



PATENTINO DIGITALE TOSCANA

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

RELAZIONE DI MONITORAGGIO
DEL PERCORSO FORMATIVO
STUDENTI A.S. 2023/24



PATENTINO DIGITALE TOSCANA

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

RELAZIONE DI MONITORAGGIO
DEL PERCORSO FORMATIVO
STUDENTI A.S. 2023/24



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. 2023/24

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 <i>follow-up</i>	24
Valutazione del percorso formativo	37
Conclusioni generali	47
Allegati	
Questionario preliminare	48
Elenco dei videogiochi	55
Questionario di <i>follow-up</i>	59
Questionario di gradimento	64

PREMESSA

Il progetto Patentino digitale nell'anno scolastico 2023/2024 è stato caratterizzato dalla realizzazione di 25 percorsi formativi per studenti in otto scuole della Toscana, per un totale di 557 studenti di prima media coinvolti. Le attività progettuali si sono svolte nelle modalità a distanza previste dal progetto con accorgimenti e adattamenti metodologici funzionali a ottimizzare il funzionamento dei percorsi nelle diverse scuole. In questa relazione si descrivono i risultati del programma di monitoraggio, quelli dell'indagine preliminare, di quella di *follow-up* e di quella di valutazione del gradimento del percorso per studenti.

INDAGINE PRELIMINARE

In questa sezione sono 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 557 studenti di prima media di 27 classi di otto Istituti comprensivi della Toscana: Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI), Istituto comprensivo Antonio Caponnetto di Bagno a Ripoli (FI), Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI), Istituto comprensivo Giovanni Mariti di Crespina (PI), Istituto comprensivo Mario Nannini di Quarrata (PT), Istituto comprensivo Margherita Hack di Montemurlo (PO), Istituto comprensivo Umberto I di Pitigliano (GR).

Strumento

Il questionario (Allegato 1) era anonimo ed era costituito da 42 domande a scelta multipla. Nella prima parte si rilevavano età, scuola di provenienza, nella seconda si rilevavano 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 o state 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 439 studenti di prima media, con un'età media di 11,15 anni, di cui 29 dell'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), 40 dell'Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI), 28 dell'Istituto comprensivo Antonio Caponnetto di Bagno a Ripoli (FI), 17 dell'Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI), 83 dell'Istituto comprensivo Giovanni Mariti di Crespina (PI), 57 dell'Istituto comprensivo Mario Nannini di Quarrata (PT), 138 dell'Istituto comprensivo Margherita Hack di Montemurlo (PO), 47 dell'Istituto comprensivo Umberto I di Pitigliano (GR).

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 $7,47 \pm 2$.

La prima domanda chiedeva di segnalare gli strumenti utilizzati per la navigazione su internet, alla quale hanno risposto 439 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 %
Computer a casa 259 risposte	59
Computer a scuola 92 risposte	20,96
Computer da amici 23 risposte	5,24
Console per videogiochi 170 risposte	38,72
Smartphone genitori 114 risposte	25,97
Smartphone personale 356 risposte	81,09
Smartphone amici 28 risposte	6,38
Tablet genitori 44 risposte	10,02
Tablet personale 197 risposte	44,87
Tablet amici 10 risposte	2,28
Televisione collegata a internet 191 risposte	43,51
Altro	5,24

La maggioranza delle persone intervistate (81,09%) ha un proprio smartphone, oltre la metà utilizza un computer di casa (59%), il 44,87% ha un proprio tablet personale, il 43,51% usa la televisione collegata a internet, il 38,72% usa una console per videogiochi, il 25,97% usa lo smartphone dei genitori, circa un quinto usa il computer a scuola (20,96%), il 10,02% usa il tablet dei genitori. Chi ha risposto Altro (5,24%) poteva specificare attraverso una domanda aperta quali altri strumenti. Hanno risposto 25 persone e hanno segnalato strumenti già indicati nelle opzioni di risposta (es. console per videogiochi, o computer di casa) ma anche Smartwatch.

La domanda successiva chiedeva di indicare le attività svolte principalmente su internet e prevedeva opzioni di risposta multipla.

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 come risposta a questa domanda, sono state date risposte rispetto alle sottodomande a esse legate (es. 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 %
Acquisti online 99 risposte	22,55
Ascoltare musica 321 risposte	73,12
Attività di didattica a distanza con la scuola 71 risposte	16,17
Chat 413 risposte	94,08
Guardare video/film 425 risposte	96,81
Ricerca di informazioni/notizie 356 risposte	81,09
Ricerche per la scuola 228 risposte	51,94
Navigazione su social network 417 risposte	94,99
Videochiamate 240 risposte	54,67
Videogiochi 370 risposte	84,28
Visitare siti di interesse personale (es. sport, hobby) 248 risposte	56,49
Altro 17 risposte	3,87

Viene fatto un ampio uso della rete per guardare video (96,81%), navigare sui social network (94,99%) e usare i programmi di chat (94,08%). Un aspetto da rimarcare è che l'uso dei social network e la visione di video sono legati, come vedremo più avanti, al massiccio utilizzo della piattaforma YouTube. Seguono i videogiochi (84,28%), la ricerca di notizie o informazioni (81,09%), l'ascolto della musica (73,12%), la navigazione su siti di interesse personale (56,49%), le videochiamate (54,67%) e le ricerche per la scuola (51,94%). Infine troviamo gli acquisti online (22,55%) e la didattica scolastica a distanza (16,17%). Chi ha risposto Altro (3,87%) ha segnalato, oltre ad analoghe attività descritte dalle risposte chiuse, attività come l'utilizzo di applicazioni per disegnare, ricerche di immagini, apprendimento di nuove lingue, ecc.

Video

A chi aveva risposto di guardare video (96,81%) veniva chiesto di specificare quali tipologie, come si vede nella tabella 3 dove sono state riportate le percentuali di risposta. Il 61,18% risponde di guardare film e *youtubers*, oltre metà guarda *shorts* (54,35%), il 49,65% guarda video divertenti, il 48% guarda serie TV, il 47,29% guarda video di videogiochi, il 39,53% guarda video musicali, il 38,35% guarda video di sport, il 30,12% guarda tutorial, il 28,71% *gameplay*, il 25,18% guarda anime, il 20% guarda i cartoni animati. Chi ha risposto Altro (5,41%), poteva rispondere facoltativamente con una risposta aperta: le risposte fornite (19) facevano riferimento principalmente alle attività analoghe a quelle già descritte dalle risposte chiuse, ma sono stati segnalati anche documentari, video di paura o di azione.

Tabella 3

Se guardi video, indica cosa guardi	TOTALE %
Anime 107 risposte	25,18
Cartoni animati 85 risposte	20
<i>Challenge</i> 86 risposte	20,24
Film 260 risposte	61,18
<i>Gameplay</i> 122 risposte	28,71
Serie Tv 204 risposte	48
<i>Shorts</i> 231 risposte	54,35
Sport 163 risposte	38,35
Tutorial 128 risposte	30,12
Video di videogiochi 201 risposte	47,29
Video divertenti 211 risposte	49,65
Video musicali 168 risposte	39,53
<i>Youtubers</i> 260 risposte	61,18
Altro 23 risposte	5,41

Social Network

A chi aveva risposto di usare la rete per navigare sui social network si chiedeva di segnalare quali attraverso una domanda a risposta chiusa multipla (tabella 4): il social network più utilizzato è YouTube (94,24%), coerentemente con i dati sull'uso di video, meno di metà usa TikTok (41,25%), circa un quarto usa Instagram (25,66%), il 21,34% usa Pinterest, l'11,99% usa Twitch, a seguire Facebook (4,32%) e Twitter (2,64%).

Tabella 4

Se usi i social network indica quali	TOTALE %
Facebook 18 risposte	4,32
Instagram 107 risposte	25,66
Pinterest 89 risposte	21,34
TikTok 172 risposte	41,25
Twitch 50 risposte	11,99
Twitter 11 risposte	2,64
YouTube 393 risposte	94,24
Altro 41 risposte	9,83

Le persone che hanno segnato Altro (22,02%) potevano rispondere facoltativamente con una risposta aperta. Sono state date 50 risposte (tabella 5) di queste il 18% indica Snapchat, il 16% BeReal, il 14% Spotify, l'8% WhatsApp o Telegram, l'8% risponde con i social network già indicati nella domanda precedente (TikTok, Twitch, YouTube), il 6% segnala Google, Netflix, Wattpad l'8,97%, il 4% Xiaohongshu.

Tabella 5

Se hai risposto Altro (social network) segnala quale/i: (totale 49 risposte)	TOTALE %
Snapchat	18
BeReal	16
Spotify	14
WhatsApp, Telegram	8
TikTok, Twitch, YouTube	8
Google	6
Netflix	6
Wattpad	6
Xiaohongshu	4
Cap Cut	2
Kuaishou	2
Roblox	2
Likee	2
Disney plus	2
Reddit	2
Prime video	2

Veniva chiesto poi con una domanda a risposta chiusa obbligatoria se le persone fossero in possesso di un profilo personale sui social network: il 63,28% dichiara di averlo.

