

Istituto Comprensivo Perugia 13 a.s. 2021-2022

## QUESTIONARI ALUNNI E GENITORI A CONFRONTO

# Progetto "Do you WEB?"

Classi terze Scuola Secondaria I grado di Ripa

1

Gli alunni delle classi terze di Ripa dopo aver lavorato sul tema del web, hanno proposto un questionario per conoscere le abitudini in rete degli alunni della nostra scuola, dalla classe quinta della primaria alla terza della secondaria di I grado.

**1) OPPORTUNITÀ E RISCHI DELLA RETE**  
Video, letture, riflessioni, confronto

**2) SCELTA DOMANDE**  
Proposte domande dai piccoli gruppi ad un unico modello

**3) PROPOSTA QUESTIONARIO SU MODULI GOOGLE**  
Raccolta e analisi dei dati

**4) PROPOSTA QUESTIONARIO GENITORI SU MODULI GOOGLE**  
Raccolta e analisi dei dati

Indagine statistica

2

## Questionario alunni

Hanno risposto 214 alunni su 417 destinatari del questionario, da 9 a 14 anni

Scuola Primaria Ponte Valleceppi  
Scuola Primaria di Colledara  
Scuola Primaria di Sant'Agostino  
Scuola Primaria di Pianello  
Scuola Primaria di Casaglia  
Scuola Secondaria di primo grado di Ponte Valleceppi  
Scuola Secondaria di primo grado di Ripa

3

## Questionario genitori

Hanno risposto 206 genitori su 417 destinatari del questionario

Scuola Primaria Ponte Valleceppi  
Scuola Primaria di Colledara  
Scuola Primaria di Sant'Agostino  
Scuola Primaria di Pianello  
Scuola Primaria di Casaglia  
Scuola Secondaria di primo grado di Ponte Valleceppi  
Scuola Secondaria di primo grado di Ripa

4

**2 su 10 alunni** Non sono sui social

**2 su 10** Sono iscritti ad 1 social

**2 su 10** Sono iscritti a 2 social

**1 su 10** È iscritto a 3 social

**1 su 10** È iscritto a 4 social

**il resto...** È iscritto a 5, 6 anche 7 social

Whatsapp TikTok Instagram Snapchat...

5

WhatsApp

16

Info: Modifica i dati della tua privacy per usare WhatsApp

Inside TikTok

4 chat from mobile video platform available in over 150 countries around the world!

15 The minimum age for users is 13

TikTok

Whatsapp TikTok Instagram Snapchat...

6

Ci impegniamo a migliorare il nostro lavoro per capire l'età effettiva delle persone

Un limite obbligatorio per creare un account su WhatsApp o usare il servizio. Se tuo figlio ha meno di 13 anni o usa Snapchat, ti chiediamo di comunicarci il suo nome utente e l'indirizzo e-mail per una prima valutazione di parità.

Esiste un limite minimo di età per creare un account?

13 Anni per il 13 anni per il servizio. Se tuo figlio ha meno di 13 anni o usa Snapchat, ti chiediamo di comunicarci il suo nome utente e l'indirizzo e-mail per una prima valutazione di parità.

Whatsapp TikTok Instagram Snapchat...

7

**42%** 4 su 10 **OGNI GIORNO** Dicono di stare online meno di 2 ore

**30%** 3 su 10 **OGNI GIORNO** Dicono di stare online 3-4 ore

**14%** 1 su 10 **OGNI GIORNO** Dice di stare online 3-4 ore

**Alunni**  
Il resto dice anche più di 4 ore

8

**42%** 4 su 10 **OGNI GIORNO** Dicono di stare online meno di 2 ore

**66%** dei genitori **OGNI GIORNO** Pensa che i propri figli stiano online meno di 2 ore

9

**14%** 1 su 10 **OGNI GIORNO** Dice di stare online 3-4 ore

**25%** dei genitori **OGNI GIORNO** Pensa che i propri figli stiano online 3-4 ore

10

**8%** degli alunni **OGNI GIORNO** Dice di stare online più di 3-4 ore

**11%** dei genitori **OGNI GIORNO** Pensa che i propri figli stiano online più di 3-4 ore

11

**12**

## I giochi online

**NORMATIVA PEGI**

**37 SU 214 HANNO MENO DI 12 ANNI E GIOCANO A FORTNITE**

La classificazione in base all'età di PEGI e USK per Fortnite è di 12 anni. Il giudizio pedagogico della guida per giocatori "Spieleatgeber NRW" dai 14 anni. Un gioco violento che innesca all'uso delle armi, dove i bambini impersonano guerrieri armati e si divertono a sparare e ammazzare senza motivo. Poi, dopo aver ammazzato, ballano sul codover. Se poi sparano alla testa hanno più punti. Cyberbullismo verso i più deboli, adulti "squasi" che cercano di spillare soldi o addirittura adescare sessualmente gli adolescenti sono solo alcune delle controindicazioni del gioco.

