



Istituto  
degli  
Innocenti



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



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

Con il patrocinio di:



AUTORITÀ PER LE  
GARANZIE NELLE  
COMUNICAZIONI

PATENTINO DIGITALE TOSCANA

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

RELAZIONE DI MONITORAGGIO  
DEI PERCORSI FORMATIVI  
STUDENTI A.S. 2024/25





Istituto  
degli  
Innocenti



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



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

Con il patrocinio di:



AUTORITÀ PER LE  
GARANZIE NELLE  
COMUNICAZIONI

PATENTINO DIGITALE TOSCANA

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

---

RELAZIONE DI MONITORAGGIO  
DEI PERCORSI FORMATIVI  
STUDENTI A.S. 2024/25



Con il patrocinio di:



PATENTINO DIGITALE TOSCANA



**Presidente**  
Maria Grazia Giuffrida  
**Direttore Generale**  
Sabrina Breschi  
**Servizio formazione**  
Maurizio Parente

**PROGETTO PER LA DIFFUSIONE DI UNA NAVIGAZIONE  
CONSAPEVOLE DEI MINORI DI ETÀ**  
RELAZIONE DI MONITORAGGIO DEI PERCORSI FORMATIVI  
STUDENTI A.S. 2024/25

**Gruppo di redazione**  
Sara Ferruzzi, Serena Franchi, Maurizio Parente, Marco Zelano

2025, 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

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| <b>Premessa</b>                                       | 4  |
| Indagine preliminare                                  | 5  |
| Indagine di <i>follow-up</i>                          | 22 |
| Valutazione del percorso formativo                    | 34 |
| Conclusioni generali                                  | 41 |
| <br><b>Allegati</b>                                   |    |
| Questionario preliminare                              | 42 |
| Videogiochi utilizzati con frequenza inferiore all'1% | 50 |
| Questionario di <i>follow-up</i>                      | 54 |
| Questionario di gradimento                            | 61 |

## PREMESSA

Nell'anno scolastico 2024/2025 sono stati realizzati 50 percorsi formativi per studenti in 13 scuole della Toscana, come previsto dall'accordo di collaborazione tra Istituto degli Innocenti e Corecom Toscana. Sono stati coinvolti 1031 studenti di prima della scuola secondaria di primo grado. Le attività si sono svolte nelle modalità didattiche 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 articolato in tre indagini: l'indagine preliminare, quella di *follow-up* e 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 poi a distanza di tempo, con l'indagine di *follow-up*, se il percorso aveva avuto efficacia sul piano dell'apprendimento.

### Provenienza del campione

Il percorso formativo ha coinvolto 1031 studenti di 50 classi di prima scuola superiore di primo grado di 13 Istituti Comprensivi della Toscana. Hanno compilato il questionario in ingresso un totale di 887 persone di cui:

- IC Pelago di Pelago: 102 studenti
- Istituto Omnicomprensivo "Guido Marcelli" a Foiano della Chiana (AR): 82 studenti
- IC Rufina di Rufina (FI): 22 studenti
- IC Scarperia San Piero di Scarperia San Piero (FI): 19 studenti
- IC Borgo San Lorenzo a Borgo San Lorenzo (FI): 50 studenti
- IC Martiri di Civitella a Civitella in val di Chiana (AR): 54 studenti
- IC Rita Levi Montalcini di Lucignano (AR): 66 studenti
- IC Rosai di Firenze (Fi): 64 studenti
- IC Strenta Tongiorgi – scuola Mazzini di Pisa (PI): 65 studenti
- IC Piombino 1 di Piombino (LI): 99 studenti
- IC Bonaccorso da Montemagno di Quarrata (PT): 120 studenti
- IC Calenzano di Calenzano (FI): 130 studenti
- IC Alto Casentino a Stia (FI): 14 studenti

### Strumento

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

Nella prima parte si rilevavano le abitudini nell'utilizzo di internet, nella seconda parte si rilevavano le conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo, nella terza parte si rilevava se alle persone intervistate era successo di essere stati/e vittime o autori/rici 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 887 studenti.

### *Abitudini nell'utilizzo di internet*

Mediamente le persone intervistate dichiarano di aver iniziato a utilizzare internet intorno ai 7 anni, l'età media in cui hanno iniziato a navigare è di anni  $7,39 \pm 1,96$ .

La prima domanda prevedeva opzioni di risposta multipla e chiedeva di segnalare gli strumenti utilizzati per la navigazione su internet, offrendo risposte multiple, di seguito (tabella 1) la tabella riassuntiva delle risposte.

Tabella 1

| Quali strumenti usi per navigare su internet?   | Totale% |
|-------------------------------------------------|---------|
| Computer a casa<br>515 risposte                 | 58,06   |
| Computer a scuola<br>224 risposte               | 25,25   |
| Computer da amici<br>55 risposte                | 6,20    |
| Console per videogiochi<br>347 risposte         | 39,12   |
| Smartphone genitori<br>225 risposte             | 25,37   |
| Smartphone personale<br>751 risposte            | 84,67   |
| Smartphone amici<br>65 risposte                 | 7,33    |
| Tablet genitori<br>99 risposte                  | 11,16   |
| Tablet personale<br>369 risposte                | 41,60   |
| Tablet amici<br>32 risposte                     | 3,61    |
| Televisione collegata a internet<br>31 risposte | 48,03   |
| Altro<br>16 risposte                            | 2,25    |

La maggioranza delle persone intervistate (84,67%) ha un proprio smartphone, oltre la metà utilizza un computer di casa (58,06%), il 41,60% ha un proprio tablet personale, il 48,03% usa la televisione collegata a internet, il 39,12% usa una console per videogiochi, il 25,37% usa lo smartphone dei genitori, circa un quarto usa il computer a scuola (25,25%), l'11,16% usa il tablet dei genitori. Chi ha risposto "altro" (2,25%) poteva specificare attraverso una domanda aperta quali altri strumenti. Le risposte fanno riferimento a *smartwatch* e device di altri parenti.

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 2 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 sotto-domande 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

| <b>Quali attività svolgi principalmente quando navighi su internet?</b> | <b>Totale %</b> |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Acquisti online<br>144 risposte                                         | 16,23           |
| Ascoltare musica<br>676 risposte                                        | 76,21           |
| Attività di didattica a distanza con la scuola<br>120 risposte          | 13,53           |
| Chat<br>845 risposte                                                    | 95,26           |
| Guardare video/film<br>867 risposte                                     | 97,75           |
| Ricerca di informazioni/notizie<br>risposte 726                         | 81,85           |
| Ricerche per la scuola<br>458 risposte                                  | 51,63           |
| Navigazione su social network<br>842 risposte                           | 94,93           |
| Videochiamate<br>479 risposte                                           | 54,00           |
| Videogiochi<br>758 risposte                                             | 85,46           |
| Visitare siti di interesse personale (es. sport, hobby)<br>503 risposte | 56,71           |
| Altro<br>16 risposte                                                    | 1,80            |

Guardare video e/o film è l'attività preponderante (97,75%) seguita dall'uso dei messaggi di chat 95,26% e dal navigare sui social network (94,93%). Un aspetto da evidenziare è che l'uso dei social network e la visione di video sono legati al massiccio utilizzo della piattaforma YouTube. L'85,46% usa la rete per giocare con i videogiochi, l'81,85% cerca notizie e informazioni. Il 76,21% usa la rete per ascoltare musica, il 56,71% visita siti di interesse (sport/hobby), il 54% usa la rete per fare videochiamate e il 51,63% per fare ricerche per la scuola. Il 16,23% segnala acquisti online e il 13,53% attività di didattica a distanza. L'1,8% segnala altro.

### Video

A chi aveva risposto di guardare video (867 risposte pari al 97,75%) veniva chiesto di specificare quali tipologie, in tabella 3 le percentuali di risposta. Il 60,44% risponde di guardare film, il 55,48% guarda gli shorts e il 55,13% guarda Youtubers. Il 47,75% guarda serie TV, il 44,64% video divertenti, il 40,6% video di videogiochi, il 37,49% guarda sport e il 34,95% video musicali, il 31,14% tutorial. Il 23,07% guarda gameplay, il 22,72 anime e il 20,42% challenge, il 18,27 cartoni animati. Chi ha risposto altro (6,92%), poteva rispondere facoltativamente con una risposta aperta: le risposte fornite afferiscono principalmente a video di paura, reel, video di avventura fantasy, sport e makeup, ecc.

Tabella 3

| Se guardi video, indica cosa guardi  | Totale % |
|--------------------------------------|----------|
| Anime<br>197 risposte                | 22,72    |
| Cartoni animati<br>161 risposte      | 18,57    |
| Challenge<br>177 risposte            | 20,42    |
| Film<br>524 risposte                 | 60,44    |
| Gameplay<br>200 risposte             | 23,07    |
| Serie Tv<br>414 risposte             | 47,75    |
| Shorts<br>481 risposte               | 55,48    |
| Sport<br>325 risposte                | 37,49    |
| Tutorial<br>270 risposte             | 31,14    |
| Video di videogiochi<br>352 risposte | 40,60    |
| Video divertenti<br>387 risposte     | 44,64    |
| Video musicali<br>303 risposte       | 34,95    |
| Youtubers<br>478 risposte            | 55,13    |
| Altro<br>60 risposte                 | 6,92     |

*Social network*

A chi aveva risposto di usare la rete per navigare sui social network (842 risposte pari al 94,03%) si chiedeva di segnalare quali attraverso una domanda a risposta chiusa multipla (tabella 4): il social network più utilizzato è YouTube (91,24%), coerentemente con i dati sull'uso di video, un po' più di un terzo usa TikTok (37,65%), circa un quarto usa Pinterest (23,40%), il 20,43% usa Instagram, l'8,91% usa Twitch, il 3,92% Facebook, il 2,38% usa X. Le persone che rispondono altro (7,01%) fanno riferimento principalmente a Snapchat e WhatsApp.

Tabella 4

| <b>Se usi i social network indica quali</b> | <b>Totale %</b> |
|---------------------------------------------|-----------------|
| Facebook<br>33 risposte                     | 3,92            |
| Instagram<br>172 risposte                   | 20,43           |
| Pinterest<br>197 risposte                   | 23,40           |
| TikTok<br>317 risposte                      | 37,65           |
| Twitch<br>75 risposte                       | 8,91            |
| X<br>20 risposte                            | 2,38            |
| YouTube<br>770 risposte                     | 91,45           |
| Altro<br>59 risposte                        | 7,01            |

Veniva chiesto poi con domanda a risposta chiusa, e a risposta obbligatoria, se le persone erano in possesso di un profilo personale sui social network: il 57,61% dichiara di averlo.

Tabella 5

| <b>Hai un tuo profilo personale sui social network?</b><br><b>Totale 887 risposte</b> | <b>Totale %</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Sì                                                                                    | 57,61           |
| No                                                                                    | 42,39           |

Si chiedeva poi a chi affermasse di avere un profilo personale sui social network (511 risposte pari al 57,61%) di segnalare attraverso una domanda facoltativa a opzione di risposta multipla, se prima di creare il profilo, i partecipanti avessero informato o chiesto aiuto a qualcuno (tabella 6): la maggioranza ha chiesto aiuto ai genitori (74,56%), il 17,22% non ha chiesto aiuto a nessuno, l'13,33% ha chiesto ad amici/che, il 2,94% ha chiesto ai/lle insegnanti.

