CORECOM TOSCANA

REGIONE TOSCANA

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana

Polizia di Stato
Compartimento Polizia Postale
e delle Comunicazioni per la Toscana

PATENTINO DIGITALE TOSCANA

PROGETTO PER LA DIFFUSIONE DI UNA NAVIGAZIONE CONSAPEVOLE DEI MINORI DI ETÀ

RELAZIONE DI MONITORAGGIO DEL PERCORSO FORMATIVO STUDENTI A.S. 2022/23

Istituto degli Innocenti

CORECOM TOSCANA

REGIONE TOSCANA

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana

Polizia di Stato
Compartimento Polizia Postale
e delle Comunicazioni per la Toscana

PATENTINO DIGITALE TOSCANA

PROGETTO PER LA DIFFUSIONE DI UNA NAVIGAZIONE CONSAPEVOLE DEI MINORI DI ETÀ

RELAZIONE DI MONITORAGGIO DEL PERCORSO FORMATIVO STUDENTI A.S. 2022/23

Istituto degli Innocenti

PATENTINO DIGITALE TOSCANA

Presidente
Maria Grazia Giuffrida

Direttore generale
Sabrina Breschi

Area documentazione, ricerca e formazione
Aldo Fortunati

Servizio formazione
Maurizio Parente

PROGETTO PER LA DIFFUSIONE DI UNA NAVIGAZIONE CONSAPEVOLE DEI MINORI DI ETÀ

RELAZIONE DI MONITORAGGIO DEL PERCORSO FORMATIVO STUDENTI A.S. 2022/23

Gruppo di redazione
Sara Ferruzzi, Maria Cristina Macaluso, Anna Manzini, Maurizio Parente

2024, Istituto degli Innocenti, Firenze

Il presente rapporto è stato realizzato dall'Istituto degli Innocenti di Firenze nel quadro delle attività previste dall'accordo di collaborazione tra il Comitato regionale per le comunicazioni della Toscana e l'Istituto degli Innocenti di Firenze (firmato in data 19/10/2022).

Indice

Premessa **4**

Indagine preliminare **5**

Indagine di *follow-up* **23**

Valutazione del percorso formativo **35**

Conclusioni generali **43**

Allegati

Questionario preliminare 45

Elenco dei videogiochi 51

Questionario di *follow-up* 58

Questionario di gradimento 63

PREMESSA

Il Patentino digitale è un progetto di *media education* finalizzato a trasmettere le competenze minime necessarie a navigare in rete e nei social network con consapevolezza e responsabilità. Il progetto, diventato a regime nel 2022, nell'anno scolastico 2022/2023 è stato caratterizzato dalla realizzazione di 25 percorsi formativi per studenti in sei scuole della Toscana attraverso una piattaforma di formazione a distanza dedicata. Sono stati coinvolti 571 studenti di prima media. Le attività progettuali si sono svolte nelle modalità previste dal progetto con accorgimenti e adattamenti metodologici funzionali a ottimizzare il funzionamento dei percorsi nelle diverse scuole. Oltre ai percorsi formativi è stato realizzato un programma di monitoraggio e valutazione delle attività realizzato attraverso la somministrazione di un questionario iniziale indirizzato a rilevare le abitudini, le conoscenze e l'utilizzo della rete e dei social network da parte degli studenti, di un questionario finale di gradimento, di un questionario di *follow-up* finalizzato a verificare l'efficacia del percorso formativo a distanza di due mesi.

In questa relazione si descrivono i risultati del programma di monitoraggio: di seguito si riportano i risultati dell'indagine preliminare, di quella di *follow-up* e di quella di valutazione del gradimento del percorso per studenti.

INDAGINE PRELIMINARE

In questa sezione verranno illustrati i risultati dell'indagine preliminare finalizzata a rilevare le abitudini, le conoscenze e le caratteristiche dell'utilizzo della rete e dei social network da parte degli studenti. L'obiettivo era sia avere un quadro delle modalità di fruizione della rete, sia conoscere il livello di conoscenze in entrata sui temi offerti dal percorso per poter poi verificare a distanza di tempo, con l'indagine di *follow-up*, se il percorso aveva avuto efficacia sul piano dell'apprendimento.

Provenienza del campione

La sperimentazione del percorso formativo ha coinvolto 571 studenti di prima media di 25 classi di sei istituti comprensivi della Toscana: l'Istituto comprensivo Cesalpino di Arezzo, l'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI), Istituto comprensivo Caponnetto di Bagno a Ripoli (FI), Istituto comprensivo Principe di San Casciano in Val di Pesa (FI), Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI).

Strumento

Il questionario (Allegato 1) era anonimo ed era costituito da 42 domande a scelta multipla.

Nella prima parte si rilevavano età e scuola di provenienza, nella seconda parte le abitudini nell'utilizzo di internet, nella terza parte si rilevavano le conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo, nella quarta parte si rilevava se agli intervistati e alle intervistate era successo di essere stati vittime, autori o autrici di prese in giro attraverso social network o chat e, in caso affermativo, quali emozioni erano state associate a queste esperienze.

Somministrazione

Il questionario era disponibile online in una sezione apposita all'interno di ogni percorso sulla piattaforma ed è stato fatto compilare nell'ambito dell'incontro di primo accesso alla piattaforma e presentazione prima dell'inizio del percorso vero e proprio.

Risultati

Dati raccolti

Hanno compilato il questionario iniziale un totale di 505 studenti di prima media, con un'età media di 11,14 anni, di cui 67 dell'Istituto comprensivo Cesalpino di Arezzo, 82 dell'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), 155 dell'Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI), 15 dell'Istituto comprensivo Caponnetto di Bagno a Ripoli (FI), 109 dell'Istituto comprensivo Principe di San Casciano in Val di Pesa (FI), 77 dell'Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI).

Abitudini nell'utilizzo di internet

Mediamente le persone intervistate dichiarano di aver iniziato a utilizzare internet intorno agli 8 anni, l'età media in cui hanno iniziato a navigare è di anni 7,57 ± 1,88. Veniva chiesto quali fossero gli strumenti utilizzati per la navigazione su internet, hanno risposto in 505 persone, offrendo risposte multiple, di seguito (tabella 1) la tabella riassuntiva delle risposte (la domanda prevedeva opzioni di risposta multipla).

Tabella 1

Quali strumenti usi per navigare su internet?	TOTALE %
Smartphone personale 434 risposte	85,94
Smartphone genitori 124 risposte	24,55
Computer a casa 294 risposte	58,22
Computer da amici 22 risposte	4,36
Tablet personale 215 risposte	42,57
Tablet genitori 62 risposte	12,28
Console per videogiochi 200 risposte	39,60
Televisione collegata a internet 257 risposte	50,89
Altro 29 risposte	5,74

La maggioranza delle persone intervistate (85,94%) ha un proprio smartphone, oltre la metà utilizza un computer di casa (58,22%) e ancora circa metà (50,89%) utilizza la televisione collegata a internet; sono utilizzati anche i tablet personali (42,57%) e le console per videogiochi (39,6%); viene poi utilizzato da circa un quarto delle persone intervistate lo smartphone dei genitori (24,55%) e da circa un ottavo il tablet dei genitori (12,28%).
Chi ha risposto Altro (5,74%) poteva specificare attraverso una domanda aperta quali altri strumenti. Hanno risposto 25 persone e hanno segnalato strumenti già indicati nelle opzioni di risposta (computer, console per videogiochi, ecc.), ma anche Smartwatch e Alexa.

Rispetto alle attività svolte principalmente su internet, nella tabella 2 sono riportate le risposte fornite: anche in questo caso la domanda prevedeva più opzioni di risposta. Hanno risposto in 505 persone, offrendo risposte multiple. Le percentuali di risposta riportate in tabella per ogni voce sono state ottenute dalle risposte segnalate alla domanda sulle attività svolte su internet sommate ai casi in cui, pur non essendo stata segnalata una tipologia di attività, sono state date risposte rispetto alle sotto attività a esse legate (ad esempio se una persona non ha segnato social network fra

le attività ma poi ha segnalato quali social network usa, viene conteggiata come se avesse risposto anche social network tra le attività svolte su internet).

Tabella 2

Quali attività svolgi principalmente quando navighi su internet?	TOTALE %
Attività didattica a distanza con la scuola 150 risposte	29,70
Ricerche per la scuola 307 risposte	60,79
Videogiochi online 346 risposte	68,51
Social network 486 risposte	96,24
Guardare video 488 risposte	96,63
Ascoltare musica 368 risposte	72,87
Chat 479 risposte	94,85
Videochiamate 291 risposte	57,62
Visito siti di interesse 108 risposte	21,39
Altro 29 risposte	5,74

La rete viene usata massicciamente per guardare video (96,63%), usare i social network (96,24%) e usare i programmi di chat (94,85%), segue l'ascolto della musica (72,87%) e giocare con i videogiochi (68,51%). Da segnalare che l'uso dei social network e la visione di video sono legati, come vedremo più avanti, al massiccio utilizzo della piattaforma YouTube. Le ricerche per la scuola (60,79%) e l'uso delle videochiamate (67,62%) sono ampiamente utilizzate. Circa un terzo dichiara di usare internet per attività didattica a distanza (29,70), circa un quinto per visitare siti di interesse (21,39%). Chi ha risposto Altro (5,74%) ha segnalato, oltre ad analoghe attività descritte dalle risposte chiuse, attività come l'utilizzo di applicazioni per fare shopping, ricerche di immagini, ricerca di informazioni su sport e leggere libri.

Video

Alle persone che avevano risposto di guardare video (il 96,63% del totale) veniva chiesto di specificare quali tipologie. Hanno risposto in 488 persone. Di seguito in tabella 3 le percentuali di risposta. Tre quarti delle persone intervistate (75,20%) usa la rete per guardare film, seguono le serie TV (67,01%), circa un quarto (24,39%) guarda i cartoni animati, il 39,34% segnala altre tipologie.

Tabella 3

Se guardi video, indica cosa guardi	TOTALE %
Film (totale 367 risposte)	75,20
Serie TV (totale 327 risposte)	67,01
Cartoni animati (totale 119) risposte)	24,39
Altro (totale 254 risposte)	39,34

Chi ha risposto Altro (39,34% del totale) poteva specificare quali tipologie attraverso una domanda aperta a risposta facoltativa. Le risposte (tabella 4) sono state categorizzate in tipologie create sulla base della frequenza delle risposte. Le categorie maggiormente segnalate sono state i video di videogiochi (12,99%), canali di YouTube non specificati (12,99%), *shorts* 11,42%, *youtuber* (9,84%), anime (9,06%), sport (8,66%), video divertenti (7,97%), musica (6,3%).

Tabella 4

Altro (categorie individuate attraverso le risposte aperta) (totale 254 risposte)	TOTALE %
Video di videogiochi	12,99
Canali YouTube	12,99
Shorts	11,42
Youtuber	9,84
Anime	9,06
Sport	8,66
Video divertenti	7,87
Musica	6,30
Gameplay	3,15
Tutorial	1,97
Challenge	1,97
Video sui social network	1,57
Manga	1,57
Film	1,57
Video per creare cose	1,18
Documentari	1,18
Balletti	1,18
Altre tipologie (con frequenza di risposta minore uguale a 2)	5,51

Social network

La maggioranza delle persone intervistate usa i social network (96,24%), hanno risposte un totale di 486 persone: si chiedeva loro di segnalare quali con una domanda a risposta chiusa multipla (tabella 5): il più frequentato è YouTube (96,30%), circa la metà (50,82%) usa TikTok, circa un quarto usa Instagram (26,75%), il 13,37% usa Twich, il 4,12% usa Facebook.

Tabella 5

Se usi i sociale network indica quali	**TOTALE %**
TikTok 247 risposte	50,82
Instagram 130 risposte	26,75
Facebook 20 risposte	4,12
Twich 65 risposte	13,37
YouTube 468 risposte	96,30
Altro 145 risposte	22,02

Le persone che hanno segnato Altro (22,02%) potevano rispondere facoltativamente con una risposta aperta. Sono state date 145 risposte (tabella 6). Circa un terzo delle risposte indica WhatsApp (31,03), seguito da Snapchat (26,21%), l'8,97% usa Discord e, sempre l'8,97% usa Pinterest; vengono segnalati poi YouTube, Netflix e Spotify e BeReal e Telegram.