Tabella 6

Hai un tuo profilo personale sui social network? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Sì	63,28
No	36,72

Si chiedeva poi a chi affermava di avere un profilo personale sui social network di segnalare attraverso una domanda facoltativa a risposta multipla, se prima di creare il profilo avesse informato o chiesto aiuto a qualcuno (tabella 7): la maggioranza ha chiesto aiuto ai genitori (72,47%), il 18,82% non ha chiesto aiuto a nessuno, l'11,57% ha chiesto ad amici e amiche, il 2,09% ha chiesto agli e alle insegnanti.

Tabella 7

Se hai un profilo personale sui social network, prima di creare il tuo profilo <i>Puoi segnare più di una risposta</i> (totale 287 risposte)	TOTALE %
Ho informato/chiesto aiuto ai miei genitori 208 risposte	72,47
Ho informato/chiesto aiuto ai e alle insegnanti 6 risposte	2,09
Ho informato/chiesto aiuto agli amici e alle amiche 33 risposte	11,57
Non ho informato/non ho chiesto aiuto a nessuno 54 risposte	18,82

Videogiochi

Alle persone che affermavano di usare internet per giocare con i videogiochi (370 persone pari al 84,28%) veniva chiesto attraverso una domanda aperta facoltativa di segnalare quali con un massimo di 3 risposte. Hanno risposto 350 persone e spesso hanno dato risposte multiple, che sono state conteggiate come risposte individuali. Sono state segnalate un totale di 678 risposte.

I giochi più segnalati sono Roblox (13,42%), Fortnite (13,27%), Brawl stars (8,11%), Minecraft (8,11%) Stumble guys (5,31%) FIFA (5,16%), Clash royale (3,69%), seguono molte segnalazioni inferiori al 2% e la tendenza generale è a usare una gamma molto ampia di giochi. Nell'Allegato 2 è riportato in una tabella l'elenco di tutti giochi segnalati.

Siti di informazione

Alle persone che hanno risposto di usare la rete per ricercare notizie e informazioni (81,09%) si chiedeva di segnalare attraverso quali siti con una risposta facoltativa aperta con un massimo di 3 risposte. Hanno risposto un totale di 324 persone, fornendo risposte multiple che sono state conteggiate come risposte individuali. Le risposte sono state aggregate e categorizzate per vicinanza tematica. Il 32,64% cerca informazioni attraverso Google, il 20,08% su Wikipedia, l'11,92% su YouTube. Il 5,23% fa ricerche su Treccani, il 5,56% segnala social network (TikTok, Instagram, Pinterest, Twitch), il 3,77 siti di acquisti online, (Amazon, Shein, Ebay, ecc.), WhatsApp (2,93%), siti di sport (2,09%).

Tabella 8

Se, quando navighi su internet, ricerchi informazioni e notizie, quali siti visiti più spesso? <i>Massimo 3 risposte</i>	TOTALE%
Google	32,64
Wikipedia	20,08
YouTube	11,92
Treccani	5,23
Acquisti online (Amazon, Shein, Ebay, Temu, Bershka)	3,77
WhatsApp	2,93
TikTok	2,72
Sport	2,09
Instagram	1,88
Altri social network (Pinterest, Twitch, Snapchat, Bilibili)	1,88
Focus-Focus Junior	1,05
Giornale (Corriere della sera, la Repubblica, la Gazzetta dello sport)	1,05
Info su videogiochi	1,05
Siti cinesi (kuaishou)	1,05
Risposte non pertinenti	4,39
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%)	5,02

Chat

A chi aveva risposto di usare la rete per le chat (95,16%) veniva chiesto di specificare quali attraverso una domanda facoltativa chiusa a risposta multipla. Hanno risposto 413 persone e in tabella 9 si riportano le percentuali di risposta. L'applicativo usato da quasi tutti è WhatsApp (95,16%), segue Snapchat (19,85), Skype (8,47%), Wechat (7,26%), Discord (6,05%), Messenger e Telegram (5,33%).

Tabella 9

Se usi le chat, indica quali: (totale 413 risposte)	TOTALE%
Discord 25 risposte	6,05
Messenger 22 risposte	5,33
Reddit 6 risposte	1,45
Skype 36 risposte	8,47
Snapchat 82 risposte	19,85
Telegram 22 risposte	5,33
Wechat 30 risposte	7,26
WhatsApp 393 risposte	95,16
Altro 59 risposte	14,29

Chi ha risposto Altro poteva specificare quali altre tipologie attraverso una domanda aperta a risposta facoltativa. Sono state date 54 risposte che sono state categorizzate per vicinanza tematica: la maggioranza (75,92%) segnala social network con funzioni di chat come Instagram e TikTok, sono poi segnalati in misura molto minore altri programmi come Gmail o messaggi.

Alle persone che segnalavano di utilizzare la rete per visitare siti di interesse (56,49%) veniva chiesto di specificare quali attraverso una risposta aperta facoltativa: hanno risposto 216 persone, segnalando talvolta risposte multiple come riportato in tabella 10, dove le risposte sono categorizzate per affinità tematica.

I siti di interesse maggiormente visitati sono quelli di sport (44,22%), seguono YouTube (7,59%), siti di acquisti online (6,60%), Social network (3,96%), Google (2,97%) e Musica (2,97%), ecc. Vengono segnalate molte altre tipologie di siti con frequenza inferiore al 2%.

Tabella 10

Se visiti siti di interesse personale (es. sport, hobby), specifica quali: (totale 304 risposte)	TOTALE%
Sport (calcio, basket, pallavolo, ginnastica artistica, nuoto, equitazione, pattinaggio, ecc.)	44,22
YouTube	7,59
Acquisti online (Amazon, Ebay)	6,60
Social network (TikTok, Bilibili, Instagram, Pinterest, Snapchat, BeReal, Twitch)	3,96
Google	2,97
Musica (ascolto, strumento, spartiti, Spotify)	2,97
Dazn	2,64
Onefootball	2,64
Hobby	2,31
Wikipedia	2,31
Danza	1,98
Giochi	1,98
Cucina	1,65
Ricerche per la scuola	1,65
Video (tutorial, video divertenti, <i>shorts</i> , film)	1,65
Disegni (es. Draw it)	1,65
Streaming (Netflix, Disney plus, Sky)	1,65
Anime e manga	1,32
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): make-up e moda, documentari, focus, siti cinesi, libri (Wattpad), balletti, <i>challenge</i> , ecc.	8,58

Rispetto alle abitudini nell'uso della rete si chiedeva di fare una stima del tempo passato online (tabella 11) attraverso una domanda a risposta chiusa: meno della metà delle persone (45,79% afferma di passare online 1-2 ore al giorno, seguita da chi segnala circa 3-4 ore al giorno (24,37%), il 16,17% per meno di un'ora, il 9,34% dice di essere connesso/a per più di 4 ore, il 4,33% afferma di essere sempre connesso/a.

Tabella 11

Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Meno di un'ora	16,17
1-2 ore	45,79
3-4 ore	24,37
Più di 4 ore	9,34
Sono sempre connesso/a	4,33

Un altro aspetto di interesse era conoscere la frequenza con cui l'attività online era supervisionata da una persona adulta. La domanda era a risposta chiusa. In tabella 12 vengono riportate le risposte: circa la metà delle persone intervistate risponde che la persona adulta c'è qualche volta (49,20%), per quasi un terzo dei casi (29,84%) non c'è mai, nel 13,44% dei casi c'è spesso, nel 7,52% c'è sempre.

Tabella 12

Quando sei connesso/a c'è una persona adulta con te che controlla ciò che stai facendo? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Mai	29,84
Qualche volta	49,20
Spesso	13,44
Sempre	7,52

Si chiedeva poi attraverso una domanda a risposta chiusa con possibilità di risposta multipla chi fossero le persone a cui far riferimento in caso di difficoltà nella navigazione. Hanno risposto le persone intervistate indicando che si rivolgono primariamente ai genitori (83,37%), seguono gli amici o le amiche (37,36%), fratelli o sorelle (34,62%), zii o zie e cugini o cugine (16,40%), insegnanti (10,02%), nonni o nonne (8,66%). Il 7,29% non si rivolge a nessuno. Chi risponde Altro (3,19%) segnala principalmente le tipologie di familiari proposte nelle risposte chiuse.

Tabella 13

Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto? <i>Puoi segnare più di una risposta</i>	TOTALE %
Amici/amiche 164 risposte	37,36
Fratelli/sorelle 152 risposte	34,62
Genitori 366 risposte	83,37
Insegnanti 44 risposte	10,02
Nessuno 32 risposte	7,29
Nonni/nonne 28 risposte	8,66
Zii/zie-cugini/cugine 72 risposte	16,40
Altro 14 risposte	3,19

Attraverso un'altra domanda obbligatoria con opzione di risposta multipla veniva chiesto cosa potrebbe rendere più sicura la vita online per ragazzi e ragazze. Nella tabella 14 sono riportate le percentuali di risposta. La maggioranza (74,26%) considera l'essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli come la strategia migliore, coerentemente con gli intenti del progetto, segue il sapere a chi fare riferimento in caso di problemi (38,72%), limitare il tempo passato online (36,67%), avere blocchi su dispositivi digitali utilizzati (25,51%).