Tabella 6

| <b>Se hai un profilo personale sui social network: prima di creare il tuo profilo</b> | <b>Totale %</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Ho informato/chiesto aiuto ai miei genitori<br>381 risposte                           | 74,56           |
| Ho informato/chiesto aiuto ai/lle insegnanti<br>15 risposte                           | 2,94            |
| Ho informato/chiesto aiuto ai/lle amici/he<br>63 risposte                             | 12,33           |
| Non ho informato/non ho chiesto aiuto a nessuno<br>88 risposte                        | 17,22           |

### *Videogiochi*

Alle persone che segnalavano di usare internet per giocare con i videogiochi (758 persone - pari al 85,46%) veniva chiesto attraverso una domanda aperta facoltativa di segnalare quali con un massimo di 3 risposte. Hanno risposto 703 persone e spesso hanno dato risposte multiple, che sono state conteggiate come risposte individuali. Sono state segnalate un totale di 1451 risposte.

Come evidenziato in tabella 7, il gioco più gettonato è Brawl Stars (25,09%), viene spesso segnalata la piattaforma di giochi Roblox (15,09%), segue Fortnite (10,96%), Minecraft (5,79%), Ea Sports (3,58%), FIFA (3,38%), Rocket League (3,69%); seguono molte segnalazioni inferiori al 2%, e un numero ancora più ampio di segnalazioni sotto l'1% (allegato 2). La tendenza generale è quella di usare una gamma molto ampia e varia di videogiochi.

Tabella 7

| <b>Se, quando navighi su internet, giochi con i videogiochi, indica quali (massimo 3 risposte)</b> | <b>%</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>Totale 1451 risposte</b>                                                                        |          |
| Brawl Stars<br>364 risposte                                                                        | 25,09    |
| Roblox (piattaforma di videogiochi)<br>219 risposte                                                | 15,09    |
| Fortnite<br>159 risposte                                                                           | 10,96    |
| Minecraft<br>84 risposte                                                                           | 5,79     |
| Ea sports (ufc, mobile, fc 24, fc 25)<br>52 risposte                                               | 3,58     |
| FIFA (mobile, FIFA 24, FIFA 25)<br>49 risposte                                                     | 3,38     |
| Rocket League<br>27 risposte                                                                       | 1,86     |
| Subway surf<br>26 risposte                                                                         | 1,79     |

|                                                                  |       |
|------------------------------------------------------------------|-------|
| Call of Duty<br>26 risposte                                      | 1,79  |
| Stumble guys<br>35 risposte                                      | 1,72  |
| Gta5<br>23 risposte                                              | 1,59  |
| Toca world/toca life/toca boca<br>21 risposte                    | 1,45  |
| Clash royale<br>20 risposte                                      | 1,38  |
| Geometry dash<br>17 risposte                                     | 1,17  |
| Block blast!<br>15 risposte                                      | 1,03  |
| Giochi con frequenza inferiore a 1% (allegato 2)<br>324 risposte | 22,33 |

### *Siti di informazione*

Alle persone che hanno risposto di usare la rete per ricercare notizie e informazioni (726 pari all'81,85 %) si chiedeva di segnalare attraverso quali siti con una risposta facoltativa aperta con un massimo di 3 risposte. Le risposte sono state aggregate e categorizzate per vicinanza tematica (totale 976 risposte). Il 37,81% cerca informazioni attraverso Google, il 15,06% su Wikipedia, il 12,81% su YouTube. Il 6,76 indica di usare browser, il 5,02% segnala social network (TikTok, Instagram, Pinterest), il 3,10 segnala il sito di Treccani, siti di sport (3,89%).

**Tabella 8**

| <b>Se, quando navighi su internet, ricerchi informazioni e notizie, quali siti visiti più spesso (massimo 3 risposte)?</b> | <b>%</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Google<br>369 risposte                                                                                                     | 37,81    |
| Wikipedia<br>147 risposte                                                                                                  | 15,06    |
| YouTube<br>125 risposte                                                                                                    | 12,81    |
| Browser (Chrome, Safari, Firefox)<br>66 risposte                                                                           | 6,76     |
| Social Network (TikTok, Pinterest, Instagram)<br>49 risposte                                                               | 5,02     |
| Treccani<br>40 risposte                                                                                                    | 4,10     |
| Siti sport<br>38 risposte                                                                                                  | 3,89     |
| WhatsApp<br>17 risposte                                                                                                    | 1,74     |

|                                                                                                                                                             |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Siti scuola<br>16 risposte                                                                                                                                  | 1,64 |
| Acquisti online (Amazon e siti acquisto)<br>14 risposte                                                                                                     | 1,43 |
| Videogiochi<br>13 risposte                                                                                                                                  | 1,33 |
| Focus Junior e Focus<br>11 risposte                                                                                                                         | 1,13 |
| Risposte non pertinenti<br>33 risposte                                                                                                                      | 3,38 |
| 38 Risposte con frequenza inferiore all'1% (AI, Chat Gpt, quotidiani online, Webboh, Spotify, meteo traduzioni, Nuvola, Netflix, musica, Wikihow, Samobile) | 3,89 |

### Chat

Alle persone che avevano risposto di usare la rete per le chat (845 risposte pari al 95,26%) veniva chiesto di specificare quali, attraverso una domanda facoltativa chiusa a risposta multipla. In tabella 9 vengono riportate le percentuali di risposta. L'applicativo usato da quasi tutti è WhatsApp (96,69%), segue Snapchat (20,47), Messenger (8,88%), Discord (6,98%), Telegram (3,55%), Wechat (2,13%).

Tabella 9

| Se usi le chat, indica quali: | Totale % |
|-------------------------------|----------|
| Discord<br>59 risposte        | 6,98     |
| Messenger<br>75 risposte      | 8,88     |
| Reddit<br>15 risposte         | 1,78     |
| Skype<br>12 risposte          | 1,42     |
| Snapchat<br>173 risposte      | 20,47    |
| Telegram<br>30 risposte       | 3,55     |
| Wechat<br>18 risposte         | 2,13     |
| WhatsApp<br>817 risposte      | 96,69    |
| Altro<br>123 risposte         | 14,46    |

Chi aveva risposto "altro" (14,46%) poteva specificare quali altre tipologie attraverso una domanda aperta a risposta facoltativa. Hanno risposto 123 persone con risposte multiple; le risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica: circa la metà (50,3 %) segnala social network con funzioni di chat, in misura maggiore TikTok e Instagram e in misura marginale Facebook

e Pinterest, circa un quinto segnala YouTube 20,36%, in percentuali più basse sono segnalati altri programmi che offrono chat come Gmail, messaggi, chat dei videogiochi, ecc.

#### *Siti di interesse personale*

Alle persone che hanno risposto di usare la rete per visitare siti di interesse personale (503 pari al 56,71 %) si chiedeva di segnalare quali attraverso con una risposta facoltativa aperta con un massimo di 3 risposte. Hanno risposto fornendo risposte multiple che sono state conteggiate come risposte individuali. Le risposte sono state aggregate e categorizzate per vicinanza tematica. Oltre la metà di chi ha risposto (55,41%) visita siti di sport, seguono varie tipologie di siti di interesse su percentuali molto più basse, acquisti online: 4,25%, motori di ricerca, 3,82%, YouTube 3,18%, ecc.

Tabella 10

| <b>Se visiti siti di interesse personale (es. sport, hobby), specifica quali:</b> | <b>%</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Sport<br>261 risposte                                                             | 55,41    |
| Acquisti online<br>20 risposte                                                    | 4,25     |
| Motori di ricerca<br>18 risposte                                                  | 3,82     |
| Musica<br>17 risposte                                                             | 3,61     |
| YouTube<br>15 risposte                                                            | 3,18     |
| Disegno<br>13 risposte                                                            | 2,76     |
| Videogiochi<br>12 risposte                                                        | 2,55     |
| Danza<br>11 risposte                                                              | 2,34     |
| Wikipedia<br>11 risposte                                                          | 2,34     |
| Tutorial<br>10 risposte                                                           | 2,12     |
| Risposte non pertinenti<br>8 risposte                                             | 1,91     |
| Hobby<br>8 risposte                                                               | 1,70     |
| Social network<br>8 risposte                                                      | 1,70     |
| Streaming<br>6 risposte                                                           | 1,27     |

|                      |      |
|----------------------|------|
| Scuola<br>5 risposte | 1,06 |
|----------------------|------|

Risposte con frequenza inferiore a 1% (abbigliamento, animali, cucina, 9,98 moda, ricerca informazioni, Spotify, Webboh, trucchi, costruzioni, film, anime, challenge, cinema, content creator, curiosità, *focus*, gossip, intelligenza artificiale, lettura, notizie, teatro, viaggi)  
47 risposte

Rispetto alle abitudini nell'uso della rete si chiedeva di fare una stima del tempo passato online attraverso una domanda obbligatoria a risposta chiusa (tabella 11): poco meno della metà delle persone (47,69%) afferma di passare online 1-2 ore al giorno, seguita da chi segnala circa 3-4 ore al giorno (27,62%), il 14,77% per meno di un'ora, il 6,43% dice di essere connesso/a per più di 4 ore, il 3,38% afferma di essere sempre connesso/a.

Tabella 11

| <b>Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata?</b> | <b>%</b> |
|-----------------------------------------------------------------|----------|
| Meno di un'ora                                                  | 14,77    |
| 1-2 ore                                                         | 47,69    |
| 3-4 ore                                                         | 27,62    |
| Più di 4 ore                                                    | 6,54     |
| Sono sempre connesso/a                                          | 3,38     |

Un altro aspetto di interesse era conoscere la frequenza con cui l'attività online era supervisionata da una persona adulta. La domanda era obbligatoria a risposta chiusa, in tabella 12 i risultati: circa la metà delle persone intervistate risponde che la persona adulta c'è qualche volta (51,18%), per quasi un terzo dei casi (28,30%) non c'è mai, nel 12,74% dei casi c'è spesso, nel 7,78% c'è sempre.

Tabella 12

| <b>Quando sei connesso/a c'è una persona adulta con te che controlla ciò che stai facendo?</b> | <b>%</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Mai                                                                                            | 28,30    |
| Qualche volta                                                                                  | 51,18    |
| Spesso                                                                                         | 12,74    |
| Sempre                                                                                         | 7,78     |

Si chiedeva poi, attraverso una domanda a risposta chiusa con possibilità di risposta multipla, chi fossero le persone a cui fare riferimento in caso di difficoltà nella navigazione. Le persone intervistate si rivolgono primariamente ai genitori (82,30%), seguono fratelli/sorelle (36,53%), gli amici/che (36,30%), zii e cugini (14,88%), insegnanti (8,12%), nonni/e (7,33%). Il 4,85 % non si rivolge a nessuno.

Tabella 13

| <b>Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto? È possibile dare più di una risposta</b> | <b>Totale %</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Amici/che<br>322 risposte                                                                                          | 36,30           |
| Fratelli/sorelle<br>324 risposte                                                                                   | 36,53           |
| Genitori<br>730 risposte                                                                                           | 82,30           |
| Insegnanti<br>72 risposte                                                                                          | 8,12            |
| Nessuno<br>43 risposte                                                                                             | 4,85            |
| Nonni/e<br>65 risposte                                                                                             | 7,33            |
| Zii/ie-cugini/e<br>132 risposte                                                                                    | 14,88           |
| Altro<br>19 risposte                                                                                               | 2,14            |

Attraverso un'altra domanda obbligatoria con opzione di risposta multipla veniva chiesto cosa potrebbe rendere più sicura la vita online per ragazzi e ragazze. In tabella 14 le percentuali di risposta. La maggioranza (70,69%) considera l'essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli la strategia migliore, coerentemente con gli intenti del progetto, segue il sapere sa chi fare riferimento in caso di problemi (42,62%), limitare il tempo passato online (39,23%), avere blocchi su dispositivi digitali utilizzati (27,28).

