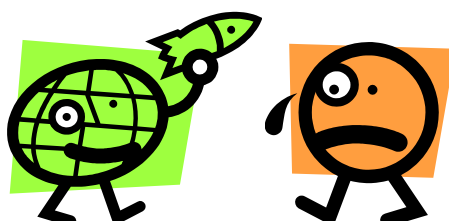


QUESTIONARIO SUI SOCIAL NETWORK



Liceo Moretti

indirizzo Scienze Umane

classe 4F

Istituto Istruzione Superiore "Carlo Beretta"

Scuola Secondaria I grado

Istituto Comprensivo "Canossi"

Gardone VT, 2018-2019

RINGRAZIAMENTI progetto 2018:

AUTORI

COORDINATORE: prof. Paolo Cantù

SOMMINISTRAZIONE E TABULAZIONI CLASSE 3F:

Ancora Irene

Baciurin Alexandra

Bolpagni Marta

Bonomi Miriam

Bugatti Roberta

Crisovan Patrizia

Di Nuzzo Francesco

Freddi Irene

Ghidinelli Michela

Hysa Gerta

Nasir Aleeza

Pietta Anna

Sarnico Alessia

Zappa Cristina

Zizzo Michela

Zubani Anna

SOMMINISTRAZIONE ALLE CLASSI QUINTE

COORDINATORI:

prof Lucia Anni

prof Elisa Graziotti

ALUNNI

2A: Giada Belleri, Samuele Peli, Alessandro Richidei

2B: Arianna Tosi, Giulia Gardoncini, Alessio Ruffini

2C: Martina Paterlini, Elena Brunori, Daniel Speziani

2D: Rebecca Rizzini, Paola Rizzini, Letizia Mattei

2E: Adele Temponi, Elisa Nicolini

ELABORAZIONE DATI E TRASCRIZIONE:

Zappa Cristina, Pietta Anna, Nasir Aleeza, Freddi Irene, Bugatti Roberta,

Sarnico Alessia, Zizzo Michela

AUTORI LOCANDINA:

Ancora Irene, Ghidinelli Michela, Bonomi Miriam

COLLABORATORI INTERNI:

prof. Ida Coglitore

IDEATORE QUESTIONARIO E COLLABORATORE ESTERNO:

Paola Ceretta dell'Associazione Musicalmente

Si ringraziano per la collaborazione, l'appoggio, il sostegno e la fiducia.

Dirigente Scolastico: Stefano Retali

Dirigente Scolastico: Paolo Taddei

Vice Dirigente Scolastico: Laura Paris

Assessore alla cultura di Gardone VT: Emilia Giacomelli

Si ringraziano anche tutti i ragazzi che hanno compilato i questionari

Indice

Ringraziamenti 2018	pagina 2,3
Indice	pagina 4,5
Locandina lavoro 2018	Pagina 6
Il Progetto	pagina 7
Dati raccolti 2018	pagina 7
Tabulazione domande aperte	pagina 17
Fraasi significative	Pagina 33
Analisi dati e considerazioni generali sui risultati	pagina 35
Sintetica analisi dei dati sulle domande	pagina 36
Considerazione generali ad uso di genitori ed insegnanti	pagina 37
Cosa intendiamo per cyber bullismo. Definizione e ricerche internazionali	pagina 38
General Data Protection Regulation (GDPR)	pagina 40
Allegati e descrizioni sui principali social	pagina 41

Progetto 2019	Pagina 49
Dati 2019	Pagina 50
Frase significative 2019	Pagina 57
Considerazioni finali	Pagina 59



Città di
Gardone
Val Trompia

CIVITAS

Associazione
Andersen Fest

ISTITUTO
COMPRESIVO
GARDONE V.T.
«A. CANOSSI»

C.A.G.
COOPERATIVA
TEMPO LIBERO
c/o Torvo
del
Mella



ORATORIO
S.G. BOSCO
GARDONE V.T.

AMICI della CANOSSI

PRESENTAZIONE QUESTIONARI SUI SOCIAL NETWORK

PROGETTO CYBER IN COLLABORAZIONE CON
LICEO MORETTI E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO
GRADO CANOSSI



2 MAGGIO 2018
20:30



AULA MAGNA SCUOLA SECONDARIA DI
PRIMO GRADO CANOSSI
GARDONE VAL TROMPIA

Il Progetto 2018\2019

Il progetto si divide in 3 fasi:

- 1) Somministrazione di un questionario alle classi quinte della scuola Primaria e alle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado
- 2) Analisi, tabulazione e commento dei dati
- 3) Con metodologia PEER TO PEER intervento nelle cinque classi seconde dell' anno 2018/2019 in merito ai vantaggi e ai pericoli in rete.

Il questionario è stato somministrato alle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado il 21 marzo 2018. Alcuni studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado, invece, dopo un incontro con la classe 4F del Liceo delle Scienze Umane, hanno somministrato il questionario alle classi quinte sia dell' anno scolastico 2017/2018 che 2018/2019.

La classe 4F ha analizzato i dati della classe quinta dell' anno corrente così da poter confrontare i risultati e le differenze riscontrate con quelli dello scorso anno.

I dati raccolti 2018

Scuola primaria

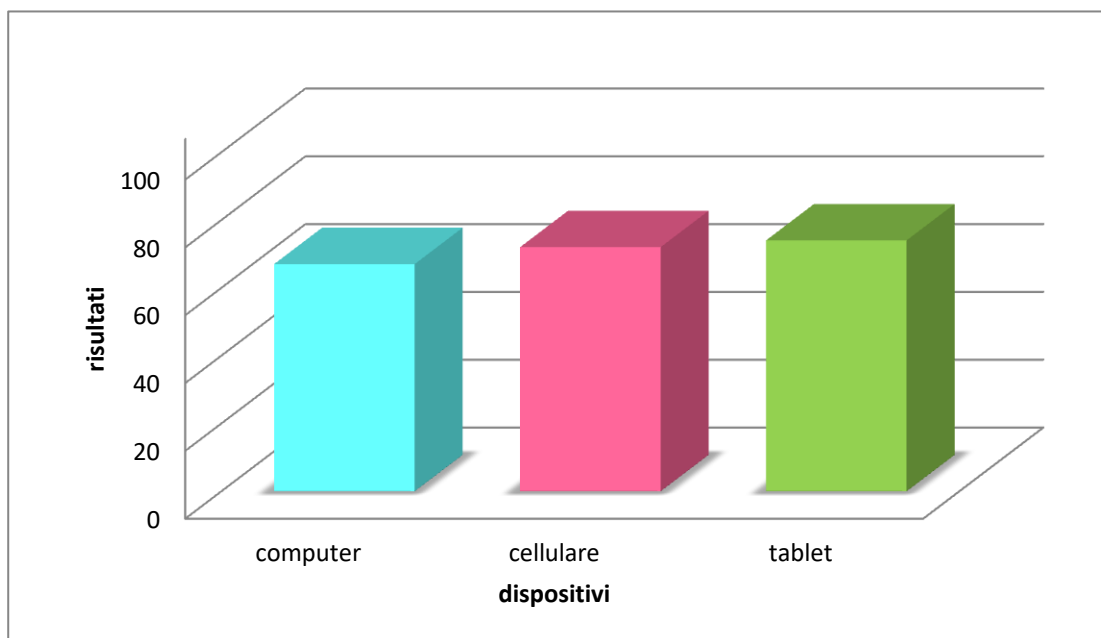
Classe: quinta

Numero questionari restituiti: 112

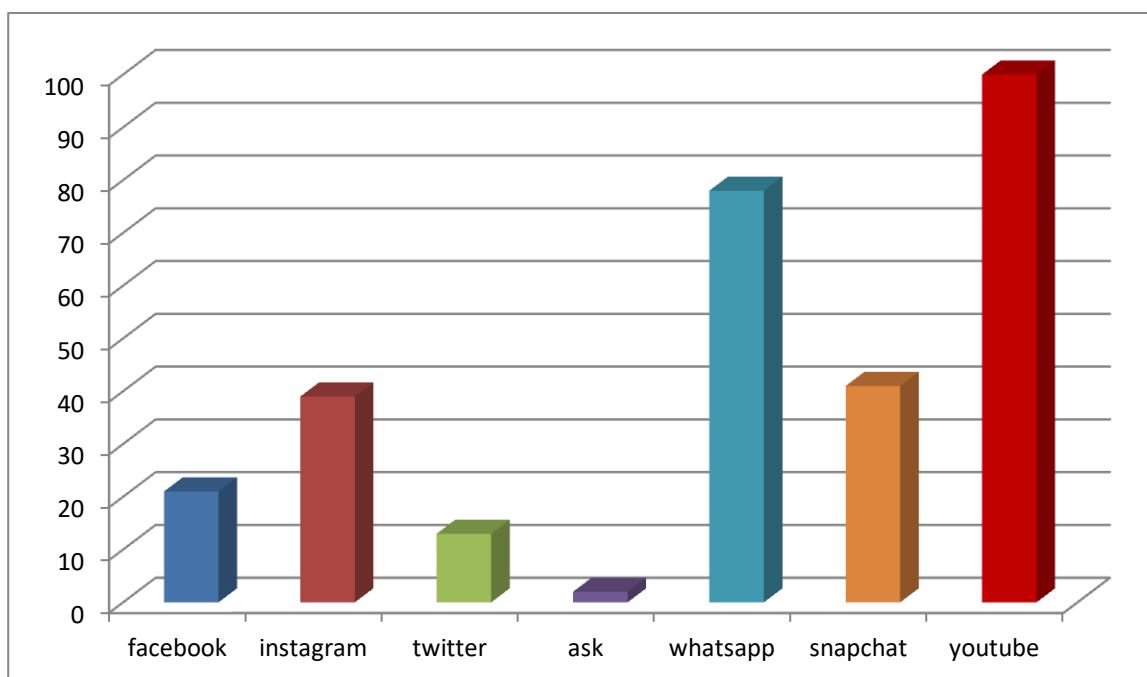
Domande somministrate:

1. Cosa possiedi: a: computer b: cellulare c: tablet
2. Che social usi: a: Facebook b: Instagram c: Twitter d: Ask e: WhatsApp f: Snapchat g: YouTube
3. Scrivi una cosa divertente accaduta in social
4. Scrivi una cosa triste accaduta in social
5. Qualcuno ti ha fatto del male in social?
6. Esiste il colpo di fulmine in rete? Tu l'hai trovato? Come?
7. Tutto sommato i social sono.....positivi o negativi?

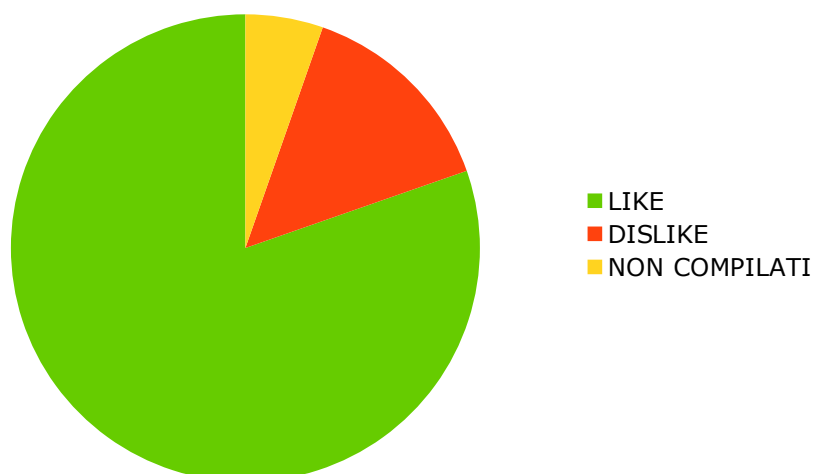
DISPOSITIVO	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Computer	67	67/112	59%
Cellulare	72	72/112	64%
Tablet	74	74/112	66%



SOCIAL	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Facebook	21	21/112	19%
Instagram	39	39/112	34%
Twitter	13	13/112	11%
Ask	2	2/112	2%
WhatsApp	78	78/112	69%
Snapchat	41	41/112	36%
YouTube	100	100/112	89%



TUTTO SOMMATO...	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Like (mi piace)	90	90/112	80%
Dislike (non mi piace)	16	16/112	14%
Non compilati	6	6/112	5,3%