Tabella 6

Se hai risposto Altro (social network) segnala quale/i (totale 145 risposte)	**TOTALE %**
WhatsApp	31,03
Snapchat	26,21
Pinterest	8,97
Discord	8,97
YouTube	4,83
Netlifx	3,45
Spotify	3,45
BeReal	2,76
Telegram	1,38
Zoomerang	1,38
Likee	1,38
Altre tipologie con frequenza uguale a 1 (Amazon, CapCut, Daily tube, Galleria, Prime video, Reddit, Skype, Streaming community, Twitter)	6,21

Si chiedeva poi con domanda a risposta chiusa e obbligatoria se le persone erano in possesso di un profilo personale sui social network: per quanto l'età non permettesse loro di avere dei profili social personali, il 60% dichiara di avere un profilo personale sui social network (tabella 7).

Tabella 7

Hai un tuo profilo personale sui social network? (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Sì	60
No	40

A chi affermava di avere un profilo personale sui social network veniva chiesto, attraverso una domanda facoltativa a opzione di risposta multipla, se prima di crearlo avesse informato o chiesto aiuto a qualcuno (tabella 8): un'ampia maggioranza ha chiesto aiuto ai genitori (86,47%), il 22,11% non ha chiesto aiuto a nessuno, il 19,47% ha chiesto ad amici e amiche ma solo il 2,64% ha chiesto agli e alle insegnanti.

Tabella 8

Se hai un profilo personale sui social network, prima di creare il tuo profilo *Puoi segnare più di una risposta* **(totale 396 risposte)**	**TOTALE %**
Ho informato/chiesto aiuto ai miei genitori 262 risposte	86,47
Ho informato/chiesto aiuto ai e alle insegnanti 8 risposte	2,64
Ho informato/chiesto aiuto agli amici e alle amiche 59 risposte	19,47
Non ho informato/non ho chiesto aiuto a nessuno 67 risposte	22,11

Videogiochi

Alle persone che affermavano di usare internet per giocare con i videogiochi (68,61%) veniva chiesto di segnalare quali attraverso una risposta aperta facoltativa. Hanno risposto 409 persone, spesso hanno dato risposte multiple, che sono state conteggiate come risposte individuali. Sono state segnalate un totale di 1.219 risposte. Ci sono giochi più utilizzati (es. Roblox 11,07%, Stumble Guys 10,25%, Minecraft 9,84% e Fortnite a 9,11%, Brawl Stars, Rocket League) ma non con preferenze schiaccianti e la tendenza è quella di usare una gamma molto ampia di giochi. Nell'Allegato 2 è riportato in una tabella l'elenco dei giochi segnalati.

Chat

Alle persone che avevano risposto di usare internet per le chat (il 94,85%) veniva chiesto di specificare quali attraverso una domanda facoltativa chiusa

a risposta multipla. Nella tabella 9 si riportano le percentuali di risposta. L'applicativo usato da quasi tutti è WhatsApp (98,75%), seguono Snapchat (26,93) e Messenger (7,52%).

Tabella 9

Se usi le chat, indica quali	TOTALE %
WhatsApp 473 risposte	98,75
Messenger 36 risposte	7,52
Snapchat 129 risposte	26,93
Altro 61 risposte	12,73

Chi ha risposto Altro rispetto alle tipologie di chat non segnalate nella domanda a risposta chiusa (12,73%) poteva specificare quali attraverso una domanda aperta a risposta facoltativa. Sono stati segnalati (tabella 10) sia programmi di chat che altri tipi di applicativi che hanno la funzione di chat. Il 23,19% segnala di usare Discord, il 15,94% usa Instagram, il 10,14% usa Telegram, il 10,14% usa Wechat, il 10,14% usa email/Gmail/Hangouts, l'8,70% usa Skype.

Tabella 10

Se usi altri programmi di chat segnala quali (totale 69 risposte)	TOTALE%
Discord	23,19
Instagram	15,94
Telegram	10,14
Wechat	10,14
Email/Gmail/Hangouts	10,14
Skype	8,70
Non uso programmi chat	4,35
Play Station	2,90
Tiktok	2,90
Altri programmi con frequenza uguale a 1 (Dingtalk, Facebook, Walkie talkie degli orologi digitali, Roblox, Sms, Twich, Twitter)	11,59

Alle persone che segnalavano di utilizzare la rete per visitare siti di interesse veniva chiesto di specificare quali attraverso una risposta aperta facoltativa: hanno risposto 69 persone, in tabella 11 le risposte categorizzate per affinità tematica.

Tabella 11

Se visiti siti di interesse, specifica quali: (totale 69 risposte)	TOTALE%
Ricerche (Treccani, Wikipedia, Zanichelli)	14,15
YouTube	9,85
Sport	8
Streaming	8
Giochi online	6,15
Social network	6,15
Ricerche (Google)	5,54
Acquisti online/Amazon	4,61
Siti abbigliamento	4,31
Focus	4,31
Informazione/notizie	4
Siti cucina	4
Ricerche scuola	3,69
Astronomia	3
Musica	2,77
Pinterest	2,46
Dizionari	1,54
Scuola (Classroom/Didup)	1,54
Chat	1,23
National geographic	1,23
Altre tipologie con frequenza inferiore a 3 (libri, anime, gossip, disegno, lingue, animali, danza, arte, tecnologie)	5,53

I siti di interesse maggiormente visitati sono quelli per ricerche (Treccani, Zanichelli, Wikipedia) per un totale del 14,15%, segue YouTube (9,85%), siti di sport e di streaming (entrambi 8%), social network e giochi online (entrambi 6,15%), ricerche su Google (5,54%), i siti di e-commerce (Amazon e acquisti online) 4,61, Focus (4,32%), siti di cucina e informazioni (entrambi 4%) e siti per fare ricerche per la scuola (3,69%), sono segnalate poi altre tipologie in percentuali più basse.

Il questionario andava poi a indagare le abitudini di utilizzo della rete in termini di quantità di tempo passato online (tabella 12). Si chiedeva di fare una stima del tempo passato connesso/a in una giornata: circa la metà delle persone intervistate (49,11%) afferma di passare online 1-2 ore al giorno, circa un terzo, 3-4 ore al giorno (27,13%), il 10,89% dice di essere connesso/a per più di 4 ore, l'8,71% per meno di un'ora, il 4,16% afferma di essere sempre connesso/a.

Tabella 12

Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata? (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Meno di un'ora	8,71
1-2 ore	49,11
3-4 ore	27,13
Più di 4 ore	10,89
Sono sempre connesso/a	4,16

Un aspetto che interessava approfondire era conoscere con quale frequenza le attività online era supervisionate da una persona adulta. Nella tabella 13 le risposte (la domanda era obbligatoria e a risposta chiusa): circa la metà delle persone intervistate risponde che la persona adulta c'è qualche volta (53,86%), per quasi un terzo dei casi (28,71%) non c'è mai, nel 12,08% dei casi c'è spesso, nel 5,35% c'è sempre.

Tabella 13

Quando sei connesso/a c'è una persona adulta con te che controlla ciò che stai facendo? (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Mai	28,71
Qualche volta	53,86
Spesso	12,08
Sempre	5,35

Attraverso una domanda a risposta chiusa con possibilità di risposta multipla si indagava su chi fossero le persone di riferimento per la navigazione in caso di difficoltà. In caso di problemi legati alle attività online (tabella 14) le persone intervistate si rivolgono primariamente ai genitori (81,19%), seguono gli amici (38,81%), fratelli/sorelle (31,88%) e insegnanti (9,70%). Il 9,90% non si rivolge a nessuno. Chi si risponde Altro (9,11%) segnala principalmente altre tipologie di familiari (nonni, zii, cugini).

Tabella 14

Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto? *Puoi segnare più di una risposta*	**TOTALE %**
Nessuno 50	9,90
Genitori 410	81,19
Fratelli/sorelle 161	31,88
Amici/amiche 196	38,81
Insegnanti 49	9,70
Altro 46	9,11

Veniva chiesto poi, attraverso un'altra domanda obbligatoria con opzione di risposta multipla, cosa potrebbe rendere più sicura la vita online. Nella tabella 15 le percentuali di risposta. La maggioranza (79,01%) considera l'essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli la strategia migliore, coerentemente con gli intenti del progetto, segue il sapere a chi fare riferimento in caso di problemi (53,66%), limitare il tempo passato online (39,41%), avere blocchi su dispositivi digitali utilizzati (29,31%).

Tabella 15

Secondo te cosa renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età?	**TOTALE %**
Essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli 399 risposte	79,01
Avere dei blocchi sui dispositivi digitali utilizzati 148 risposte	29,31
Limitare il tempo passato online 199 risposte	39,41
Sapere a chi far riferimento in caso di problemi 271 risposte	53,66
Altro 33 risposte	6,53

Le persone che hanno risposto Altro (6,53%) hanno dato i loro suggerimenti, attraverso risposte aperte e facoltative. Sono state date 23 risposte categorizzate in tipologie per vicinanza tematica (tabella 16): il 26,09% suggerisce di prestare maggiore attenzione a chi è dall'altra parte dello schermo e con la stessa percentuale suggerisce di usare siti e dispositivi sicuri, il 17,39% suggerisce un controllo dei genitori e il 13,04% di stare in guardia/ essere responsabile.

Tabella 16

Secondo te cosa altro renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età? (totale 23 risposte)	TOTALE %
Fare attenzione a chi c'è dall'altra parte dello schermo	26,09
Usare siti/dispositivi sicuri	26,09
Controllo/supervisione genitori	17,39
Stare in guardia/essere responsabile	13,04
Usare antivirus	8,70
Bannare tutti quelli che scrivono dei commenti sgradevoli	4,35
Ridurre tempo online	4,35

Conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo

Nell'ultima sezione del questionario c'erano delle domande sui temi oggetto del corso, l'intento era quello di verificare le conoscenze in entrata sui contenuti, dati utili per un riscontro di verifica degli apprendimenti attraverso il questionario di *follow-up*.

La maggior parte delle persone (89,11%) risponde correttamente alla domanda sulla veridicità delle notizie pubblicate su internet (tabella 17).

Tabella 17

Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere? (totale 505 risposte)	TOTALE %
Sì	1,78
No, su internet ci sono solo errori e bugie	9,11
Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte (risposta corretta)	89,11

Circa la metà delle persone intervistate (55,05%) risponde correttamente alla domanda sulla possibilità di cancellare definitivamente le cose da internet una volta pubblicate (tabella 18), circa un terzo (31,29%) afferma di non saperlo.

Tabella 18

Secondo te le cose pubblicate su internet (messaggi, foto) poi si possono cancellare definitivamente in modo che nessuno le veda più o non se ne sappia più nulla (totale 505 risposte)	TOTALE %
Sì	13,47
No (risposta corretta)	55,05
Non lo so	31,29

Alla domanda sulle caratteristiche che deve avere una password per essere sicura (tabella 19) risponde correttamente più della metà (62,18%) delle persone intervistate.

Tabella 19

Se sì, per avere una password sicura è bene (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla	20,79
Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita (risposta corretta)	62,18
Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla	17,03

Più della metà delle persone intervistate (65,54%) risponde correttamente circa la definizione di *phishing* (tabella 20).

Tabella 20

Secondo te il *phishing* è (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Un videogioco sulla pesca sportiva	7,72
Un'applicazione che i genitori usano per monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli	26,34
Un tipo di truffa effettuata su internet (risposta corretta)	65,54

Alla domanda se sia corretto pubblicare la foto di un amico o un'amica su internet (tabella 21), ancora la maggioranza (68,51%) risponde correttamente.

Tabella 21

Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico o un'amica su internet? (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Sì, se la foto l'ho fatta io	2,18
No mai	29,11
Sì, se l'amico mi ha dato il consenso (risposta corretta)	68,51

Anche alla domanda sull'età a partire dalla quale un minorenne commette un reato (tabella 22), risponde correttamente la maggioranza (68,71%).