Tabella 14

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 326 risposte	74,26
Avere dei blocchi sui dispositivi digitali utilizzati 112 risposte	25,51
Limitare il tempo passato online 161 risposte	36,67
Sapere a chi far riferimento in caso di problemi 170 risposte	38,72
Altro 12 risposte	2,73

Le persone che hanno risposto Altro (2,73%) hanno dato i loro suggerimenti, attraverso risposte aperte e facoltative, suggerendo azioni analoghe a quelle suggerite dalle domande chiuse.

Conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo

L'ultima parte del questionario conteneva domande sui temi oggetto del corso finalizzate a verificare le conoscenze in entrata sui contenuti. Le stesse domande venivano riproposte nel questionario di *follow-up* per verificare gli apprendimenti sui temi.

Alla domanda sulla veridicità delle notizie pubblicate su internet la maggioranza (87,7%) risponde correttamente (tabella 15).

Tabella 15

Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Sì	2,05
No, su internet ci sono solo errori e bugie	10,25
Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte (risposta corretta)	87,7

Alla domanda sulle caratteristiche che deve avere una password per essere sicura (tabella 16) risponde correttamente circa la metà (54,67%) delle persone intervistate.

Tabella 16

Se sì, per avere una password sicura è bene (totale 439 risposte)	TOTALE %
Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla	28,47
Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita (risposta corretta)	54,67
Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla	16,86

Più della metà delle persone intervistate (57,86%) risponde correttamente circa la definizione di *phishing* (tabella 17).

Tabella 17

Secondo te il <i>phishing</i> è (totale 439 risposte)	TOTALE %
Un videogioco sulla pesca sportiva	10,93
Un'applicazione che i genitori usano per monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli	31,21
Un tipo di truffa effettuata su internet (risposta corretta)	57,86

Alla domanda se sia corretto pubblicare la foto di una di un amico o un'amica su internet (tabella 18), ancora la maggioranza (64,24%) risponde correttamente.

Tabella 18

Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico o un'amica su internet? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Sì, se la foto l'ho fatta io	1,82
No mai	33,94
Sì, se l'amico mi ha dato il consenso (risposta corretta)	64,24

La maggioranza (66,06%) risponde correttamente anche alla domanda sull'età a partire dalla quale un minore commette un reato (tabella 19).

Tabella 19

Secondo te, se un minore commette un reato ne risponde direttamente? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Sì, sempre	12,98
No mai	20,96
Sì, se ha più di 14 anni (risposta corretta)	66,06

Rispetto alla definizione di *hate speech* risponde correttamente meno della metà, il 37,81% delle persone intervistate (tabella 20).

Tabella 20

Secondo te cos'è l'hate speech?	TOTALE %
Un discorso importante del dirigente scolastico	19,82
L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno	42,37
Un discorso di incitamento all'odio (risposta corretta)	37,81

Sulla definizione di *grooming* (tabella 21) viene data una risposta corretta da poco più di un terzo (37,59%) delle persone intervistate.

Tabella 21

Secondo te il grooming è	TOTALE %
Parlare male delle persone sui social network	38,27
L'invio di pubblicità non richiesto	24,15
L'adescamento online di minorenni (risposta corretta)	37,59

Il cyberbullismo è un fenomeno molto conosciuto, infatti il 92,26% risponde correttamente alla sua definizione (tabella 22).

Tabella 22

Secondo te cosa si intende per cyberbullismo? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Uno scherzo tra ragazzi	5,92
Una forma di prepotenza online (risposta corretta)	92,26
Un gioco online	1,82

Alla domanda sulla definizione di cloud risponde correttamente il 72,44% delle persone intervistate.

Tabella 23

Secondo te cos'è il cloud? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo	11,62
Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet (risposta corretta)	72,44
Un social network	15,95

Rispetto all'abitudine di fare acquisti online, circa un terzo afferma di non averli mai fatti (33,94%), il 24,15% dice di averlo fatto molte volte, il 32,57% qualche volta e il 9,34% di averli fatti una volta.

Tabella 24

Ti è capitato di fare acquisti online? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Mai	33,94
Una volta	9,34
Qualche volta	32,57
Molte volte	24,15

Le ultime quattro domande del questionario erano mirate 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 sull'esperienza di aver subito prese in giro attraverso i social o le chat (se era successo e con quale frequenza), dall'altro l'aver preso in giro qualcuno/a attraverso gli stessi strumenti e anche in questo caso si chiedeva se e con che frequenza era successo.

In entrambi i casi, per chi aveva vissuto questa esperienza, si chiedeva di segnalare le emozioni provate.

Il 67,88% afferma di non essere mai stato/a preso/a in giro sui social o su applicazioni di chat, il 14,35% afferma invece di aver avuto questo tipo di esperienza una volta, il 12,76% qualche volta, il 5,01% molte volte (tabella 25).

Tabella 25

Ti è mai successo di essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp? (totale 439 risposte)	TOTALE %
Mai	67,88
Una volta	14,35
Qualche volta	12,76
Molte volte	5,01

Nella domanda successiva veniva chiesto poi di indicare le emozioni provate in relazione a questo tipo di esperienza (tabella 26). Ha risposto il 35,53%, le emozioni provate maggiormente in relazione all'essere stato vittima di prese in giro online sono state nella stessa misura la tristezza (30,77%) e Altro (30,77%), la rabbia (25%), il divertimento (7,69%).

Tabella 26

Se ti è capitato essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp come ti sei sentito/a? (totale 156 risposte)	TOTALE %
Arrabbiato/a	25
Divertito/a	7,69
Impaurito/a	5,77
Triste	30,77
Altro	30,77

Le persone che avevano risposto Altro (30,77%) a questa domanda potevano specificare attraverso una domanda a risposta aperta che tipo di emozione avevano provato. Hanno risposto 37 persone. Nella tabella 27 le risposte categorizzate per tipologie di emozioni affini. Circa un terzo (32,43%) afferma di essere rimasto/a indifferente, il 21,62% si dice tranquillo/a o normale, il 13,51% invece si è sentito/a triste e arrabbiato/a insieme, il 10,81% si è sentito/a deluso/a, l'8,11% offeso/a o arrabbiato/a e l'8,11% impaurito/a.

Tabella 27

Le persone che avevano risposto Altro (totale 37 risposte)	TOTALE%
Indifferente	32,43
Tranquilla/o - normale	21,62
Tristezza mista a rabbia	13,51
Deluso/a	10,81
Offeso/a - arrabbiato/a	8,11
Impaurito/a	8,11
Imbarazzato/a	2,7
Ho pianto	2,7

Per quanto riguarda invece l'esperienza di aver preso in giro (tabella 28) la maggioranza delle persone intervistate (85,42%) afferma di non averlo mai fatto, il 9,34% segnala una volta, il 4,1% qualche volta, l'1,14% molte volte.

Tabella 28

Ti è mai successo di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp (totale 439 risposte)	TOTALE %
Mai	85,42
Una volta	9,34
Qualche volta	4,1
Molte volte	1,14

Chi ha indicato una emozione in relazione a questa esperienza (tabella 29) afferma di essersi sentito/a triste (24,36%), di essersi sentito/a arrabbiato/a (21,79%), di essersi divertito/a (15,38%), di essersi sentito/a impaurito/a (3,85%). Il 34,62% risponde di aver provato altre emozioni.

Tabella 29

Se ti è capitato di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp come ti sei sentito/a? (totale 78 risposte)	TOTALE %
Arrabbiato/a	21,79
Divertito/a	15,38
Impaurito/a	3,85
Triste	24,36
Altro	34,62

Le persone che hanno risposto Altro potevano specificare con una domanda aperta a risposta facoltativa il tipo di emozione provata. Le risposte sono state categorizzate per affinità tra tipologie di emozioni (tabella 30). Sono state date 11 risposte: circa un terzo si definisce in colpa, triste o dispiaciuto/a (33,33%), quasi metà (41,67%) si definisce normale-tranquillo/a, il 16,67% si è sentito male e l'8,33% indifferente.

Tabella 30

Le persone che avevano risposto Altro (totale 12 risposte)	TOTALE%
Tranquilla/o-normale	41,67
In colpa/triste/dispiaciuto/a	33,33
Male	16,67
Indifferente	8,33

Conclusioni dell'indagine preliminare

L'indagine preliminare era finalizzata a rilevare un quadro delle conoscenze e le caratteristiche dell'utilizzo della rete e dei social network, l'intento era poter avere un quadro sulle modalità di utilizzo e fruizione della rete e sul livello di conoscenze su alcuni contenuti offerti dal percorso, per poter verificare poi a distanza di tempo, con l'indagine di *follow-up*, se il percorso aveva avuto efficacia sul piano dell'apprendimento.

In questa edizione del percorso abbiamo potuto fare tesoro dei risultati del monitoraggio del primo anno di messa a regime del progetto (il 2022/2023) che ha visto la partecipazione di oltre 500 persone, per affinare e mettere a punto gli strumenti di rilevazione, in particolare il questionario in ingresso, articolando maggiormente la rosa di risposte chiuse. Anche in questa edizione del percorso hanno partecipato un alto numero di studenti (557) di otto scuole della Toscana e il progetto si è svolto regolarmente secondo le modalità previste.

I risultati del questionario ci restituiscono un quadro articolato: studenti e studentesse di prima media iniziano a navigare su internet a un'età media di 7,47 anni, con un'alta percentuale che ha accesso a dispositivi personali come smartphone e tablet. Questo uso precoce e diffuso sottolinea la necessità di intervenire precocemente con programmi educativi, come il progetto proposto, che affrontino i temi della sicurezza online e dell'alfabetizzazione digitale.