Scuola secondaria di primo grado

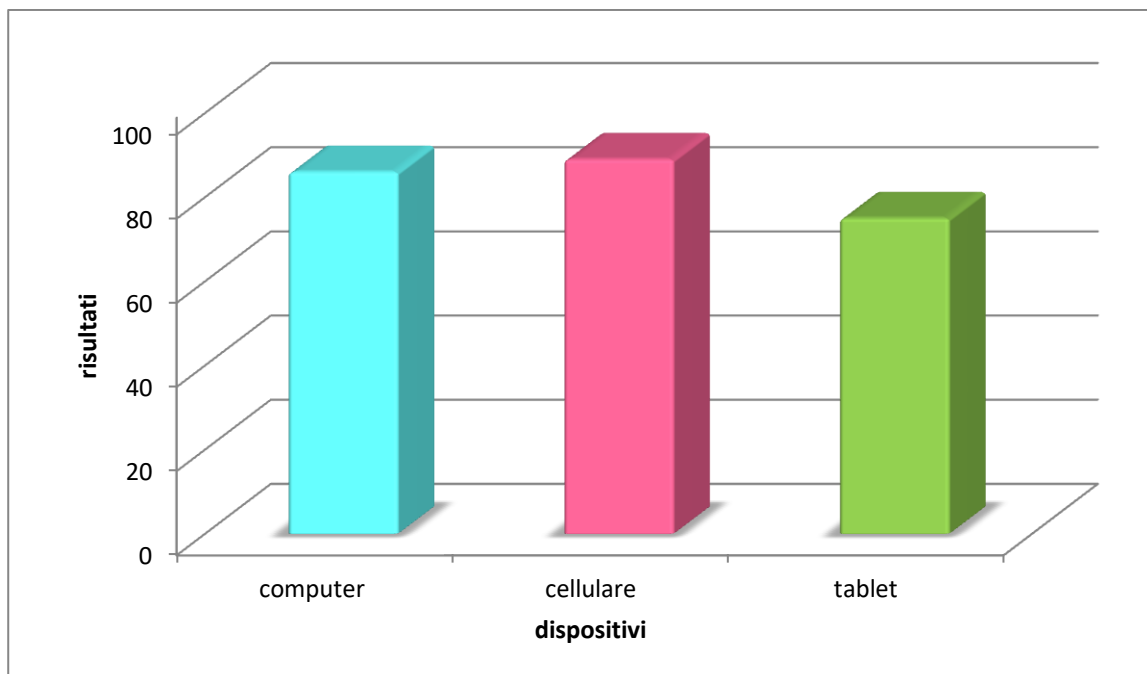
Classe: prima

Numero questionari restituiti: 104

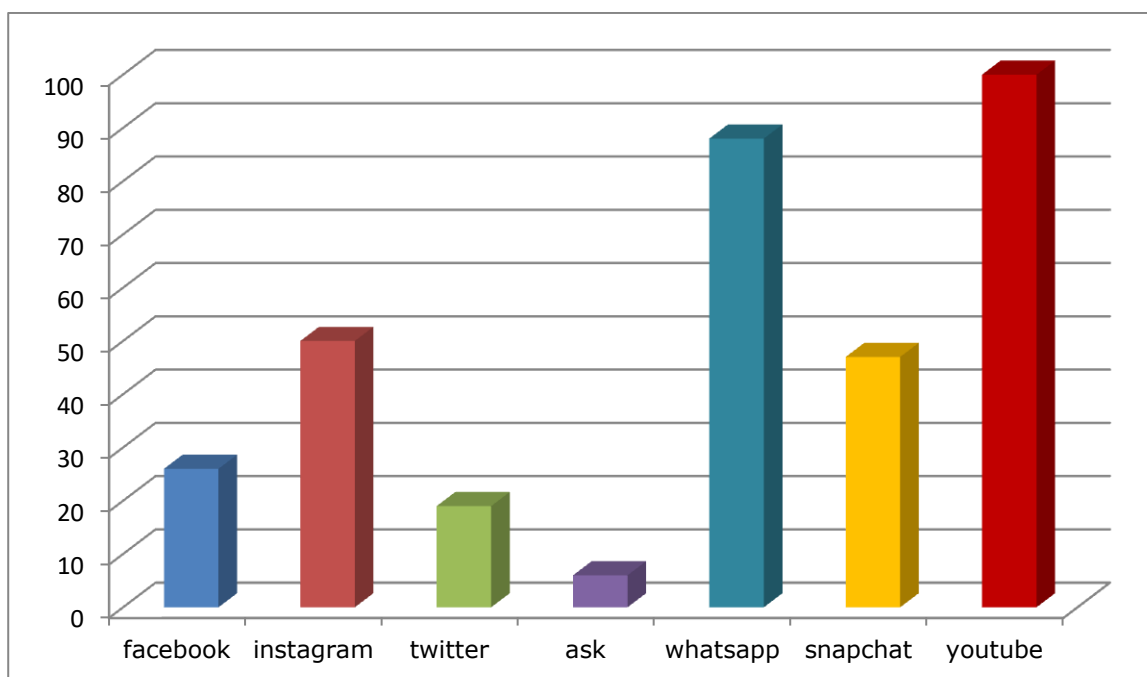
Domande somministrate:

1. Cosa possiedi: a: computer b: telefonino c: tablet
2. Che social usi: a: Facebook b: Instagram c: Twitter d: Ask e: WhatsApp f: Snapchat g: YouTube
3. Scrivi una cosa divertente accaduta in social
4. Scrivi una cosa triste accaduta in social
5. Qualcuno ti ha fatto del male in social?
6. Esiste il colpo di fulmine in rete? Tu l'hai trovato? Come?
7. Tutto sommato i social sono.....positivi o negativi?

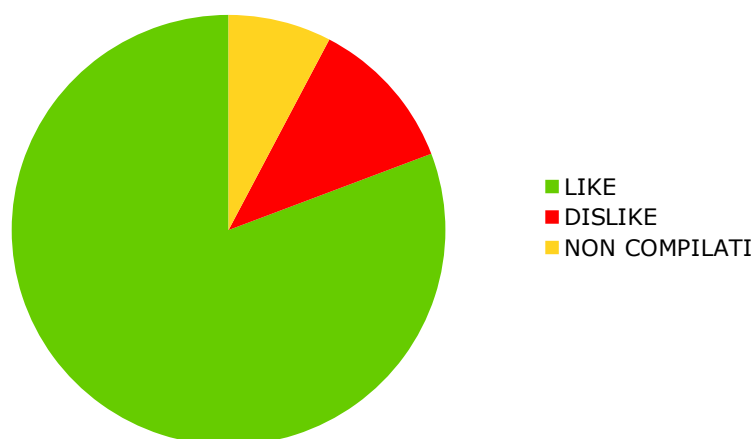
DISPOSITIVO	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Computer	86	86/104	82%
Cellulare	89	89/104	85%
Tablet	75	75/104	72%



SOCIAL	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Facebook	26	26/104	25%
Instagram	50	50/104	48%
Twitter	19	19/104	18%
Ask	6	6/104	6%
WhatsApp	88	88/104	84%
Snapchat	47	47/104	45%
YouTube	100	100/104	96%



TUTTO SOMMATO...	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Like (mi piace)	84	84/104	80.77%
Dislike (non mi piace)	12	12/104	11,50%
Senza risposta	8	8/104	7,6%



Scuola secondaria di primo grado

Classe: seconda

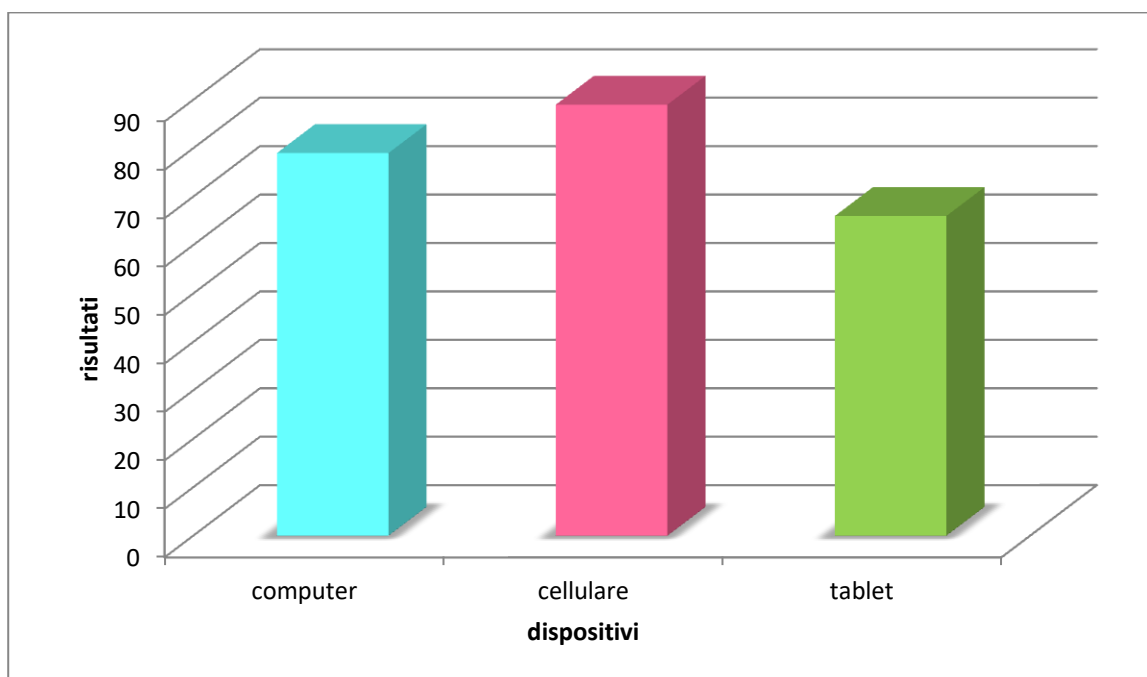
Numero questionari restituiti: 101

Domande somministrate:

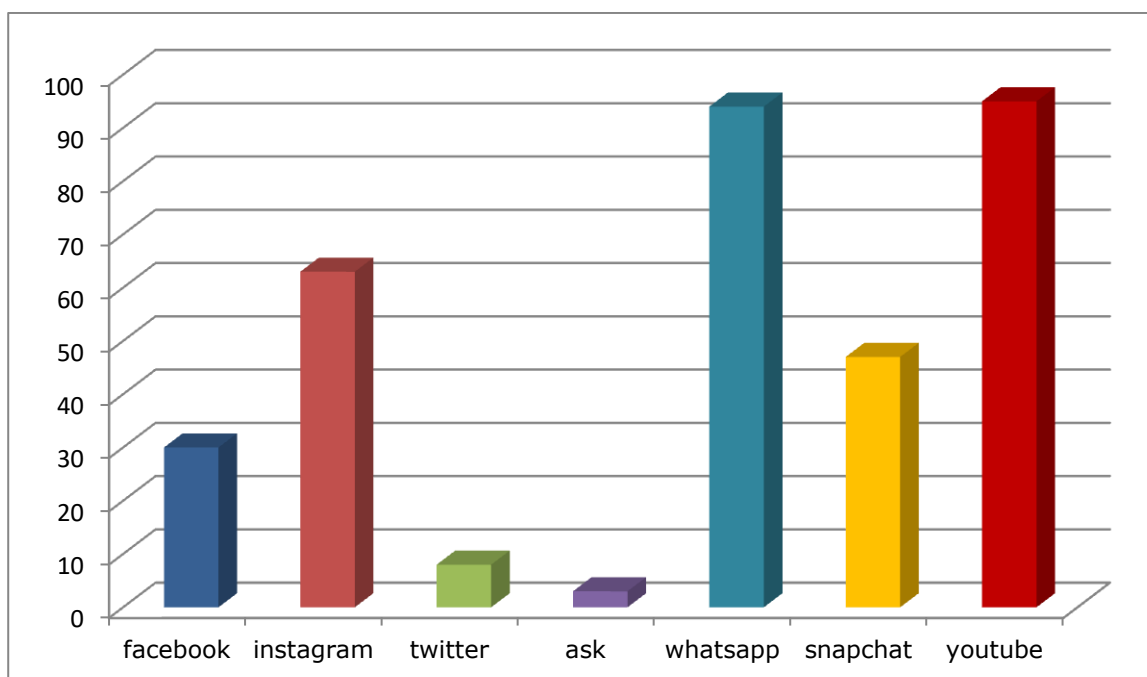
1. Cosa possiedi: a: computer b: telefonino c: tablet
2. Che social usi: a: Facebook b: Instagram c: Twitter d: Ask e: WhatsApp f: Snapchat g: YouTube
3. Scrivi una cosa divertente accaduta in social
4. Scrivi una cosa triste accaduta in social
5. Qualcuno ti ha fatto del male in social?
6. Esiste il colpo di fulmine in rete? Tu l'hai trovato? Come?
7. Tutto sommato i social sono.....positivi o negativi?