Tabella 22

Secondo te, se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente? (totale 505 risposte)	**TOTALE %**
Sì sempre	9,70
No mai	21,19
Sì, se ha più di 14 anni (risposta corretta)	68,71

Alla domanda sulla definizione di *hate speech* risponde correttamente meno della metà, 43,96% delle persone intervistate (tabella 23).

Tabella 23

Secondo te cos'è l'*hate speech*?	**TOTALE %**
Un discorso importante del dirigente scolastico	12,87
L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno	42,77
Un discorso di incitamento all'odio (risposta corretta)	43,96

Rispetto alla definizione di *grooming* (tabella 24) viene data una risposta corretta da poco più di un terzo (37,03%) delle persone intervistate.

Tabella 24

Secondo te il *grooming* è	**TOTALE %**
Parlare male delle persone sui social network	41,19
L'invio di pubblicità non richiesto	21,19
L'adescamento online di minori di età (risposta corretta)	37,03

Il cyberbullismo è un fenomeno molto conosciuto, infatti il 91,88% risponde correttamente alla sua definizione (tabella 25).

Tabella 25

Secondo te cosa si intende per cyberbullismo?	**TOTALE %**
Uno scherzo tra ragazzi	5,35
Un forma di prepotenza online (risposta corretta)	91,88
Un gioco online	2,38

La maggioranza delle persone intervistate (82,57%) afferma di sapere cosa significa "shoppare" (fare acquisti), in tabella 26.

Tabella 26

Sai cosa significa "shoppare"?	**TOTALE %**
Sì	82,57
No	17,23

Più della metà delle persone intervistate afferma di non aver mai fatto acquisti online (61,67%), circa un terzo (30%) qualche volta, l'8,33% lo fa spesso (tabella 27).

Tabella 27

Hai mai "shoppato" online? (totale 505 risposte)	TOTALE %
No, mai	61,67
Qualche volta	30
Spesso	8,33

Alla domanda sulla definizione di cloud risponde correttamente il 76,04% delle persone intervistate come si evince nella tabella 28.

Tabella 28

Secondo te cos'è il cloud? (totale 505 risposte)	TOTALE %
Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo	9,50
Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet (risposta corretta)	76,04
Un social network	14,06

Le ultime quattro domande erano volte a verificare se le persone intervistate avessero avuto esperienze in prima persona di episodi vicini al cyberbullismo e, in caso le avessero avute, conoscere le emozioni che avevano provato.

Le domande indagavano da un lato l'esperienza di aver subito prese in giro attraverso i social o le chat (se era successo e con che frequenza), dall'altro l'aver preso in giro qualcuno/a attraverso gli stessi strumenti, anche in questo caso si chiedeva se e con che frequenza era successo. In entrambi i casi, per chi aveva provato questa esperienza, si chiedeva di segnalare quali emozioni avesse provato.

Il 59,01% afferma di non essere mai stato/a preso/a in giro sui social o su applicazioni di chat, circa un quarto (20,40%) afferma invece di aver avuto questo tipo di esperienza una volta, il 16,63% qualche volta, il 3,96% molte volte (tabella 29).

Tabella 29

Ti è mai successo di essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp? (totale 505 risposte)	TOTALE %
Mai	59,01
Una volta	20,40
Qualche volta	16,63
Molte volte	3,96

Veniva chiesto poi di indicare le emozioni provate in relazione a questo tipo di esperienza (tabella 30). Hanno risposto 230 persone segnalando delle emozioni.

Le emozioni provate maggiormente in relazione all'essere stati vittime di prese in giro online sono state la tristezza (35,22%), la rabbia (26,96%), la paura (3,66%), il divertimento (5,22%).

Tabella 30

Se ti è capitato essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp come ti sei sentito/a? (totale 230 risposte)	**TOTALE %**
Divertito/a	5,22
Triste	35,22
Arrabbiato/a	26,96
Impaurito/a	3,66
Altro	29,13

Le persone che avevano risposto Altro (29,13%) a questa domanda potevano specificare attraverso una domanda a risposta aperta che tipo di emozione avevano provato. Hanno risposto 66 persone. Nella tabella 31 le risposte categorizzate per tipologie di emozioni affini. Quasi la metà (40,91%) afferma di essere rimasto/a indifferente, il 13,64% invece si è sentito/a triste o deluso/a o dispiaciuto/a, il 12,12% ha provato emozioni affini alla rabbia (arrabbiato/a, offesa/o, rancoroso/a), il 4,55% si è sentito/a discriminato/a, a parità di risposte (3,03%) si è sentito/a infastidito/a, calmo/a, felice e non ha toccato più il computer.

Tabella 31

Le persone che avevano risposto Altro (totale 66 risposte)	**TOTALE%**
Indifferente	40,91
Triste, dispiaciuto/a, deluso/a	13,64
Arrabbiato/a, offesa/o, rancoroso/a	12,12
Dipende/non so	7,58
Discriminato/a	4,55
Non ho più toccato il computer	3,03
Infastidito/a	3,03
Calmo/a	3,03
Felice, divertito/a	3,03
Altre emozioni con frequenza risposta uguale a 1 (strano/a, sorpreso/a, perso/a, frustrato/a, ferito/a, disgustato/a)	9,09

Per quanto riguarda invece l'esperienza di aver preso in giro (tabella 32) la maggioranza delle persone intervistate (80,56%) afferma di non averlo mai fatto, il 12,50% segnala una volta, il 4,96% qualche volta, l'1,98% molte volte.

Tabella 32

Ti è mai successo di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp? (totale 505 risposte)	TOTALE %
Mai	80,56
Una volta	12,50
Qualche volta	4,96
Molte volte	1,98

Chi ha indicato un'emozione in relazione a questa esperienza, afferma di essersi sentito/a triste (25,95%), di essersi divertito/a (17,56%), di essersi sentito/a arrabbiato/a (13,74%), impaurito/a 3,82%. Il 38,93% risponde di aver provato altre emozioni.

Tabella 33

Se ti è capitato di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp come ti sei sentito/a? (totale 131 risposte)	TOTALE %
Divertito/a	17,56
Triste	25,95
Arrabbiato/a	13,74
Impaurito/a	3,82
Altro	38,93

Le persone che hanno risposto Altro potevano specificare con una domanda aperta a risposta facoltativa il tipo di emozione provata. Anche in questo caso le risposte sono state categorizzate per affinità tra tipologie di emozioni (tabella 34). Sono state date 35 risposte: il 40% afferma di essersi sentito/a in colpa-pentito/a, il 14,29% si è sentito/a bene e, sempre il 14,29%, si è sentita/o arrabbiato/a o offeso/a, l'11,43% si è sentito/a indifferente, il 5,71% triste.

Tabella 34

Le persone che avevano risposto Altro (totale 35 risposte)	TOTALE%
In colpa/pentito/a	40
Bene	14,29
Arrabbiato/a o offeso/a	14,29
Indifferente	11,43
Triste	5,71
Male	2,86
Perplesso/a	2,86
Rabbia e divertimento insieme	2,86
Ribrezzo d sé	2,86
Soddisfatto/a	2,86

Conclusioni dell'indagine preliminare

L'indagine preliminare ci ha permesso di conoscere sia le abitudini nell'uso di internet e dei dispositivi digitali che di verificare il livello di conoscenza degli studenti che hanno partecipato al progetto sulle tematiche oggetto del percorso.

La maggioranza degli studenti inizia a navigare su internet durante la scuola primaria intorno agli 8 anni e in prima media utilizza molti strumenti per collegarsi alla rete: molti hanno un proprio smartphone o un proprio tablet e utilizzano spesso anche molti altri tipi di dispositivi. Il fatto di possedere un proprio smartphone in una larga maggioranza ci rimanda all'importanza della proposta di un percorso di *media education* ed educazione alla cittadinanza digitale per ragazzi e ragazze di questa età.

Per quanto riguarda le attività realizzate online, la quasi totalità delle persone intervistate usa la rete per guardare video, usare i social network (in particolare YouTube) e comunicare attraverso programmi di chat.
La rete viene largamente usata anche per ascoltare musica e giocare con i videogiochi e per fare ricerche per scuola. Le persone che guardano video vedono principalmente film e serie TV e cartoni animati, ma anche video di videogiochi, canali di YouTube specifici, *shorts*, *youtubers*. YouTube è anche segnalato come piattaforma social di elezione, coerentemente con l'abitudine di guardare video online, segue poi, ma solo per metà delle persone che usano i social network, TikTok e in numero ancora minore Instagram.
Un po' più di metà delle persone che usano i social network ha un proprio profilo personale, per quanto non abbiano ancora l'età per poterlo creare, e segnalano in maggioranza di essersi fatti aiutare dai genitori per crearlo.
La comunicazione via chat avviene in modo preponderante attraverso WhatsApp.

Un'attività online largamente praticata sono i videogiochi, alla domanda che chiedeva di indicare quali, sono state date molte risposte multiple facendo emergere una grande variabilità di titoli e tipologie di videogiochi. Chi usa la rete per andare su siti di interesse segnala tipologie variegate di siti, dalle enciclopedie, ai motori di ricerca di informazioni, allo sport, streaming, acquisti online, social network e giochi.

Per quanto riguarda poi le abitudini nell'uso della rete, si chiedeva di fare una stima del tempo passato online quotidianamente: il tempo stimato non è grande, circa metà delle persone afferma di essere connesso/a una o due ore al giorno, seguita da più di un terzo da chi è connesso/a dalle 3-4 ore o più di 4 ore. Ci interessava inoltre sapere se la navigazione era supervisionata da persone adulte e a chi si rivolgono gli studenti in caso di problemi online: le attività sono monitorate nella maggioranza dei casi, ma per un terzo non c'è alcuna supervisione. Questo dato rinforza la convinzione che il coinvolgimento delle famiglie nei percorsi finalizzati all'uso responsabile della rete sia quanto mai necessario. In caso di problemi online ci si rivolge in primo luogo ai genitori, seguiti da amici, amiche, fratelli e sorelle. A conclusione di questa parte del questionario, dedicata alle abitudini, veniva chiesto di segnalare le azioni più efficaci per rendere più sicura la vita online: la maggioranza segnala di essere correttamente informata sui rischi e su come prevenirli, seguono il sapere a chi far riferimento in caso di problemi, il limitare il tempo passato online e avere blocchi sui dispositivi digitali utilizzati.

Nell'ultima sezione dedicata alla valutazione delle conoscenze sui contenuti del percorso, emerge come certi temi siano più conosciuti di altri: una larga maggioranza sa che per conoscere la veridicità di un'informazione occorre verificare la fonte, conosce la definizione di cyberbullismo, gli argomenti meno conosciuti sono l'*hate speech* e il *grooming.*

A conclusione del questionario si indagava la possibilità che le persone intervistate fossero state vittime o autrici di prese in giro su chat o social network e il tipo di emozioni provate in relazione alla tipologia di esperienza: è emerso un quadro in cui questi fenomeni non sono segnalati come particolarmente frequenti ma da non sottovalutare. Più spesso si racconta di essere state vittime (nel 40% circa dei casi) rispetto ad autori (nel 20% dei casi). Nei casi in cui si è avuto l'esperienza di vittime le emozioni segnalate più spesso sono la tristezza, la rabbia ma anche l'indifferenza. Nei casi in cui ci si è trovati autori emerge tristezza, divertimento, rabbia ma anche senso di colpa.

INDAGINE DI *FOLLOW-UP*

In questa sezione vengono illustrati i risultati dell'indagine di *follow-up* realizzata con un questionario somministrato nelle classi dopo la realizzazione del percorso del Patentino digitale: l'indagine era finalizzata a rilevare l'efficacia del percorso in termini di apprendimento sulle conoscenze dei temi oggetto del corso e rilevare eventuali cambiamenti nell'utilizzo della rete e dei social network da parte degli studenti. Il questionario di *follow-up* è stato somministrato alle classi che avevano partecipato al percorso formativo a circa 2 mesi di distanza dalla sua conclusione, le classi che avevano concluso il percorso a giugno hanno completato il *follow-up* a settembre.