Le tipologie di attività praticate dalla quasi totalità consistono nel guardare video, navigare sui social network (con preferenza schiacciante per YouTube e dunque coerentemente con l'abitudine di guardare video) e usare chat (con una preferenza schiacciante per WhatsApp). Seguono, sempre in larga maggioranza, giocare con i videogiochi, cercare notizie e informazioni e ascoltare musica, in misura più bassa (per circa metà) vistare siti di interesse, fare videochiamate, fare ricerche per scuola. Il fatto che YouTube sia il social network più utilizzato, seguito da TikTok e Instagram, riflette una tendenza nella modalità di consumo dei media che evidenzia preferenze verso contenuti video brevi e interattivi. È importante dunque soffermarsi nel percorso sulla valutazione critica dei contenuti online, sulla gestione della propria privacy e dell'identità digitale.

Per quanto riguarda i videogiochi, una delle attività preferite, c'è la tendenza a usare una grande varietà di giochi, non sempre adeguata per l'età, senza preferenze marcate. Anche su questo punto appare fondata l'importanza di dedicare all'interno del percorso formativo uno spazio specifico a questo tema. Le persone che usano la rete per visitare siti di interesse segnalano varie tipologie ma quasi la metà convergono sugli sport. Per quanto riguarda le abitudini nell'uso della rete circa la metà stima di stare connesso/a 1-2 ore e circa un quarto 3-4 ore. Oltre tre quarti delle persone intervistate ha fatto esperienza di acquisti online. Le attività di navigazione sono supervisionate da adulti nella maggior parte dei casi, c'è però un terzo delle persone che afferma di non ricevere mai supervisione, questo aspetto ci ricorda l'importanza di coinvolgimento degli adulti nei percorsi di educazione digitale. La maggioranza riconosce l'importanza di essere informati sui rischi online, suggerendo che coerentemente con le finalità di questo progetto, iniziative educative che puntano su questa conoscenza possono avere un impatto positivo.

La consapevolezza rispetto ai pericoli di internet, come il *phishing* e il *grooming*, è presente ma varia, anche le conoscenze sui temi oggetto del percorso sono in alcuni casi più precise, in altri meno. Un'ampia percentuale di studenti non ha mai sperimentato prese in giro online, tuttavia, una quota non trascurabile ha affrontato tali situazioni, più spesso nel ruolo di vittima che di aggressore, con una varietà di reazioni emotive. Questo ci suggerisce che il benessere emotivo degli studenti in ambienti online richiede attenzione e supporto specifici.

INDAGINE DI *FOLLOW-UP*

L'indagine di *follow-up* è stata realizzata attraverso un questionario somministrato nelle classi dopo la realizzazione del percorso: l'indagine era finalizzata a rilevare l'efficacia in termini di apprendimento sulle conoscenze dei temi oggetto del corso e rilevare eventuali cambiamenti nell'utilizzo della rete e dei social network. 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.

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 e 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 due mesi circa dalla conclusione delle attività formative: le persone si loggavano e compilavano il questionario previsto attraverso un'apposita sezione del corso.

Risultati

Dati raccolti

Hanno compilato il questionario un totale di 443 studenti di cui 38 dell'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), 45 dell'Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI), 37 dell'Istituto comprensivo Antonio Caponnetto di Bagno a Ripoli (FI), 15 dell'Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI), 54 dell'Istituto comprensivo Giovanni Mariti di Crespina (PI), 55 dell'Istituto comprensivo Mario Nannini di Quarrata (PT), 149 dell'Istituto comprensivo Margherita Hack di Montemurlo (PO), 50 dell'Istituto comprensivo Umberto I di Pitigliano (GR).

Abitudini nell'utilizzo di internet

La stima del tempo passato online è simile prima e dopo la partecipazione al percorso (tabella 31): quasi la metà (48,76%), in aumento rispetto al questionario di ingresso, passa connesso 1-2 ore al giorno, il 25,51% passa 3-4 ore, il 14,22% passa connesso meno di un'ora (in leggero calo, il 7,67% passa più di 4 ore (in leggero aumento rispetto al questionario in ingresso)).

Tabella 31

Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata?	Percentuale di risposta <i>follow-up</i> (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Meno di un'ora	14,22	16,17
1-2 ore	48,76	45,79
3-4 ore	25,51	24,37
più di 4 ore	7,67	9,34
sono sempre connesso/a	3,84	4,33

Le abitudini rimangono simili anche per quanto riguarda la supervisione delle attività online da parte di una persona adulta (tabella 32): un terzo delle persone non riceve mai una supervisione, mentre due terzi la riceve da qualche volta a sempre.

Tabella 32

Quando sei connesso/a c'è un adulto con te che controlla ciò che stai facendo?	Percentuale di risposta <i>follow-up</i> (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Mai	29,12	29,84
Qualche volta	53,27	49,20
Spesso	12,19	13,44
Sempre	5,42	7,52

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 33 le percentuali di risposta (la domanda prevedeva opzioni di risposta multipla).

Tabella 33

Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto?	Percentuale di risposta <i>follow-up</i> (totale)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Amici/amiche	45,15	37,36
Fratelli/sorelle	34,76	34,62
Genitori	81,94	83,37
Insegnanti	17,16	10,02
Nessuno	9,03	7,29
Nonni/nonne	--	8,66
Zii/zie-cugini/cugine	--	16,40
Altro	5,86 (parenti, nonni zii, cugini, internet)	3,19

Le persone a cui ci si riferisce in maniera preferenziale sono genitori (81,94%), seguiti dagli amici (45,15%), seguono fratelli e sorelle (34,76%) e gli insegnanti (17,16%), mentre il 9,03% non chiede aiuto a nessuno. Rispetto al questionario in ingresso si rileva un andamento stazionario riguardo al rivolgersi ai genitori o ai fratelli e sorelle, mentre è in aumento rispetto al rivolgersi agli insegnanti.

Valutazione degli effetti del conseguimento del Patentino digitale

Questa parte del questionario era finalizzata a verificare se e in che misura gli argomenti del percorso formativo fossero stati oggetto di discussione (in famiglia, con gli amici, a scuola); inoltre si chiedeva di valutare se il conseguimento del Patentino digitale avesse avuto effetti positivi in relazione alle modalità di utilizzo delle tecnologie della comunicazione. Il 79,23% delle persone ha parlato degli argomenti del Patentino digitale in famiglia (tabella 34). Il 57,34% qualche volta, spesso il 15,12%, il 20,77% non ne ha mai parlato.

Tabella 34

Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con la tua famiglia? (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta
Mai	20,77
Qualche volta	57,34
Spesso	15,12
Sempre	6,77

Tutti gli argomenti affrontati nel percorso formativo sono stati anche oggetto di discussione in famiglia (tabella 35): il cyberbullismo (47,29%), acquisti online (47,01%), *fake news* e disordine informativo (44,44%), videogiochi (42,45%), identità digitale e privacy ma anche sicurezza in rete (35,33%), informarsi online (32,48%), comunicare in rete (28,21%).

Tabella 35

Se sì, di quali? <i>Puoi segnare più di una risposta</i> (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta
Acquisti online 165 risposte	47,01
Com'è fatto e come funziona lo smartphone? 74 risposte	21,08
Comunicare in rete 99 risposte	28,21
Cyberbullismo 166 risposte	47,29
<i>Fake news</i> e disordine informativo 156 risposte	44,44
<i>Hate speech</i> 30 risposte	8,55
Identità digitale e privacy 124 risposte	35,33
Informarsi online 114 risposte	32,48
Reati informatici e responsabilità 66 risposte	18,80
Rischi interazioni online 82 risposte	23,36
Sicurezza in rete 124 risposte	35,33
Videogiochi risposte	42,45
Altro 8 risposte	2,28

Nel gruppo di amici le discussioni sui temi oggetto del corso sono meno frequenti rispetto all'ambito familiare (tabella 36): il 60,72% ne ha parlato, di questi il 51,02% qualche volta, il 7,67% spesso, il 2,03% sempre.

Tabella 36

Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con gli amici? (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta
Mai	39,28
Qualche volta	51,02
Spesso	7,67
Sempre	2,03

Nel gruppo di amici gli argomenti maggiormente discussi sono i videogiochi (48,33%) e il cyberbullismo (42,38%) seguiti in percentuale simile da acquisti online (39,03%), *fake news* e disordine informativo (31,23%), comunicare in rete (25,65%), sicurezza in rete (22,68%), informarsi online (21,93%), ecc.

Tabella 37

Se sì, di quali? <i>Puoi segnare più di una risposta</i> (totale sì 269 risposte)	Percentuale di risposta
Acquisti online 105 risposte	39,03
Com'è fatto e come funziona lo smartphone 49 risposte	18,22
Comunicare in rete 69 risposte	25,65
Cyberbullismo 114 risposte	42,38
<i>Fake news</i> e disordine informativo 84 risposte	31,23
<i>Hate speech</i> 20 risposte	7,43
Identità digitale e privacy 57 risposte	21,19
Informarsi online 59 risposte	21,93
Reati informatici e responsabilità 24 risposte	8,92
Rischi interazioni online 35 risposte	13,01
Sicurezza in rete 61 risposte	22,68
Videogiochi 130 risposte	48,33
Altro 5 risposte	1,86

Nel questionario si chiedeva anche di segnalare se in classe fossero state realizzate attività legate ai temi oggetto del corso (tabella 38): il 65,02% risponde affermativamente, il 51,02% qualche volta, l'11,74% spesso, il 2,26% sempre, il 34,99% segnala di non aver fatto attività.