Tabella 14

| <b>Secondo te cosa renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età</b> | <b>Totale %</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli<br>627 risposte          | 70,69           |
| Avere dei blocchi sui dispositivi digitali utilizzati<br>242 risposte                   | 27,28           |
| Limitare il tempo passato online<br>348 risposte                                        | 39,23           |
| Sapere a chi far riferimento in caso di problemi<br>378 risposte                        | 42,62           |
| Altro<br>40 risposte                                                                    | 4,51            |

Le persone che hanno risposto "altro" (4,51%) hanno dato i loro suggerimenti, attraverso risposte aperte e facoltative, il suggerimento più segnalato è quello di avere un adulto che controlla quello che si sta facendo, le altre risposte suggeriscono azioni analoghe a quelle suggerite dalle domande chiuse.

### Conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo

L'ultima parte del questionario conteneva delle domande a risposta chiusa obbligatoria sui temi oggetto del corso finalizzate a verificare le conoscenze in entrata sui contenuti del corso, 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 (86.9%) risponde correttamente (Tabella 15)

Tabella 15

| <b>Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere</b>                | <b>Totale %</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Sì                                                                                  | 2,14            |
| No, su internet ci sono solo errori e bugie                                         | 10,94           |
| Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte (risposta corretta) | 86,92           |

Alla domanda che chiedeva se le cose pubblicate si possono cancellare definitivamente in modo che nessuno le veda più o non se ne sappia più nulla (tabella 16) ha risposto correttamente il 39,46%, una percentuale analoga ha segnalato di non saperlo.

Tabella 16

| <b>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</b> | <b>Totale %</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Sì                                                                                                                                                                       | 21,31           |
| No (risposta corretta)                                                                                                                                                   | 39,46           |
| Non lo so                                                                                                                                                                | 39,23           |

Alla domanda sulle caratteristiche che deve avere una password per essere sicura (tabella 17) risponde correttamente circa la metà (53,66%) delle persone intervistate.

Tabella 17

| <b>Se, sì, per avere una password sicura è bene</b>                                                   | <b>Totale %</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla                          | 25,93           |
| Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita (risposta corretta) | 53,66           |
| Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla                                            | 20,41           |

Il 60,99 % delle persone intervistate risponde correttamente circa la definizione di *phishing* (tabella 18).

Tabella 18

| <b>Secondo te il <i>phishing</i></b>                                                    | <b>Totale %</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Un videogioco sulla pesca sportiva                                                      | 10,60           |
| Un'applicazione che i genitori usano monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli | 28,41           |
| Un tipo di truffa effettuata su internet (risposta corretta)                            | 60,99           |

Alla domanda se sia corretto pubblicare la foto di un amico/a su internet (tabella 19), la maggioranza (62,34%) risponde correttamente.

Tabella 19

| <b>Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico/a su internet</b> | <b>Totale %</b> |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Sì, se la foto l'ho fatta io                                               | 1,80            |
| No mai                                                                     | 35,85           |
| Sì, se l'amico mi ha dato il consenso (risposta corretta)                  | 62,34           |

La maggioranza (67,53%) risponde correttamente anche alla domanda sull'età a partire dalla quale un minorene che commette un reato ne risponde direttamente (tabella 20).

Tabella 20

| <b>Secondo te, se un minorene commette un reato ne risponde direttamente</b> | <b>Totale %</b> |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Sì, sempre                                                                   | 11,84           |
| No mai                                                                       | 20,63           |
| Sì, se ha più di 14 anni (risposta corretta)                                 | 67,53           |

Rispetto alla definizione di *hate speech* risponde correttamente meno della metà (42,16%) delle persone intervistate (tabella 21).

Tabella 21

| <b>Secondo te cos'è l'<i>hate speech</i></b>            | <b>Totale %</b> |
|---------------------------------------------------------|-----------------|
| Un discorso importante del dirigente scolastico         | 17,14           |
| L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno      | 40,70           |
| Un discorso di incitamento all'odio (risposta corretta) | 42,16           |

Sulla definizione di *grooming* (tabella 22) viene data una risposta corretta da poco più di un terzo (37,20%) delle persone intervistate.

Tabella 22

| <b>Secondo te il <i>grooming</i> è</b>             | <b>Totale %</b> |
|----------------------------------------------------|-----------------|
| Parlare male delle persone sui social network      | 40,92           |
| L'invio di pubblicità non richiesto                | 21,87           |
| L'adescamento online di minori (risposta corretta) | 37,20           |

Il cyberbullismo è un fenomeno molto conosciuto, infatti l'89,85% risponde correttamente alla sua definizione (tabella 23).

Tabella 23

| <b>Secondo te cosa si intende per cyberbullismo</b> | <b>Totale %</b> |
|-----------------------------------------------------|-----------------|
| Uno scherzo tra ragazzi                             | 8,34            |
| Una forma di prepotenza online (risposta corretta)  | 89,85           |
| Un gioco online                                     | 1,80            |

Alla domanda sulla definizione di *cloud* risponde correttamente il 70,01% delle persone intervistate.

Tabella 24

| <b>Secondo te cos'è il cloud</b>                                                                                | <b>Totale %</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo                                                           | 15,45           |
| Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet (risposta corretta) | 70,01           |
| Un social network                                                                                               | 14,54           |

Rispetto all'abitudine di fare acquisti online, circa un terzo afferma di non averli mai fatti 34,61%, il 19,73% dice di averlo fatto molte volte, il 36,98% qualche volta, l'8,68% una volta

Tabella 25

| <b>Ti è capitato di fare acquisti online?</b> | <b>Totale %</b> |
|-----------------------------------------------|-----------------|
| Mai                                           | 34,61           |
| Una volta                                     | 8,68            |
| Qualche volta                                 | 36,98           |
| Molte volte                                   | 19,73           |

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 l'esperienza di aver subito prese in giro attraverso i social o 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 le emozioni provate.

Il 63,92% afferma di non essere mai stato/a preso/a in giro sui social o su applicazioni di chat, il 17,70% afferma invece di aver avuto questo tipo di esperienza una volta, il 14,99% qualche volta, il 3,38% molte volte (tabella 26).

Tabella 26

| <b>Ti è mai successo di essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp</b> | <b>Totale %</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Mai                                                                                              | 63,92           |
| Una volta                                                                                        | 17,70           |
| Qualche volta                                                                                    | 14,99           |
| Molte volte                                                                                      | 3,38            |

Nella domanda successiva veniva chiesto di indicare le emozioni provate in relazione a questo tipo di esperienza (tabella 27). Hanno risposto 320 persone (il 36,08%). Le emozioni provate maggiormente in relazione all'essere stato vittima di prese in giro online sono state la tristezza (37,50%), la rabbia (30,94%), altro (17,19%), il divertimento (8,13%).

Tabella 27

| <b>Se ti è capitato essere preso in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp come ti sei sentito/a</b> | <b>Totale %</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Arrabbiato/a                                                                                                       | 30,94           |
| Divertito/a                                                                                                        | 8,13            |
| Impaurito/a                                                                                                        | 3,44            |
| Triste                                                                                                             | 37,5            |
| Altro                                                                                                              | 17,19           |
| Nessuna risposta                                                                                                   | 2,81            |

Le persone che avevano risposto "altro" a questa domanda potevano specificare attraverso una domanda a risposta aperta che tipo di emozione avevano provato. Hanno risposto 55 persone, di queste circa la metà di questi segnala di aver provato indifferenza (52,72%), seguita da delusione (10,91%), tristezza e rabbia insieme (9,09%) e rabbia e frustrazione (9,09%), inadeguatezza 7,2%, seguite da altre emozioni in percentuali più basse (senso di debolezza, sorpresa, svalutazione, senso di forza e divertimento).

Per quanto riguarda invece l'esperienza di aver preso in giro (tabella 28) la maggioranza delle persone intervistate (82,86%) afferma di non averlo mai fatto, il 11,39% segnala una volta, il 4,96% qualche volta, l'0,79% molte volte.

Tabella 28

| <b>Ti è mai successo di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp</b> | <b>Totale %</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Mai                                                                                          | 82,86           |
| Una volta                                                                                    | 11,39           |
| Qualche volta                                                                                | 4,96            |
| Molte volte                                                                                  | 0,79            |

A chi aveva indicato di aver provato questa esperienza veniva chiesto l'emozione provata (tabella 29). Sono state date 152 risposte, di cui il 20,39% afferma di essersi sentito/a arrabbiato/a, di essersi sentito/a triste (19,74%), di essersi divertito/a (18,42%), impaurito/a 8,55% (tabella 28). Il 27,63% risponde di aver provato altre emozioni.

Tabella 29

| <b>Se ti è capitato di prendere in giro sui social o tramite applicazioni come WhatsApp come ti sei sentito/a</b> | <b>Totale %</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| <b>Totale 152 risposte</b>                                                                                        |                 |
| Arrabbiato/a                                                                                                      | 20,39           |
| Divertito/a                                                                                                       | 18,42           |
| Impaurito/a                                                                                                       | 8,55            |
| Triste                                                                                                            | 19,74           |
| Altro                                                                                                             | 27,63           |
| Nessuna risposta                                                                                                  | 5,26            |

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: delle 41 risposte date più di metà afferma di essersi pentito/a o sentito/a in colpa (46,10%), seguito da sentirsi normale/indifferente (12,2%), seguono poi su percentuali più basse l'essersi sentito/a bene, l'averlo considerato solo uno scherzo, il sentirsi dispiaciuto/a o vergognarsi.

### Conclusioni dell'indagine preliminare

L'indagine preliminare del programma di monitoraggio aveva la finalità di rilevare le conoscenze in entrata degli studenti sui temi oggetto del percorso formativo e delineare il quadro delle loro abitudini nell'utilizzo della rete e dei social network. Questa edizione del percorso ha visto un numero di partecipanti doppio rispetto all'anno passato, poiché erano programmati 50 percorsi invece dei 25 realizzati l'anno scolastico precedente. I risultati ci restituiscono un quadro articolato e in continuità con quelli dell'anno precedente: ragazzi e ragazze cominciano a navigare in rete intorno ai 7 anni e mezzo: al primo anno di scuola secondaria di primo grado utilizzano una grande varietà di strumenti per la navigazione (dallo smartphone alla console per videogiochi), da mettere in evidenza il fatto che una larga maggioranza ha un proprio smartphone, quasi

la metà ha un proprio tablet e molti usano il computer di casa. Il fatto che la maggioranza abbia un device personale supporta la scelta di offrire un percorso di *media education* e educazione alla cittadinanza digitale in questa fascia di età. Le attività praticate in rete dalla quasi totalità sono: la visione di video/film e l'uso di social network su cui guardare video (YouTube) insieme all'uso di programmi di chat (WhatsApp). Seguono con percentuali sempre alte i videogiochi online, la ricerca di notizie e di informazioni e l'ascolto della musica. Circa la metà usa internet anche per il lavoro scolastico (ricerche, compiti a casa).

In coerenza con i dati degli anni passati il social network più utilizzato è YouTube seguito da TikTok, andando a vedere le tipologie di video segnalate più spesso si evidenzia una preferenza per film e i video di breve durata. Per quanto riguarda i videogiochi sono usati in grande quantità e in grande varietà: anche questo dato conferma l'importanza di dedicare uno spazio specifico a questo tema all'interno dei percorsi di *media education*. Un'alta percentuale di studenti usa la rete anche per informarsi e cercare notizie attraverso motori di ricerca, browser o Wikipedia: anche questo dato sostiene l'importanza di offrire un percorso formativo che aiuti a sviluppare il senso critico e ad affinare strumenti per imparare a valutare l'affidabilità di una notizia. La rete viene usata anche per visitare siti di interesse, l'interesse principale è rappresentato dallo sport.