Strumento

Il questionario di *follow-up* (Allegato 3) era anonimo ed era costituito da 32 domande a scelta multipla: nella prima parte si rilevavano i dati generali alcune abitudini legate all'utilizzo di internet, nella seconda parte si rilevava come e quanto gli argomenti del Patentino digitale erano stati oggetto di discussione (in famiglia, a scuola, con gli amici) e se si valutava che il conseguimento del patentino avesse avuto effetti sull'utilizzo di internet e delle nuove tecnologie. Nella quarta parte si rilevavano le conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo.

Somministrazione

Il questionario di *follow-up* è stato somministrato in versione digitale attraverso la piattaforma a distanza di 2 mesi circa dalla conclusione delle attività formative: le persone si loggavano e compilavano il questionario previsto attraverso una apposita sezione del corso.

Risultati

Dati raccolti

Hanno compilato il questionario un totale di 481 studenti di prima media di cui 46 dell'Istituto comprensivo Cesalpino di Arezzo, 77 dell'Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga, 147 dell'Istituto comprensivo Matteucci di Campi Bisenzio, 82 dell'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle, 116 dell'Istituto comprensivo Principe di San Casciano in Val di Pesa, 13 dell'Istituto comprensivo Redi di Bagno a Ripoli. Si riportano di seguito i risultati generali, non suddivisi per scuola, messi a confronto, ove possibile, con quelli del questionario preliminare.

Abitudini nell'utilizzo di internet

In questo questionario l'indagine sulle abitudini partiva dal tempo passato normalmente online: i risultati sono analoghi a quelli del questionario in ingresso: quasi la metà (45,74%) in calo rispetto al questionario di ingresso, passa connessa/o 1-2 ore al giorno, il 27,23 % (stabile rispetto al questionario di ingresso) passa 3-4 ore, l'11,85% passa più di 4 ore

(in leggero aumento rispetto al questionario in ingresso), il 9,98% passa connesso/a meno di un'ora (in leggero calo), il 5,20% è sempre connesso/a (in leggero aumento).

Tabella 35

Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata?	**Percentuale di risposta *follow-up* (totale risposte 481)**	**Percentuale di risposta questionario preliminare (totale risposte 505)**
Meno di un'ora	9,98	8,71
1-2 ore	45,74	49,11
3-4 ore	27,23	27,13
Più di 4 ore	11,85	10,89
Sono sempre connesso/a	5,20	4,16

Per quanto riguarda la supervisione da parte di una persona adulta alle attività online emerge una situazione analoga a quella in entrata con una leggera tendenza alla diminuzione della supervisione da parte degli adulti: oltre un terzo (35,14%) non riceve mai una supervisione, circa la metà la riceve qualche volta (50,73%), il 9,98 la riceve spesso.

Tabella 36

Quando sei connesso/a c'è un adulto con te che controlla ciò che stai facendo?	**Percentuale di risposta *follow-up* (totale risposte 481)**	**Percentuale di risposta questionario preliminare (totale risposte 505)**
Mai	35,14	28,71
Qualche volta	50,73	53,86
Spesso	9,98	12,08
Sempre	4,16	5,35

Il questionario prevedeva poi di indagare su quali fossero le persone a cui i ragazzi e le ragazze si rivolgono abitualmente quando hanno problemi online. Di seguito nella tabella 37 le percentuali di risposta (la domanda prevedeva opzioni di risposta multipla).

Tabella 37

Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto?	Percentuale di risposta *follow-up* (totale risposte 481)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale risposte 505)
Nessuno	9,98	9,90
Genitori	79	81,19
Fratelli/sorelle	32,85	31,88
Insegnanti	16,42	9,70
Amici/amiche	50,73	38,81
Altro	4,78	9,11

Le persone a cui ci si riferisce in maniera preferenziale sono genitori (79%), seguiti dagli amici (50,73%), seguono fratelli e sorelle (32,85%) e gli insegnanti (16,42%), circa il 10% non chiede aiuto a nessuno. Rispetto al questionario in ingresso si rileva un andamento stazionario nel rivolgersi a genitori, fratelli e sorelle, mentre si registra un sensibile aumento verso gli amici e gli insegnanti. Rimane stazionaria la percentuale di persone che non si rivolge a nessuno.

Chi risponde Altro segnala di cercare su Google/internet, seguito da altre tipologie di familiari (nonni, zii, cugini, ecc.).

Valutazione degli effetti del conseguimento del patentino digitale

Questa parte del questionario era volta a sondare se e quanto gli argomenti del percorso formativo fossero stati oggetto di discussione (in famiglia, con gli amici, a scuola).

Si richiedeva poi di giudicare se il conseguimento del Patentino digitale avesse avuto effetti positivi in relazione alle modalità di utilizzo delle tecnologie della comunicazione.

Il 78,17% delle persone ha parlato degli argomenti del Patentino digitale in famiglia (tabella 38), il 43,87% qualche volta, spesso il 10,60%, solo una volta il 23,70%, il 21,83% non ne ha mai parlato.

Tabella 38

Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con la tua famiglia? (totale 481 risposte)	Percentuale di risposta
Mai	21,83
Una volta	23,70
Qualche volta	43,87
Spesso	10,60

Tutti gli argomenti affrontati nel percorso formativo sono stati anche oggetto di discussione in famiglia (tabella 39): il cyberbullismo (52,93%) e le *fake news* (51,86%) sono i temi maggiormente affrontati, seguiti da sicurezza in rete (43,35%), i videogiochi (42,55%), gli acquisti online (41,76%), identità digitale e privacy (37,50%), reati informatici (26,33%), comunicare in rete (22,87%).

Tabella 39

Se sì, di quali? *Puoi segnare più di una risposta* **(totale sì 376 risposte)**	**Percentuale di risposta**
Reati informatici 99 risposte	26,33
Sicurezza in rete 163 risposte	43,35
Identità digitale e privacy 141 risposte	37,50
Cyberbullismo 199 risposte	52,93
Odio online e modi di contrastarlo 33 risposte	8,78
Comunicare in rete 86 risposte	22,87
Acquisti online 157 risposte	41,76
Fake news 195 risposte	51,86
Com'è fatto e come funziona lo smartphone? 74 risposte	19,68
Videogiochi 160 risposte	42,55
Altro 14 risposte	3,72

Nel gruppo di amici, rispetto all'ambito familiare, le discussioni sui temi oggetto del corso sono meno frequenti: il 60,09% ne ha parlato, di questi il 25,78% una volta, il 30,15% qualche volta, il 4,16% spesso.

Tabella 40

Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con gli amici **(totale 481 risposte)**	**Percentuale di risposta**
Mai	39,92
Una volta	25,78
Qualche volta	30,15
Spesso	4,16

Nel gruppo dei pari gli argomenti maggiormente discussi sono il cyberbullismo (51,56%) e i videogiochi (50,87%) seguiti in percentuale simile da *fake news* (34,60%) e acquisti online (33,91%), seguiti poi, ancora nella stessa percentuale (24,57%) da sicurezza in rete e identità digitale e privacy.

Tabella 41

Se sì, di quali? *Puoi segnare più di una risposta* **(totale sì 289 risposte)**	**Percentuale di risposta**
Reati informatici 53 risposte	18,34
Sicurezza in rete 71 risposte	24,57
Identità digitale e privacy 71 risposte	24,57
Cyberbullismo 149 risposte	51,56
Odio online e modi di contrastarlo 24 risposte	8,30
Comunicare in rete 55 risposte	19,03
Acquisti online 98 risposte	33,91
Fake news 100 risposte	34,60
Com'è fatto e come funziona lo smartphone? 37 risposte	12,80
Videogiochi 147 risposte	50,87
Altro 9 risposte	3,11

Nel questionario si chiedeva anche di segnalare se in classe fossero state realizzate attività legate ai temi oggetto del corso: il progetto non prevedeva che ne fossero programmate, ma era auspicabile che gli argomenti affrontati fossero poi ripresi e approfonditi in classe. In quasi la metà dei casi le persone intervistate hanno segnalato di aver svolto attività sugli argomenti del corso, un terzo risponde negativamente (29,73%), un terzo (29,31%) non sa.

Tabella 42

Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale hai svolto attività con la tua classe sugli argomenti oggetto del corso?	**Percentuale di risposta**
Sì	40,96
No	29,73
Non so	29,31

Tra gli argomenti su cui sono state svolte attività (tabella 43) il cyberbullismo è senza dubbio l'argomento maggiormente discusso (78,17%), seguono *fake news* (50,25%) e l'identità digitale e privacy (49,24), sicurezza in rete (46,70%) e comunicare in rete (41,62%), reati informatici (35,53%), videogiochi (33,50%), acquisti online (32,49%), ecc.

Tabella 43

Se è capitato almeno una volta, su quali? *Puoi segnare più di una risposta* **(totale sì 197 risposte)**	**Percentuale di risposta**
Reati informatici	35,53
Sicurezza in rete	46,70
Identità digitale e privacy	49,24
Cyberbullismo	78,17
Odio online e modi di contrastarlo	28,93
Comunicare in rete	41,62
Acquisti online	32,49
Fake news	50,25
Com'è fatto e come funziona lo smartphone	26,40
Videogiochi	33,50
Altro	9,64

Alla domanda sulla tutela della privacy propria e altrui in relazione alla pubblicazione di foto o informazioni senza consenso (tabella 44), il 90,85% delle persone intervistate risponde correttamente.

Tabella 44

Se un amico o un'amica pubblicasse delle tue fotografie o informazioni che ti riguardano sul internet senza dirtelo e senza il tuo permesso, come reagiresti?	**Percentuale di risposta**
Gli/le chiederei di toglierle, voglio decidere io cosa condividere e cosa no	90,85
Non farei nulla, la cosa mi lascerebbe indifferente	6,65
Sarei contento/a, se pubblicano qualcosa di me vuol dire che si interessano a me	2,49

Si desiderava poi verificare se, nell'opinione degli studenti che avevano preso parte al progetto, il conseguimento del Patentino digitale avesse migliorato il modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali.

La maggioranza delle persone intervistate risponde affermativamente (83,58%), il 22,45% afferma che il modo di utilizzare la rete e le nuove tecnologie è "molto" migliorato, circa un quarto segnala "abbastanza" (25,16%), il 25,97% afferma che è un po' migliorato. Il 16,42% afferma che tutto è rimasto uguale a prima.

Tabella 45

Pensi che con il Patentino digitale il tuo modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali sia migliorato? (totale 481 risposte)	**Percentuale di risposta**
Sì, molto	22,45
Sì, abbastanza	25,16
Sì, un po'	35,97
No, è uguale a prima	16,42

A chi aveva risposto affermativamente (83,58%) veniva poi chiesto attraverso una domanda chiusa a risposta multipla quali aspetti specifici ritenesse che fossero migliorati (tabella 46). Gli aspetti maggiormente segnalati sono l'attenzione alla propria e all'altrui privacy (68,16%), l'attenzione a chi contatta online (59,70%), segue l'attenzione alle truffe (54,73%), l'attenzione alla sicurezza online (52,99%).

Tabella 46

Se hai risposto Sì, quali aspetti sono migliorati? *Puoi segnare più di una risposta* **(totale sì 412 risposte)**	**Percentuale di risposta**
Sto più attento/a alla mia privacy e a quella degli altri	68,16
Sto più attento a chi mi contatta online	59,70
Cerco di usare internet per cose utili, non solo per divertirmi	28,61
Sono più attento/a riconoscere le truffe	54,73
Sono più attento/a alla mia sicurezza online	52,99
Sono più attento/a negli acquisti online	29,85
Altro	3,73

A chi aveva risposto di non aver rilevato miglioramenti nell'uso della rete con il Patentino digitale veniva chiesto di segnalare quale potesse essere la causa (tabella 47): la maggioranza ha risposto che sapeva già usare internet e dispositivi digitali in modo consapevole.