Tabella 38

Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale hai svolto attività con la tua classe sugli argomenti oggetto del corso?	Percentuale di risposta
Mai	34,99
Qualche volta	51,02
Spesso	11,74
Sempre	2,26

Rispetto agli argomenti su cui sono state svolte attività scolastiche (tabella 39) il cyberbullismo l'argomento maggiormente più affrontato (57,64%), seguono sicurezza online (29,17%), Fake news e disordine informativo (28,47%), comunicare in rete (25,69%), identità digitale privacy (21,53%), informarsi online (20,82%), ecc.

Tabella 39

Se sì, di quali? <i>Puoi segnare più di una risposta</i> (totale 288 sì)	Percentuale di risposta
Acquisti online 50 risposte	17,36
Com'è fatto e come funziona lo smartphone 42 risposte	14,58
Comunicare in rete 74 risposte	25,69
Cyberbullismo 166 risposte	57,64
<i>Fake news</i> e disordine informativo 82 risposte	28,47
<i>Hate speech</i> 37 risposte	12,85
Identità digitale e privacy 62 risposte	21,53
Informarsi online 60 risposte	20,83
Reati informatici e responsabilità 40 risposte	13,89
Rischi interazioni online 48 risposte	16,67
Sicurezza in rete 84 risposte	29,17
Videogiochi 46 risposte	15,97
Altro 21 risposte	7,29

Alla domanda sulla tutela della privacy propria e altrui in relazione alla pubblicazione di foto o informazioni senza consenso (tabella 40), il 96,16% delle persone intervistate risponde correttamente.

Tabella 40

Se un amico/a pubblicasse delle tue fotografie o informazioni che ti riguardano su 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	96,16
Non farei nulla la cosa mi lascerebbe indifferente	3,16
Sarei contento/a, se pubblicano qualcosa di me vuol dire che si interessano a me	0,68

Alla domanda che chiedeva di valutare quali azioni possono rendere più sicura la vita online dei ragazzi e delle ragazze le percentuali sono in aumento su tutte le possibili risposte: il 78,56% segnala l'essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli, il 52,37% segnala il sapere a chi far riferimento in caso di problemi, il 43,79% segnala di limitare il tempo passato online, il 33,41% segnala l'aver blocchi sui dispositivi digitali utilizzati. Chi risponde Altro (4,51%) propone azioni in linea analoghe a quelle proposte nelle risposte chiuse.

Tabella 41

Secondo te cosa renderebbe più sicura la vita online per le persone della tua età? <i>Puoi segnare più di una risposta</i>	Percentuale di risposta <i>follow-up</i> (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli	78,56	74,26
Avere dei blocchi sui dispositivi digitali utilizzati	33,41	25,51
Limitare il tempo passato online	43,79	36,67
Sapere a chi far riferimento in caso di problemi	52,37	38,72
Altro	4,51	2,73

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 (tabella 42). La maggioranza delle persone intervistate risponde affermativamente (86,69%), il 27,09% afferma che il modo di utilizzare la rete e le nuove tecnologie è molto migliorato, il 38,83% segnala che è abbastanza migliorato, il 20,77% afferma che è un po' migliorato. Il 13,32% afferma che tutto è rimasto uguale a prima.

Tabella 42

Pensi che con il Patentino digitale il tuo modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali sia migliorato? (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta
Sì, molto	27,09
Sì, abbastanza	38,83
Sì, un po'	20,77
No, è uguale a prima	13,32

A chi aveva risposto affermativamente (86,69%) veniva poi chiesto attraverso una domanda chiusa a risposta multipla quali aspetti specifici ritenesse che fossero migliorati (tabella 43). Gli aspetti maggiormente segnalati sono l'attenzione alla propria e all'altrui privacy (65,19%), l'attenzione a chi contatta online (57,92%), segue l'attenzione alle truffe (51,43%), l'attenzione alla sicurezza online (51,17%).

Tabella 43

Se hai risposto Sì, quali aspetti sono migliorati? Puoi segnare più di una risposta (totale sì 384 risposte)	Percentuale di risposta
Sto più attento/a alla mia privacy e a quella degli altri	65,19
Sto più attento a chi mi contatta online	57,92
Cerco di usare internet per cose utili, non solo per divertirmi	30,39
Sono più attento/a a riconoscere le truffe	51,43
Sono più attento/a alla mia sicurezza online	51,17
Sono più attento/a negli acquisti online	26,23
Altro	1,82

A chi aveva risposto di non aver rilevato miglioramenti nell'uso della rete con il Patentino digitale (13,32%) veniva chiesto di segnalare quale potesse essere la causa (tabella 44): hanno risposto 59 persone e la maggioranza afferma che sapeva già usare internet e dispositivi digitali in modo consapevole (62,71%).

Tabella 44

Se hai risposto No, da cosa pensi dipenda? <i>Puoi segnare più di una risposta</i> (totale no 59 risposte)	Percentuale di risposta
Usavo già internet e dispositivi digitali in modo consapevole e responsabile	62,71
Sono stato al corso sul Patentino digitale ma non mi è rimasto impresso molto	28,81
Non utilizzo internet né dispositivi digitali	0
Altro	3,39

Conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo

Le ultime 12 domande del questionario di *follow-up* 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 45), si rileva un risultato analogo al questionario preliminare, che già denotava una conoscenza corretta su questo tema.

Tabella 45

Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere?	Percentuale di risposta <i>follow-up</i> (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Sì, sempre	0,90	2,05
No, su internet ci sono solo errori e bugie	10,38	10,25
Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte (risposta corretta)	88,71	87,7

Rispetto alle caratteristiche di una password sicura (tabella 46), c'è un aumento netto di risposte corrette (79,01%) rispetto al 54,67% del questionario preliminare.

Tabella 46

Per avere una password sicura è bene:	Percentuale di risposta <i>follow-up</i> (totale 443 risposte)	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale risposte)
Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla	14,22	28,47
Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita (risposta corretta)	79,01	54,67
Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla	6,77	16,86

Nella domanda sulla definizione di *phishing* (tabella 47) si ha un incremento di risposte corrette: 74,49% nel *follow-up* a fronte di un 57,86% nel questionario preliminare.

Tabella 47

Secondo te il <i>phishing</i> è	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Un videogioco sulla pesca sportiva	3,16	10,93
Un'applicazione che i genitori usano per monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli	22,35	31,21
Un tipo di truffa effettuata su internet (risposta corretta)	74,49	57,86

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 48): il 72,69% risponde correttamente nel questionario di *follow-up*, contro il 64,24% del questionario preliminare.

Tabella 48

Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico o un'amica su internet	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare
Sì, se la foto l'ho fatta io	1,35	1,82
No mai	25,96	33,94
Sì, se l'amico mi ha dato il consenso (risposta corretta)	72,69	64,24

Si rileva un incremento di risposte corrette anche alla domanda sulla responsabilità penale dei minorenni (tabella 49): rispondono correttamente il 79,68% degli intervistati, mentre nell'indagine preliminare aveva risposto correttamente il 66,06%.

Tabella 49

Secondo te, se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Sì, sempre	6,55	12,98
Sì, se ha più di 14 anni (risposta corretta)	13,77	20,96
No mai	79,68	66,06

L'*hate speech* nel *follow-up* viene definito correttamente dal 41,76% delle persone intervistate (tabella 50) contro un 37,81% del questionario preliminare: c'è un aumento di risposte corrette ma rimane una parte importante di risposte non corrette.

Tabella 50

Secondo te cos'è l'<i>hate speech</i>?	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare (totale 439 risposte)
Un discorso importante del dirigente scolastico	8,3	19,82
L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno	49,89	42,37
Un discorso di incitamento all'odio (risposta corretta)	41,76	37,81

Per quanto riguarda la definizione di *grooming* (tabella 51), si ha un incremento delle risposte corrette, 48,76% nel *follow-up* contro il 37,59% del questionario preliminare, ma restano molte risposte errate.

Tabella 51

Secondo te il <i>grooming</i> è	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare
Parlare male delle persone sui social network	38,83	38,27
L'invio di pubblicità non richiesto	12,42	24,15
L'adescamento online di minorenni (risposta corretta)	48,76	37,59

Il cyberbullismo (tabella 52) era un tema molto conosciuto prima del percorso (92,26% delle risposte corrette) e aumenta di poco nell'indagine di *follow-up* (95,49%).

Tabella 52

Secondo te cosa si intende per cyberbullismo	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare
Uno scherzo tra ragazzi	3,16	5,92
Un forma di prepotenza online (risposta corretta)	95,49	92,26
Un gioco online	1,35	1,82

Anche sulla definizione di cloud (tabella 53) si ha un incremento netto di risposte corrette dal questionario preliminare (72,44%) al *follow-up* (85,78%).