Risultati

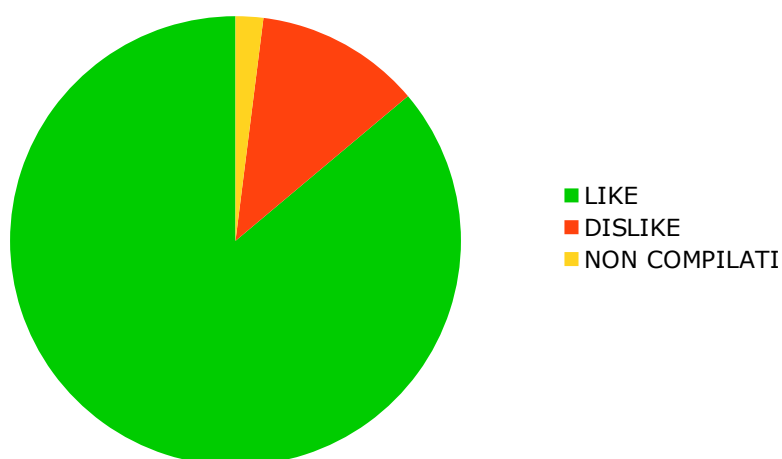
DISPOSITIVO	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Computer	79	79/101	78%
Cellulare	89	89/101	88%
Tablet	66	66/101	65%



SOCIAL	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Facebook	30	30/101	29%
Instagram	63	63/101	62%
Twitter	8	8/101	8%
Ask	3	3/101	3%
WhatsApp	94	94/101	93%
Snapchat	47	47/101	46%
YouTube	95	95/101	94%



TUTTO SOMMATO...	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Like (mi piace)	87	87/101	86%
Dislike (non mi piace)	12	12/101	11,8%
Non compilati	2	2/101	1,9%

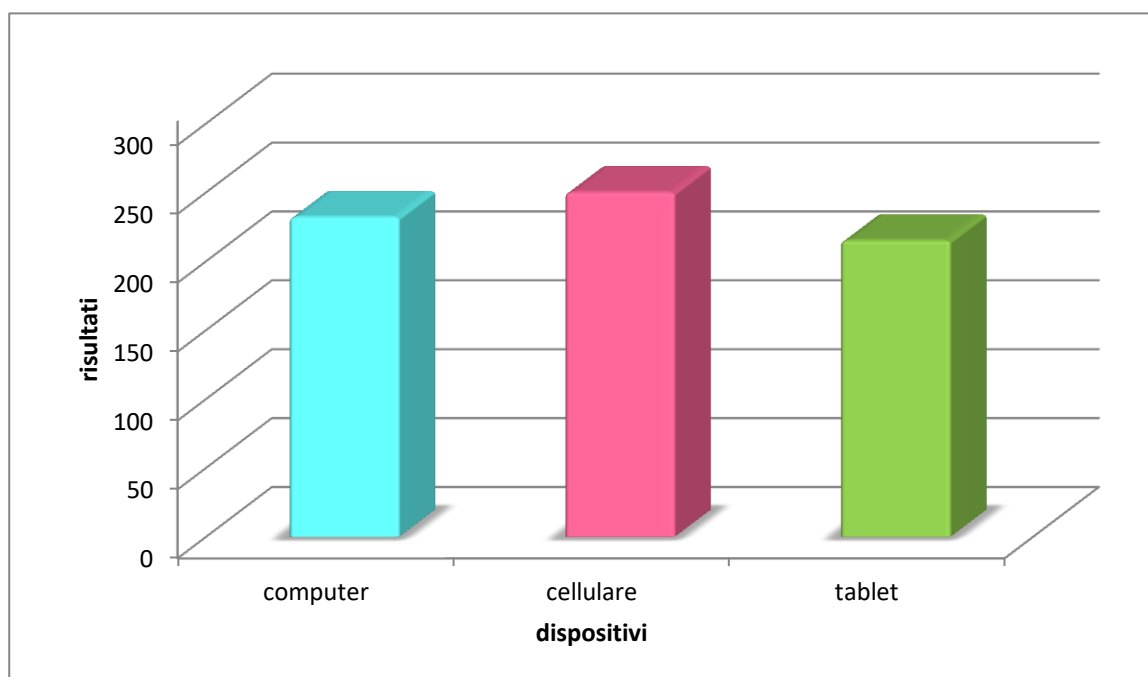


Scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

Classi: quinta, prima e seconda

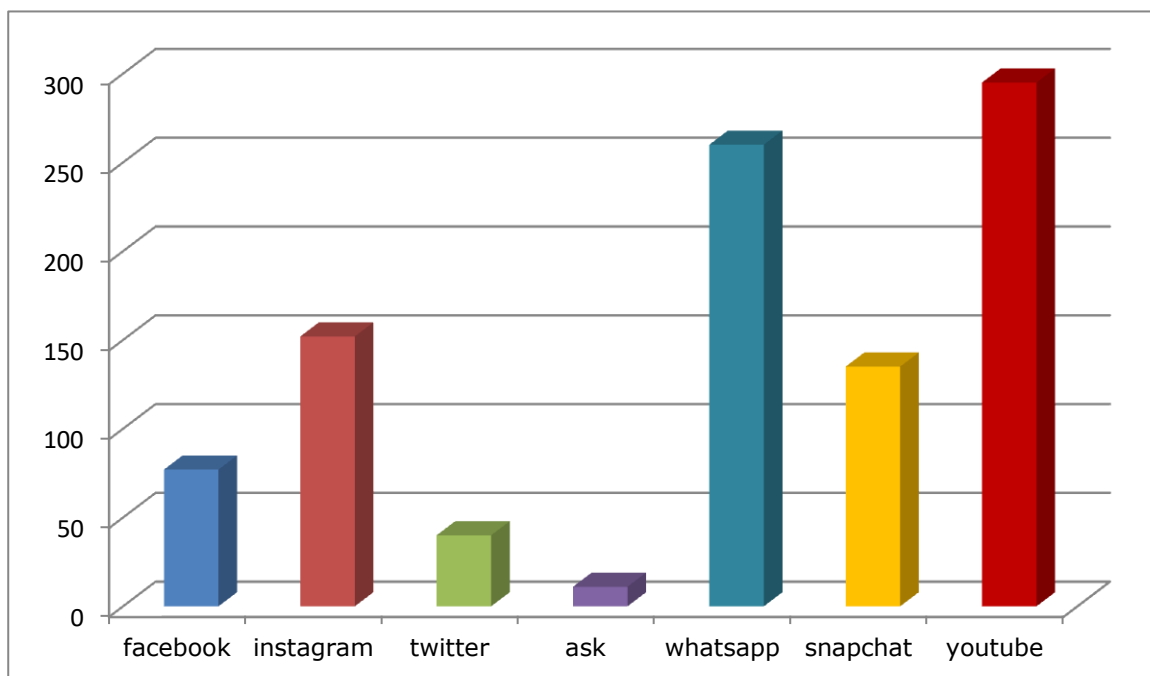
Numero questionari restituiti: 317

DISPOSITIVO	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Computer	232	232/317	73%
Cellulare	250	250/317	78%
Tablet	215	215/317	68%

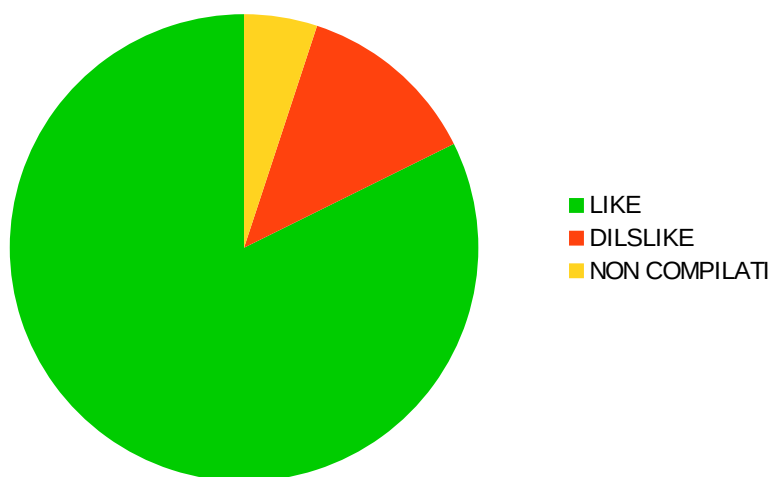


SOCIAL	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Facebook	77	77/317	24%
Instagram	152	152/317	47%
Twitter	40	40/317	12%
Ask	11	11/317	3,4%

WhatsApp	260	260/317	82%
Snapchat	135	135/317	42%
YouTube	295	295/317	93%



TUTTO SOMMATO...	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Like (mi piace)	261	261/317	82%
Dislike (non mi piace)	40	40/317	12%
Non compilati	16	16/317	5%



TABULAZIONE DOMANDE APERTE

CLASSI QUINTE

DOMADA 3: scrivi una cosa divertente accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Ricevere foto, video, ecc divertenti	49/112	43,7%
Inviare foto, video, ecc divertenti	8/112	7,14%
Nessuna cosa	22/112	19,6%
Non risponde alla domanda	0/112	0%
Chattare con amici	3/112	2,6%
Conoscere nuovi amici	1/112	0,8%
Ricevere like/commenti	1/112	0,8%

Errori invio	0/112	0%
Non so	1/112	0,8%
Giochi online	14/112	12,5%
Altro	13/112	11,6%

DOMANDA 4: scrivi una cosa triste accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Nessuna cosa triste	79/112	70,5%
Offese/insulti/prese in giro	8/112	7,1%
Litigi	1/112	0,8%
Notizie luttuose/tristi	13/112	11,6%
Essere lasciati	2/112	1,7%
Maltrattamento animali	2/112	1,7%
Post senza il proprio consenso	0/112	0%
Video di bullismo	1/112	0,8%
Non risponde alla domanda	2/112	1,7%
Altro	4/112	3,5%

DOMANDA 5: qualcuno ti ha fatto del male in social?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	99/112	88,3%
Insulti/offese	8/112	7,1%
Non risponde	1/112	0,8%
Post senza consenso	1/112	0,8%
Litigi	0/112	0%
Altro	3/112	2,6%

DOMANDA 6: esiste il colpo di fulmine in rete? Tu lo hai trovato?come?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	68/112	60,7%
Si e l'ho trovato	21/112	18,7%
Si ma non l'ho trovato	11/112	9,8%
Non so cosa sia	4/112	3,5%
Non risponde alla domanda	6/112	5,3%
Altro	2/112	1,7%

CLASSI PRIME

DOMADA 3: scrivi una cosa divertente accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Ricevere foto, video, ecc divertenti	51/104	49%
Inviare foto, video, ecc divertenti	5/104	4,8%
Nessuna cosa	9/104	8,6%
Non risponde alla domanda	6/104	4,8%
Chattare con amici	10/104	9,6%
Conoscere nuovi amici	2/104	1,9%
Ricevere like/commenti	5/104	4,8%
Errori invio	0/104	0%
Non so	0/104	0%
Giochi online	2/104	1,9%
Altro	15/104	14,4%

DOMANDA 4: scrivi una cosa triste accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Nessuna cosa triste	33/104	31,7%
Offese/insulti/prese in giro	13/104	12,5%

litigi	7/104	6,7%
Notizie luttuose/tristi	10/104	9,6%
Essere lasciati	8/104	7,6%
Maltrattamento animali	3/104	2,8%
Post senza il proprio consenso	3/104	2,8%
Video di bullismo	0/104	0%
Non risponde alla domanda	13/104	12,5%
Altro	11/104	13,4%