Per quanto riguarda le abitudini quotidiane di fruizione della rete quasi la metà stima di stare connessa/o una o due ore al giorno e un po' più di un quarto 3-4 ore. La maggioranza riceve una supervisione alla navigazione, ma sempre in coerenza con i dati degli anni passati circa un terzo non riceve mai supervisione, questo dato riconferma la necessità di coinvolgere il mondo adulto, in particolare i genitori, in questo tipo di percorsi. In ogni caso le persone a cui si fa maggiore riferimento in caso di problemi sono i genitori, amici e altre tipologie di familiari. La maggioranza riconosce come strategia per rendere più sicura la vita online l'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. Una grande percentuale di studenti segnala di non aver mai sperimentato prese in giro online, tuttavia esiste una parte, da non sottovalutare, che racconta di aver vissuto tali situazioni, più spesso nel ruolo di vittima che di aggressore, segnalando una varietà di reazioni emotive correlate.

## 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 a 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 2 mesi di distanza dalla sua conclusione (in alcuni casi 3-4 mesi quando è stato somministrato dopo la pausa estiva).

### 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 di 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: 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 789 di cui

- Istituto 1 Piombino 33
- Istituto Alto Casentino 12
- Istituto Bonaccorso Quarrata 115
- Istituto Borgo San Lorenzo 49
- Istituto Comprensivo Calenzano 119
- Istituto L. Montalcini Lucignano 65
- Istituto Marcelli Foiano della Chiana 71
- Istituto Martiri di Civitella 61
- Istituto Pelago 98
- Istituto Rosai Firenze 59
- Istituto Rufina 21
- Istituto Scarperia San Piero a Sieve 22
- Istituto Tongiorgi Pisa 64

*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 (46,89%) passa connesso 1-2 ore al giorno, in diminuzione le persone che affermano di stare connesse meno di un'ora (9,89%), in aumento le persone che passano connesse 3-4 ore al giorno (31,18%), in aumento quelle che stanno connesse più di 4 ore (8,87%), percentuale analoga al questionario in ingresso di persone che sono sempre connesse.

Tabella 31

| <b>Quanto tempo passi connesso/a di solito in una giornata</b> | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Meno di un'ora                                                 | 9,89                                     | 14,77                                                   |
| 1-2 ore                                                        | 46,89                                    | 47,69                                                   |
| 3-4 ore                                                        | 31,18                                    | 27,62                                                   |
| Più di 4 ore                                                   | 8,87                                     | 6,54                                                    |
| Sono sempre connesso/a                                         | 3,17                                     | 3,38                                                    |

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

Tabella 32

| <b>Quando sei connesso/a c'è un adulto con te che controlla ciò che stai facendo?</b> | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Mai                                                                                   | 28,14                                    | 28,30                                                   |
| Qualche volta                                                                         | 52,34                                    | 51,18                                                   |
| Spesso                                                                                | 12,80                                    | 12,74                                                   |
| Sempre                                                                                | 6,72                                     | 7,78                                                    |

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

| <b>Se hai un problema legato alle tue attività online a chi chiedi aiuto</b> | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Amici/che                                                                    | 44,99                                    | 36,30                                                   |
| Fratelli/sorelle                                                             | 36,25                                    | 36,53                                                   |
| Genitori                                                                     | 82,89                                    | 82,30                                                   |
| Insegnanti                                                                   | 18,50                                    | 8,12                                                    |
| Nessuno                                                                      | 5,70                                     | 4,85                                                    |
| Nonni/e                                                                      | 8,11                                     | 7,33                                                    |
| Zii/ie-cugini/e                                                              | 16,73                                    | 14,88                                                   |
| Altro                                                                        | 3,17                                     | 2,14                                                    |

Le persone a cui ci si riferisce in maniera preferenziale sono genitori (82,89%), seguiti dagli amici (44,99%), dai fratelli e sorelle (36,25%) e dagli insegnanti (18,50%) mentre il 5,70% non chiede aiuto a nessuno. Rispetto al questionario in ingresso si rileva un andamento stazionario rispetto al rivolgersi a genitori e fratelli e sorelle, mentre c'è un aumento significativo verso amici e insegnanti.

#### *Valutazione degli effetti del conseguimento del Patentino digitale*

Questa parte del questionario era finalizzata a verificare se e in che misura gli argomenti percorso formativo fossero stati oggetto di discussione (in famiglia, con gli amici, a scuola); inoltre veniva chiesto di valutare se il conseguimento del Patentino digitale avesse avuto effetti positivi in relazione alle modalità di utilizzo delle tecnologie della comunicazione.

L'84,79% delle persone ha parlato degli argomenti del Patentino digitale in famiglia (tabella 34), il 47,63% spesso, il 21,89% qualche volta, il 15,46% sempre, il 15,21% non ne ha mai parlato.

Tabella 34

| <b>Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con la tua famiglia?</b> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Mai                                                                                                                                          | 15,21                          |
| Qualche volta                                                                                                                                | 21,80                          |
| Spesso                                                                                                                                       | 47,53                          |
| Sempre                                                                                                                                       | 15,46                          |

Chi ha parlato del Patentino (669 persone) ha affrontato 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, privacy e sicurezza in rete (35,33%), informarsi online (32,48%), comunicare in rete (28,21%).

Tabella 35

| <b>Se sì, di quali?</b><br><i>(puoi dare più di una risposta)</i> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Acquisti online                                                   | 45,44                          |
| Com'è fatto e come funziona lo smartphone                         | 18,54                          |
| Comunicare in rete                                                | 20,93                          |
| Cyberbullismo                                                     | 49,33                          |
| <i>Fake news</i> e disordine informativo                          | 46,64                          |
| <i>Hate speech</i>                                                | 7,77                           |
| Identità digitale e privacy                                       | 29,15                          |
| Informarsi online                                                 | 30,79                          |
| Reati informatici e responsabilità                                | 18,54                          |
| Rischi interazioni online                                         | 19,58                          |
| Sicurezza in rete                                                 | 31,24                          |
| Videogiochi                                                       | 40,36                          |
| Acquisti online                                                   | 3,59                           |

Nel gruppo di amici le discussioni sui temi oggetto del corso sono meno frequenti rispetto all'ambito familiare (tabella 36): il 62,23% ne ha parlato, di questi il 25,98% ne ha parlato una volta, il 30,42% qualche volta, il 5,83%, il 37,77% non ne ha mai parlato.

Tabella 36

| <b>Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale ti è capitato di parlare degli argomenti oggetto del corso con gli amici</b> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Mai                                                                                                                                   | 37,77                          |
| Una volta                                                                                                                             | 25,98                          |
| Qualche volta                                                                                                                         | 30,42                          |
| Spesso                                                                                                                                | 5,83                           |

Nel gruppo di amici gli argomenti maggiormente discussi sono i videogiochi (48,83%) e il cyberbullismo (42,38%) seguiti da acquisti online (39,03%), *fake news* e disordine informativo (31,23%), comunicare in rete (25,65%), sicurezza in rete (22,68%), informarsi online (21,29%).

Tabella 37

| <b>Se sì, di quali?</b><br>(puoi dare più di una risposta) | <b>Percentuale di risposta</b> |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Acquisti online                                            | 39,03                          |
| Com'è fatto e come funziona lo smartphone                  | 18,22                          |
| Comunicare in rete                                         | 25,65                          |
| Cyberbullismo                                              | 42,38                          |
| <i>Fake news</i> e disordine informativo                   | 31,23                          |
| <i>Hate speech</i>                                         | 7,43                           |
| Identità digitale e privacy                                | 21,19                          |
| Informarsi online                                          | 21,93                          |
| Reati informatici e responsabilità                         | 8,92                           |
| Rischi interazioni online                                  | 13,01                          |
| Sicurezza in rete                                          | 22,68                          |
| Videogiochi                                                | 48,33                          |
| Altro                                                      | 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 58,43% risponde affermativamente, il 25,73% una volta, qualche volta, il 26,87% spesso, il 5,83, il 41,57% segnala di non aver fatto attività.

Tabella 38

| <b>Dopo aver frequentato il corso sul Patentino digitale hai svolto attività con la tua classe sugli argomenti oggetto del corso</b> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Mai                                                                                                                                  | 41,57                          |
| Una volta                                                                                                                            | 25,73                          |
| Qualche volta                                                                                                                        | 26,87                          |
| Spesso                                                                                                                               | 5,83                           |

Rispetto agli argomenti su cui sono state svolte attività scolastiche (tabella 39) il cyberbullismo è l'argomento maggiormente più affrontato (63,56%), seguono *fake news* (26,26%) e sicurezza online 26,35%, informarsi in rete (23,86%), identità digitale e privacy 21,48%, videogiochi 21,04%.

Tabella 39

| <b>Se sì, su quali?</b><br>(puoi dare più di una risposta) | <b>Percentuale di risposta</b> |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Acquisti online                                            | 18,87                          |
| Com'è fatto e come funziona lo smartphone                  | 15,84                          |
| Comunicare in rete                                         | 23,21                          |

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| Cyberbullismo                            | 63,56 |
| <i>Fake news</i> e disordine informativo | 26,46 |
| <i>Hate speech</i>                       | 10,63 |
| Identità digitale e privacy              | 21,48 |
| Informarsi online                        | 23,86 |
| Reati informatici e responsabilità       | 16,70 |
| Rischi interazioni online                | 16,27 |
| Sicurezza in rete                        | 26,25 |
| Videogiochi                              | 21,04 |
| Altro                                    | 7,16  |

Alla domanda sulla tutela della privacy propria e altrui in relazione alla pubblicazione di foto o informazioni senza consenso (tabella 40), il 92,90 % delle persone intervistate risponde correttamente.

Tabella 40

| <b>Se un amico/a pubblicasse delle tue fotografie o informazioni che ti riguardano su internet senza dirtelo e senza il tuo permesso, come reagiresti?</b> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Gli/le chiederei di toglierle, voglio decidere io cosa condividere e cosa no                                                                               | 92,90                          |
| Non farei nulla la cosa mi lascerebbe indifferente                                                                                                         | 4,56                           |
| Sarei contento/a, se pubblicano qualcosa di me vuol dire che si interessano a me                                                                           | 2,53                           |

Alla domanda che chiedeva di valutare quali azioni possono rendere più sicura la vita online di ragazzi e ragazze le risposte sono in aumento su tutte le possibili risposte: il 75,92% segnala l'essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli, il 52,23% segnala il sapere a chi far riferimento in caso di problemi, il 41,32% segnala di limitare il tempo passato online, il 33,33% segnala l'avere blocchi sui dispositivi digitali utilizzati. Chi risponde altro (6,34%) propone azioni in linea analoghe a quelle proposte nelle risposte chiuse (*parental control*, *safesearch*, comportarsi in modo responsabile).

Tabella 41

| <b>Secondo te cosa renderebbe più sicura la vita online per le persone della tua età?</b><br>(puoi dare più di una risposta) | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Essere correttamente informati sui rischi e su come prevenirli                                                               | 75,92                                    | 70,69                                                   |

|                                                       |       |       |
|-------------------------------------------------------|-------|-------|
| Avere dei blocchi sui dispositivi digitali utilizzati | 33,33 | 27,28 |
| Limitare il tempo passato online                      | 41,32 | 39,23 |
| Sapere a chi far riferimento in caso di problemi      | 52,23 | 42,62 |
| Altro                                                 | 6,34  | 4,51  |

Il questionario voleva verificare poi se, nell'opinione dei partecipanti, il conseguimento del Patentino digitale avesse contribuito a migliorare il modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali (tabella 42). La maggioranza delle persone intervistate risponde affermativamente (84,28%).

Tabella 42

| <b>Pensi che con il Patentino digitale il tuo modo di utilizzare internet e i dispositivi digitali sia migliorato?</b> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Sì                                                                                                                     | 84,28                          |
| No                                                                                                                     | 15,72                          |

A chi aveva risposto affermativamente 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 (68,87%), l'attenzione a chi contatta online (63,61%), l'attenzione alla sicurezza online (54,44%), seguita dall'attenzione alle truffe (51,88%).