Tabella 53

Secondo te cos'è il cloud?	Percentuale di risposta <i>follow-up</i>	Percentuale di risposta questionario preliminare
Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo	5,42	11,62
Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet	85,78	72,44
Un social network	8,80	15,95

Conclusioni indagine di *follow-up*

Attraverso l'indagine di *follow-up* si intendeva verificare l'efficacia del percorso e verificare eventuali ricadute nella vita quotidiana e nelle modalità di uso di rete e di dispositivi digitali. I risultati ottenuti permettono di offrire un quadro dell'evoluzione delle conoscenze e delle abitudini rispetto all'uso di internet e dei dispositivi digitali dopo la partecipazione al percorso formativo del Patentino digitale.

Si osserva un netto miglioramento delle conoscenze su temi specifici del corso, come evidenziato dall'aumento delle risposte corrette relative alla sicurezza delle password, alla definizione di *phishing*, e alla responsabilità penale dei minorenni. Questo suggerisce che il percorso abbia avuto un impatto positivo sul livello di consapevolezza riguardo i pericoli online e le buone pratiche di sicurezza digitale. Sebbene si rilevi un miglioramento generalizzato, le percentuali di risposte corrette relative all'*hate speech* e al *grooming* indicano che questi argomenti potrebbero richiedere ulteriori approfondimenti. Sarà importante rafforzare i contenuti formativi su questi temi, data la loro rilevanza nel contesto del benessere online degli studenti.

Una percentuale elevata di studenti ha discusso gli argomenti del corso in famiglia e, in misura minore, con gli amici: questo indica che il percorso formativo ha stimolato un dialogo sul digitale anche al di fuori dell'ambiente scolastico, aspetto fondamentale per creare una cultura della sicurezza digitale che coinvolga l'intera comunità educativa e familiare. Questo aspetto sottolinea la necessità di coinvolgere attivamente le famiglie e i contesti sociali degli studenti nel processo educativo, magari anche attraverso nuove iniziative che incoraggino un dialogo costruttivo tra studenti, genitori, e docenti. Poiché è emerso che una parte degli studenti ha segnalato di non aver svolto attività didattiche correlate ai temi del percorso nella propria classe, potrebbe essere opportuno incoraggiare e supportare maggiormente gli/le insegnanti nell'integrazione di queste attività nel *curriculum* scolastico, per consolidare ulteriormente l'apprendimento. La maggioranza segnala un miglioramento nel proprio modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali, con un'enfasi particolare sulla più alta attenzione verso la privacy e la sicurezza online. Questo risultato evidenzia l'importanza dei percorsi di educazione alla cittadinanza digitale nell'incoraggiare comportamenti online più sicuri e responsabili. L'insieme dei risultati ci permette dunque di trarre conclusioni positive sull'efficacia del programma di formativo.

VALUTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO

Al termine dell'ultima lezione, prima di scaricare il Patentino, agli studenti veniva chiesto di compilare 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 E GRADIMENTO

Dati raccolti

Hanno risposto al questionario di valutazione del corso 413 studenti di cui 45 dell'Istituto comprensivo Umberto I di Pitigliano (GR), 155 dell'Istituto comprensivo Margherita Hack di Montemurlo (PO), 52 dell'Istituto comprensivo Mario Nannini di Quarrata (PT), 36 dell'Istituto comprensivo Don Lorenzo Milani di Barberino Tavarnelle (FI), 15 dell'Istituto comprensivo John Lennon di Sinalunga (SI), 57 dell'Istituto comprensivo Giovanni Mariti di Crespina e Fauglia (PI), 24 dell'Istituto comprensivo Rita Levi Montalcini di Campi Bisenzio (FI).

Navigazione

Le prime domande riguardavano gli aspetti pratici legati alla navigazione.

Una grande maggioranza (96,67%) segnala di non aver avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione (tabella 54).

Sono state segnalate difficoltà nel collegamento alle video lezioni (27,85%) (tabella 54): in questo caso sono stati indicati principalmente problemi di cattiva connessione e legati ai device che in diverse scuole si sono realizzati (tabella 55).

Infine anche per quanto riguarda la compilazione dei test di apprendimento la larga maggioranza (94,43%) segnala di non aver avuto problemi mentre chi ha segnalato problemi lo ha fatto in riferimento agli errori nella compilazione dei test.

Tabella 54

Domande	No	Sì
Hai avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione?	96,67%	3,63%
Hai avuto difficoltà nei collegamenti alle video lezioni?	72,15%	27,85%
Hai avuto difficoltà nel compilare i test di valutazione dell'apprendimento?	94,43%	5,57%

Tabella 55

Se sì (hai avuto difficoltà nei collegamenti alle video lezioni) quali? (totale 105 risposte)	TOTALE %
Problemi connessione	55,24
Problemi audio	16,19
Problemi device	10,48
Problemi ingresso	7,62
Password	4,76
Problemi in una lezione	3,81
Problemi webcam	0,95
Link	0,95

Si chiedevano attraverso una domanda aperta a risposta facoltativa (Tabella 56) dei suggerimenti per rendere più agevole e comprensibile la navigazione all'interno del corso (le risposte sono state categorizzate per affinità tematica): il 68,18% segnala che il corso andava bene così, in percentuali molto più basse è stato suggerito di migliorare la piattaforma (5,79%), di ascoltare e fare attenzione durante le lezioni (4,55%), di aggiungere dei test e/o di renderli diversi e più difficili (4,55%), coinvolgere con domande giochi e divertimento (3,31%).

Tabella 56

Ha dei suggerimenti per rendere più agevole e comprensibile la navigazione all'interno del corso? <i>Domanda aperta a risposta facoltativa</i> (totale 242 risposte)	TOTALE %
Va bene	68,18
Migliorare piattaforma	5,79
Ascoltare le lezioni, stare attente/i	4,55
Test: aggiungere più test/diversi/più difficili	4,55
Coinvolgere, fare domande, fare più giochi, divertimento	3,31
Lezioni: aumentare il numero, più facili, più lunghe	2,07
Video: aggiungere	1,65
Fare riassunti/mappe	1,24
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): (creare un'applicazione, facilitare accesso alle lezioni, imparare password, percorso in presenza, usare device individuali invece di LIM, ecc.)	8,67

Struttura e contenuti

In questa sezione del questionario la valutazione verteva su aspetti inerenti alla struttura ai 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 57 si riportano i valori medi delle risposte per ogni domanda. Gli argomenti erano abbastanza conosciuti $2,86 \pm 1,07$ e il corso è stato valutato molto utile $4,16 \pm 1,05$.

La valutazione circa l'esposizione degli argomenti in maniera chiara e comprensibile è buona (media $4,08 \pm 0,96$), anche le lezioni sono giudicate in modo analogo $4,05 \pm 0,895$ così come il grado complessivo di valutazione del corso ($4,10 \pm 0,88$).

Tabella 57

Legenda: 1 = per niente, 2 = poco, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo	Valore medio	Dev st
Conoscevi già gli argomenti oggetto del corso?	2,86	± 1,07
Il corso ti è sembrato utile?	4,16	± 1,05
Ritieni che gli argomenti del corso siano stati esposti in maniera per te chiara e comprensibile?	4,08	± 0,96
Legenda: 1 = scarso, 2 = mediocre, 3 = soddisfacente, 4 = buono, 5 = eccellente	Valore medio	Dev st
Come valuti le lezioni a cui hai assistito?	4,05	± 0,895
Qual è il grado complessivo di valutazione del corso?	4,10	± 0,88

Nel questionario veniva chiesto di esprimersi con una domanda aperta a risposta facoltativa su come potrebbero essere esposti gli argomenti per essere più comprensibili (tabella 58). Le risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica: oltre la metà delle risposte (54,63%) conferma che il corso va bene così come è e i principali suggerimenti riguardano poi, più immagini e disegni (5,37%), usare più esempi e storie (4,39%), usare schemi e mappe (2,93%), lezioni più lunghe/lezioni in più (2,44%), approfondire gli argomenti (1,95%), divertimento maggiore (1,46%).

Tabella 58

Secondo te come potrebbero essere esposti gli argomenti del corso per risultare più comprensibili? (totale 205 risposte)	TOTALE%
Il corso va bene così	54,63
Usare più video	9,27
Linguaggio semplice	5,85
Immagine-disegni	5,37
Esempi-storie	4,39
Schemi-mappe	2,93
Lezione più lunga/lezioni in più	2,44
Approfondire argomenti	1,95
Test in più	1,95
Divertimento maggiore	1,46
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): più giochi, lezione in presenza, migliorare slide, argomenti più brevi, caratteri più grandi, traduzioni lingua cinese, migliorare la connessione, ecc.	9,76

Alla domanda aperta sugli argomenti di maggiore interesse si riportano le risposte categorizzate per vicinanza tematica (tabella 59). Circa un terzo propone il cyberbullismo (33,89%), seguono poi giochi online (19,23%), *fake news* (4,81%), privacy (4,81%), navigare in sicurezza e uso consapevole della rete (4,09%). Il 9,38% segnala interesse verso tutti gli argomenti affrontati.