DOMANDA 5: qualcuno ti ha fatto del male in social?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	62/104	59,6%
Insulti/offese	18/104	17,3%
Non risponde	12/104	11,5%
Post senza consenso	2/104	1,9%
Litigi	1/104	0,9%
Altro	9/104	8,6%

DOMANDA 6: esiste il colpo di fulmine in rete? Tu lo hai trovato?come?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	37/104	35,5%

Si e l'ho trovato	21/104	20,1%
Non l'ho trovato	15/104	14,4%
Si ma non l'ho trovato	11/104	10,5%
Non so cosa sia	3/104	2,8%
Non risponde alla domanda	17/104	16,3%
Altro	0/104	0%

CLASSI SECONDE

DOMADA 3: scrivi una cosa divertente accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Ricevere foto, video, ecc divertenti	47/101	47,47%
Inviare foto, video, ecc divertenti	2/101	2,2%
Nessuna cosa	14/101	14,14%
Non risponde alla domanda	8/101	8,08%
Chattare con amici	9/101	9,09%
Conoscere nuovi amici	5/101	5,05%
Ricevere like/commenti	3/101	3,03%
Errori invio	3/101	3,03%
Non so	1/101	1,01%

Giochi online	0/101	0%
Altro	9/101	9,09%

DOMANDA 4: scrivi una cosa triste accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Nessuna cosa triste	42/101	42,42%
Offese/insulti/prese in giro	18/101	18,18%
Litigi	5/101	5,05%
Notizie luttuose/tristi	7/101	7,07%
Essere lasciati	2/101	2,02%
Maltrattamento animali	1/101	1,01%
Post senza il proprio consenso	1/101	1,01%
Video di bullismo	0/101	0%
Non risponde alla domanda	20/101	20,20%
Altro	8/101	8,08%

DOMANDA 5: qualcuno ti ha fatto del male in social?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	59/101	59,59%
Insulti/offese	15/101	15,15%

Non risponde	24/101	24,24%
Post senza il proprio consenso	1/101	1,01%
Litigi	1/101	1,01%
Altro	1/101	1,01%

DOMANDA 6: esiste il colpo di fulmine in rete? Tu lo hai trovato?come?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	40/101	40,40%
Si e l'ho trovato	24/101	24,24%
Non l'ho trovato	16/101	16,16%
Si ma non l'ho trovato	0/101	0%
Non so cosa sia	0/101	0%
Non risponde alla domanda	19/101	19,19%
Altro	0/101	0%

Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 3

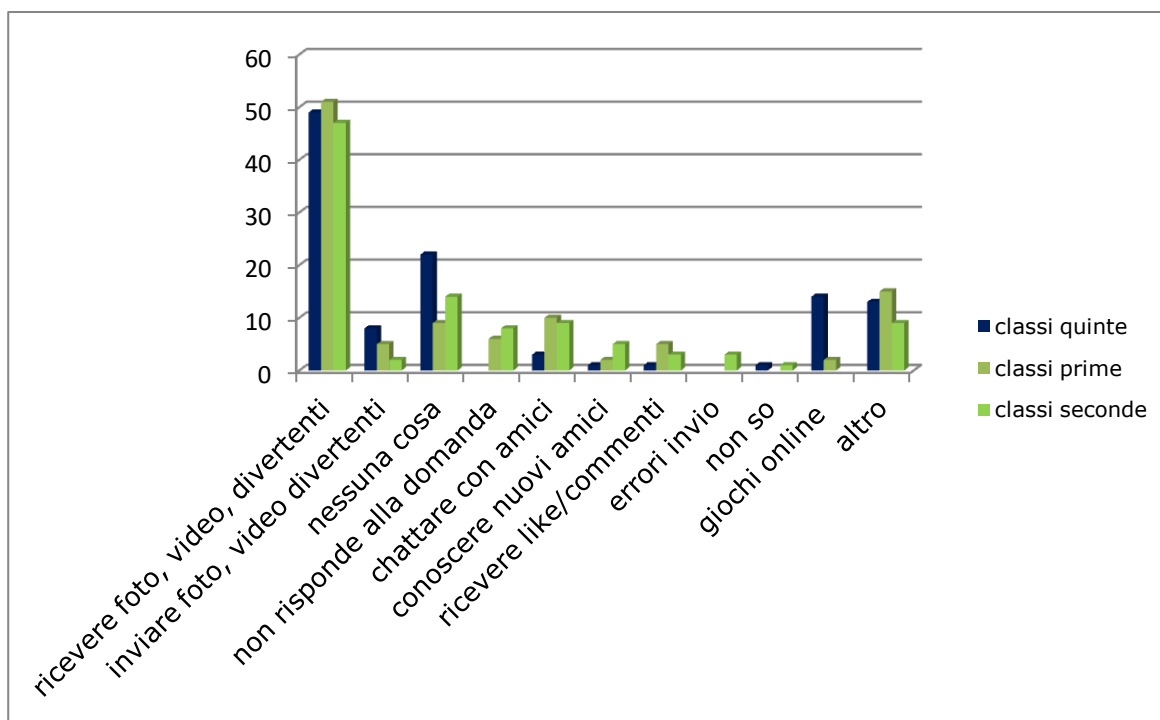


Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 4

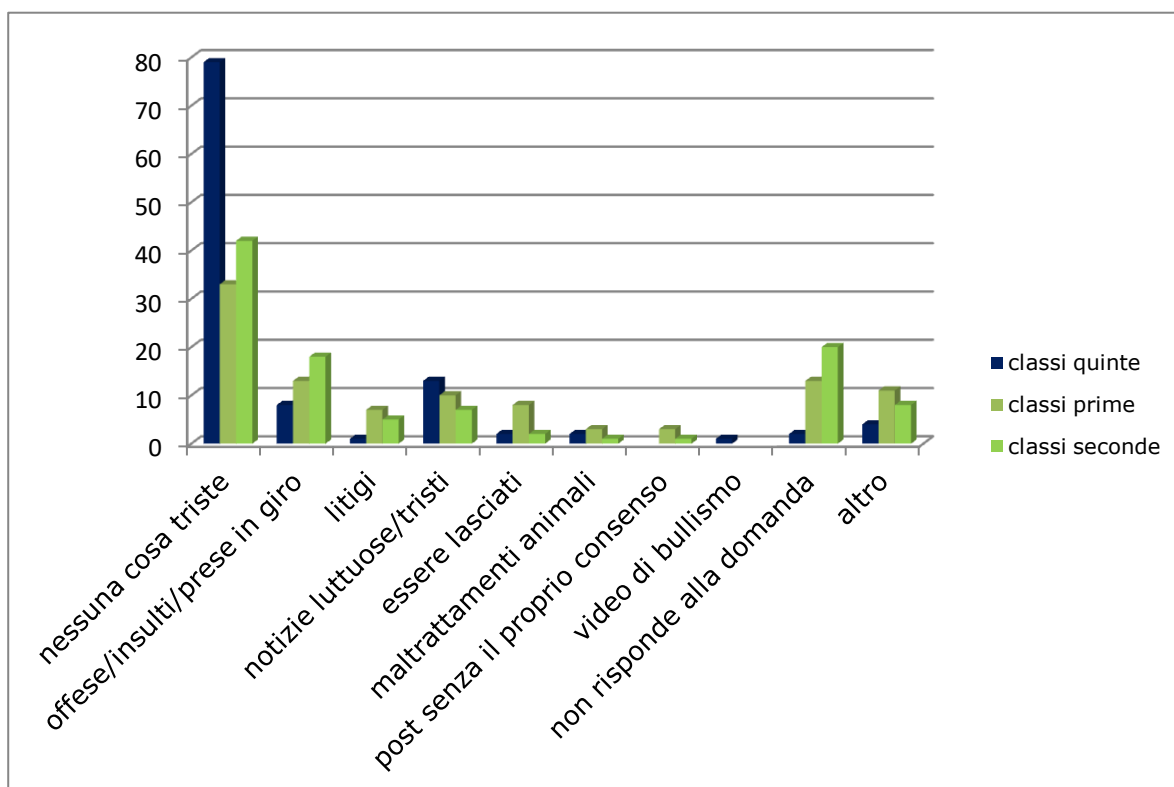


Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 5

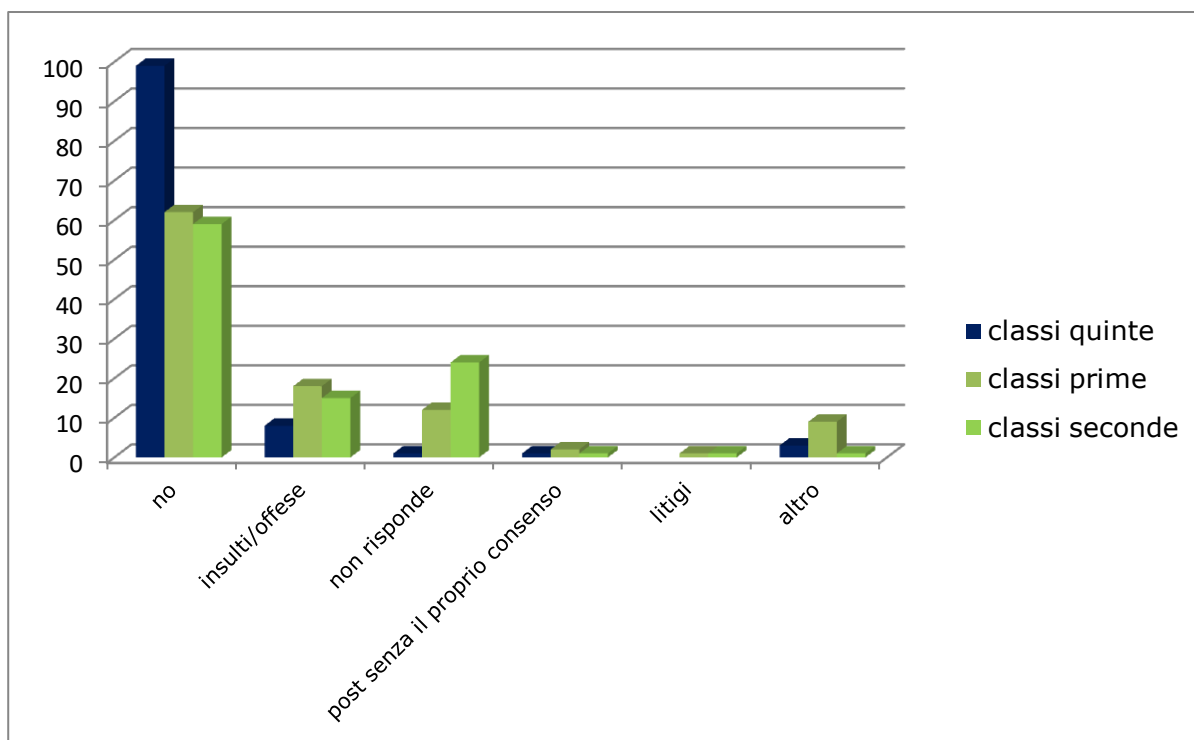
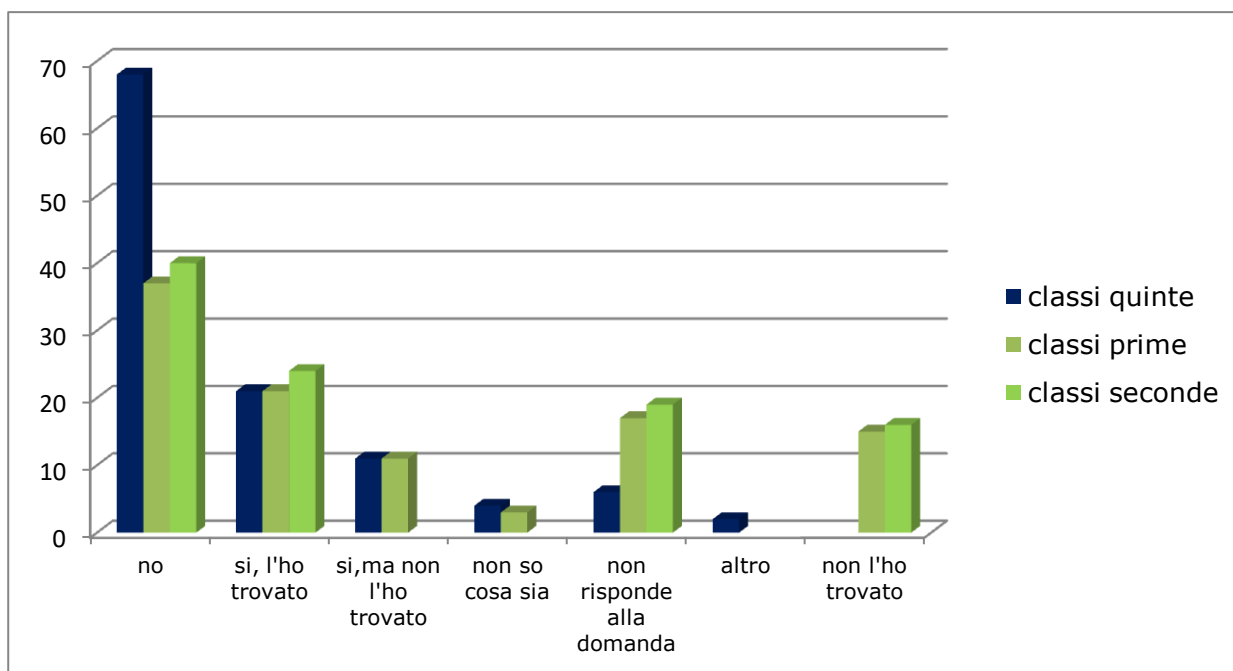
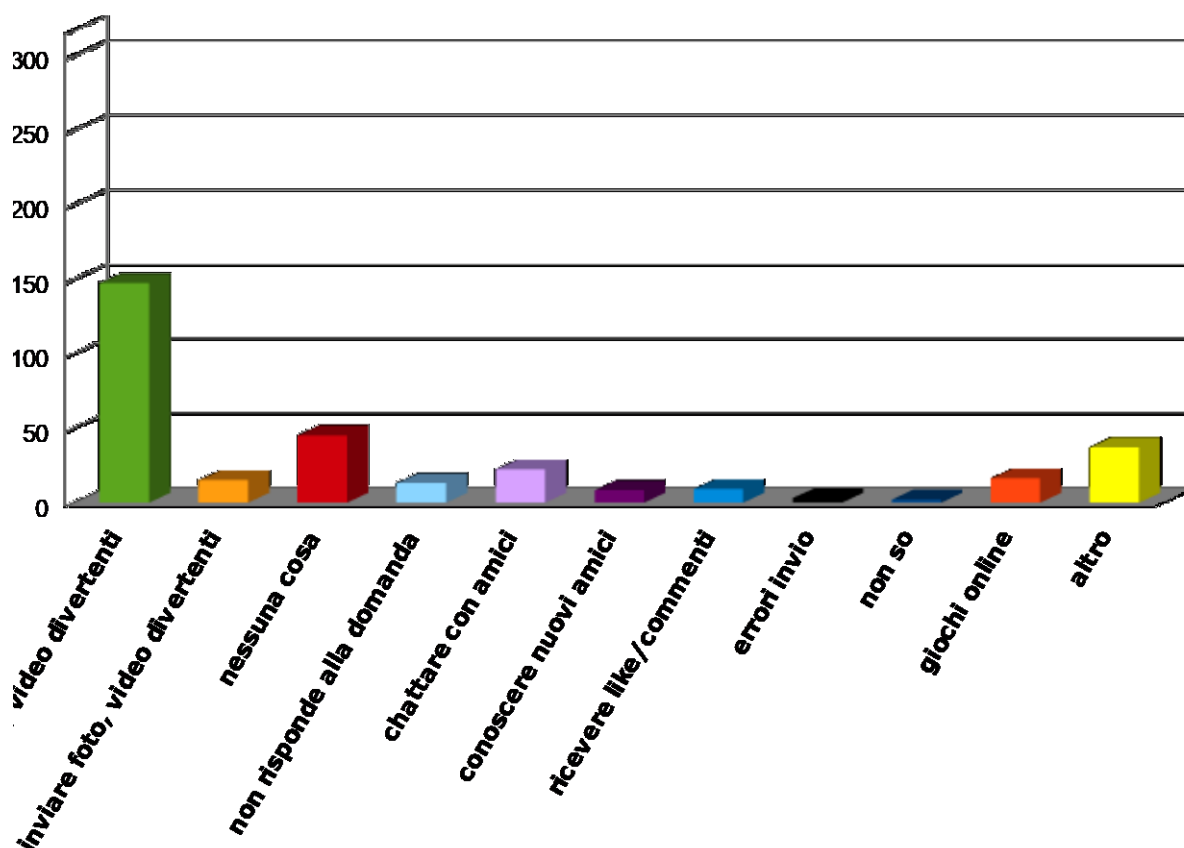


Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 6

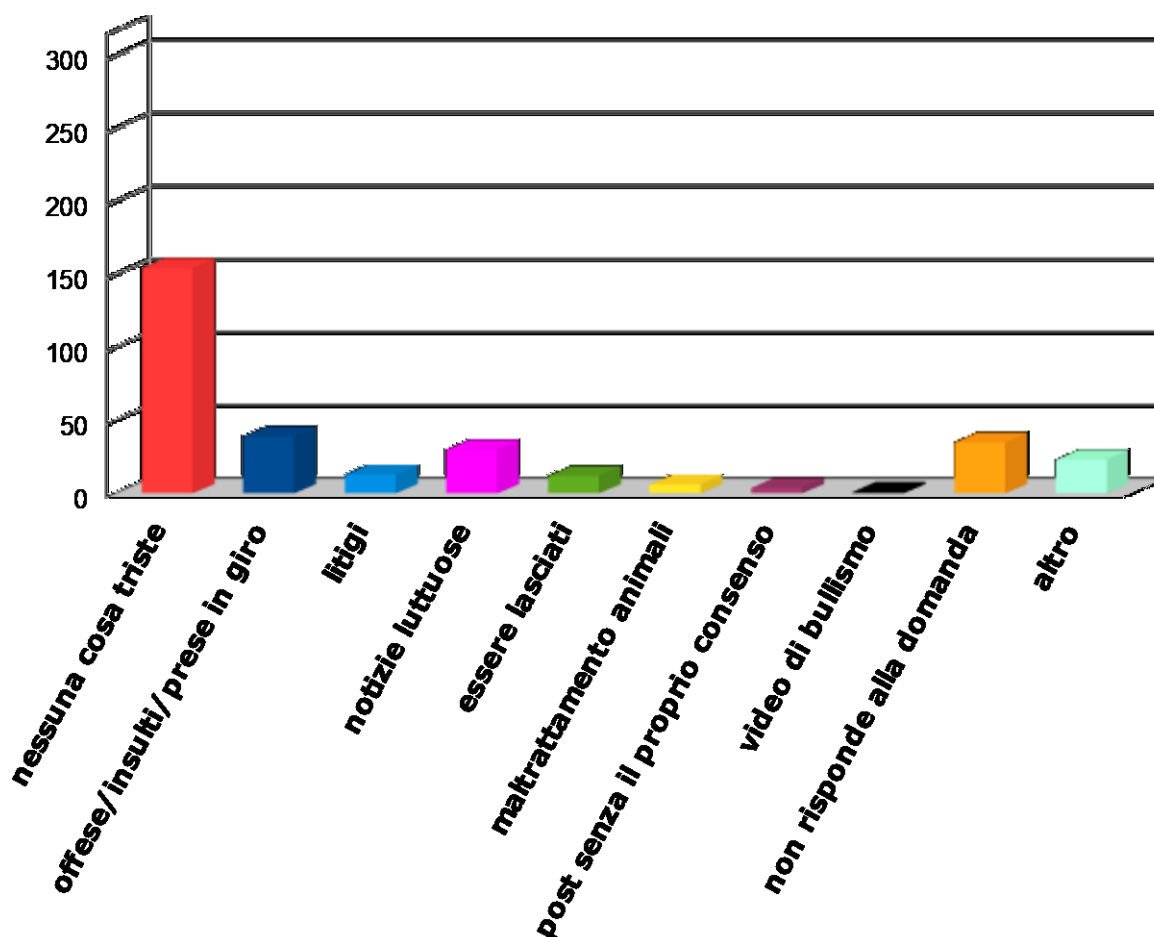


TOTALE domande aperte

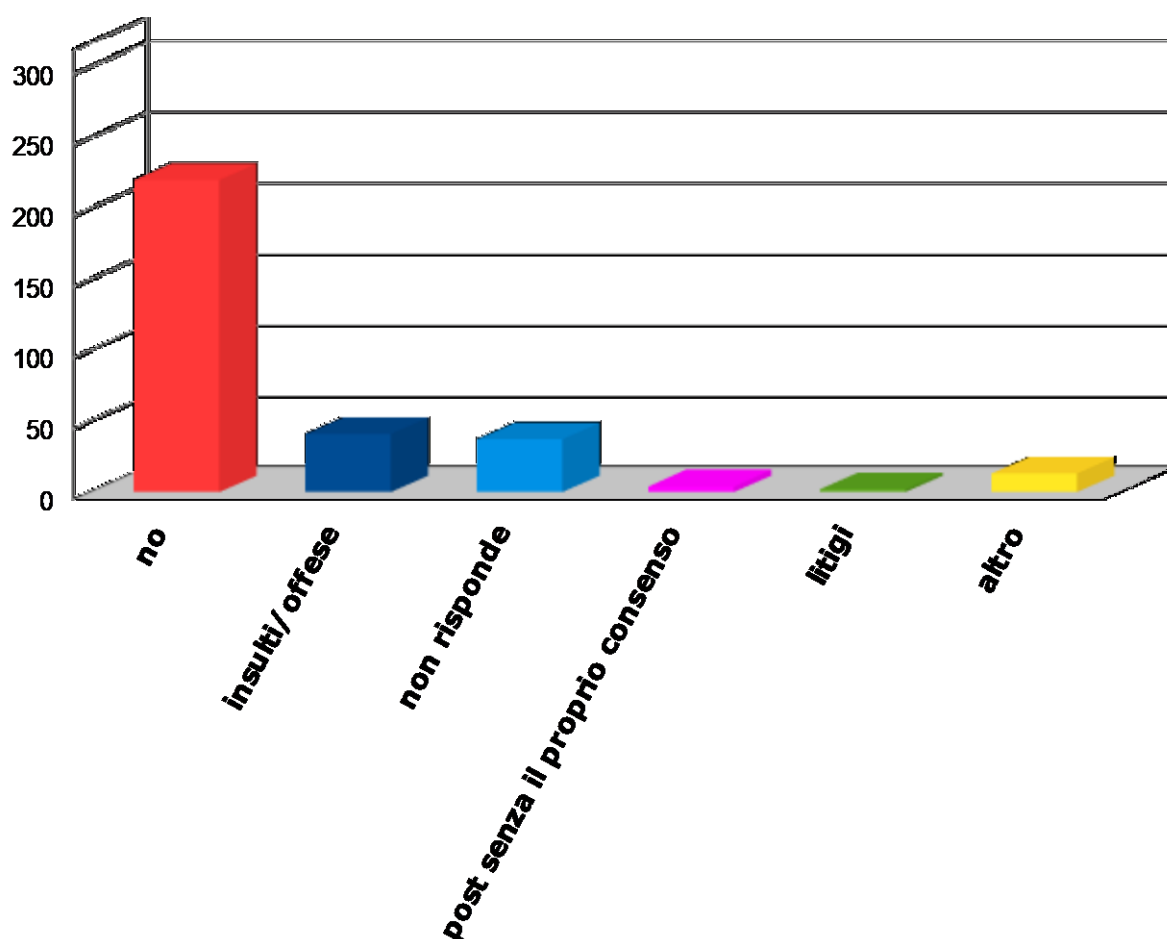
DOMADA 3: scrivi una cosa divertente accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Ricevere foto, video, ecc divertenti	147/317	46,3%
Inviare foto, video, ecc divertenti	15/317	4,7%
Nessuna cosa	45/317	14,2%
Non risponde alla domanda	13/317	4,1%
Chattare con amici	22/317	6,9%
Conoscere nuovi amici	8/317	2,5%
Ricevere like/commenti	9/317	2,8%
Errori invio	3/317	0,9%
Non so	2/317	0,6%
Giochi online	16/317	5%
Altro	37/317	11,7%



