte d) Le attività che mi divertono di più sono quelle che comportano un certo rischio e) Quando mi trovo in una situazione rischiosa riesco a tenere a bada la paura senza particolare sforzo	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 5 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili.	Ricodifica dei punteggi dell'indice in 4 livelli di Propensione al rischio: - Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (37,2%) Medio-basso (25,9%) Medio-alto (22,2%) Alto (14,7%)
Fattori protettivi				
Rendimento scolastico	D. 51 – Rendimento medio finale nel precedente anno scolastico (ottimo/buono/sufficiente/mediocre/insufficiente)	Ricodifica in 4 classi	- Ottimo - Buono - Sufficiente - Scarso (mediocre + insufficiente)	Ottimo (14,3%) Buono (59,5%) Sufficiente (22,3%) Scarso (3,8%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di acquisizione della life skill Consapevolezza di sé	D. 6 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Sono in grado di riconoscere i miei stati d'animo e i miei sentimenti b. Quando ho un problema con una persona gliene parlo c. Sono consapevole delle mie capacità e dei miei limiti	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (4,5%) Medio-basso (16,2%) Medio-alto (33,9%) Alto (45,5%)
Livello di acquisizione della life skill Gestione delle emozioni	D. 6 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Quando sono arrabbiato/a con qualcuno, aspetto di calmarmi prima di discutere b. Riesco a controllare le mie emozioni quando succede qualcosa di spiacevole c. Rimango calmo/a quando le cose vanno male	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (28,1%) Medio-basso (26,2%) Medio-alto (26,4%) Alto (18,6%)
Livello di acquisizione della life skill Gestione dello stress	D. 6 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Riesco a mantenere la calma in situazioni di ansia e stress che comportano una prova b. Riesco a gestire l'ansia in situazioni nuove e inaspettate c. Riesco a capire come comportarmi per stare meglio quando sono agitato/a e stressato/a	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (26,4%) Medio-basso (23,8%) Medio-alto (28,0%) Alto (21,8%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di acquisizione della life skill Relazioni efficaci	D. 6 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Riesco a collaborare con gli altri, rispettando le loro idee b. Mi scuso sempre quando faccio qualcosa che ferisce i miei amici c. Cerco di perdonare gli altri quando mi chiedono scusa	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (4,1%) Medio-basso (10,4%) Medio-alto (26,9%) Alto (58,5%)
Livello di acquisizione della life skill Empatia	D. 12 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Sono dispiaciuto/a quando un mio amico/a si sente triste b. Spesso riesco a capire come si sentono le persone ancor prima che me lo dicano c. Mi sento triste per qualcuno che viene trattato ingiustamente	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (2,7%) Medio-basso (9,1%) Medio-alto (25,7%) Alto (62,5%)
Livello di acquisizione della life skill Pensiero critico	D. 12 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Cerco di capire le situazioni senza farmi influenzare dalle opinioni degli altri b. Prima di esprimere il mio punto di vista cerco di informarmi il più possibile sull'argomento c. Prima di prendere una posizione rifletto sui diversi punti di vista espressi dagli altri	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) Alto (da 3.51 a 5)	Basso (3,5%) Medio-basso (12,3%) Medio-alto (33,8%) Alto (50,3%)
Livello di acquisizione della life skill Decision making	D. 12 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Prima di fare qualcosa penso sempre alle conseguenze delle mie scelte sulla mia vita b. Prima di fare qualcosa penso sempre alle conseguenze delle mie scelte sugli altri c. Prima di prendere una decisione valuto le diverse possibilità	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (6,2%) Medio-basso (14,7%) Medio-alto (30,7%) Alto (48,4%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Livello di acquisizione della life skill Problem solving	D. 12 – Grado di accordo (su scala da 0 a 5) con ciascuna delle seguenti affermazioni: a. Quando c'è un problema provo a risolverlo il prima possibile b. Quando c'è un problema, cerco le informazioni necessarie per trovare una soluzione c. Riesco a osservare un problema da diversi punti di vista per trovare una soluzione	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 3 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (3,9%) Medio-basso (12,4%) Medio-alto (32,2%) Alto (51,6%)
Livello complessivo di acquisizione di life skills	Tutti i 24 items delle Domm. 6 e 12 relativi all'acquisizione di life skills	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 24 variabili (corrispondenti alle affermazioni), mantenendo la codifica iniziale delle variabili. Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Basso (da 0 a 1.5) - Medio-basso (da 1.51 a 2.5) - Medio-alto (da 2.51 a 3.5) - Alto (da 3.51 a 5)	Basso (1,4%) Medio-basso (14,2%) Medio-alto (51,5%) Alto (32,9%)
Numerosità delle attività culturali a cui ha preso parte negli ultimi 12 mesi	D. 1 – Frequenza di partecipazione a ciascuna delle seguenti attività culturali negli ultimi 12 mesi (mai/1-3 volte/4-6 volte/7-12 volte/più di 12 volte): a. Teatro b. Cinema c. Museo, mostre f. Siti archeologici, monumenti	Conteggio delle modalità diverse da mai nelle 4 variabili (corrispondenti alle attività culturali) Ricodifica del punteggio in 4 classi	- Nessuna - 1-2 attività - 3 attività - 4 attività	Nessuna (2,5%) 1-2 attività (31,1%) 3 attività (30,9%) 4 attività (35,5%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Frequenza di partecipazione ad attività culturali	D. 1 – Frequenza di partecipazione a ciascuna delle seguenti attività culturali negli ultimi 12 mesi (mai/1-3 volte/4-6 volte/7-12 volte/più di 12 volte): a. Teatro b. Cinema c. Museo, mostre f. Siti archeologici, monumenti	Costruzione dell'indice per media aritmetica dei punteggi delle 4 variabili (corrispondenti alle attività), attraverso la seguente codifica preliminare delle variabili: - Mai=1 - 1-3 volte=2 - 4-6 volte = 3 - 7-12 volte=4 - Oltre 12 volte=5 Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Bassa (da 1 a 1.5) - Medio-bassa (da 1.51 a 2) - Medio-alta (da 2.01 a 2.99) - Alta (da 3 a 5)	- Bassa (25,5%) - Medio-bassa (34,7%) - Medio-alta (28,8%) - Alta (11,0%)
Fruizione del tempo libero				
Numerosità degli spazi aggregativi frequentati negli ultimi 12 mesi	D. 4 – Numero volte della frequentazione di ciascuno dei seguenti spazi aggregativi negli ultimi 12 mesi (mai/meno di 1 volta al mese/1 volta al mese/2-3 volte al mese/1-2 volte a settimana/3-6 volte a settimana/tutti i giorni) a. Spazio autogestito occupato (Centro sociale) b. Parco, piazza o strada di ritrovo abituale c. Centro di aggregazione giovanile (con laboratori teatrali, laboratori musicali, etc.) d. Sala prove e. Discoteca/ locale dove c'è un djset f. Pub/locale notturno g. Pizzeria h. Bar i. Centro commerciale l. Parrocchia	Conteggio all'interno delle 10 variabili (corrispondenti agli spazi aggregativi) delle risposte diverse da mai. Ricodifica del punteggio in 4 classi	- 0-3 spazi - 4-5 spazi - 6-7 spazi - Oltre 7 spazi	0-3 spazi (4,8%) 4-5 spazi (26,7%) 6-7 spazi (52,5%) Oltre 7 spazi (16,1%)