Tabella 59

Quali argomenti ti sono sembrati più interessanti (totale 416 risposte)	TOTALE %
Cyberbullismo	33,89
Giochi online	19,23
Tutti	9,38
<i>Fake news</i>	4,81
Privacy	4,81
Navigare in sicurezza/uso consapevole della rete	4,09
<i>Sexting</i>	2,16
Responsabilità / reati informatici	2,16
Social network	1,92
App	1,68
Truffe online	1,68
Informarsi online	1,44
Cookies	1,20
Hacker	1,20
<i>Hikikomori</i>	1,20
Identità digitale	1,20
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): shopping online, sicurezza online, raccontarsi online, <i>grooming</i> , relazioni online, rischi online	7,93

Rispetto agli argomenti di minore interesse (tabella 60), a cui le persone rispondevano con domanda aperta e facoltativa si riportano le risposte categorizzate per vicinanza tematica: oltre la metà delle risposte è per Nessuno (57,71%), in percentuali molto più basse seguono cyberbullismo e bullismo (6,81%), giochi online (5,02%), informarsi online (3,94%), *fake news* (3,23%), ecc.

Tabella 60

Quali argomenti ti sono sembrati meno interessanti? (totale risposte 279)	TOTALE %
Nessuno	57,71
Cyberbullismo/bullismo	6,81
Giochi online	5,02
Informarsi online	3,94
<i>Fake news</i>	3,23
Raccontarsi online	2,51
Dialogare online	2,15
Truffe online	1,79
Sicurezza online	1,79
Responsabilità e reati	1,79
Comunicare online	1,79
Privacy	1,43
Non so	1,43
<i>Sexting</i>	1,08
Hacker	1,08
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): social media, smartphone, rischi interazioni online, password, applicazioni	6,45

Rispetto agli argomenti da approfondire, la domanda era ancora aperta a risposta facoltativa e le risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica (tabella 61). Le risposte sono coerenti con quelle sugli argomenti di maggiore interesse: un terzo delle risposte è per bullismo e il cyberbullismo, seguite da giochi online (13,52%) mentre l'11,01% non vuole approfondire nessun argomento. Vengono segnalati poi diversi argomenti distribuiti come la sicurezza dati (4,09%) e navigare in sicurezza (4,09%), hacker (3,46%) e tutti (3,14%).

Tabella 61

Quali argomenti ti piacerebbe approfondire? (totale 318 risposte)	TOTALE %
Bullismo e cyberbullismo	30,50
Giochi online	13,52
Nessuno	11,01
Sicurezza dati	4,09
Navigare in sicurezza	4,09
Hacker	3,46
Tutti	3,14
Responsabilità e reati informatici	2,83
Truffe online	2,20
Privacy	2,20
Identità digitale	2,20
Non so	1,89
<i>Fake news</i>	1,89
App	1,89
<i>Sexting</i>	1,57
Rischi interazioni online	1,57
Informarsi online	1,57
Uso consapevole rete	1,26
Social media	1,26
<i>Hikikomori</i>	1,26
Dialogare online	1,26
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): età per giochi e social, <i>deep fake</i> , copyright, cookie, ecc.	5,35

Ancora con domanda a risposta aperta e facoltativa indagava le aspettative rispetto a cosa può cambiare una volta ottenuto il Patentino digitale (tabella 62): il 20,67% si aspetta di essere più attento/a nell'uso di rete e device e consapevole nell'uso della rete (14,67%), di saper navigare meglio e in sicurezza (14%), di avere maggiori conoscenze nell'uso di internet e device (9,33%), che cambi il proprio comportamento (in generale, online, sui social network) (6,67%), che non cambi niente 6,67%, di essere più responsabile 6%.

Tabella 62

Cosa cambierà adesso che hai ottenuto il Patentino digitale? (totale 300 risposte)	TOTALE %
Più attento/a nell'uso di rete e device	20,67
Sarò consapevole nell'uso della rete	14,67
Navigherò meglio e in sicurezza	14
Maggiore conoscenza su internet e uso dei device	9,33
Cambierà il mio comportamento (in generale, online, sui social network)	6,67
Non cambierà niente	6,67
Sarò più responsabile	6
Cambierà poco	3,67
Sarò consapevole nell'uso dei device	3
Correrò meno rischi perché li conosco	2,33
Cambieranno alcune cose	1,33
Non so	1,33
Sarò più prudente	1,33
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): genitori avranno più fiducia, farò meno errori, sarò più felice, saprò installare giochi adatti, libera/o	9

In tabella 63 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): il 61,59% afferma che il corso va bene così, in percentuali più basse si suggerisce di aumentare il numero e/o la durata (6,71%), offrire più divertimento/coinvolgimento/curiosità (4,88%), migliorare la connessione (4,27%), far parlare/partecipare/interagire di più (3,66%), ecc.

Tabella 63

Hai dei suggerimenti da dare per aiutarci e migliorare questo corso?	TOTALE %
<i>Domanda aperta a risposta facoltativa</i>	
(totale 164 risposte)	
Va bene così	61,59
Aumentare il numero delle lezioni/la durata	6,71
Divertimento/coinvolgimento/curiosità	4,88
Migliorare la connessione	4,27
Far parlare/partecipare/interagire di più	3,66
Approfondire – aggiornare gli argomenti	3,05
Aggiungere immagini	3,05
Corso in presenza	1,22
Linguaggio semplice	1,22
Non so	1,22
Riassunti	1,22
Schemi	1,22
Test migliorare	1,22
Altro (risposte con frequenza inferiore a 1%): più animazioni, traduzioni in altre lingue, più formatrici, più esempi, audio riassuntivo, fare una pagina social che diffonda informazioni anche a chi non fa il percorso in classe, ecc.	5,49

Conclusioni

L'indagine di gradimento era finalizzata a rilevare la valutazione dell'esperienza rispetto alle modalità di navigazione e fruizione, rispetto al gradimento dei contenuti e delle lezioni. I risultati si basano sui *feedback* forniti direttamente dai partecipanti al termine del corso. Questi dati offrono indicazioni sull'efficacia del percorso, la qualità dei suoi contenuti e della sua presentazione nonché sulle aree potenziali di miglioramento.

La maggior parte degli studenti non ha riscontrato difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione del corso. Questo dato indica che la piattaforma utilizzata è amichevole e accessibile, aspetto fondamentale per mantenere un coinvolgimento adeguato nel contesto di apprendimento a distanza. Una percentuale molto alta di persone non ha suggerito modifiche specifiche alla piattaforma o al corso, sottolineando una generale soddisfazione rispetto all'esperienza. Studenti e studentesse hanno percepito il percorso come utile con valutazioni positive sulla chiarezza e comprensibilità dei contenuti. Questo segnala l'efficacia del programma nel trasmettere concetti importanti e in modo efficace. Le aspettative sul futuro una volta ottenuto il Patentino fanno riferimento al saper navigare con più attenzione, consapevolezza e responsabilità.

Rispetto alle aree di miglioramento, sono stati evidenziati problemi tecnici, principalmente legati alla connessione internet e ai dispositivi utilizzati. Questi inconvenienti sono collegati alle caratteristiche strutturali e strumentali delle scuole ed evidenziano l'importanza di considerare le infrastrutture tecnologiche delle scuole nella pianificazione dei percorsi formativi a distanza.

La maggior parte degli studenti non ha suggerimenti specifici per migliorare il corso, alcuni, però, hanno espresso il desiderio di avere maggiori opportunità di interazione e di partecipazione ad attività più coinvolgenti. Integrare nuovi elementi interattivi e discussioni di gruppo potrebbe migliorare i processi di apprendimento. Infine, rispetto agli argomenti percepiti come di maggiore interesse vengono segnalati per alcuni argomenti specifici, come il cyberbullismo e la sicurezza online, suggerendo che un maggiore approfondimento su queste aree potrebbe aumentare ulteriormente la valutazione positiva del percorso.

CONCLUSIONI GENERALI

Sulla base dei dati raccolti attraverso le tre indagini di monitoraggio (preliminare, di *follow-up*, e di valutazione del gradimento) possiamo trarre delle conclusioni generali sull'efficacia del percorso formativo, l'impatto sulle abitudini digitali degli studenti e le aree di potenziale sviluppo.

Tutte e tre le indagini evidenziano un miglioramento nelle conoscenze e competenze digitali degli studenti. Gli incrementi significativi nelle risposte corrette tra l'indagine preliminare e quella di *follow-up* indicano che il percorso ha efficacemente aumentato la consapevolezza degli studenti sui rischi online, sulle buone pratiche di sicurezza digitale e sull'uso responsabile della tecnologia.

I dati dell'indagine di *follow-up* mostrano che il percorso ha stimolato discussioni in contesti familiari e tra pari sugli argomenti trattati, promuovendo una diffusione più ampia della cognizione sulla navigazione consapevole. L'aumento delle discussioni sui temi digitali nel contesto familiare e tra pari suggerisce che il percorso formativo abbia superato il contesto educativo formale, stimolando una riflessione più ampia su questi temi critici, andando nella direzione di promuovere una cultura della sicurezza digitale condivisa.

La percezione positiva del percorso da parte degli studenti è un buon indicatore della sua efficacia sul piano dell'apprendimento, poiché anche in letteratura si evidenzia come l'apprezzamento dei programmi educativi sia cruciale per il loro successo a lungo termine.