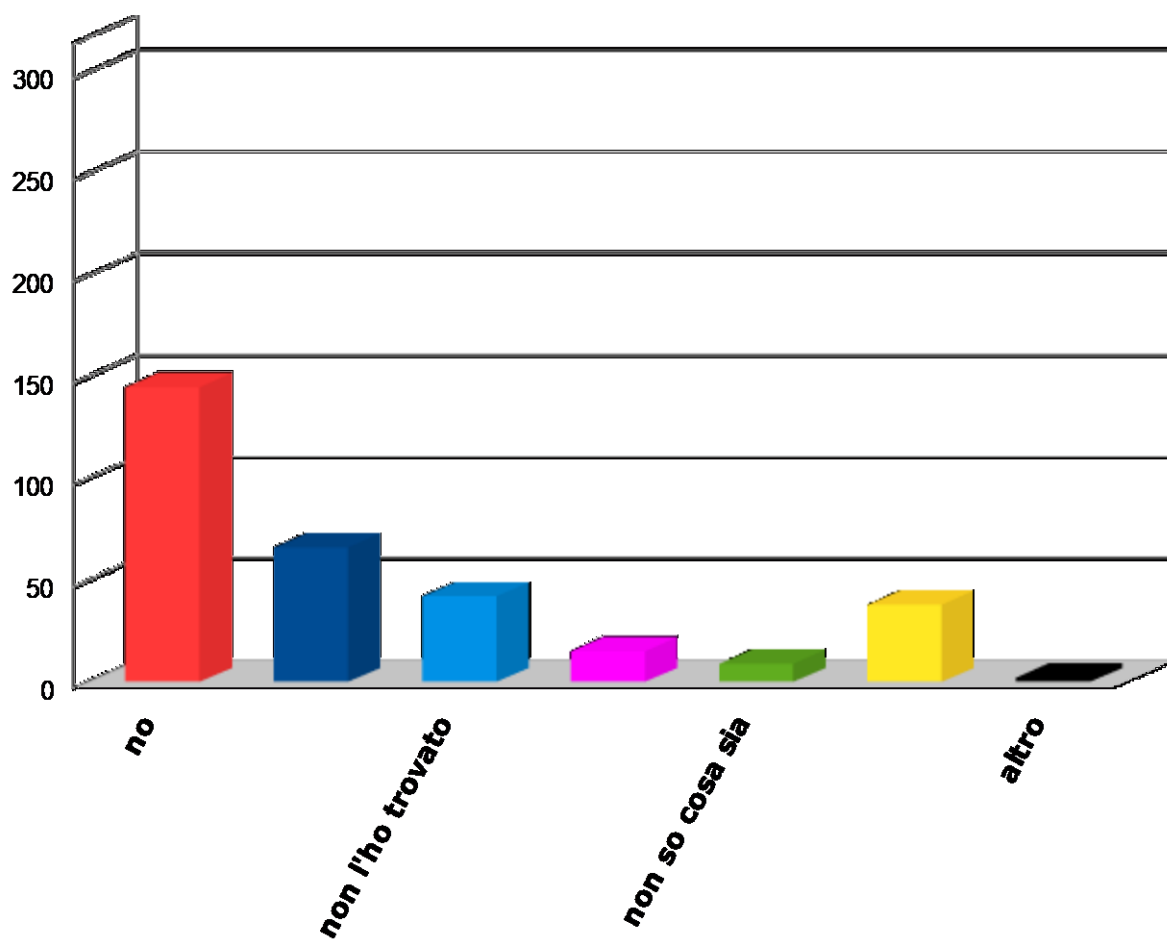
DOMANDA 4: scrivi una cosa triste accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Nessuna cosa triste	154/317	48,5%
Offese/insulti/prese in giro	39/317	12,3%
Litigi	13/317	4,1%
Notizie luttuose/tristi	30/317	9,4%
Essere lasciati	12/317	3,7%
Maltrattamento animali	6/317	1,8%
Post senza il proprio consenso	4/317	1,2%
Video di bullismo	1/317	0,3%
Non risponde alla domanda	35/317	11%
Altro	23/317	7,2%



DOMANDA 5: qualcuno ti ha fatto del male in social?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	220/317	69,4%
Insulti/offese	41/317	12,9%
Non risponde	37/317	11.6%
Post senza il proprio consenso	4/317	1,2%
Litigi	2/317	0,6%
altro	13/317	4,1%



DOMANDA 6: esiste il colpo di fulmine in rete? Tu lo hai trovato? Come?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	145/317	45,7%
Si e l'ho trovato	66/317	20,8%
Non l'ho trovato	42/317	13,2%
Si ma non l'ho trovato	15/317	4,7%
Non so cosa sia	9/317	2,8%
Non risponde alla domanda	38/317	12%
altro	2/317	0,6%



FRASI SIGNIFICATIVE CLASSI PRIME 2018

- Mi prendevano in giro perché ero l'unico a non avere un telefono e perché ero un secchione. Usavano un gruppo su Whatsapp.
- **Hanno pubblicato una mia foto senza il mio permesso, per cui mi sono rattristita.**
- Tramite un commento una persona mi ha insultato e ho dovuto togliere la foto per non ricevere più insulti.
- **Guardavo video di qualcuno che uccideva una persona** (ritenuto divertente).
- Mi hanno preso in giro.
- Delle persone su gruppi Whatsapp mi prendevano in giro per le foto che avevo sul profilo Instagram.
- Qualcuno mi ha preso la foto dal profilo Whatsapp e ha scritto: "la persona più brutta del mondo".
- Mi prendevano in giro perché ero l'unico a non avere un tablet.
- Il soggetto ha commentato una foto chiedendo all'artefice della foto quanti anni avesse e quest'ultimo ha insultato il soggetto dicendo che le ragazze più piccole non devono scrivere alle più grandi.
- **Dicono bugie su di me e spifferano cose in giro.**
- Ho postato una cosa buffa di mia sorella (diverte).
- **Vedo cose brutte che succedono ma che però fanno ridere.**
- Mi è accaduta una cosa triste sui social : un giorno ho litigato con un mio amico e ci siamo separati.
- **Un giorno un ragazzo della mia scuola ha offeso mia madre in chat e il giorno dopo l'ho picchiato a scuola.**
- Per un periodo un ragazzo mi scriveva delle parolacce in chat su Whatsapp.
- **Un giorno mi hanno fatto uno scherzo dicendomi che mio nonno era morto.**
- **Un giorno mi hanno chiesto in chat una mia foto in costume.**
- Un giorno mi è capitato di trovare sui social persone che prendevano in giro altri più deboli e che facevano i bulli.
- Alcune persone hanno creato un gruppo per prendere in giro dei miei amici.
- **Ho incontrato uno depresso e si voleva suicidare.**
- Mi hanno rubato l'account cambiandomi la password
- Ho visto delle persone su Facebook che maltrattavano gli animali.
- **Mi hanno rubato la foto e l'hanno pubblicata con il loro profilo.**
- **Mi hanno preso di mira dicendomi che se non postavo la foto della mia migliore amica in mutande postavano la mia foto.**
- **Per errore ho mandato un mio video in mutande che ballavo.**

- Sono stato messo in un video su Youtube perché avevo giocato con uno youtuber famoso.
- Sul mio canale Youtube una persona mi ha insultato pesantemente.
- Ero su Instagram e una mia amica mi ha insultata in un commento, l'hanno visto tutti e mi sono vergognata tantissimo.
- Un giorno un ragazzo mi ha offeso e mi ha fatto brutte domande.

FRASI SIGNIFICATIVE CLASSI SECONDE 2018

- Mi hanno offeso molte volte.
- **C'era una ragazza che si tagliava e ci ha fatto stare molto male.**
- Ho scritto ad una persona: dopo due giorni l'ho conosciuta e mi sono fidanzato con lei.
- **Ho visto un video nel quale picchiavano violentemente un cagnolino.**
- **Mi hanno chiesto di mandare una foto in costume.**
- Per un periodo un ragazzo mi scriveva delle parolacce in chat su Whatsapp.
- Una mia amica mi ha lasciata sui social.
- **Dei ragazzi mi prendevano in giro perché sono l'unico a non avere un telefono e perché sono secchione.**
- **Qualcuno aveva postato una mia foto senza il mio permesso.**
- Ho visto un video di alcune ragazze che si tiravano i capelli e litigavano (cosa divertente).
- Avevo un vecchio account su Instagram sul quale postavo foto orrende e certe persone mi parlavano ma almeno l'account è privato.

FRASI SIGNIFICATIVE CLASSI 5 2018

- Su un gioco online una persona mi ha insultato perché gli avevo detto di non dire parolacce.
- Qualcuno mi ha insultato.
- Mia cugina su Whatsapp mi ha mandato un video di un topo che prima ballava e poi muore.
- **Facevo finta di essere il capo di un mio amico e gli dicevo :“ se non metti Clash Royale ti ucciderò” e quando lo ha messo gli ho detto:“ se perdi contro di me morirai con tutte le persone a cui vuoi bene”; insomma ci siamo divertiti tantissimo.**
- Quando mi è arrivato un messaggio da una mia amica nel quale diceva cose brutte su di me.
- No ma sono stato molto attento perché so cosa potrebbe succedere.
- Mi hanno offeso per una foto che aveva postato mia sorella.
- **Ho visto dei video di bullismo che mi hanno fatto quasi piangere.**

- **Su Clash of Clans mi hanno detto delle cose brutte su mia mamma.**
- Ho visto un video in cui una ragazza leggeva i commenti brutti che aveva ricevuto.
- **No nessuno PER ORA mi ha fatto male.**
- Mi hanno fatto un brutto scherzo per chiamata.
- Ho messo una foto e un mio amico mi ha offeso facendomi scherzi.
- **Mi è accaduto che una mia amica mi ha mandato un bruttissimo video in cui uccidevano gli animali.**
- La cosa triste che mi è accaduta sui social è essere rifiutato dai compagni del gruppo.
- **Qualcuno mi ha fatto del male sui social e credo che siano degli hacker oppure cyber bulli a mandarmi una volta al mese messaggi terribili, video e foto horror.**
- Alcuni dei miei compagni mi scherzavano con nomi di altri

Analisi dati e considerazioni generali sui risultati 2018.

In totale il computer è posseduto dal 73% degli intervistati. Lo smartphone dal 78%, il tablet dal 68%.

Nell'ultima classe della Scuola Primaria la percentuale degli strumenti tecnologici è inferiore (computer 59%, smartphone 64%, tablet 66%), tende a risalire nelle prime classi della Scuola Secondaria di I grado (computer 82%, smartphone 85%, tablet 72%) e si stabilizza nelle seconde classi (computer 78%, smartphone 88%, tablet 65%).

L'uso dello smartphone rivela un costante aumento, dalla quinta alla seconda, in corrispondenza dell'aumentata esigenza di comunicazione tra coetanei.

I social piacciono per l'82% (quinte 80%, prime 81%, seconde 86%) e non piacciono per il 13% (quinte 14%, prime 12%, seconde 2%).

Risulta evidente che l'attrattiva dei social è elevata e questo pone un problema al puro e semplice proibizionismo

Per quanto riguarda i social il più usato e diffuso è Youtube con il 93% (primaria 89%, prime I grado 96%, seconde I grado 94%). Gli altri seguono in questo ordine:

WhatsApp con l'82% (quinte 69%, prime 84%, seconde 93%)

Instagram con il 47% in costante crescita (quinte 34%, prime 48%, seconde 62%)

Snapchat con il 42% (quinte 36%, prime 45%, seconde 93%)

Facebook con il 24% (quinte 19%, prime 25%, seconde 62%)

Twitter con il 12% (quinte 11%, prime 18%, seconde 8%)

Ask con il 3% (quinte 2%, prime 6%, seconde 3%)

Nota sui nuovi social entranti

Musical.ly – Twitch- Telegram

Sintetica analisi dei dati sulle domande

Significativi i dati ottenuti con le domande aperte.

Alla terza domanda "Ci scrivi una cosa divertente che ti è accaduta in social?" abbiamo rilevato che il 43,7% considera divertente ricevere foto, video buffi o divertenti. Si è notato che il concetto di divertente risulta ambiguo (vedere il paragrafo sulle "frasi significative" riportate in seguito).