Tabella 47

Se hai risposto No, da cosa pensi dipenda? *Puoi segnare più di una risposta* **(totale no 76 risposte)**	**Percentuale di risposta**
Usavo già internet e dispositivi digitali in modo consapevole e responsabile	68,35
Sono stato al corso sul Patentino digitale ma non mi è rimasto impresso molto	20,25
Non utilizzo internet né dispositivi digitali	3,80
Altro	15,19

Conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo

Le ultime 12 domande si riferivano ai contenuti specifici del percorso formativo:

Nell'indagine preliminare attraverso queste domande si era indagato il livello di conoscenza sui temi oggetto del corso, attraverso le stesse domande nel questionario di *follow-up* si intendeva verificare che il corso avesse avuto efficacia sul piano dell'apprendimento dei contenuti.

Alla prima domanda sulla veridicità delle notizie pubblicate su internet (tabella 48), si rileva un risultato analogo al questionario preliminare, che già denotava una conoscenza corretta su questo tema.

Tabella 48

Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere?	**Percentuale di risposta *follow-up***	**Percentuale di risposta questionario preliminare**
Sì, sempre	1,66	1,78
No, su internet ci sono solo errori e bugie	11,43	9,11
Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte (risposta corretta)	88,90	89,11

Alla domanda circa la possibilità di cancellare messaggi o foto pubblicati in rete (tabella 49), si rileva nel *follow-up* un incremento di risposte corrette: nel questionario preliminare il 55,05% aveva risposto correttamente, nel *follow-up* il 68,81%. Si riduce inoltre la percentuale di chi risponde Non so.

Tabella 49

Secondo te le cose pubblicate su internet (messaggi, foto) poi si possono cancellare definitivamente in modo che nessuno le veda più o non se ne sappia più nulla	**Percentuale di risposta *follow-up***	**Percentuale di risposta questionario preliminare**
Sì	12,89	13,47
No (risposta corretta)	68,81	55,05
Non so	18,30	31,29

Anche sulle caratteristiche di una password sicura (tabella 50), c'è un aumento di risposta corrette (79,83%) rispetto al 62,18% del questionario preliminare.

Tabella 50

Per avere una password sicura è bene	Percentuale di risposta *follow-up*	Percentuale di risposta questionario preliminare
Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla	13,51	20,79
Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita (risposta corretta)	79,83	62,18
Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla	6,65	17,03

Nella domanda sulla definizione di *phishing* (tabella 51) si ha un incremento di risposte corrette: 81,50% nel *follow-up* a fronte di un 65,54% nel questionario preliminare.

Tabella 51

Secondo te il *phishing* è	Percentuale di risposta *follow-up*	Percentuale di risposta questionario preliminare
Un videogioco sulla pesca sportiva	1,87	7,72
Un'applicazione che i genitori usano monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli	16,63	26,34
Un tipo di truffa effettuata su internet (risposta corretta)	81,50	65,54

Si ha ancora un incremento di risposte corrette alla domanda in cui si chiede se sia corretto pubblicare la foto di un amico o un'amica online (tabella 52): l'83,37% risponde correttamente nel questionario di *follow-up*, contro il 69,51% del questionario preliminare.

Tabella 52

Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico o un'amica su internet	Percentuale di risposta *follow-up*	Percentuale di risposta questionario preliminare
Sì, se la foto l'ho fatta io	1,46	2,18
No mai	15,18	29,11
Si, se l'amico mi ha dato il consenso (risposta corretta)	83,37	68,51

Si ha un incremento di risposte corrette anche alla domanda sulla responsabilità penale dei minorenni: rispondono correttamente il 79,83% degli intervistati, mentre nell'indagine preliminare aveva risposto correttamente il 68,71%.

Tabella 53

Secondo te, se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente	**Percentuale di risposta *follow-up***	**Percentuale di risposta questionario preliminare**
Sì sempre	5,61	9,70
Sì, se ha più di 14 anni (risposta corretta)	14,55	21,19
No mai	79,83	68,71

L'*hate speech* nel *follow-up* viene definito correttamente dal 47,61% delle persone intervistate (tabella 54) contro un 43,96% del questionario preliminare, ma rimane una parte importante di risposte non corrette.

Tabella 54

Secondo te cos'è l'*hate speech*?	**Percentuale di risposta *follow-up***	**Percentuale di risposta questionario preliminare**
Un discorso importante del dirigente scolastico	8,52	12,87
L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno	43,87	42,77
Un discorso di incitamento all'odio (risposta corretta)	47,61	43,96

Per quanto riguarda la definizione di *grooming* (tabella 55), si ha un incremento delle risposte corrette, 52,81% nel *follow-up*, contro il 37,03 % del questionario preliminare, ma restano alcune risposte errate.

Tabella 55

Secondo te il *grooming* è	**Percentuale di risposta *follow-up***	**Percentuale di risposta questionario preliminare**
Parlare male delle persone sui social network	33,68	41,19
L'invio di pubblicità non richiesto	13,51	21,19
L'adescamento online di minori di età (risposta corretta)	52,81	37,03

Il cyberbullismo (tabella 56) era un tema molto conosciuto prima del percorso (91,88% delle risposte corrette), aumenta leggermente nell'indagine di *follow-up* (95,01%).

Tabella 56

Secondo te cosa si intende per cyberbullismo	Percentuale di risposta *follow-up*	Percentuale di risposta questionario preliminare
Uno scherzo tra ragazzi	3,33	5,35
Un forma di prepotenza online (risposta corretta)	95,01	91,88
Un gioco online	1,66	2,38

Anche sulla definizione di cloud (tabella 57) si ha un incremento di risposte corrette dal questionario preliminare (76,04%) al *follow-up* (90,85%).

Tabella 57

Secondo te cos'è il cloud	Percentuale di risposta *follow-up*	Percentuale di risposta questionario preliminare
Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo	3,95	9,50
Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet	90,85	76,04
Un social network	5,20	14,06

Conclusioni indagine di *follow-up*

L'indagine di *follow-up* era finalizzata a sondare vari aspetti del percorso: verificare l'efficacia del percorso sul piano della trasmissione di contenuti e competenze minime per navigare in rete responsabilmente, verificare eventuali cambiamenti delle abitudini nell'uso della rete (supervisione da parte degli adulti, a chi rivolgersi in caso di problemi), verificare che il percorso avesse avuto ricadute nel quotidiano, conoscere il giudizio sugli eventuali miglioramenti apportati dal percorso nell'uso della rete e dei dispositivi digitali.

Per quanto riguarda l'apprendimento sui contenuti, facendo un confronto tra il questionario preliminare e il questionario *follow-up*, si assiste a un miglioramento nelle performance dei ragazzi e delle ragazze, andando a confermare l'efficacia del percorso e l'aspettativa che gli studenti abbiano acquisito le conoscenze e competenze di base sui temi principali del percorso.

Rispetto alle abitudini, nel *follow-up* è emerso come il mondo adulto sia coinvolto nella supervisione delle attività online ma sarebbe auspicabile che lo fosse di più. È un dato positivo il fatto che gli argomenti trattati all'interno del percorso sono stati oggetto di discussione sia con i propri familiari che con il gruppo dei pari e sono stati oggetto anche di specifiche attività a scuola. Il fatto che i temi escano dal contesto scolastico è un risultato importante, la discussione e il confronto nei diversi contesti di vita può essere utile ad aumentare la consapevolezza e il senso critico.

Infine la maggioranza delle persone intervistate segnala un miglioramento nell'utilizzo di internet e dei dispositivi digitali a seguito della partecipazione al percorso e al conseguimento del Patentino digitale. I risultati del *follow-up* sembrano andare dunque a confermare l'efficacia del percorso sul piano dei suoi contenuti e delle sue finalità.

VALUTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO

Al termine dell'ultima lezione, prima di scaricare il Patentino, agli studenti veniva chiesto di compilare sulla piattaforma di formazione a distanza un questionario online di valutazione e gradimento del percorso formativo.

Il questionario di valutazione, compilato in forma anonima, esplorava con domande a risposta chiusa i seguenti aspetti:
- navigazione;
- struttura e contenuti.

Il questionario esplorava con domande a risposta aperta i seguenti aspetti:
- argomenti di maggiore interesse;
- argomenti di minore interesse;
- argomenti di cui si desidera fare approfondimento;
- cosa si pensa cambierà una volta ottenuto il Patentino digitale;
- suggerimenti per migliorare il percorso.

RISULTATI DEL QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE

Dati raccolti

Hanno risposto al questionario di valutazione del corso 499 studenti di cui 65 dell'Istituto comprensivo Cesalpino di Arezzo, 88 dell'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), 134 dell'Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI), 17 dell'Istituto comprensivo Caponnetto di Bagno a Ripoli (FI), 112 dell'Istituto comprensivo Principe di San Casciano in Val di Pesa (FI), 83 dell'Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI).

Navigazione

Le prime domande riguardavano gli aspetti pratici legati alla navigazione.

Una grande maggioranza (96,49%) segnala di non aver avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione (tabella 58). Nella tabella 59 le tipologie di difficoltà segnalate.

Sono stati segnalati difficoltà nei collegamenti alle videolezioni nel 17,64% (tabella 58), rispetto alle tipologie sono stati indicati principalmente problemi di tenuta e lentezza della connessione che purtroppo in alcune scuole si sono realizzati (tabella 60). Infine anche per quanto riguarda la compilazione dei test di apprendimento la larga maggioranza (94,39%) segnala di non aver avuto problemi. I problemi segnalati si riferiscono alla comprensione delle domande o a errori nei test (tabella 61).

Tabella 58

Domande	No	Sì
Hai avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione?	96,49%	3,61%
Hai avuto difficoltà nei collegamenti alle video lezioni?	82,36%	17,64%
Hai avuto difficoltà nel compilare i test di valutazione dell'apprendimento?	94,39%	5,61%

Tabella 59

Se sì (hai avuto difficoltà a comprendere le modalità di navigazione?) quali? (totale 39 risposte)	TOTALE %
Tempi lunghi connessione	7,69
Problemi collegamento	7,69
Linguaggio	7,69
Difficoltà a capire come navigare	5,13
Risposta non pertinente	71,79

Tabella 60

Se sì (hai avuto difficoltà nei collegamenti video) quali? (totale 30 risposte)	TOTALE%
Problemi di connessione	29,7
Problemi connessione/lentezza	24,75
Risposta non pertinente	24,75
Problemi connessione/non riuscivo a entrare	6,94
Altro	5,94
Password	4,95
Problemi audio video degli strumenti	2,97

Tabella 61

Se sì (hai avuto difficoltà nel compilare i test di valutazione dell'apprendimento) quali? (totale 50 risposte)	TOTALE %
Risposta non pertinente	58
Ho sbagliato alcuni test	16
Non capivo le domande	10
Non ricordavo	6
Altro	10

Il questionario prevedeva poi una domanda aperta (a risposta facoltativa) in cui si chiedevano suggerimenti per rendere più agevole e comprensibile la navigazione all'interno del corso (tabella 62). Più della metà delle persone (64%) ha risposto segnalando di non avere suggerimenti o che il corso andava bene come era stato realizzato. I suggerimenti principali riguardano l'aggiunta di video, animare di più le attività, usare un linguaggio più semplice.

Tabella 62

Ha dei suggerimenti per rendere più agevole e comprensibile la navigazione all'interno del corso? *Domanda aperta a risposta facoltativa* **(totale 350 risposte)**	**TOTALE %**
Non ho suggerimenti	38,86
Va bene cosi	25,14
Risposta non pertinente	12,57
Aggiungere video	4,57
Animare e far partecipare di più	2
Linguaggio più semplice	1,71
Migliorare la connessione dei collegamenti	1,43
Non so	1,43
Migliorare il sito	1,43
Migliorare i test	1,43
Altro	9,43

Struttura e contenuti

In questa sezione del questionario la valutazione verteva su aspetti inerenti alla struttura e contenuti del corso ed era effettuata attraverso domande a risposta chiusa.