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Numerosità delle attività ludico-ricreative cui ha preso parte negli ultimi 12 mesi	D. 1 – Frequenza di partecipazione a ciascuna delle seguenti attività ludiche negli ultimi 12 mesi (mai/1-3 volte/4-6 volte/7-12 volte/più di 12 volte): d. Concerti g. Rave party h. Manifestazione sportiva (partita di calcio, pallavolo, basket, nuoto, etc.) *Numerosità degli spazi aggregativi frequentati negli ultimi 12 mesi* (Indice per conteggio; vedi sopra)	Conteggio all'interno delle 3 variabili (corrispondenti alle attività ludiche) delle risposte diverse da mai. Somma tra l'indice per conteggio delle attività ludiche e l'indice di numerosità degli spazi aggregativi frequentati negli ultimi 12 mesi. Ricodifica del punteggio complessivo in 4 classi	- 0-3 attività - 4-6 attività - 7-8 attività - Oltre 8 attività	0-3 attività (3,1%) 4-6 attività (27,4%) 7-8 attività (40,8%) Oltre 8 attività (28,7%)

Frequenza di partecipazione ad attività ludico-ricreative negli ultimi 12 mesi	D. 1 – Frequenza di partecipazione a ciascuna delle seguenti attività ludiche negli ultimi 12 mesi (mai/1-3 volte/4-6 volte/7-12 volte/più di 12 volte): d. Concerti g. Rave party h. Manifestazione sportiva (partita di calcio, pallavolo, basket, nuoto, etc.) - D. 4 – Numero volte della frequentazione di ciascuno dei seguenti spazi aggregativi negli ultimi 12 mesi (mai/meno di 1 volta al mese/1 volta al mese/2-3 volte al mese/1-2 volte a settimana/3-6 volte a settimana/tutti i giorni) a. Spazio autogestito occupato (Centro sociale) b. Parco, piazza o strada di ritrovo abituale c. Centro di aggregazione giovanile (con laboratori teatrali, laboratori musicali, etc.) d. Sala prove e. Discoteca/ locale dove c'è un djset f. Pub/locale notturno g. Pizzeria h. Bar i. Centro commerciale l. Parrocchia	Codifica delle 3 variabili corrispondenti alla D.1: - Mai=1 - 1-3 volte=2 - 4-6 volte=3 - 7-12 volte=4 - Più di 12 volte=5 Ricodifica delle 10 variabili corrispondenti alla D. 4 nel seguente modo: - Mai=1 - Meno di 1 volta al mese=2 - 1 volta al mese=3 - 2-3 volte al mese=4 - almeno una volta a settimana: 1-2 + 3-6 + tutti i giorni=5 Calcolo del punteggio medio delle 13 variabili ricodificate Ricodifica del punteggio medio in 4 classi	- Bassa (da 1 a 2) - Medio-bassa (da 2.01 a 2.5) - Medio-alta (da 2.51 a 3) - Alta (da 3.01 a 5)	Bassa (18,6%) Medio-bassa (32,8%) Medio-alta (36,5%) Alta (12,1%)