L'indagine di gradimento rileva una generale soddisfazione degli studenti riguardo alla struttura, ai contenuti del corso e alla navigazione della piattaforma, anche se alcuni hanno segnalato aree di miglioramento, in particolare nella risoluzione di problemi tecnici (connessione e device forniti dalle scuole) e aumento dell'interazione. La risoluzione dei problemi tecnici è essenziale per garantire un'uguale possibilità di accesso al progetto, essendo però legata alle infrastrutture e alle dotazioni delle scuole, sarà essenziale valutare ancora più accuratamente le infrastrutture tecnologiche delle scuole nella pianificazione dei percorsi formativi.

In conclusione, i risultati del progetto Patentino digitale nell'anno scolastico 2023/24 evidenziano non solo l'importanza cruciale dell'educazione alla cittadinanza digitale in ambito scolastico, ma anche il bisogno di continuare a sviluppare e personalizzare tali percorsi formativi basandosi su *feedback* approfonditi e principi pedagogici innovativi, per garantire agli studenti un equipaggiamento adeguato di competenze necessarie per navigare con sicurezza e consapevolezza nel mondo digitale.

Allegato 1

Questionario preliminare

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. A quanti anni hai iniziato a utilizzare internet? _____

5. Quali strumenti usi per navigare su internet?

Puoi segnare più di una risposta

- Computer a casa
- Computer a scuola
- Computer da amici
- Console per videogiochi
- Smartphone genitori
- Smartphone personale
- Smartphone amici
- Tablet genitori
- Tablet personale
- Tablet amici
- Televisione collegata a internet
- Altro

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

7. Quali attività svolgi principalmente quando navighi su internet?

Scegli una o più opzioni

- Acquisti online
- Ascoltare musica
- Attività di didattica a distanza con la scuola
- Chat
- Guardare video/film
- Ricerca di informazioni/notizie
- Ricerche per la scuola
- Navigazione su social network
- Videochiamate
- Videogiochi
- Visitare siti di interesse personale (es. sport, hobby)
- Altro

8. Se hai risposto Altro segnala quale/i altre attività svolgi principalmente quando navighi su internet: _____

9. Se, quando navighi su internet, usi programmi di chat, indica quali:

- Discord
- Messenger
- Reddit
- Skype
- Snapchat
- Telegram
- Wechat
- WhatsApp
- Altro

10. Se hai risposto Altro, segnala quale/i altro/i programma/i di chat usi:

11. Se, quando navighi su internet, guardi i video/film, indica che tipologie:

- Anime
- Cartoni animati
- Challenge*
- Film
- Gameplay*
- Serie Tv
- Shorts*
- Sport
- Tutorial
- Video di videogiochi
- Video divertenti
- Video musicali
- Youtubers*
- Altro

12. Se hai risposto Altro, segnala quale/i altra/e tipologia/e di video:

13. Se, quando navighi su internet, ricerchi informazioni e notizie, quali siti visiti più spesso?

Massimo 3 risposte -----

14. Se, quando navighi su internet, utilizzi i social network, indica quali:

- Facebook
- Instagram
- Pinterest
- TikTok
- Twitch
- Twitter
- YouTube
- Altro

15. Se hai risposto Altro, segnala quale/i altro/i social network:

16. Se, quando navighi su internet, giochi con i videogiochi, indica quali:

Massimo 3 risposte

17. Se, quando navighi su internet, visiti siti di interesse personale (es. hobby, sport), specifica quali:

Massimo 3 risposte

18. Hai un tuo profilo personale sui social network?

- Sì
- No

19. Se hai un profilo personale sui social network, prima di creare il tuo profilo...:

Scegli una o più delle seguenti opzioni

- Ho informato/chiesto aiuto ai miei genitori
- Ho informato/chiesto aiuto agli/alle insegnanti
- Ho informato/chiesto aiuto agli/alle amici/amiche
- Non ho informato/non ho chiesto aiuto a nessuno

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

- Meno di un'ora
- 1-2 ore
- 3-4 ore
- Più di 4 ore
- Sono sempre connesso/a

21. Quando sei connesso/a c'è una persona adulta con te che controlla ciò che stai facendo?

- Mai
- Qualche volta
- Spesso
- Sempre

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

Scegli una o più delle seguenti opzioni

- Amici/amiche
- Fratelli/sorelle
- Genitori
- Insegnanti
- Nessuno
- Nonni/e
- Zii/zie-cugini/cugine
- Altro

23. Se hai risposto Altro, segnala a chi altro chiedi aiuto: _____

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

- Scegli una o più delle seguenti opzioni
- 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

25. Se hai risposto Altro, segnala che cosa renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età: _____

26. 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

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 per 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. 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

35. Ti è capitato di fare acquisti online?

- No mai
- Qualche volta
- Spesso

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

- Mai
- Una volta
- Qualche volta
- Molte volte

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

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

38. Se hai risposto Altro indica come ti sei sentito/a: _____

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

- Mai
- Una volta
- Qualche volta
- Molte volte

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

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

41. Se hai risposto Altro indica come ti sei sentito/a: _____

Allegato 2

Elenco dei videogiochi

Se utilizzi i videogiochi indica quali (totale 678 risposte)	numero	%
Roblox	91	13,42
Fortnite	90	13,27
Brawl stars	55	8,11
Minecraft	55	8,11
Stumble guys	36	5,31
FIFA	35	5,16
Clash royale	25	3,69
Gran turismo 5	13	1,92
Call of duty	12	1,77
Fc 24	12	1,77
GIOCHI generici	11	1,62
Rocket league	11	1,62
Toca life world	11	1,62
Among us	10	1,47
Hay Day	8	1,18
Pokemon	8	1,18
Animal crossing	7	1,03
Geometry Dash	7	1,03
Risposta non pertinente	7	1,03
Subway surf	7	1,03
Toca boca	7	1,03
Dragon ball	6	0,88
Gacha life	5	0,74
Mario kart	5	0,74
Spider-man	5	0,74
Free fire	3	0,44
God of War	3	0,44
Monopoly go!	3	0,44
Pubg mobile	3	0,44
Ratchet & Clank	3	0,44
Soccer manager	3	0,44

Super Mario Bros	3	0,44
Avatar world	2	0,29
Bottle Jump	2	0,29
Brain out	2	0,29
Brotato	2	0,29
Candy crush	2	0,29
Chrome Dino	2	0,29
Clash of clans	2	0,29
Crash Bandicoot	2	0,29
Dragon mania legends	2	0,29
F1	2	0,29
Fashion battle	2	0,29
Five nights at Freddy's	2	0,29
Good pizza, great pizza	2	0,29
Grand Theft Auto V	2	0,29
Hogwarts legacy	2	0,29
Ibis Paint X (disegno)	2	0,29
Kingdom Rush	2	0,29
LEGO Marvel's Avengers	2	0,29
Mini World: CREATA	2	0,29
Mortal combact	2	0,29
Pac-man	2	0,29
Paper.io	2	0,29
Piante contro zombie	2	0,29
The Battle Cats	2	0,29
Uncharted	2	0,29
Valorant	2	0,29
Akinator	1	0,15
Apex legends	1	0,15
Assassin's creed	1	0,15
Battle cats	1	0,15
Block dash	1	0,15
Bowmasters	1	0,15
Cooking Fever	1	0,15
DOP 2: Delete one part	1	0,15
Equestrian the game	1	0,15
Farming simulator 22	1	0,15

Fill the fridge!	1	0,15
Fire strike	1	0,15
Fluffy fall	1	0,15
Football manager	1	0,15
Forza Horizon 5	1	0,15
Friday night funkinn'	1	0,15
Fruit Merge master	1	0,15
Gardenscapes 2	1	0,15
Head Ball 2	1	0,15
Hello Kitty adventure	1	0,15
Hitman	1	0,15
Homescapes	1	0,15
Honor of kings	1	0,15
Horse world	1	0,15
Incastra i blocchi	1	0,15
Jurassic World evolution 2	1	0,15
Kirby Star Allies	1	0,15
Luigi's mansion 3	1	0,15
Madden NFL 23	1	0,15
Make up maker	1	0,15
Mech Arena	1	0,15
Mini football	1	0,15
Modern Ops: Giochi Guerra FPS	1	0,15
Moto GP 19	1	0,15
My perfect hotel	1	0,15
Nacon session skate sim	1	0,15
NBA 2K Mobile	1	0,15
Need for speed	1	0,15
Pogo cats	1	0,15
Poki	1	0,15
Polywar	1	0,15
Rodeo stampede	1	0,15
Scary teacher	1	0,15
Score Hero	1	0,15
Sonic frontiers	1	0,15
South park	1	0,15
Star stable	1	0,15

Stendoff 2	1	0,15
Stick nodes	1	0,15
Sub zero	1	0,15
Survivor.io	1	0,15
Takno.io	1	0,15
Tetris	1	0,15
The catapult	1	0,15
The last of us	1	0,15
Tiger ball	1	0,15
Tom Clancy's rainbow six siege	1	0,15
Topiswip	1	0,15
Undertale	1	0,15
Uno!	1	0,15
War robots	1	0,15
War thunder	1	0,15
Who is	1	0,15
World of warships	1	0,15
Wrc 10 (rally)	1	0,15
Zombie tsunami	1	0,15

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 per 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