Nello specifico si chiedeva quale era il grado di conoscenza pregressa sugli argomenti delle persone intervistate, se il corso era stato utile, se l'esposizione degli argomenti era comprensibile e chiara, quale era il giudizio sulle lezioni, quale era il gradimento generale del corso.

In tabella 63 si riportano i valori medi delle risposte per ogni domanda. Gli argomenti erano abbastanza conosciuti (2,82 ± 1,05) e il corso è stato valutato molto utile (4,05 ± 1,04).

La valutazione circa l'esposizione degli argomenti in maniera chiara e comprensibile è buona (media 4 ± 0,97), anche le lezioni sono giudicate in modo analogo (3,99 ± 0,88) così come il grado complessivo di valutazione del corso (4,11 ± 0,92).

Tabella 63

Legenda: 1 = per niente, 2 = poco, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo)	**Valore medio**	**Dev st**
Conoscevi già gli argomenti oggetto del corso?	2,82	± 1,05
Il corso ti è sembrato utile?	4,05	± 1,04
Ritieni che gli argomenti del corso siano stati esposti in maniera per te chiara e comprensibile?	4	± 0,97
Legenda: (1 = scarso, 2 = mediocre, 3 = soddisfacente, 4 = buono, 5 = eccellente)	**Valore medio**	**Dev st**
Come valuti le lezioni a cui hai assistito?	3,99	± 0,88
Qual è il grado complessivo di valutazione del corso?	4,11	± 0,92

Nel questionario veniva poi chiesto di esprimersi con una domanda aperta a risposta facoltativa su come potrebbero essere esposti gli argomenti per essere più comprensibili (tabella 64).

Le risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica: quasi un terzo delle risposte (32,80%) conferma che il corso va bene così come è, i principali suggerimenti riguardano poi, l'utilizzo di più video e più immagini (15,86%), l'utilizzo di un linguaggio più semplice (9,41%), più coinvolgimento e più discussioni (7,27%), usare schemi (4,04%).

Tabella 64

Secondo te come potrebbero essere esposti gli argomenti del corso per risultare più comprensibili? (totale 372 risposte)	**TOTALE%**
Il corso va bene così	32,8
Risposte non pertinenti rispetto alla domanda	16,4
Più video e immagini	15,86
Linguaggio più semplice	9,41
Più coinvolgimento e più discussioni	7,27
Non so	6,72
Fare schemi	4,04
Più giochi	2,15
Più esempi pratici	1,61
Altro	6,74

Alla domanda aperta sugli argomenti di maggiore interesse si riportano le risposte categorizzate per vicinanza tematica (tabella 65): circa un terzo delle risposte riguardano il cyberbullismo e bullismo, seguono poi giochi online (16,98%), privacy e identità digitale (7,48%). L'8,88% segnala interesse verso tutti gli argomenti affrontati.

Tabella 65

Quali argomenti ti sono sembrati più interessanti? (totale 642 risposte)	**TOTALE %**
Cyberbullismo e bullismo	32,24
Giochi online	16,98
Tutti	8,88
Privacy e identità digitale	7,48
Phishing e truffe	4,83
Rischi interazioni online, adescamento, *sexting*	3,89
Comunicare online	3,9
Uso consapevole della rete	3,58
Sicurezza dati e strumenti	3,43
E-commerce	1,87
Informarsi online e *fake news*	1,87
Social network	1,56
Nessuno	1,56
Reati online e responsabilità	1,55
Altro	6,38

Alla domanda sugli argomenti di minore interesse (tabella 66), a cui le persone rispondevano con domanda aperta e facoltativa, le risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica: oltre la metà delle risposte è per "nessuno", in percentuali molto più basse seguono comunicare online (9,82%), informarsi online (7,30%), giochi online (4,67%), cyberbullismo e bullismo (3,19%), ecc.

Tabella 66

Quali argomenti ti sono sembrati meno interessanti? (totale 407 risposte)	**TOTALE %**
Nessuno	51,60
Comunicare online	9,83
Informarsi online	7,30
Giochi online	4,67
Cyberbullismo e bullismo	3,19
Identità digitale e privacy	2,95
Risposta non pertinente	2,95
Rischi interazioni online	2,70
Responsabilità e reati informatici	2,21
Sicurezza dati e strumenti	2,21
Phishing e truffe	2,21
Altro	8,35

Alla domanda aperta a risposta facoltativa sugli argomenti che si vorrebbe approfondire, le cui risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica (tabella 67), le risposte sono state coerenti con quelle sugli argomenti di maggiore interesse: quasi un quarto delle risposte è per il cyberbullismo e bullismo (23,36%) seguite da giochi online (13,93%). Riscuotono interesse anche privacy e identità digitale (5,32%), rischi interazioni online (5,11%), comunicazione online (3,89%), truffe online e *phishing* (3,48%).

Tabella 67

Quali argomenti ti piacerebbe approfondire? (totale 488 risposte)	**TOTALE %**
Cyberbullismo e bullismo	23,36
Giochi online	13,93
Nessuno	12,91
Tutti	5,53
Privacy e identità digitale	5,32
Rischi interazioni online (adescamento, *sexting*, dipendenze online, *hikikomori*)	5,11
Comunicazione online (dialogare, raccontarsi, comunicare)	3,89
Truffe online e *phishing*	3,48
Sicurezza dati e strumenti	3,28
Responsabilità e reati informatici	3,28
Uso consapevole della rete	3,09
Non so	3,07
E-commerce	1,84
Virus e *malware*	1,43
Geolocalizzazione	1,23
Challenge	1,23
Altro	7,7

Le aspettative rispetto a cosa può cambiare una volta ottenuto il Patentino digitale sono state indagate ancora con domanda a risposta aperta e facoltativa e le risposte sono state categorizzare per vicinanza tematica (tabella 68): le aspettative sono legate alla possibilità di navigare con più sicurezza (18,47%), maggiore consapevolezza delle proprie azioni in rete (15,54%), una maggiore attenzione (13,96%), avere più conoscenze (6,53%), essere più responsabile (4,28%), essere più consapevole dei pericoli e di cosa fare se ci si trova in difficoltà, saper usare meglio i dispositivi digitali (4,28%).

Tabella 68

Cosa cambierà adesso che hai ottenuto il patentino digitale? (totale 444 risposte)	TOTALE %
Potrò navigare con più sicurezza/meglio	18,47
Sarò più consapevole delle mie azioni nella rete	15,54
Sarò più attento/a	13,96
Non cambierà niente	7,43
Avrò più conoscenze	6,53
Non so	5,18
Sarò più responsabile	4,28
Sarò più consapevole dei pericoli online e cosa fare se sono in difficoltà	4,28
Saprò usare meglio il telefono e dispositivi digitali	4,28
Molte cose/tutto	2,71
Sarò più attento/a con i social network e con i giochi	2,7
Risposte non pertinenti	2,25
Sarò più attento/a alle informazioni, alla mia privacy, alle truffe	2,03
Sarò più attento/a alle persone online /agli sconosciuti	2,03
Altro	8,4

Nella tabella 69 sono indicati i suggerimenti offerti per migliorare il corso (anche in questo caso rilevati attraverso domanda aperta a risposta facoltativa e categorizzati per vicinanza tematica): oltre un terzo (36,97%) non ha suggerimenti e un altro terzo circa (30,52%) segnala che il corso va bene così. I suggerimenti sono articolati, si chiede un maggiore uso dei video e delle immagini (6,70%), più giochi e divertimento (2,73%), fare il corso in presenza (2,73%), più coinvolgimento e interazione (2,49%), più approfondimenti tematici (2,49%).

Tabella 69

Hai dei suggerimenti da dare per aiutarci e migliorare questo corso *Domanda aperta a risposta facoltativa* **(totale 403 risposte)**	**TOTALE %**
Non ho suggerimenti	36,97
Il corso va bene così	30,52
Più video e immagini	6,7
Più giochi e più divertimento	2,73
Fare il corso in presenza	2,73
Più coinvolgimento e interazione	2,49
Fare approfondimenti tematici	2,23
Linguaggio più semplice	1,99
Più schemi e più materiali	1,74
Non so	1,74
Altro	10,22

Conclusioni

L'indagine sul gradimento del percorso era finalizzata a conoscere la valutazione di studenti e studentesse su vari aspetti del progetto, da parte nostra volevamo capire se il percorso era risultato di semplice fruizione nei suoi aspetti tecnici e strumentali, se era stato valutato utile e se era piaciuto, volevamo poi sapere quali argomenti avevano suscitato più interesse e quali erano le aspettative sul futuro una volta ottenuto il Patentino.

I risultati esprimono un alto gradimento del percorso su tutti i fronti.
Le modalità didattiche e di navigazione sono state giudicate adeguate e le aspettative rispetto al futuro, una volta ottenuta questa attestazione è di saper navigare con maggiore sicurezza, attenzione e consapevolezza delle proprie azioni in rete.

CONCLUSIONI GENERALI

La messa a regime del progetto ha permesso di mettere alla prova la sua tenuta e la sua efficacia rispetto alle sperimentazioni che avevano visto coinvolto un numero inferiore di istituti scolastici e di studenti. Il progetto nell'anno scolastico 2022/2023 ha visto la partecipazione di un grande numero di studenti e di scuole: 25 percorsi, oltre 500 studenti e sei scuole della Toscana. La portata ampia del progetto ha implicato uno sforzo maggiore nell'azione educativa, nell'organizzazione delle attività e nella risoluzione di problemi, i risultati evidenziano come a fronte di un aumento della complessità sia rimasta inalterata l'efficacia della proposta educativa in termini di percorso di *media education* ed educazione alla cittadinanza digitale volto a trasmettere agli studenti conoscenze e competenze minime per poter navigare in rete con consapevolezza e responsabilità, coinvolgendo anche insegnanti e famiglie.

Le azioni di monitoraggio e valutazione realizzate di pari passo con la realizzazione del progetto ci hanno permesso di avere un quadro delle abitudini e delle conoscenze sull'utilizzo della rete e dei social network da parte degli studenti, di conoscere il livello di gradimento delle attività, di verificare a distanza di tempo l'efficacia del percorso in termini di apprendimento.

L'indagine preliminare ha messo in evidenza come la navigazione in rete e l'utilizzo di tecnologie digitali della comunicazione siano parte integrante della vita di questo campione di studenti: hanno iniziato a navigare intorno agli 8 anni e in prima media molti hanno un proprio smartphone o un proprio tablet e utilizzano spesso anche molti altri tipi di dispositivi. Le attività predilette nella navigazione dalla quasi totalità sono guardare video, usare i social network (in particolare YouTube) e comunicare attraverso programmi di chat (in particolare WhatsApp). La rete viene largamente usata anche per ascoltare musica, giocare con i videogiochi fare ricerche per scuola. YouTube è la piattaforma social di elezione, coerentemente con l'abitudine di guardare video, segue poi, ma in misura ridotta TikTok. I genitori e i familiari sono le persone a cui far riferimento in caso di problemi. La navigazione è supervisionata da adulti nella maggioranza dei casi, ma c'è una fetta di persone (circa un terzo) che non sono mai supervisionate: questo dato ci rimanda all'importanza del coinvolgimento delle famiglie e degli adulti di riferimento nei percorsi finalizzati a un uso responsabile della rete. Rispetto alle conoscenze sui temi, alcuni contenuti sono molto conosciuti. come la definizione di cyberbullismo, su altri ci sono più lacune. Il confronto tra i risultati delle domande di contenuto nell'indagine preliminare e quelli delle stesse domande nell'indagine di *follow-up* ha messo in evidenza un miglioramento del livello della performance andando a confermare l'ipotesi dell'efficacia del percorso nell'acquisizione delle conoscenze.

Le tematiche affrontate nel percorso sono uscite dal contesto scolastico e sono state oggetto di discussione anche con familiari e con gli amici: questo risultato è importante poiché la discussione e il confronto nei diversi contesti di vita può aumentare senso critico e consapevolezza sui temi. Infine la maggioranza delle persone intervistate segnala un miglioramento nell'utilizzo

di internet e dei dispositivi digitali a seguito della partecipazione al percorso e al conseguimento del patentino digitale, in particolare viene indicata una maggiore attenzione alla privacy (propria e altrui), ai contatti online e a riconoscere le truffe.