Tabella 43

| <b>Se hai risposto sì, quali aspetti sono migliorati?</b><br><i>(puoi dare più di una risposta)</i> | <b>Percentuale di risposta</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Sto più attento/a alla mia privacy e a quella degli altri                                           | 68,87                          |
| So più attento/a a chi mi contatta online                                                           | 63,61                          |
| Cerco di usare internet per cose utili, non solo per divertirmi                                     | 35,64                          |
| Sono più attento/a a riconoscere le truffe                                                          | 51,88                          |
| Sono più attento/a alla mia sicurezza online                                                        | 54,44                          |
| Sono più attento/a negli acquisti online                                                            | 29,77                          |
| Altro                                                                                               | 2,11                           |

A chi aveva risposto di non aver rilevato miglioramenti nell'uso della rete con il Patentino digitale (124 risposte pari al 15,72%) veniva chiesto di segnalare quale potesse essere la causa (tabella 44): hanno risposto 124 persone, la maggioranza risponde che sapeva già usare internet e dispositivi digitali in modo consapevole (72,58%).

Tabella 44

| <b>Se hai risposto no, da cosa pensi dipenda?</b><br>(puoi dare più di una risposta) | <b>Percentuale di risposta</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Usavo già internet e dispositivi digitali in modo consapevole e responsabile         | 72,58                          |
| Sono stato al corso sul Patentino digitale ma non mi è rimasto impresso molto        | 18,55                          |
| Non utilizzo internet né dispositivi digitali                                        | 0,81                           |
| Altro                                                                                | 12,90                          |

#### *Conoscenze sui temi oggetto del percorso formativo*

Le ultime 13 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 della conoscenza sui temi oggetto del corso, attraverso le stesse domande nel questionario di *follow-up* si intendeva verificare se 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

| <b>Secondo te le notizie pubblicate su internet sono sempre vere?</b>               | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Sì, sempre                                                                          | 1,52                                     | 2,14                                                    |
| No, su internet ci sono solo errori e bugie                                         | 10,77                                    | 10,94                                                   |
| Dipende, per stabilire se sono vere occorre verificare la fonte (risposta corretta) | 87,71                                    | 86,92                                                   |

Alla domanda se le cose pubblicate in rete si possano cancellare definitivamente, la maggioranza risponde correttamente no (79,69%).

Tabella 46

| <b>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?</b> | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Sì                                                                                                                                                                        | 22,31                                    | 21,31                                                   |
| No (risposta corretta)                                                                                                                                                    | 77,69                                    | 39,46                                                   |
| Non lo so                                                                                                                                                                 | ----                                     | 39,23                                                   |

Rispetto alle caratteristiche di una password sicura (tabella 47), c'è un aumento netto di risposte corrette (79,97%) rispetto al 53,66% del questionario preliminare.

Tabella 47

| <b>Per avere una password sicura è bene</b>                                                           | <b>Percentuale di risposta <i>follow-up</i></b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare totale risposte</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Usare una parola che ci riguarda (es. il tuo nome) per aiutarci a ricordarla                          | 11,41                                           | 25,93                                                                   |
| Usare una sequenza di lettere e numeri che non fanno riferimento alla nostra vita (risposta corretta) | 79,97                                           | 53,66                                                                   |
| Usare la propria data di nascita per aiutarci a ricordarla                                            | 8,62                                            | 20,41                                                                   |

Nella domanda sulla definizione di *phishing* (tabella 48) si ha un incremento di risposte corrette: 74,49% nel *follow-up* a fronte di un 57,86% nel questionario preliminare.

Tabella 48

| <b>Secondo te il <i>phishing</i> è</b>                                                  | <b>Percentuale di risposta <i>follow-up</i></b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare totale risposte</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Un videogioco sulla pesca sportiva                                                      | 1,90                                            | 10,60                                                                   |
| Un'applicazione che i genitori usano monitorare cosa fanno col cellulare i propri figli | 21,17                                           | 28,41                                                                   |
| Un tipo di truffa effettuata su internet (risposta corretta)                            | 76,93                                           | 60,99                                                                   |

Si ha ancora un incremento di risposte corrette alla domanda in cui si chiede se sia corretto pubblicare la foto di un amico/a online (tabella 49): il 72,69% risponde correttamente nel questionario di *follow-up*, contro il 64,24% del questionario preliminare.

Tabella 49

| <b>Secondo te, è corretto pubblicare le foto di un amico su internet</b> | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Sì, se la foto l'ho fatta io                                             | 5,70                                     | 1,80                                                    |
| No mai                                                                   | 12,55                                    | 35,85                                                   |
| Sì, se l'amico mi ha dato il consenso (risposta corretta)                | 81,75                                    | 62,34                                                   |

Si rileva un incremento di risposte corrette anche alla domanda sulla responsabilità penale dei minorenni (tabella 50): rispondono correttamente l'81,75% degli intervistati, mentre nell'indagine preliminare aveva risposto correttamente il 67,53%.

Tabella 50

| <b>Secondo te, se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente</b> | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Sì, sempre                                                                    | 5,70                                     | 11,84                                                   |
| Sì, se ha più di 14 anni (risposta corretta)                                  | 12,55                                    | 20,63                                                   |
| No mai                                                                        | 81,75                                    | 67,53                                                   |

L'*hate speech* nel *follow-up* viene definito correttamente dal 41,76% delle persone intervistate (tabella 51) contro un 37,81% del questionario preliminare, c'è un aumento di risposte corrette ma rimane una parte importante di risposte non corrette.

Tabella 51

| <b>Secondo te cos'è l'hate speech</b>                   | <b>Percentuale di risposta follow-up</b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Un discorso importante del dirigente scolastico         | 7,98                                     | 17,14                                                   |
| L'insieme di persone che prendono in giro qualcuno      | 49,05                                    | 40,70                                                   |
| Un discorso di incitamento all'odio (risposta corretta) | 42,97                                    | 42,16                                                   |

Per quanto riguarda la definizione di *grooming* (tabella 51), si ha un incremento delle risposte corrette, 49,05% nel *follow-up*, contro il 37,20% del questionario preliminare, ma restano molte risposte errate.

Tabella 52

| <b>Secondo te il <i>grooming</i> è:</b>            | <b>Percentuale di risposta <i>follow-up</i></b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Parlare male delle persone sui social network      | 37,39                                           | 40,92                                                   |
| L'invio di pubblicità non richiesto                | 13,56                                           | 21,87                                                   |
| L'adescamento online di minori (risposta corretta) | 49,05                                           | 37,20                                                   |

Il cyberbullismo (tabella 53) era un tema molto conosciuto prima del percorso (89,85% delle risposte corrette), aumenta di poco nell'indagine di *follow-up* (93,54%).

Tabella 52

| <b>Secondo te cosa si intende per cyberbullismo</b> | <b>Percentuale di risposta <i>follow-up</i></b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Uno scherzo tra ragazzi                             | 4,44                                            | 8,34                                                    |
| Una forma di prepotenza online (risposta corretta)  | 93,54                                           | 89,85                                                   |
| Un gioco online                                     | 2,03                                            | 1,80                                                    |

Anche sulla definizione di *cloud* (tabella 53) si ha un incremento netto di risposte corrette dal questionario preliminare (70,01%) al *follow-up* (85,30%)

Tabella 53

| <b>Secondo te cos'è il <i>cloud</i></b>                                                     | <b>Percentuale di risposta <i>follow-up</i></b> | <b>Percentuale di risposta questionario preliminare</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Un'applicazione che serve per le previsioni del tempo                                       | 4,82                                            | 15,45                                                   |
| Un sistema di memorizzazione ed elaborazione di dati grazie a risorse collocate su internet | 85,30                                           | 70,01                                                   |
| Un social network                                                                           | 9,89                                            | 14,54                                                   |

### Conclusioni indagine di *follow-up*

L'indagine di *follow-up* era finalizzata a verificare l'efficacia del percorso sul piano dell'apprendimento dei contenuti, a sondare eventuali cambiamenti nell'uso della rete e dei dispositivi digitali e rilevare eventuali ricadute nella vita quotidiana dopo la partecipazione al percorso formativo. I risultati mostrano un miglioramento delle performance di risposta sulla maggioranza dei temi specifici proposti e questo dato suggerisce che il percorso abbia avuto un impatto positivo sulle conoscenze dei temi e sulla consapevolezza rispetto alle buone pratiche in materia di sicurezza online.

La maggioranza delle persone intervistate riferisce di aver parlato di tutti gli argomenti oggetto del corso in famiglia, in particolare di cyberbullismo, di disordine informativo e di acquisti online. In misura minore, ma sempre toccando tutti i temi, ne hanno parlato con il gruppo dei pari, concentrandosi di più su videogiochi e cyberbullismo. Il fatto che la discussione e il confronto sugli argomenti del percorso escano al di fuori del contesto scolastico è un fattore importante che contribuisce a rafforzare la cultura della navigazione consapevole e della sicurezza digitale, oltre a sostenere le buone pratiche di cittadinanza digitale. All'interno delle scuole sono state segnalate attività didattiche legate al progetto nella maggioranza dei casi, focalizzandosi in particolare sul cyberbullismo: potrebbe valere la pena supportare maggiormente l'integrazione di queste attività nel curriculum scolastico per consolidare ulteriormente l'apprendimento.

Un'ampia maggioranza segnala miglioramenti nel modo di usare la rete e i dispositivi digitali come conseguenza del conseguimento del Patentino digitale, mettendo in evidenza in particolare la maggiore attenzione alla privacy, a chi contatta online, alla sicurezza e alle truffe. Anche questo dato suffraga l'importanza di questo tipo di percorsi per offrire e sostenere comportamenti responsabili nell'utilizzo della rete. L'insieme dei risultati ci permette di trarre conclusioni positive sull'efficacia del percorso formativo proposto.

## 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 863 studenti di cui:

- IC Pelago di Pelago (FI): 71 studenti
- Istituto Omnicomprensivo "Guido Marcelli" a Foiano della Chiana (AR): 72 studenti
- IC Rufina di Rufina (FI): 21 studenti
- IC Scarperia San Piero di Scarperia San Piero (FI): 17 studenti
- IC Borgo San Lorenzo a Borgo San Lorenzo (FI): 51 studenti
- IC Martiri di Civitella a Civitella in val di Chiana (AR): 56 studenti
- IC Rita Levi Montalcini di Lucignano (AR): 65 studenti
- IC Rosai di Firenze (FI): 72 studenti
- IC Strenta Tongiorgi – scuola Mazzini di Pisa (PI): 71 studenti
- IC Piombino 1 di Piombino (LI): 97 studenti
- IC Bonaccorso da Montemagno di Quarrata (PT): 111 studenti
- IC Calenzano di Calenzano (FI): 146 studenti
- IC Alto Casentino a Stia (FI): 13 studenti

#### Navigazione

Le prime domande riguardavano gli aspetti pratici legati alla navigazione.

Una larga maggioranza segnala (96,18%) di non aver avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione (tabella 54). Si segnalano invece per il 27,41% delle difficoltà nei collegamenti; questo dato è coerente con i problemi di connessione rilevati in alcune scuole: questo dato veniva poi approfondito attraverso una domanda aperta in cui si chiedeva di specificare (tabella 55). I principali problemi nei collegamenti sono legati alla qualità della connessione.