PEGI

12

## I giochi online

**NORMATIVA PEGI**

**28 SU 214 GIOCANO A GRAND THEFT AUTO V**

La storia del delinquente che si fa strada a suon di atti criminali, da interpretare in prima persona. L'attività di traffico e spaccio di droga, lo sfruttamento della prostituzione e l'incitamento alla violenza. Rigorosamente sconsigliato ai minori di 18 anni.

**18** www.pegi.info

13

## I giochi online

**NORMATIVA PEGI**

**5 SU 214 GIOCANO AD APEX LEGENDS CON RAPPRESENTAZIONI PROLUNGATE DI VIOLENZA NEI CONFRONTI DI PERSONAGGI UMANI.**

**16** www.pegi.info

Illegale per chiunque abbia meno di 16 anni acquistare il gioco in negozio. Tuttavia Apex Legends è gratuito da scaricare e iniziare a giocare, il che significa che non è richiesta alcuna password di acquisto dai genitori.

I giocatori possono usare una vasta gamma di moderne armi militari come pistole, fucili di precisione, pistole automatiche, granate a frammenti e coltelli. Come indicato nell'immagine il gioco include gli acquisti.

14

## I giochi online

**NORMATIVA PEGI**

**6 SU 214 GIOCANO A TOM CLANCY'S...**

**16** www.pegi.info

Da 16 a 18 anni. Riferimenti a gioco d'azzardo, sesso e violenza.

**18** www.pegi.info

15

## I giochi online

**NORMATIVA PEGI**

**CONTROLLO GENITORI**

Configura la tua console o PC per limitare l'accesso ai giochi in base alla classificazione PEGI. Puoi anche controllare il tipo di interazioni che tuo figlio può avere con altri giocatori online in queste impostazioni. È una buona idea assicurarsi di avere password e limiti di pagamento impostati su tutte le carte di credito associate ai conti di gioco. Inoltre, questi account sono impostati con e-mail che controlli regolarmente per ottenere informazioni tempestive sui pagamenti. Puoi anche impostare limiti di tempo per il tempo di gioco. Usalo come un'opportunità per incoraggiare i figli a giocare a un'ampia gamma di giochi e attività piuttosto che limitarsi a controllare il loro gioco senza discuterne.

16

## Socialità online

**PRIVACY**

**ACETTO AMICIZIE DI CHI NON CONOSCO** 2 su 10

**HO CONDIVISO FOTO O FILMATI PERSONALI E DOPO AVERE VOLUTO CANCELLARLI** 1 su 10

**HO INVIATO DATI PERSONALI A PERSONE CONOSCIUTE SOLO ONLINE** 1 su 10

17

## Commenti cattivi online

**Cyberbullismo**

**HANNO RICEVUTO COMMENTI CATTIVI DA CHI NON CONOSCONO** 2 su 10

**CONOSCONO RAGAZZI DELLA NOSTRA SCUOLA CHE INSULTANO E PRENDONO IN GIRO O MALTRATTANO FISICAMENTE QUALCHE COMPAGNO** 3 su 10

18

## Commenti cattivi online

**Cyberbullismo**

**2 su 10 alunni** DICONO DI ESSERE STATI INSULTATI IN MODO PESANTE

**1 su 10 genitori** SA CHE I PROPRI FIGLI SONO STATI INSULTATI IN MODO PESANTE

**LA METÀ DI QUESTI RAGAZZI OFFESI NON RIESCE A PARLARNE CON QUALCUNO, SOFFRE, NON SA COSA FARE**

19

**50%** 1 su 10

Sta al computer o al cellulare anche dopo le 11 di sera

si sveglia per un messaggio o chatta di notte

20

## WEB REPUTATION

**7 SU 10** Pensano di poter cancellare foto o tracce messe online

**1 SU 10** Pensa il comportamento online sia libero

**2 SU 10** Scrivono, pubblicano foto e video o li cancellano senza pensare, tanto il web è immenso, nessuno può essere rintracciato

21

**84%**

dei genitori chiede di partecipare ad un corso di formazione sul mondo digitale organizzato dalla nostra scuola

22

**Cosa possiamo fare per i nostri ragazzi?**

15. Mentre vostro figlio/a era on-line, gli è capitato di vedere qualcosa di inopportuno?

16. Contatti o video scatti

17. Potrebbe me imbarazzare o imbarazzare il gruppo classe

18. Immagini o video sessualmente espliciti

19. Commenti cattivi o di discriminazione (dalle donne o)

20. Commenti che maltrattano pubblicamente, favorendo i bulli

21. Non gli è capitato

23