Dati di base				
Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Estrazione culturale familiare	D. 54 – Ultimo titolo di studio conseguito dalla madre/tutrice e dal padre/tutore (Nessun titolo di studio/Licenza elementare/Licenza media inferiore/Diploma di scuola superiore/Laurea/Altro titolo/Non so, non ricordo/Figura non presente)	Ricodifica delle due variabili (corrispondenti ai titoli di studio) nel seguente modo: Nessun titolo di studio + Licenza elementare + Licenza media inferiore = B - Diploma di scuola superiore= M - Laurea = A - Altro titolo = Missing value - Non so, non ricordo = Missing value - Figura non presente = Missing value Costruzione di un indice tipologico, mediante costruzione e riduzione di spazio di attributi: combinazione logica delle due variabili ricodificate per l'identificazione di 5 livelli di estrazione culturale	- Bassa (B/B + B/Missing) - Medio-bassa (M/B + B/M) - Media (M/M + A/B+B/A + M/Missing) - Medio-alta (M/A + A/M) - Alta (A-A + A/Missing) - Missing value (Dato mancante su entrambi)	Bassa (9,1%) Medio-bassa (12,9%) Media (29,8%) Medio-alta (18,9%) Alta (29,3%) Missing values: 432 casi

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Estrazione sociale familiare	D. 55 – Professione svolta dal padre/tutore e dalla madre/tutrice Codifica: 1. Imprenditore 2. Libero Professionista 3. Commerciante 4. Artigiano 5. Proprietario agricolo/coltivatore diretto 6. Bracciante agricolo 7. Dirigente, docente universitario, magistrato 8. Funzionario (inclusi direttivi ed ufficiali forze armate) 9. Professionista dipendente (medico ospedaliero, avvocato, psicologo ASL; ecc) 10. Insegnante 11. Operaio specializzato (muratore, elettricista, ecc) 12. Operaio generico (manovale, aiuto bracciante, ecc) 13. Impiegato 14. Graduato o militare di carriera (appuntato, brigadiere, ecc) 15. Operatore dei servizi (commesso, colf, autista, sorvegliante, ecc) 16. Casalinga/o 17. Disoccupato/a 18. Altro 19. Figura non presente	Ricodifica delle due variabili (corrispondenti alla professione del padre/tutore e della madre/tutrice) nel seguente modo: - Bassa (6 + 11 + 12 + 15 + 16 + 17) - Media (3 + 4 + 5 + 10 + 13 + 14) - Alta (1 + 2 + 7 + 8 + 9) - Risposta mancante (18 + 19) Costruzione di un indice tipologico, mediante costruzione e riduzione di spazio di attributi: combinazione logica delle due variabili ricodificate per l'identificazione di 5 livelli di estrazione sociale	- Bassa (B/B + B/Missing) - Medio-bassa (M/B + B/M) - Media (M/M + A/B+B/A + M/Missing) - Medio-alta (M/A + A/M) - Alta (A-A + A/Missing) Missing value (Dato mancante su entrambi)	Bassa (17,1%) Medio-bassa (10,4%) Media (30,4%) Medio-alta (18,3%) Alta (23,7%) Missing values: 439 casi

Indice costruito/Variabile ricodificata	**Domande e Variabili implicate**	**Descrizione della procedura di sintesi**	**Articolazione dell'indice/variabile**	**Distribuzione di frequenza dell'indice/variabile**
Estrazione socio-culturale familiare	*Indice di Estrazione culturale familiare* *Indice di Estrazione sociale familiare*	Costruzione di un indice tipologico, mediante costruzione e riduzione di spazio di attributi: combinazione logica delle due variabili ricodificate per l'identificazione di 5 livelli di estrazione sociale	- Bassa = B/B + B/M-B + M-B/B + B/M-B - Medio-bassa = M/B + B/M + M-B/M-B + M-B/M + M/M-B - Media = M/M + A/B + B/A + M-A/M-B + M-B/M-A - Medio-alta = M/A + A/M + M-A/M-A + M/M-A +M-A/M - Alta (A-A + M-A/A + A/M-A) - Missing value (Dato mancante su almeno uno dei due indici in combinazione)	Bassa (8,7%) Medio-bassa (18,4%) Media (25,4%) Medio-alta (24,6%) Alta (22,8%) Missing values: 750 casi