Tabella 54

| Domande                                                                      | No    | Sì    |
|------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| Hai avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione?             | 96,18 | 3,82  |
| Hai avuto difficoltà nei collegamenti alle videolezioni?                     | 62,62 | 27,41 |
| Hai avuto difficoltà nel compilare i test di valutazione dell'apprendimento? | 92,35 | 7,65  |

Tabella 55

| Se sì (hai avuto difficoltà nei collegamenti alle videolezioni) quali?<br>221 risposte | %     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Problemi connessione                                                                   | 58,21 |
| Problemi audio                                                                         | 10,45 |
| Difficoltà <i>log in</i>                                                               | 9,95  |
| Problemi <i>device</i> /strumentazione/webcam                                          | 7,46  |
| Difficoltà individuali/prima lezione                                                   | 6,97  |
| Risposte non pertinenti                                                                | 5,47  |
| Risposte con frequenza inferiore a 1% (Zoom, quiz, lingua)                             | 1,50  |

Alla domanda sulle difficoltà nel compilare i test di valutazione di apprendimento la maggioranza non ne rileva (tabella 54); chi segnala di averne trovate fa riferimento principalmente a difficoltà su alcune domande specifiche. Per quanto riguarda invece i suggerimenti per rendere più agevole la navigazione (tabella 56) rilevati con domanda aperta a risposta facoltativa, le risposte (657 risposte) sono state categorizzate per vicinanza tematica: la maggioranza (80,97%) segnala che il corso va bene come è fatto e non propone suggerimenti.

Tabella 56

| Ha dei suggerimenti per rendere più agevole e comprensibile la navigazione?                                                                                                                                 | %     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Il corso va bene così/non ho suggerimenti                                                                                                                                                                   | 80,97 |
| Migliorare connessione                                                                                                                                                                                      | 3,35  |
| Più video                                                                                                                                                                                                   | 3,04  |
| Semplificare il linguaggio                                                                                                                                                                                  | 2,13  |
| Più interazione/giochi                                                                                                                                                                                      | 1,67  |
| Non pertinente                                                                                                                                                                                              | 1,37  |
| Tutorial per studenti                                                                                                                                                                                       | 1,22  |
| Risposte con frequenza inferiore all'1% (più immagini, più esempi, creare un'app, più tempo, migliorie grafiche pagina/più icone, limitare la chat, avere più supporto, avere chiaro il sito, webcam, ecc.) | 7,46  |

## Struttura e contenuti

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

Con domande a risposta chiusa obbligatoria veniva chiesto 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.

Nella tabella 57 sono riportati i valori medi delle risposte: gli argomenti erano conosciuti tra il poco e l'abbastanza ( $2,80 \pm 1,2$ ), il corso è stato valutato molto utile ( $4,21 \pm 0,91$ ), gli argomenti sono stati giudicati esposti in modo chiaro e comprensibile ( $4,00 \pm 0,93$ ), la valutazione delle lezioni e il grado generale di apprezzamento del corso è buono ( $4,18 \pm 0,89$ ).

Tabella 57

| <b>Legenda: 1 = per niente, 2 = poco, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo)</b>              |                     |               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| <b>Domande</b>                                                                                    | <b>Valore medio</b> | <b>Dev st</b> |
| Conoscevi già gli argomenti oggetto del corso?                                                    | 2,80                | 1,2           |
| Il corso ti è sembrato utile?                                                                     | 4,21                | 0,91          |
| Ritieni che gli argomenti del corso siano stati esposti in maniera per te chiara e comprensibile? | 4,09                | 0,93          |
| <b>Legenda: (1 = scarso, 2 = mediocre, 3 = soddisfacente, 4 = buono, 5 = eccellente)</b>          |                     |               |
| <b>Domande</b>                                                                                    | <b>Valore medio</b> | <b>Dev st</b> |
| Come valuti le lezioni a cui hai assistito?                                                       | 4,17                | 0,80          |
| Qual è il grado complessivo di valutazione del corso?                                             | 4,18                | 0,89          |

Attraverso una domanda successiva aperta si chiedeva di esprimersi su come potevano essere esposti gli argomenti per essere più comprensibili (tabella 58), le 840 risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica: più della metà conferma che il corso va bene nelle modalità in cui è stato realizzato (52,94%): il 10,02% suggerisce di utilizzare più video, il 10,2% suggerisce di utilizzare un linguaggio più semplice, il 6,68% propone di usare più schemi, esempi e mappe, il 5,41% non sa, il 5,25% dà risposte non pertinenti, il 2,86% suggerisce di usare più immagini e il 2,07% di fare maggiori approfondimenti o lezioni più lunghe.

Tabella 58

| <b>Secondo te come potrebbero essere esposti gli argomenti del corso per risultare più comprensibili?</b> | <b>%</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Il corso va bene così                                                                                     | 52,94    |
| Usare più video                                                                                           | 10,02    |
| Usare un linguaggio più semplice                                                                          | 10,02    |
| Usare schemi, esempi, mappe                                                                               | 6,68     |
| Non so                                                                                                    | 5,41     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                     |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Risposte non pertinenti                                                                                                                                                                                                                                                             | 5,25 |
| Usare più immagini                                                                                                                                                                                                                                                                  | 2,86 |
| Più approfondimenti/durata maggiore                                                                                                                                                                                                                                                 | 2,07 |
| Risposte con frequenza inferiore a 1%: in presenza, più divertimento, usare video didattici/podcast, dare tempo/modo di prendere appunti, traduzione in altre lingue, fare simulazioni, lezioni in più, fare più sintesi, materiali didattici in più, più interazione, giochi, ecc. | 4,77 |

Alla domanda aperta sugli argomenti di maggiore interesse (tabella 59) si riportano le 1083 risposte categorizzate per vicinanza tematica: un terzo propone il cyberbullismo (33,15%), seguono poi giochi online (17,54%), truffe online e *phishing* (5,91%), *hacker* (4,80%). L'8,85% segnala interesse verso tutti gli argomenti affrontati.

Tabella 59

| <b>Quali argomenti ti sono sembrati più interessanti</b>                                                                                                                                                                                  | <b>%</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Cyberbullismo e bullismo                                                                                                                                                                                                                  | 33,15    |
| Giochi online                                                                                                                                                                                                                             | 17,54    |
| Tutti                                                                                                                                                                                                                                     | 8,86     |
| Truffe online, <i>phishing</i>                                                                                                                                                                                                            | 5,91     |
| <i>Hacker</i>                                                                                                                                                                                                                             | 4,80     |
| Navigare responsabilmente                                                                                                                                                                                                                 | 2,95     |
| Privacy                                                                                                                                                                                                                                   | 2,77     |
| Sicurezza online                                                                                                                                                                                                                          | 2,77     |
| Rischi interazioni online                                                                                                                                                                                                                 | 2,40     |
| Acquisti online                                                                                                                                                                                                                           | 2,03     |
| <i>Sexting</i>                                                                                                                                                                                                                            | 1,94     |
| Dialogare online                                                                                                                                                                                                                          | 1,66     |
| <i>Fake news/debunking</i>                                                                                                                                                                                                                | 1,66     |
| Social network                                                                                                                                                                                                                            | 1,29     |
| Identità digitale                                                                                                                                                                                                                         | 1,11     |
| Responsabilità e reati online                                                                                                                                                                                                             | 1,02     |
| Risposte con frequenza inferiore a 1%: informarsi online, raccontarsi online, smartphone, <i>grooming</i> , <i>hikikomori</i> , virus, nessuno, geolocalizzazione, <i>hate speech</i> , intelligenza artificiale, <i>copyright</i> , ecc. | 8,12     |

Rispetto agli argomenti di minore interesse (tabella 60), a cui le persone rispondevano con domanda aperta a risposta facoltativa, si riportano le 840 risposte categorizzate per vicinanza tematica: oltre la metà delle risposte è per "nessuno" (51,49%), in percentuali molto più basse seguono informarsi online (6,66 %), cyberbullismo e bullismo (4,40%), giochi online (4,04 %), raccontarsi online (3,92%).

Tabella 60

| Quali argomenti ti sono sembrati meno interessanti?                                                                                                                              | %     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Nessuno                                                                                                                                                                          | 51,49 |
| Informarsi online                                                                                                                                                                | 6,66  |
| Cyberbullismo-bullismo                                                                                                                                                           | 4,40  |
| Giochi online/PEGI                                                                                                                                                               | 4,04  |
| Raccontarsi online                                                                                                                                                               | 3,92  |
| Dialogare online                                                                                                                                                                 | 3,80  |
| Identità digitale e privacy                                                                                                                                                      | 3,57  |
| Phishing e truffe online                                                                                                                                                         | 2,38  |
| Risposte non pertinente                                                                                                                                                          | 2,26  |
| Non so/non ricordo                                                                                                                                                               | 2,14  |
| Sicurezza dati e strumenti                                                                                                                                                       | 2,02  |
| Rischi interazioni online                                                                                                                                                        | 1,66  |
| Navigare consapevolmente/uso consapevole rete                                                                                                                                    | 1,19  |
| Reati informatici                                                                                                                                                                | 1,19  |
| Risposte con frequenza inferiore a 1%: <i>hacker, hikikomori, sexting, smartphone, virus e malware, app, fake news, acquisti online, geolocalizzazione, social network, ecc.</i> | 9,15  |

Rispetto agli argomenti da approfondire, la domanda era ancora aperta a risposta facoltativa e le 844 risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica (tabella 61); le risposte sono coerenti con quelle sugli argomenti di maggiore interesse: un quarto delle risposte è per il cyberbullismo e bullismo (25,62%), seguite da giochi online e videogiochi (13,46%), l'16,77% segnala di non voler approfondire nessun argomento perché il corso va bene così, il 6,14% segnala le truffe online, il 5,9% gli *hacker*, il 4,36% rischi interazioni online, il 4,13% tutti.

Tabella 61

| Quali argomenti ti piacerebbe approfondire?        | %     |
|----------------------------------------------------|-------|
| Cyberbullismo e bullismo                           | 25,62 |
| Nessuno, il corso va bene così                     | 16,77 |
| Giochi online/videogiochi                          | 13,46 |
| Truffe online                                      | 6,14  |
| <i>Hacker</i>                                      | 5,90  |
| Rischi interazioni online/ <i>grooming/sexting</i> | 4,25  |
| Tutti                                              | 4,13  |
| Identità digitale e privacy                        | 3,19  |
| Navigare consapevolmente                           | 2,48  |
| Dialogare online                                   | 2,36  |

|                                                                                                                                                                                                                                       |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Sicurezza dati                                                                                                                                                                                                                        | 1,89 |
| Reati informatici                                                                                                                                                                                                                     | 1,53 |
| Acquisti online                                                                                                                                                                                                                       | 1,30 |
| Informarsi online                                                                                                                                                                                                                     | 1,30 |
| <i>Fake news/debunking</i>                                                                                                                                                                                                            | 1,06 |
| Risposte con frequenza inferiore a 1%: <i>cloud</i> , raccontarsi online, diritto d'autore, <i>hikikomori</i> , malware/virus, smartphone/dispositivi digitali, <i>hate speech</i> , pornografia, app, intelligenza artificiale, ecc. | 8,64 |

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 26,5% si aspetta di essere più attento/a (ad attività online, truffe, contatti, pericoli), il 9,35% segnala di avere più conoscenze tecnologia/informatica/temi affrontati), il 6,4% si aspetta di navigare con più sicurezza/meglio/con più consapevolezza, il 6,15 si aspetta di cambiare il proprio comportamento online e nell'uso dei device.