Rispetto alla valutazione delle attività i risultati esprimono un alto gradimento del percorso su tutti gli aspetti; inoltre le modalità didattiche e di navigazione sono state giudicate adeguate e l'aspettativa rispetto al futuro è di saper navigare con maggiore sicurezza, attenzione e consapevolezza delle proprie azioni in rete.

I dati raccolti sembrano tutti confermare le aspettative in termini di efficacia, gradimento e corrispondenza agli obiettivi prefissati, suggerendo la possibilità di proseguire e auspicabilmente di incrementare nel futuro le attività di questo progetto di *media education* ed educazione alla cittadinanza digitale.

Allegato 1

Questionario preliminare

Ciao, ti chiediamo di compilare in classe in forma anonima a questo questionario per capire quali sono le tue abitudini e le tue conoscenze nell'uso di internet e dei dispositivi digitali.

1. Quanti anni hai? _____

2. Il nome della tua scuola è: _____

3. La tua scuola si trova a: _____

4. A quanti anni hai iniziato a utilizzare internet? _____

5. Quali strumenti usi per navigare su internet?
Puoi segnare più di una risposta
- ☐ Smartphone personale
- ☐ Smartphone genitori
- ☐ Computer a casa
- ☐ Computer da amici
- ☐ Tablet personale
- ☐ Tablet genitori
- ☐ Console per videogiochi
- ☐ Televisione collegata a internet
- ☐ Altro

6. Se hai risposto Altro segnala quale/i: _____

7. Quali attività svolgi principalmente quando navighi su internet?
Puoi segnare più di una risposta
- ☐ Attività didattica a distanza con la scuola
- ☐ Ricerche per la scuola
- ☐ Videogiochi online
- ☐ Social network
- ☐ Guardare video
- ☐ Ascoltare musica
- ☐ Chat
- ☐ Videochiamate
- ☐ Visito siti di interesse
- ☐ Altro

8. Se hai risposto Altro segnala quale/i: _____

9. Se utilizzi i videogiochi, indica quali: _____

10. Se utilizzi i social network, indica quali:
- ☐ TikTok
- ☐ Instagram
- ☐ Facebook
- ☐ Twich
- ☐ YouTube
- ☐ Altro

11. Se hai risposto Altro segnala quale/i: _____

12. Hai un tuo profilo personale sui social network?
- ☐ Sì
- ☐ No

13. Se hai un profilo personale sui social network: prima di creare il tuo profilo...
- ☐ Ho informato/chiesto aiuto ai miei genitori
- ☐ Ho informato/chiesto aiuto ai/alle insegnanti
- ☐ Ho informato/chiesto aiuto ai/alle amici/amiche
- ☐ Non ho informato/non ho chiesto aiuto a nessuno

14. Se guardi i video, indica cosa guardi:
- ☐ Film
- ☐ Serie Tv
- ☐ Cartoni animati
- ☐ Altro

15. Se hai risposto Altro segnala quale/i: _____

16. Se usi programmi di chat, indica quali:
- ☐ WhatsApp
- ☐ Messenger
- ☐ Snapchat
- ☐ Altro

17. Se hai risposto Altro segnala quale/i: _____

18. Se visiti siti di interesse, specifica quali: _____

19. Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata?

☐ Meno di un'ora
☐ Un'ora
☐ Qualche ora
☐ Tutto il pomeriggio
☐ Pomeriggio e sera

20. Quando sei connesso/a c'è un adulto con te che controlla ciò che stai facendo?

☐ Mai
☐ Qualche volta
☐ Spesso
☐ Sempre

21. Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto?

(Scegli una o più delle seguenti opzioni)

☐ Nessuno
☐ Genitori
☐ Fratelli/sorelle
☐ Amici/amiche
☐ Insegnanti
☐ Altro

22. Se hai risposto Altro segnala a chi: _____

23. Secondo te cosa renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età?

☐ Essere correttamente informati/e sui rischi e su come prevenirli
☐ Avere dei blocchi sui dispositivi digitali utilizzati
☐ Limitare il tempo passato online
☐ Sapere a chi far riferimento in caso di problemi
☐ Altro

24. Se hai risposto Altro segnala che cosa: _____

25. Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere?

☐ Sì sempre
☐ No, su internet ci sono solo errori e bugie
☐ Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte

26. Secondo te le cose pubblicate su internet (messaggi, foto) poi si possono cancellare definitivamente in modo che nessuno le veda più o non se ne sappia più nulla?

☐ Sì
☐ No
☐ Non lo so

27. Per avere una password sicura è bene:

☐ Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla
☐ Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita
☐ Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla

28. Secondo te il *phishing* è:

☐ Un videogioco sulla pesca sportiva
☐ Un'applicazione che i genitori usano monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli
☐ Un tipo di truffa effettuata su internet

29. Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico o un'amica su internet?

☐ Sì, se la foto l'ho fatta io
☐ No mai
☐ Sì, se l'amico mi ha dato il consenso

30. Secondo te, se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente?

☐ Sì sempre
☐ No mai
☐ Sì, se ha più di 14 anni

31. Secondo te cos'è l'*hate speech*?

☐ Un discorso importante del dirigente scolastico
☐ L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno
☐ Un discorso di incitamento all'odio

32. Secondo te il *grooming* è:

☐ Parlare male delle persone sui social network
☐ L'invio di pubblicità non richiesto
☐ L'adescamento online di minorenni

33. Secondo te cosa si intende per cyberbullismo?

☐ Uno scherzo tra ragazzi
☐ Una forma di prepotenza online
☐ Un gioco online

34. Sai cosa significa "shoppare"?

☐ Sì
☐ No

35. Se sì, hai mai "shoppato" online?

☐ No mai
☐ Qualche volta
☐ Spesso

36. Secondo te cos'è il cloud?

☐ Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo
☐ Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet.
☐ Un sociale network

37. Ti è mai successo di essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp?

☐ Mai
☐ Una volta
☐ Qualche volta
☐ Molte volte

38. Se ti è capitato, come ti sei sentito/a?

☐ Divertito/a
☐ Triste
☐ Arrabbiato/a
☐ Impaurito/a

39. Se hai risposto Altro indica come: _____

40. Ti è mai successo di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp?

☐ Mai
☐ Una volta
☐ Qualche volta
☐ Molte volte

41. Se ti è capitato come ti sei sentito/a?

- ☐ Divertito/a
- ☐ Triste
- ☐ Arrabbiato/a
- ☐ Impaurito/a

42. Se hai risposto Altro indica come: _____

Allegato 2

Elenco dei videogiochi

Se utilizzi i videogiochi indica quali (totale 1219 risposte)	TOTALE %
American football champs	0,08
Among us	0,82
Animal crossing	0,66
Antistress	0,16
Apex Legends	0,41
Ark: survival evolved	0,08
Asphalt 09	0,08
Assassin creed	0,9
Assetto corsa competizione	0,08
Avatar world	0,08
Azalea's dolls	0,16
Banana kong	0,08
Bang bang	0,08
Basket	0,33
Batman	0,08
The battle cats	0,08
Beatstar	0,08
Bendy and the ink machine	0,08
Block puzzle guardian	0,16
Bmx	0,08
Brain test	0,08
Brawl stars	5
Brawlhalla	0,33
Bts world	0,08
Calcio	0,33
Call of duty	2,13
Camion simulator: europe	0,08
Candy crush	0,08
Capcut	0,08
Cuphead	0,08
Captain tsubasa rise of new champions	0,08

Capybara rush	0,08
Car simulator	0,08
Cartoon network	0,08
Cat bird	0,08
Chrome dino	0,08
Clash of clans	0,82
Clash royale	1,64
Cod	0,33
Colorful stage	0,08
Cookie run: kingdom	0,08
Counter strike	0,08
Countryballs at war	0,08
Craftsman: byuilding craft	0,08
Crash royale	0,16
Csgo	0,08
Cyberpunk	0,16
Cyberpunk 2077	0,08
Dangeons	0,08
Dauntless	0,08
Days gone	0,08
Descenders	0,16
Diablo	0,08
Dirt rally	0,08
Doom	0,08
Dragonball	0,41
Dragoncity	0,08
Dream league soccer	0,08
Dude theft wars	0,08
Duolingo	0,16
Efootball	0,08
Equestrian the game	0,08
Extreme drive simulator	0,08
Fall guys	0,9
Fallout	0,16
Far cry	0,16
Farmer	0,08
Fifa	6,07

Final fantasy	0,08
Fnaf (five nights at freddy's)	0,41
Football strike	0,08
Formula 1	0,49
Fortnite	9,11
Forza (car simulator2)	0,08
Frag	0,08
Free fire	0,33
Friday night funkin	0,08
Gacha club	0,41
Gacha life	0,33
Gang beasts	0,08
Genshing impact	0,41
Geometry dash	0,74
Giochi di polizia	0,08
Giochi di astuzia	0,08
Giochi di combattimento	0,08
Giochi di guerra	0,16
Giochi di macchine	0,25
Giochi di società	0,08
Giochi di sport	0,25
God of war	0,16
Going balls	0,08
Gorilla tag	0,08
Gran turismo	0,08
Grand theft auto 5	0,08
Granny	0,08
Gta	2,13
Hair challenge	0,08
Hay day	0,57
Head ball	0,16
Heavy rain	0,08
Hollow knight (silksong)	0,16
Horizon	0,41
Horrorfield	0,08
Imposter battle royale	0,08
Incredibox	0,08

Indovina la loro risposta	0,08
Inscryption	0,08
Insurgency sandstorm	0,08
Isonzo	0,08
It takes two	0,08
Jurassic world evolution	0,16
Just cause	0,08
Just dance	0,33
Kakarot	0,08
Kirby	0,33
Kung fu panda: scontro finale delle leggende leggendarie	0,08
Legend	0,57
Leggende pokémon: arceus	0,08
Lego	0,41
Lep’s world	0,08
Live for speed	0,08
Luigi’s Mansion	0,16
Madden nfl 23	0,08
Madfut	0,41
Magic tiles	0,08
Make-up stylist	0,08
Mario bros	0,08
Mario kart	1,39
Marvel super heroes	0,08
Melon play ground	0,16
Merge fruit	0,08
Miga wolrd	0,08
Miles morales	0,16
Minecraft	9,84
Mini football	0,25
Mini world	0,16
Money run	0,08
Monster master	0,08
Moto gp	0,16
My singing monsters	0,08
Nba	0,41
Need for speed	0,25

Ninjala	0,08
Nintendo	0,16
Nintendo switch	1,48
Odissey	0,08
Omori	0,16
One piece	0,08
Overcooked	0,08
Pes	0,08
Piante vs zombie	0,16
Pk xd	0,24
Playstation	0,49
Pokemon	0,82
Poppy playtime	0,08
Pubg (playerunknown's battlegrounds)	0,41
Puzzle giochi di memoria	0,08
Quiz	0,08
Race room	0,08
Rainbow six siege	0,41
Ratchet e clank	0,08
Ready or not	0,08
Rec room	0,08
Red dead online	0,08
Resident evil	0,16
Roblox	11,07
Rocket league	2,79
Rogue company	0,08
Royal match	0,08
Rubber bandits	0,16
Salto ostacoli	0,08
Score match	0,16
Secret laboratory	0,08
Shadow fight 2	0,08
Silent hill	0,08
Sister location	0,08
Skate	0,08
Sky	0,08
Skylander	0,08

Slime rancher	0,08
Slither.io	0,08
Slugit out	0,08
Snow	0,08
Soccer hero	0,08
Soccer star	0,16
Soccer super stars	0,08
Sonic	0,16
Sparatutto	0,08
Spider man	0,25
Splatoon	0,16
Star stabile online	0,08
Star wars	0,33
Stick war legacy	0,25
Stranded deep	0,08
Stumble guys	10,25
Subway surf	0,74
Super mario	0,33
Supreme duelist stickman	0,08
Sushi roll 3d	0,08
Tennis	0,08
Tetris	0,08
The crew	0,08
The last of us	0,08
The legend of Zelda	0,25
Tiger ball	0,16
Toca boca	0,16
Toca life world	1,15
Track simulator	0,08
Turbo dismount	0,08
Turbo stars	0,08
Ufc	0,08
Uncharted	0,08
Vip guard	0,08
Volleyball arena	0,08
War at world	0,08
War thunder	0,08

Warzone	0,25
Watch dogs	0,08
Wii	0,49
Wild craft	0,08
Wild rift	0,08
Wordwall	0,08
Wordzee	0,08
World of tanks	0,08
Wow (world of warcraft)	0,08
Wrestling	0,08
Wwe 2k22	0,16
Xenoverse	0,08
Yandere simulator	0,08
Yu-gi-oh! Master duel	0,08
Zoomerang	0,08
TOTALE	100

Allegato 3

Questionario di *follow-up*

Ciao, ti chiediamo di compilare in classe in forma anonima questo questionario per capire quali sono le tue abitudini e le tue conoscenze nell'uso di internet e dei dispositivi digitali.