Confortante il dato che riguarda la quarta domanda "'Ci scrivi una cosa triste che ti è accaduta in social?". Il 70,5% sostiene che nessuna cosa triste sia accaduta. Vi è, comunque un 11,6 % che scopre, sui social, notizie tristi o luttuose. Rassicurante la percentuale rilevata alla quinta domanda "Qualcuno ti ha fatto male in social?" che è per l'88,3% negativa. Abbiamo però un 7,1% di esperienze di insulti od offese.

Negativa per il 60,7% l'esperienza del "colpo di fulmine" in rete. Rimane un 18,7% che ritiene di averlo trovato e un 9,8% lo considera possibile ma sostiene di non averlo ancora sperimentato.

Considerazione generali ad uso di genitori ed insegnanti

Numerosi sono i nuclei problematici su cui riflettere:

- 1) La rete non è un gioco ma uno strumento formidabile ma impegnativo che contempla rischi e trabocchetti.
- 2) In rete le persone non compaiono sempre con la propria vera identità ma possono apparire con un'identità fittizia, virtuale. Non saprò mai chi realmente c'è dietro una fotografia od un nome.
- 3) D'altra parte però, in rete, nessuno è "realmente" anonimo. Tutti possono essere identificati con precisione. Non esiste il presunto anonimato e quindi impunità. L'idea, errata, che esista anonimato con conseguente impunità è molto diffusa tra i nostri ragazzi e dovrebbe essere la prima ad essere contestata e criticata con decisione. La Polizia postale è in grado di rintracciare in modo preciso tutto ciò che facciamo in rete e chiunque. E per legge i dati dei server debbono essere a disposizione per dieci anni. Ogni episodio di molestie, cyberbullismo, stalker è rintracciabile con precisione.
- 4) Da sottolineare l'inversione nella costruzione dell'amicizia. Prima ci si incontra sui social (cyberspazio) e poi si arriva al faccia a faccia. L'incontro virtuale rappresenta un modo molto potente di socializzare.
- 5) Sottovalutata, dai ragazzi e dai genitori, l'idea correlata alla consapevolezza che tutto in rete rimane, in una forma o l'altra, e risulta difficilmente cancellabile. Il pubblicare od inviare un oggetto virtuale (foto, video, messaggio) in rete significa perderne il controllo. E chiunque, volendo, può non solo vedere l'oggetto virtuale da me creato ma può utilizzarlo senza che io possa saperlo, controllarlo e limitarne la diffusione una volta "gettato" nella rete. Non mi appartiene più come i dati che fornisco liberamente e immetto nel cyberspazio.
- 6) Spesso il cyberbullismo è una delle motivazioni del bullismo diretto. Il videoregistrare un evento considerato "divertente", "buffo", "incredibile", "impensabile" (secondo le regole) e ottenere, in questo modo, visibilità nella rete spesso produce l'atto di bullismo reale.

Cosa intendiamo per cyber bullismo. Definizione e ricerche internazionali.

Aggressione intenzionalmente svolta da uno o più individui, utilizzando forme elettroniche di contatto, e ripetutamente mirata verso una persona che non può difendersi.

(Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M. & Tippett, N. (2006). *An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying.*)

Smith ed ali. nelle loro prime ricerche hanno diviso il cyberbullismo in sette diverse sottocategorie:

- bullismo di messaggi di testo
- bullismo di immagini / clip video (tramite telefoni cellulari)
- bullismo di chiamata telefonica (tramite telefoni cellulari)
- bullismo di posta elettronica
- bullismo in chat room
- bullismo tramite messaggistica istantanea
- bullismo tramite siti web

Differenze tra bullismo e cyberbullismo

Bullismo	Cyberbullismo
Di solito avviene a scuola	Avviene "fuori"
Ruolo del gruppo dei pari che assistono	Il gruppo ma anche gli estranei. Viralità
Genere (indifferente)	Genere (indifferente)
Face to face	Attraverso un interfaccia (Disimpegno morale)
visibilità maggiore	difficoltà di emersione
adulti più consapevoli	adulti meno consapevoli
impatto elevato	impatto molto più elevato

Ogni volta che un soggetto entra in relazione un altro utilizzando le tecnologie digitali attiva un processo di apprendimento nel quale si convince ed impara:

- la **percezione di maggiore anonimato** rispetto alla vittima
- che ogni **differenza fisica** tra vittima e cybebullo è **irrilevante**
- che **la natura non fisica dell'aggressione non lascia alcun segno visibile** sulla vittima (livido, ferita...)
- che **l'aggressore non deve necessariamente vedere l'effetto di danno sulla vittima**
- dato l'anonimato sarà **più difficile essere identificati come aggressori** da genitori ed autorità

E' necessario individuare i predittori per ridurre la frequenza degli eventi

- far **diminuire la percezione dell'anonimato**
- **aumentare la capacità di accettare se stessi e gli altri**

Numerosi studi dimostrano **l'efficacia** di:

- interventi di peer education
- interventi nella scuola
- insegnanti
- implementazione di azioni di intervento ad opera dei dirigenti scolastici
- lavoro degli assistenti sociali
- discorsivizzazione/ commento degli adulti.

.

General Data Protection Regulation (GDPR)

Le regole per i più giovani nel nuovo regolamento europeo

I dati di tante ricerche ci dicono che tanti bambini possiedono uno smartphone a partire dai 9 anni e che **tanti ragazzi tra gli 11 e 13 anni hanno un profilo Social approvato da un genitore (Report Annuale Osservatorio Adolescenza 2017)**.

Il GDPR, *General Data Protection Regulation*, fornisce agli utenti della rete internet un metodo per **controllare il modo in cui i loro dati vengono raccolti e utilizzati** e sarà pienamente applicabile a tutti i proprietari di siti web con visitatori dell'UE a partire dal 25 maggio 2018. Perché meno consapevoli dei rischi, i minori meritano una maggiore protezione. Secondo il nuovo Regolamento che entrerà in vigore il 25 maggio 2018, il trattamento dei dati è lecito quando il minore ha almeno 16 anni, se invece è più piccolo «il trattamento è lecito solo se il consenso è prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale».

Ecco perché WhatsApp - il servizio di messaggistica istantanea da quattro anni proprietà di Mark Zuckerberg - ha aggiornato i termini di servizio, alzando l'età per iscriversi dai 13 ai 16 anni. La norma europea prevede anche che ogni Paese possa scendere a 13, eccezione per ora non prevista in Italia. Anche Periscope, il servizio di condivisione video in diretta di Twitter, ha alzato il limite di età.

Ma che si fa con chi è già iscritto? Come si chiede il consenso di mamma e papà? Chi non rispetta i requisiti sarà cancellato? Come si fa a verificare l'iscrizione? Domande che, almeno per ora, non hanno risposta. Per sapere se i suoi iscritti sono oppure no minorenni, WhatsApp dovrebbe raccogliere online proprio i dati personali di cui chiede se può avere il controllo.

Il paradosso sta proprio nel bilanciamento tra la capacità di profilare gli utenti e la volontà di rispettare e far rispettare la norma. Sempre per tutelare i minori, il Regolamento precisa che le comunicazioni a loro rivolte devono essere semplici e chiare.

A cura del prof. Paolo Cantù

ALLEGATI DESCRIZIONI E NORME SUI PRINCIPALI SOCIAL



Il sito internet di youtube consente di poter visualizzare video con contenuti di vario genere pubblicati dagli utenti iscritti, oppure di caricare dei video di propria produzione.

L'iscrizione è molto semplice e accessibile a tutti senza alcuna restrizione ma è necessario possedere un indirizzo E-Mail. **Per accedere a YouTube, devi disporre di un account Google che soddisfi i requisiti minimi di età. Se un video viene segnalato e l'autore del caricamento ha dichiarato un'età non esatta durante il processo di creazione dell'account, il suo account sarà chiuso.**

Tutti i video sono visibili a tutti, salvo casi di violazione dei diritti d'autore, contenuti fortemente violenti o pornografici o altro. Gli utenti possono iscriversi ai canali che preferiscono partecipando in modo attivo alla sua crescita grazie ai commenti, i like, ma soprattutto con le condivisioni e le visualizzazioni, maggiore è il numero degli iscritti, maggiore sarà la fama del canale e dello youtuber che lo gestisce. Lo youtuber viene retribuito dal sito in base al numero di visualizzazioni.

Terminologia

TENDENZA: è una categoria dove vengono raggruppati i video più visualizzati nel momento sul sito e che vanno per la maggiore.

COMMUNITY: si tratta della comunità composta dagli iscritti e gli utenti che guardano i video e gli youtuber che li caricano.

HATERS: sono degli utenti che nella sezione commenti dei video insultano e criticano pesantemente lo youtuber senza un motivo ben chiaro o per semplice gusto di farlo

SEGNALAZIONI: ogni utente ha la possibilità di segnalare al sito un video per la presenza di contenuti non appropriati o violazioni di qualche sorta, e l'algoritmo valuterà la rimozione del video o il ban del canale

BAN: il ban consiste nel bando dal sito di un utente per motivi che vanno contro il regolamento di youtube

DISSING: il dissing avviene quando uno youtuber per motivi di vario genere critica pesantemente un altro youtuber causando poi una "guerra" tra i due canali

VIEWS: sono il numero di visualizzazioni che un video riceve, dopo che un utente visto un video dà la sua visualizzazione, ma rimane una solo anche se l'utente lo rivede più volte, dunque contano solo le prime visioni.

WHATSAPP



Cos'è?

Whatsapp Messenger è un'applicazione di messaggistica gratuita disponibile per Android e IOS. Questa applicazione usa la connessione internet del telefono per consentire di messaggiare e chiamare.

L'applicazione è stata creata nel 2009 e successivamente nel 2014 è stata acquistata da Facebook.

Perché è così utilizzato?

- Nessun costo infatti l'applicazione utilizza la connessione internet del telefono per consentirti di messaggiare e chiamare amici e familiari.
- Puoi inviare e ricevere foto, video, documenti e messaggi vocali.
- Chiamate gratuite infatti puoi chiamare chiunque gratuitamente anche se si trova in diversi paesi.
- Chat di gruppo.
- Whatsapp web puoi inviare e ricevere messaggi direttamente dal tuo computer.
- Puoi condividere la tua posizione, impostare sfondi personalizzati e suoni.
- Immagine di profilo.
- Stato in cui si possono condividere delle foto che rimangono visibili per 24 ore.

~Sicurezza e privacy:

- **Crittografia** end-to-end: i messaggi e le chiamate sono protetti in modo tale che possano vederle solo le persone con cui stai comunicando e solo loro possono leggerle e ascoltarle, e nessun altro, nemmeno whatsapp.
- **privacy**: si può decidere di introdurre un'impostazione predefinita vietando la vista delle conferme di lettura, ultimo accesso, info e immagine profilo.
- **Il limite d'età è stato modificato a 16 anni e adesso, chi ha fra i 13 e i 15 anni sarà formalmente obbligato a esibire il consenso dei genitori.**

~La società è stata protagonista di alcune controversie giudiziarie:

- Nel 2015 Whatsapp è stato bloccato in Brasile e alcuni altri paesi

INSTAGRAM

Introduzione:

Instagram è un social network fondato da Kevin Systrom e Mike Krieger che permette agli utenti di scattare foto, applicarvi filtri e condividerle in rete. Esso compare per la prima volta nel 6 ottobre del 2010 per IOS e dal 2012 per Android. In Italia è usato da 14 milioni di utenti. Il limite d'età, per ora, non è stato aggiornato, al momento resta fermo a 13 anni.

Glossario:

- 1) post** → foto munita di messaggio testuale, pubblicata sul profilo o inviato in chat
 - a. commento** → un giudizio o un'opinione scritta sotto alla foto pubblicata da un determinato utente
 - b. direct** → l'opzione nella quale gli utenti possono intraprendere nuove conversazioni con amici, parenti e potersi scambiare anche foto con filtri e caratteri particolari di scrittura.
 - c. filtri** → opzione disponibile nelle storie e nelle impostazioni che si presentano prima di pubblicare il post che permette di rendere lo scatto migliore con colori diversi.
 - d. stories** → un modo creativo e divertente di condividere la propria quotidianità, utilizzando estro e creatività per creare video coinvolgenti e divertenti che possono riscuotere grande successo in termini di presa sul pubblico.
 - e. notifiche** → messaggi che segnalano all'utente di possibili profili che mettono like e lasciano commenti ai suoi post
 - f. like** → opzione che permette di mostrare il proprio consenso, interesse con il post.
 - g. hashtag** → il simbolo del cancelletto (#) associato a una o più parole chiave per facilitare le ricerche tematiche nel social network
 - h. tag** → permette di segnalare in una foto la presenza di un tuo amico e da lì risalire al suo profilo.
 - i. bio** → spazio nel quale un utente può riportare liberamente frasi, dati o tutto ciò che ritiene opportuno su se stesso.