Tabella 62

| <b>Cosa cambierà adesso che hai ottenuto il Patentino digitale?</b>                                                                                                                                                    | <b>%</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>Totale 781 risposte</b>                                                                                                                                                                                             |          |
| Sono più attento/a (ad attività online, truffe, contatti, pericoli)                                                                                                                                                    | 26,5     |
| Avrò più conoscenze tecnologia/informatica/temi affrontati                                                                                                                                                             | 9,35     |
| Navigherò con più sicurezza/meglio/con più consapevolezza                                                                                                                                                              | 6,4      |
| Cambia come comporto online/come uso smartphone computer                                                                                                                                                               | 6,15     |
| Non cambierà nulla                                                                                                                                                                                                     | 5,63     |
| Sarò più consapevole uso social e attività online                                                                                                                                                                      | 5,51     |
| Sarò più responsabile nell'uso internet/pc/tablet                                                                                                                                                                      | 4,48     |
| Non so                                                                                                                                                                                                                 | 4,1      |
| Adesso conosco i rischi e le regole                                                                                                                                                                                    | 3,46     |
| Cambierà tutto                                                                                                                                                                                                         | 2,3      |
| Ho più informazioni                                                                                                                                                                                                    | 2,18     |
| Posso aiutare chi è in difficoltà                                                                                                                                                                                      | 1,15     |
| Risposte con frequenza inferiore a 1%: più autonoma/o, più prudente, farò meno errori, mi sarà utile per il futuro, avrò più competenze, saprò difendermi/a chi rivolgermi, la mia vita sociale, sarò più felice, ecc. | 8,58     |

Nell'ultima domanda aperta a risposta facoltativa si chiedevano eventuali suggerimenti per migliorare il corso (tabella 64) le 785 risposte sono state categorizzate per vicinanza tematica: il 73,63% afferma che il corso va bene così, seguono poi in percentuali più basse la proposta di utilizzare più video (4,71%) e più approfondimenti (3,44%).

Tabella 64

| <b>Hai dei suggerimenti da dare per aiutarci e migliorare questo corso</b>                                                                                                                                                                                                               | <b>%</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Il corso va bene così                                                                                                                                                                                                                                                                    | 73,63    |
| Più video                                                                                                                                                                                                                                                                                | 4,71     |
| Più approfondimenti                                                                                                                                                                                                                                                                      | 3,44     |
| Più lezioni                                                                                                                                                                                                                                                                              | 1,78     |
| Migliorare/semplificare il linguaggio                                                                                                                                                                                                                                                    | 1,53     |
| Lezioni più lunghe                                                                                                                                                                                                                                                                       | 1,40     |
| In presenza                                                                                                                                                                                                                                                                              | 1,40     |
| Attività più coinvolgenti/interazione maggiore                                                                                                                                                                                                                                           | 1,15     |
| Più divertimento                                                                                                                                                                                                                                                                         | 1,02     |
| Risposte non pertinente                                                                                                                                                                                                                                                                  | 3,95     |
| Risposte con frequenza inferiore a 1%: più esempi, più immagini, più giochi nella didattica, migliorare organizzazione, test più lunghi, spiegare meglio, qualità video migliore più mappe, più argomenti migliorare accesso piattaforma, proseguire l'anno prossimo, più gioco nei quiz | 5,99     |

## Conclusioni

Sul piano del gradimento l'indagine realizzata con questionario era finalizzata a rilevare la valutazione dell'esperienza rispetto alle modalità di navigazione e fruizione, al gradimento dei contenuti e delle lezioni. I risultati offrono indicazioni sull'efficacia del percorso, sulla qualità dei suoi contenuti e della sua presentazione. La maggior parte dei partecipanti non ha segnalato difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione, confermando con questo dato che la piattaforma è accessibile e di facile utilizzo. Il percorso è stato percepito come molto utile con valutazioni positive sia nella chiarezza che nella comprensibilità dei contenuti, sia con una valutazione generale più che buona. Le aspettative sul futuro una volta ottenuto il Patentino sono alte e riguardano la maggiore attenzione e la maggiore consapevolezza nell'utilizzo della rete e delle tecnologie. Gli argomenti di maggiore interesse più segnalati sono il cyberbullismo, il bullismo e i videogiochi online, ma si rileva interesse e curiosità anche per gli altri temi. Sul piano dei suggerimenti una larga maggioranza conferma la bontà della proposta segnalando che il percorso va bene come è stato realizzato. Per avere un quadro più completo sul gradimento del percorso abbiamo realizzato colloqui telefonici con gli insegnanti referenti nelle scuole che hanno confermato l'alto gradimento dell'esperienza progettuale e hanno fornito ulteriori spunti di miglioramento da mettere a frutto nella prossima programmazione.

## CONCLUSIONI GENERALI

Il progetto in questo anno scolastico 2024/25 ha visto un numero doppio di percorsi rispetto agli anni passati e una nuova squadra di formatrici e formatori. Queste novità hanno rappresentato una sfida che è stata superata egregiamente grazie all'esperienza maturata in questi anni, all'affinamento dei processi in capo alle diverse fasi progettuali, in particolare quelle organizzative e di formazione e supervisione. Il progetto è stato realizzato secondo i programmi previsti in tredici scuole della Toscana, collocate in territori diversi e ha visto la partecipazione di oltre mille studenti.

I dati raccolti attraverso il programma di monitoraggio (indagine preliminare, di *follow-up*, di gradimento) ci permettono di trarre delle conclusioni sull'efficacia del percorso formativo e di offrire orientamenti sul suo impatto nelle abitudini nell'uso della rete. Il quadro degli studenti in entrata e delle loro abitudini è coerente con quello degli anni passati. Si rilevano miglioramenti nelle conoscenze e nelle competenze dei partecipanti, in particolare gli incrementi di risposte corrette tra l'indagine preliminare e quella di *follow-up* danno indicazione di un aumento di consapevolezza su temi importanti come l'uso responsabile delle tecnologie, la conoscenza dei rischi online, la conoscenza degli strumenti a disposizione in materia di sicurezza online. A supporto di questi dati, c'è anche la percezione positiva e l'alto gradimento del percorso da parte degli studenti: l'apprezzamento dell'esperienza formativa dovrebbe favorire infatti il suo consolidamento a medio e lungo termine. I temi affrontati nel percorso sono usciti al di fuori del contesto scolastico e hanno interessato sia quello familiare che quello amicale, andando ad alimentare una riflessione sui temi di portata più ampia, cosa che può contribuire operativamente alla diffusione di una cultura della cittadinanza digitale.

La percezione positiva dell'esperienza riguarda tutti gli aspetti: i contenuti, la metodologia didattica e la navigazione sulla piattaforma. Le uniche criticità rilevate in taluni casi sono legate ai problemi strumentali (connessione internet): questo tipo di criticità dipende dalla dotazione delle scuole rispetto alle quali non possiamo intervenire direttamente, l'impegno nella prossima programmazione in un'ottica preventiva sarà quello di verificare a monte il funzionamento della strumentazione come requisito per attivare il progetto.

In conclusione, anche quest'anno i risultati evidenziano l'importanza della promozione e della diffusione della *media education* e dell'educazione alla cittadinanza digitale, in una prospettiva futura in cui l'impegno sarà quello di aggiornare l'offerta formativa facendo tesoro dei feedback raccolti e lavorando per garantire a ragazze e ragazzi un bagaglio di competenze adeguato ad affrontare il mondo digitale con consapevolezza e sicurezza.

## 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.*

#### Domanda n° 1

**Quanti anni hai?**

---

#### Domanda n° 2

**Il nome della tua scuola è:**

---

#### Domanda n° 3

**La tua scuola si trova a:**

---

#### Domanda n° 4

**A quanti anni hai iniziato ad utilizzare internet?**

---

#### Domanda n° 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

**Domanda n° 6**

**Se hai risposto “altro” segnala quale/i:**

---

**Domanda n° 7**

**Quali attività svolgi principalmente quando navighi su internet?**

*Scegli una o più delle seguenti 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

**Domanda n° 8**

**Se hai risposto “altro” segnala quale/i altre attività svolgi principalmente quando navighi su internet:**

---

**Domanda n° 9**

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

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

**Domanda n° 10**

**Se hai risposto “altro”, segnala quale/i altri programmi di chat usi:**

---

**Domanda n° 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

**Domanda n° 12**

**Se hai risposto “altro”, segnala quale/i altre tipologie di video:**

---

**Domanda n° 13**

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

*(massimo 3 risposte)*

---

---

---

**Domanda n° 14**

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

- ☐ Facebook
- ☐ Instagram
- ☐ Pinterest
- ☐ TikTok
- ☐ Twitch

- ☐ Twitter
- ☐ YouTube
- ☐ Altro

**Domanda n° 15**

**Se hai risposto “altro”, segnala quale/i altri social network:**

---

**Domanda n° 16**

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

*(massimo 3 risposte)*

---

---

---

**Domanda n° 17**

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

*(massimo 3 risposte)*

---

---

---

**Domanda n° 18**

**Hai un tuo profilo personale sui social network?**

- ☐ Sì
- ☐ No

**Domanda n° 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 ai/lle insegnanti
- ☐ Ho informato/chiesto aiuto ai/lle amici/he
- ☐ Non ho informato/non ho chiesto aiuto a nessuno

**Domanda n° 20**

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

- ☐ Meno di un'ora
- ☐ 1-2 ore
- ☐ 3-4 ore
- ☐ 4-6 ore
- ☐ sono sempre connesso/a

**Domanda n° 21**

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

- ☐ Mai
- ☐ Qualche volta
- ☐ Spesso
- ☐ Sempre

**Domanda n° 22**

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

*Scegli una o più delle seguenti opzioni.*

- ☐ Amici/che
- ☐ Fratelli/sorelle
- ☐ Genitori
- ☐ Insegnanti
- ☐ Nessuno
- ☐ Nonni/e
- ☐ Zii/ie-cugini/e
- ☐ Altro

**Domanda n° 23**

**Se hai risposto "altro", segnala a chi altro chiedi aiuto:**

---

**Domanda n° 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

**Domanda n° 25**

**Se hai risposto “altro”, segnala che cosa altro renderebbe più sicura la vita online per i ragazzi della tua età:**

---

**Domanda n° 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

**Domanda n° 27**

**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

**Domanda n° 28**

**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

**Domanda n° 29**

**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

**Domanda n° 30**

**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

**Domanda n° 31**

**Secondo te se un minorenne commette un reato ne risponde direttamente?**

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

**Domanda n° 32**

**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

**Domanda n° 33**

**Secondo te il *grooming* è:**

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

**Domanda n° 34**

**Secondo te cosa si intende per cyberbullismo?**

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

**Domanda n° 35**

**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

**Domanda n° 36**

**Ti è capitato di fare acquisti online?**

- ☐ No mai
- ☐ Una volta
- ☐ Qualche volta
- ☐ Spesso

**Domanda n° 37**

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

- ☐ Mai
- ☐ Una volta
- ☐ Qualche volta
- ☐ Molte volte
- ☐

**Domanda n° 38**

**Se ti è capitato, come ti sei sentito/a?**

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

**Domanda n° 39**

**Se hai risposto "altro" indica come ti sei sentito/a:**

---

**Domanda n° 40**

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

- ☐ Mai
- ☐ Una volta
- ☐ Qualche volta
- ☐ Molte volte

**Domanda n° 41**

**Se ti è capitato come ti sei sentito/a?**

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

**Domanda n° 42**

**Se hai risposto "altro" indica come ti sei sentito/a:**

---

## Allegato 2

### Videogiochi utilizzati con frequenza inferiore all'1%

| Se utilizzi i videogiochi indica quali? | % di risposte |
|-----------------------------------------|---------------|
| Avatar world                            | 0,83          |
| Among us                                | 0,76          |
| Poki                                    | 0,69          |
| Non pertinente                          | 0,62          |
| Pokemon tcg                             | 0,48          |
| Nintendo swich /sport                   | 0,41          |
| Mario kart                              | 0,41          |
| Granny                                  | 0,41          |
| Gioco moda/trucco                       | 0,41          |
| F1 (21, 23, 24)                         | 0,41          |
| Playstation 2                           | 0,34          |
| Mini football                           | 0,34          |
| Giochi calcio                           | 0,34          |
| Efootball                               | 0,34          |
| Duolingo                                | 0,34          |
| Candy crush                             | 0,34          |
| Animal crossing                         | 0,34          |
| Super mario                             | 0,28          |
| Dragon ball                             | 0,28          |
| Block dash                              | 0,28          |
| Yandex games                            | 0,21          |
| Squad busters                           | 0,21          |
| Piante contro zombi                     | 0,21          |
| Giochi cucina                           | 0,21          |
| Dino game                               | 0,21          |
| Subnautica: below zero                  | 0,14          |
| Sprunki                                 | 0,14          |
| Spider man                              | 0,14          |
| Soccer superstar                        | 0,14          |
| Slither.io                              | 0,14          |
| Score! Hero                             | 0,14          |
| Rival stars horse racing                | 0,14          |
| Red dead redemption ii                  | 0,14          |
| Pk xd                                   | 0,14          |
| Papero 2                                | 0,14          |
| Pac-man                                 | 0,14          |
| Nba 2k24                                | 0,14          |
| My perfect hotel                        | 0,14          |
| Match masters                           | 0,14          |
| Hill climb racing                       | 0,14          |
| Hay day                                 | 0,14          |
| Hatsune miku: colorful stage!           | 0,14          |