1. Quanti anni hai? _____

2. Il nome della tua scuola è: _____

3. La tua scuola si trova a: _____

4. Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata?

☐ Meno di un'ora
☐ Un'ora
☐ Qualche ora
☐ Tutto il pomeriggio
☐ Pomeriggio e sera

5. Quando sei connesso/a c'è un adulto con te che controlla ciò che stai facendo?

☐ Mai
☐ Qualche volta
☐ Spesso
☐ Sempre

6. Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto?
(Scegli una o più delle seguenti opzioni)

☐ Nessuno
☐ Genitori
☐ Fratelli/sorelle
☐ Amici/amiche
☐ Insegnanti
☐ Altro

7. Se hai risposto Altro segnala a chi: _____

8. Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con la tua famiglia?

☐ Sì
☐ No

9. Se sì, di quali?

Puoi segnare più di una risposta

☐ Reati informatici
☐ Sicurezza in rete
☐ Identità digitale e privacy
☐ Cyberbullismo
☐ *Hate speech*
☐ Comunicare in rete
☐ Acquisti online
☐ *Fake news* e disordine informativo
☐ Com'è fatto e come funziona lo smartphone
☐ Videogiochi
☐ Altro

10. Se hai risposto Altro segnala di quale/i: _____

11. Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con gli amici?

☐ Sì
☐ No

12. Se sì, di quali?

Puoi segnare più di una risposta

☐ Reati informatici
☐ Sicurezza in rete
☐ Identità digitale e privacy
☐ Cyberbullismo
☐ *Hate speech*
☐ Comunicare in rete
☐ Acquisti online
☐ *Fake news* e disordine informativo
☐ Com'è fatto e come funziona lo smartphone
☐ Videogiochi
☐ Altro

13. Se hai risposto Altro segnala di quale/i: _____

14. Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale hai svolto attività con la tua classe sugli argomenti oggetto del corso?

☐ Sì
☐ No
☐ Non so

15. Se sì, su quali?

Puoi segnare più di una risposta

☐ Reati informatici
☐ Sicurezza in rete
☐ Identità digitale e privacy
☐ Cyberbullismo
☐ *Hate speech*
☐ Comunicare in rete
☐ Acquisti online
☐ *Fake news* e disordine informativo
☐ Com'è fatto e come funziona lo smartphone
☐ Videogiochi
☐ Altro

16. Se hai risposto Altro segnala che cosa: _____

17. Se un amico o un'amica pubblicasse delle tue fotografie o informazioni che ti riguardano su internet senza dirtelo e senza il tuo permesso, come reagiresti? _____

18. Secondo te cosa renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età? _____

19. Se hai risposto Altro segnala che cosa: _____

20. Pensi che con il Patentino digitale il tuo modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali sia migliorato?

☐ Sì
☐ No

21. Se hai risposto Sì, quali aspetti sono migliorati?

Puoi segnare più di una risposta

- ☐ Sto più attento/a alla mia privacy e a quella degli altri
- ☐ Sto più attento/a chi mi contatta online
- ☐ Cerco di usare internet per cose utili, non solo per divertirmi
- ☐ Sono più attento/a a riconoscere le truffe
- ☐ Sono più attento/a alla mia sicurezza online
- ☐ Sono più attento/a negli acquisti online
- ☐ Altro

22. Se hai risposto No, da cosa pensi dipenda?

Puoi segnare più di una risposta

- ☐ Usavo già internet e dispositivi digitali in modo consapevole e responsabile
- ☐ Sono stata/o al corso sul Patentino digitale ma non mi è rimasto impresso molto
- ☐ Non utilizzo internet né dispositivi digitali
- ☐ Altro

23. Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere?

- ☐ Sì, sempre
- ☐ No, su internet ci sono solo errori e bugie
- ☐ Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte

24. Secondo te le cose pubblicate su internet (messaggi, foto) poi si possono cancellare definitivamente in modo che nessuno le veda più o non se ne sappia più nulla?

- ☐ Sì
- ☐ No
- ☐ Non lo so

25. Per avere una password sicura è bene:

- ☐ Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla
- ☐ Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita
- ☐ Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla

26. Secondo te il *phishing* è:

- ☐ Un videogioco sulla pesca sportiva
- ☐ Un'applicazione che i genitori usano monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli
- ☐ Un tipo di truffa effettuata su internet

27. Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico su internet?

☐ Sì, se la foto l'ho fatta io
☐ No mai
☐ Sì, se l'amico mi ha dato il consenso

28. Secondo te, se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente?

☐ Sì sempre
☐ No mai
☐ Sì, se ha più di 14 anni

29. Secondo te cos'è l'*hate speech*?

☐ Un discorso importante del dirigente scolastico
☐ L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno
☐ Un discorso di incitamento all'odio

30. Secondo te il *grooming* è:

☐ Parlare male delle persone sui social network
☐ L'invio di pubblicità non richiesto
☐ L'adescamento online di minori di età

31. Secondo te cosa si intende per cyberbullismo?

☐ Uno scherzo tra ragazzi
☐ Una forma di prepotenza online
☐ Un gioco online

32. Secondo te cos'è il *cloud*?

☐ Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo
☐ Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet
☐ Un social network

Allegato 4

Questionario di gradimento

Ti chiediamo di esprimere un giudizio sintetico sull'attività formativa cui hai preso parte, le tue osservazioni verranno utilizzate per migliorare il programma formativo. Il questionario è anonimo.

NAVIGAZIONE

1. Hai avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione?

☐ Sì
☐ No

2. Se sì quali _____

3. Hai avuto difficoltà nel compilare i test di valutazione dell'apprendimento?

☐ Sì
☐ No

4. Se sì quali _____

5. Hai avuto difficoltà nei collegamenti alle video lezioni?

☐ Sì
☐ No

6. Se sì quali _____

7. Ha dei suggerimenti per rendere più agevole e comprensibile la navigazione all'interno del corso?

Risposta aperta

STRUTTURA E CONTENUTI DEL CORSO

Conoscevi già gli argomenti oggetto del corso?
(1 = per niente, 2 = poco, 3 = abbastanza, 4 =molto, 5 = moltissimo)

Il corso ti è sembrato utile?
(1 = per niente, 2 = poco, 3 = abbastanza, 4 =molto, 5 = moltissimo)

Ritieni che gli argomenti del corso siano stati esposti in maniera per te chiara e comprensibile?
(1 = per niente, 2 = poco, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo)

Secondo te come potrebbero essere esposti per risultare più comprensibili?
Risposta aperta (non obbligatoria)

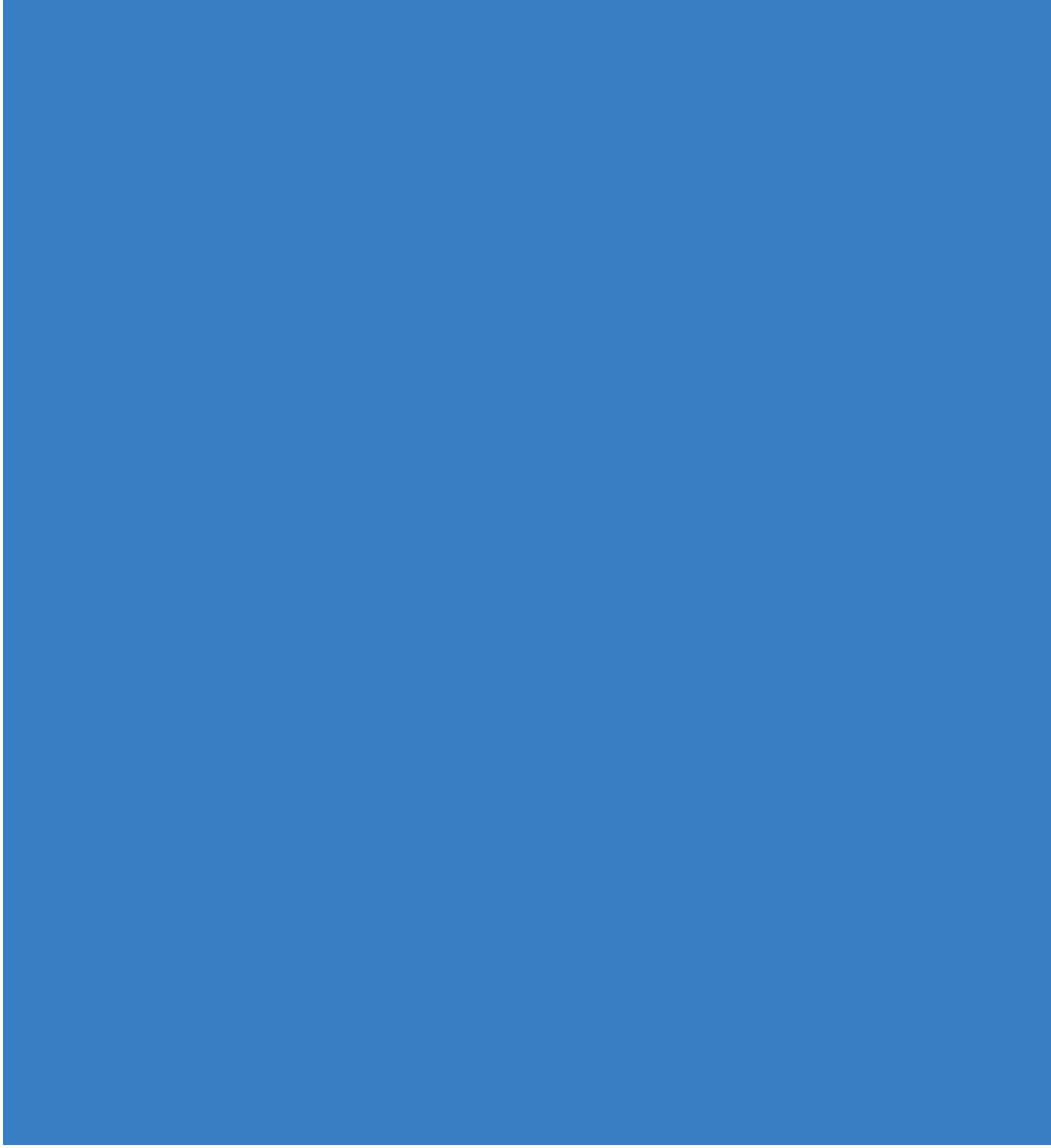
Come valuti le lezioni a cui hai assistito?
(1 = scarso, 2 = mediocre, 3 = soddisfacente, 4 = buono, 5 = eccellente)

Qual è il grado complessivo di valutazione del corso?
(1 = scarso, 2 = mediocre, 3 = soddisfacente, 4 = buono, 5 = eccellente)

Quali argomenti ti sono sembrati più interessanti?
Risposta aperta

Quali argomenti ti sono sembrati meno interessanti?
Risposta aperta

Quali argomenti ti piacerebbe approfondire?
Risposta aperta

Cosa cambierà adesso che hai ottenuto il Patentino digitale?
Risposta aperta

Hai dei suggerimenti da dare per aiutarci e migliorare questo corso?
Risposta aperta