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| Grande pizza buona pizza    | 0,14 |
| Giochi guerra               | 0,14 |
| Giochi sport                | 0,14 |
| Genshin impact              | 0,14 |
| Gacha life                  | 0,14 |
| Five nights at freddy's     | 0,14 |
| Clash of clans              | 0,14 |
| Assassin's creed: origins   | 0,14 |
| 1234 player game            | 0,14 |
| 1001 giochi                 | 0,14 |
| Zooba: giochi battle royale | 0,07 |
| Wwe 2k24                    | 0,07 |
| Word                        | 0,07 |
| Wii                         | 0,07 |
| Wheelie Life 3              | 0,07 |
| Water melon drop            | 0,07 |
| Volleyball arena            | 0,07 |
| Vegatables                  | 0,07 |
| Tiledom - matching puzzle   | 0,07 |
| Tigerball                   | 0,07 |
| The last of us 2            | 0,07 |
| The elder scrolls v: skyrim | 0,07 |
| The battle cats             | 0,07 |
| Tetris                      | 0,07 |
| Terraria                    | 0,07 |
| Tank stars                  | 0,07 |
| Supreme duelist stickman(   | 0,07 |
| Star wars                   | 0,07 |
| Standoff 2                  | 0,07 |
| Solitario                   | 0,07 |
| Snake.zone.io               | 0,07 |
| Slime rancher               | 0,07 |
| Slendrina the cellar        | 0,07 |
| Sky trail                   | 0,07 |
| Scribble & guess: io game   | 0,07 |
| Sakura school simulator     | 0,07 |
| Royal match                 | 0,07 |
| Rouhe company               | 0,07 |
| Rider                       | 0,07 |
| Resident evil 8             | 0,07 |
| Real racing 3               | 0,07 |
| Quiz                        | 0,07 |
| Project makeover            | 0,07 |
| Princess runner             | 0,07 |
| Pixel art                   | 0,07 |
| Ping pong g o               | 0,07 |
| Pes 2020                    | 0,07 |
| Pazu world                  | 0,07 |

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| Online soccer manager                     | 0,07 |
| Numberblocks                              | 0,07 |
| Null's brawl                              | 0,07 |
| Need for speed                            | 0,07 |
| Nba                                       | 0,07 |
| Monopoli go!                              | 0,07 |
| Miraculous -                              | 0,07 |
| Mini soccer star                          | 0,07 |
| Mini giochi                               | 0,07 |
| Melon sandbox                             | 0,07 |
| Matchpoint - tennis championships         | 0,07 |
| Marvel rivals                             | 0,07 |
| Magic tiles                               | 0,07 |
| Lichess                                   | 0,07 |
| Lego                                      | 0,07 |
| Kingdom rush tower defense                | 0,07 |
| Just dance                                | 0,07 |
| Jurassic world                            | 0,07 |
| Jumanji                                   | 0,07 |
| Il mio talking tom                        | 0,07 |
| House designer                            | 0,07 |
| Horizon                                   | 0,07 |
| Honor of kings                            | 0,07 |
| Homescapes                                | 0,07 |
| Hippo game                                | 0,07 |
| Head ball                                 | 0,07 |
| Harry potter: hogwarts mystery            | 0,07 |
| Gotham knights                            | 0,07 |
| God of war                                | 0,07 |
| Goat simulator                            | 0,07 |
| Gioco scacchi                             | 0,07 |
| Gioco pianoforte                          | 0,07 |
| Gioco moto                                | 0,07 |
| Giochi auto                               | 0,07 |
| Giochi moto                               | 0,07 |
| Giochi matematici                         | 0,07 |
| Giochi di genere retro (dal 1970 al 2000) | 0,07 |
| Giochi corse treni                        | 0,07 |
| Giochi combattimento                      | 0,07 |
| Giochi cavalli                            | 0,07 |
| Gattie zuppa                              | 0,07 |
| Garena free fire                          | 0,07 |
| Gaming hub                                | 0,07 |
| Friv 2024                                 | 0,07 |
| Forza horizon 4                           | 0,07 |
| Forest island                             | 0,07 |
| Fluvsies                                  | 0,07 |
| Farmville                                 | 0,07 |

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Farminf simulator               | 0,07 |
| Far cry 6                       | 0,07 |
| Fall guys                       | 0,07 |
| Eye day                         | 0,07 |
| Equestrian the game             | 0,07 |
| Eggy party                      | 0,07 |
| Dune                            | 0,07 |
| Dummynation                     | 0,07 |
| Duet cats                       | 0,07 |
| Drive zone onlie                | 0,07 |
| Dreamdale                       | 0,07 |
| Dictators:no peace countryballs | 0,07 |
| Demons souls                    | 0,07 |
| Decor life - decora la casa     | 0,07 |
| Daily colour                    | 0,07 |
| Cruciverba                      | 0,07 |
| Crazygame                       | 0,07 |
| Cooking mama                    | 0,07 |
| Cooking fever                   | 0,07 |
| Clusterduck                     | 0,07 |
| Clawberta                       | 0,07 |
| Chrome dino                     | 0,07 |
| Cats and soup                   | 0,07 |
| Cars                            | 0,07 |
| Car parking multiplayer         | 0,07 |
| Capitan tsubasa                 | 0,07 |
| Bus simulator                   | 0,07 |
| Bmg drive                       | 0,07 |
| Blox fruit                      | 0,07 |
| Bloons td battles 2             | 0,07 |
| Blok blaster                    | 0,07 |
| Blackjacck                      | 0,07 |
| Beatstar                        | 0,07 |
| Beat saber                      | 0,07 |
| Battle royale                   | 0,07 |
| Batman: arkham knigh            | 0,07 |
| Banana kong                     | 0,07 |
| Astro player                    | 0,07 |
| Asphalt legends unite           | 0,07 |
| Asphalt 8: airborne             | 0,07 |
| Apex legends                    | 0,07 |
| Angry birds                     | 0,07 |
| Aha world ltd.                  | 0,07 |

## 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.*

#### Domanda n° 1

**Il nome della tua scuola è:**

---

#### Domanda n° 2

**La tua scuola si trova a:**

---

#### Domanda n° 3

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

- ☐ Meno di un'ora
- ☐ 1-2 ore
- ☐ 3-4 ore
- ☐ 4-6 ore
- ☐ sono sempre connesso/a

#### Domanda n° 4

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

- ☐ Mai
- ☐ Qualche volta
- ☐ Spesso
- ☐ Sempre

#### Domanda n° 5

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

*Scegli una o più delle seguenti opzioni.*

- ☐ Amici/che
- ☐ Fratelli/sorelle
- ☐ Genitori
- ☐ Insegnanti
- ☐ Nessuno
- ☐ Nonni/e
- ☐ Zii/ie-cugini/e
- ☐ Altro

**Domanda n° 6**

**Se hai risposto “altro” segnala a chi:**

---

**Domanda n° 7**

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

- ☐ Mai
- ☐ Una volta
- ☐ Qualche volta
- ☐ Spesso

**Domanda n° 8**

**Se sì, di quali?**

*Puoi dare 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

**Domanda n° 9**

**Se hai risposto “altro” segnala di quale/i:**

---

**Domanda n° 10**

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

- ☐ Mai
- ☐ Una volta
- ☐ Qualche volta
- ☐ Spesso

**Domanda n° 11**

**Se sì, di quali?**

*Puoi dare 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

**Domanda n° 12**

**Se hai risposto "altro" segnala di quale/i:**

---

**Domanda n° 13**

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

- ☐ Mai
- ☐ Una volta
- ☐ Qualche volta
- ☐ Spesso

**Domanda n° 14**

**Se sì, su quali?**

*Puoi dare 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

**Domanda n° 15**

**Se hai risposto “altro” segnala che cosa:**

---

**Domanda n° 16**

**Se un amico/a pubblicasse delle tue fotografie o informazioni che ti riguardano sul internet senza dirtelo e senza il tuo permesso, come reagiresti?**

- ☐ Gli/le chiederei di toglierle, voglio decidere io cosa condividere e cosa no
- ☐ Non farei nulla la cosa mi lascerebbe indifferente
- ☐ Sarei contento/a, se pubblicano qualcosa di me vuol dire che si interessano a me

**Domanda n° 17**

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

*Puoi dare più di una risposta*

- ☐ 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

**Domanda n° 18**

**Se hai risposto “altro” segnala che cosa:**

---

**Domanda n° 19**

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

- ☐ Sì molto
- ☐ Sì abbastanza
- ☐ Sì solo un po’
- ☐ No è uguale a prima

**Domanda n° 20**

**Se hai risposto sì e pensi che il tuo modo di utilizzare internet di utilizzare internet e i dispositivi digitali si è migliorato, puoi dirci in quali aspetti?**

*Puoi segnare più di una risposta*

- ☐ Sto più attento/a alla mia privacy e a quella degli altri
- ☐ Sto più attento/a 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

**Domanda n° 21**

**Se hai risposto “altro” segnala quale/i altri aspetti sono migliorati:**

---

**Domanda n° 22**

**Se hai risposto “no” e pensi che il tuo modo di utilizzare internet di utilizzare internet e i dispositivi digitali NON sia migliorato, puoi perché?**

*Puoi dare più di una risposta*

- ☐ Usavo già internet e dispositivi digitali in modo consapevole e responsabile
- ☐ Ho frequentato il corso sul patentino digitale ma non mi è rimasto impresso molto
- ☐ Non utilizzo internet né dispositivi digitali
- ☐ Altro

**Domanda n° 23**

**Se hai risposto “altro” segnala quale/i altri aspetti non sono migliorati:**

---

**Domanda n° 24**

**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

**Domanda n° 25**

**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

**Domanda n° 26**

**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

**Domanda n° 27**

**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

**Domanda n° 28**

**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

**Domanda n° 29**

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

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

**Domanda n° 30**

**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

**Domanda n° 31**

**Secondo te il *grooming* è:**

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

**Domanda n° 32**

**Secondo te cosa si intende per cyberbullismo?**

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

**Domanda n° 33**

**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

**Hai avuto difficoltà nel comprendere le modalità di navigazione?**

- ☐ Sì  
☐ No

**Se sì quali**

---

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

- ☐ Sì  
☐ No

**Se sì quali**

---

**Hai avuto difficoltà nei collegamenti alle videolezioni?**

- ☐ Sì  
☐ No

**Se sì quali**

---

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

---

---

---

## 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?**

---

---

---

---

---

### **Quali argomenti ti sono sembrati meno interessanti?**

---

---

---

---

---

**Quali argomenti ti piacerebbe approfondire?**

---

---

---

---

---

**Cosa cambierà adesso che hai ottenuto il Patentino digitale?**

---

---

---

---

---

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

---

---

---

---

---