Fondamentali Condizioni di base:

- 1. L'uso dei Servizi è riservato agli utenti che abbiano almeno 13 anni.**
2. È proibito pubblicare sui Servizi foto o altri contenuti violenti, con nudità totali o parziali, discriminatori, illegali, illeciti, con messaggi di odio, pornografici o con allusioni sessuali esplicite.
3. L'utente è responsabile di ogni attività che avviene all'interno del proprio account.
4. È vietato diffamare, perseguitare, intimidire, abusare, infastidire, impersonare o intimidire persone o entità.
5. L'utente è il solo responsabile del proprio comportamento e di tutti i dati, testi, file, informazioni, nomi utente, immagini, grafici, foto, profili, clip audio e video, suoni, composizioni musicali, opere di proprietà intellettuale, app, link e altri contenuti o materiali.
6. L'utente ha la possibilità di disattivare il proprio account in qualsiasi momento compilando un modulo.



ASKfm, il cui nome starebbe per "Ask for me" è un servizio di rete sociale basato su un'interazione "domanda-risposta", lanciato il 16 giugno 2010 da Mark Terebin. E' tra i Social più pericolosi, dal quale sono nati diversi casi di cyber bullismo.

Lo scopo del sito è quello di scrivere domande sul profilo degli altri membri. Il servizio è basato principalmente sull'anonimato: è possibile scrivere le domande in forma anonima sulla bacheca degli altri utenti e seguire i propri amici senza che loro lo sappiano. Per domandare e rispondere è però necessario registrarsi al sito.

Il sito, nelle condizioni di utilizzo, stabilisce che gli utenti di ASKfm devono avere almeno 13 anni.

▪ **FUNZIONAMENTO**

L'utilizzo del sito consiste nel porre e rispondere a delle domande personali che gli utenti si scambiano fra loro.

Solo agli utenti iscritti ad *Ask.fm* è concesso porre domande sulle bacheche altrui. Le domande non possono superare, in qualsiasi caso, i 300 caratteri.

Ci si può iscrivere utilizzando i propri dati di *Facebook*, *Vk.com* o *Twitter*.

Quando si risponde ad una domanda, la risposta diventa visibile sulla bacheca del proprio profilo e gli altri utenti hanno la possibilità di cliccare «mi piace» se la condividono.

"Sorry, but you can't use ASKfm if you are under 13 years old. If you are under 13 years of age, you are not permitted to access or use the Services. If we become aware that you are using the Services even though you are under 13 and not permitted to do so, we will deactivate your account and attempt to block you from accessing the Services".

▪ **ESTRATTI DELLA NORMATIVA**

- ☐ Disporre del consenso di un genitore o di un tutore
- ☐ Avere almeno 13 anni di età
- ☐ Se l'età è inferiore ai 13 anni l'account potrà essere bloccato o disattivato
- ☐ In alcuni paesi, accettando l'opzione, possibile ricevere domande da utenti non registrati
- ☐ Ask può utilizzare i nostri dati a scopo funzionale
- ☐ I post sono visibili a tutti e conservati per scopi legali
- ☐ Ask non si assume la responsabilità di eventuali danni agli utenti
- ☐ Ask diventa proprietario del materiale pubblicato



Nessuno al di sotto dei 13 anni d'età può creare un account o utilizzare i Servizi. Ulteriori Servizi potrebbero essere soggetti a condizioni aggiuntive che potrebbero richiedere un'età anche superiore. La chat di messaggi che scompaiono, richiede per registrarsi una mail o un numero di cellulare. L'età non viene chiesta. Leggendo le condizioni d'uso, si scopre che "i servizi non si rivolgono a persone sotto i 13 anni. Nel 2013, Snapchat ha creato SnapKids, una versione ridotta dell'app per chi ha tra 8 e 12 anni.

Utilizzando i Servizi, dichiaro di:

- Poter stipulare un contratto vincolante con Snapchat Inc.
- Non essere una persona a cui è stato negato l'utilizzo dei Servizi secondo le leggi degli Stati Uniti o di altra giurisdizione applicabile.

1. Diritti che ti concede snapchat

Snapchat Inc. ti concede una licenza personale, valida a livello mondiale, gratuita, non cedibile, non esclusiva, revocabile e non concedibile in sublicenza per accedere e utilizzare i Servizi.

2. Diritti che tu concedi a snapchat

Molti dei nostri Servizi ti consentono di creare, caricare, pubblicare, inviare, ricevere e archiviare contenuti. Nel fare ciò, conservi qualsiasi diritto di proprietà in relazione a quei contenuti. Ci concedi tuttavia una licenza per l'utilizzo di tali contenuti. La portata di tale licenza dipende dal Servizio utilizzato e dalle Impostazioni che hai selezionato.

3. Glossario

Storie → foto pubblicate che rimangono visibili per 24h

Filtri → effetti applicabili alle foto

Trofei → emoji assegnata per aver raggiunto un determinato obiettivo

Amici → persone che possono vedere la tua storia

Punti → punteggio che aumenta mandando snapchat



TELEGRAM

Telegram è un servizio di messaggistica simile a whatsapp. Su telegram si possono stabilire chat e chiamate cifrate punto-punto, quindi non leggibili dalle persone non autorizzate a leggerle.

È possibile accedere al social anche dal computer o tablet. Con questo social è possibile inviare messaggi, effettuare chiamate e scambiare ogni sorta di file (immagini, video, gif, ecc). **Non vi sono limiti d'età** o di comunicazione, ma l'intenzione è quella di avere un'applicazione incentrata sulla privacy e della condivisione dei media in modo più diretto possibile. Le due chat "a prova di intrusione", apprezzate per la riservatezza, **in fase di registrazione chiedono solo il numero di telefono**. Per ora non sono stati fatti annunci di conformità al Gdpr.

Chat cloud(classica): In questo tipo di chat la conversazione rimane cifrata sul server di Telegram. È una modalità permette di scambiare tutti i tipi di file.

Chat segrete: Queste chat sono cifrate solo tra emittente e ricevente. La conversazione non rimane sui server di Telegram, e può essere visualizzata soltanto dal dispositivo da cui è stata avviata, è possibile impostare un "timer di autodistruzione" con cui i messaggi, dopo un certo intervallo di tempo, vengono cancellati.

Gruppi: Chat che possono contenere fino a 200 membri. **Supergruppi:** chat che possono contenere fino a 100 000 persone. È possibile modificare i propri messaggi entro 48h dall'invio.

Canali: chat in cui chiunque sia amministratore può inviare messaggi ai membri del canale, anche se questi ultimi non possono rispondere né commentare. Un canale può contenere un numero illimitato di iscritti e può essere pubblico o privato.

Stickers: Gli Sticker sono immagini che hanno lo scopo di rendere più espressive e convincenti le chat.

Cloud: spazio di archiviazione personale accessibile in qualsiasi momento ed in ogni luogo utilizzando semplicemente una connessione ad Internet.

Nickname/Username: L'username definisce il nome con il quale l'utente viene riconosciuto dal social. Il nickname è il nome pubblico, che anche gli altri utenti possono vedere.

Tag/taggare: possibilità di **associare un profilo** ad un'immagine oppure un video postati anteposendo al nome della persona che si vuole menzionare la@.



FACEBOOK

Facebook è un social network lanciato nel 2004. Gli utenti possono accedere al servizio con una registrazione gratuita nella quale vengono richiesti dati personali (nome, cognome, data di nascita e indirizzo email)

- l'inserimento obbligatorio della data di nascita serve "per favorire una maggiore autenticità e consentire l'accesso ai vari contenuti in base all'età".
- Con l'entrata in vigore del nuovo regolamento Ue sulla privacy (Gdpr), il 25 maggio 2018, **i giovani tra i 13 e i 15 anni hanno bisogno del consenso di un genitore per usare il social.** In mancanza di questa autorizzazione, i ragazzi vedranno una versione meno personalizzata della piattaforma, con condivisione limitata e annunci meno rilevanti. Il sistema di controllo prevede che l'under 16 indichi il contatto sul social o l'indirizzo email del genitore che darà il consenso. La novità varrà per tutti, non solo per gli europei, e non è l'unica. Facebook ha detto che vieterà il riconoscimento facciale a chi ha meno di 18 anni.

I Contenuti pubblicati dagli iscritti sono proprietà del sito, ma non ne è responsabile. Facebook dispone di due tipologie di servizio social con finalità nettamente distinte: 1.profilo personale (diario): sul quale si pubblicano le proprie foto e post relativi ai propri interessi dove i propri amici possono mettere like, commentare o condividere. 2.Pagina pubblica (Facebook for business).

PROFILO: L'utente può caricare una foto, chiamata immagine del profilo, con la quale può rendersi riconoscibile e può fornire ulteriori informazioni (il comune di nascita e quello di residenza, la scuola frequentata, il proprio datore di lavoro, l'orientamento sessuale, religioso e quello politico, la propria situazione sentimentale ecc..)

AMICI: Richiedendo l'amicizia se accettata diventano "Amici".

GRUPPI: Gruppo di profili dove si condividono interessi.

TAG: Menzionare il nome di un profilo che far vedere un determinato post.

- Facebook offre diversi servizi di *messaggistica* privata come ad esempio "facebook messenger". La chat di Facebook sta chiedendo agli utenti di aggiornare le impostazioni sulla privacy in vista del 25 maggio. **Anche sull'app di messaggistica sarà implementata la soglia dei 16 anni.** Dal 2017 è disponibile la funzione Stories, che consiste nel postare dei contenuti che verranno poi eliminati entro 24 ore dall'ora in cui sono stati postati. (+ da allegare la ricerca su twitter).



E' una rete sociale, creata il 21 marzo 2006. A settembre 2017 l'azienda ha aumentato la lunghezza massima dei tweet da 140 a 280 caratteri per alcuni utenti. Il nome "Twitter" deriva dal verbo inglese *to tweet* che significa "cinguettare".

Il microblog ha iniziato ad aggiornare i suoi termini di servizio per allinearsi al Gdpr. Sui minori ha innalzato da 13 a 16 l'età minima richiesta agli europei per usare Periscope. L'app, acquistata da Twitter ne 2015, serve per fare dirette video con lo smartphone. Anche in questo caso non è chiaro come avverrà il controllo dell'età.

Gli aggiornamenti sono mostrati nella pagina di profilo dell'utente e comunicati agli utenti che si sono registrati per riceverli. È anche possibile limitare la visibilità dei propri messaggi oppure renderli visibili a chiunque.

Alla fine di settembre 2013 Twitter ha superato 230 milioni di utenti attivi mensili. Il servizio è diventato estremamente popolare, anche come avversario di Facebook grazie alla semplicità ed immediatezza di utilizzo.

L'insieme dei Tweet pubblicati su Twitter dagli utenti costituisce un'enorme quantità di dati a disposizione delle aziende.

Diversamente da Facebook o altri *social network*, non esiste una *chat* o l'invio di file allegati, e non è consentito inviare messaggi a persone che non sono *follower*. I messaggi possono essere ricevuti solo se il destinatario è un *following* del mittente; invece, per inviare un messaggio diretto è sufficiente avere il destinatario come *follower*.

GLOSSARIO

Tweet: Un Tweet può contenere foto, GIF, video e del testo.

Retweet :Un Tweet che inoltri ai tuoi follower si chiama Retweet.

@nomeutente: Il nome utente è come vieni identificato su Twitter ed è sempre preceduto dal simbolo @.

Bio: è una breve descrizione personale (non più di 160 caratteri) che viene visualizzata nel tuo profilo e serve a definire la tua personalità su Twitter.

Hashtag: i messaggi brevi di Twitter possono essere etichettati con l'uso di uno o più hashtag: parole o combinazioni di parole concatenate precedute dal simbolo cancelletto (#). Etichettando un messaggio con un hashtag si crea un collegamento ipertestuale a tutti i messaggi recenti che citano lo stesso *hashtag*.

PROGETTO 2019:
SOMMINISTRAZIONE E TABULAZIONI CLASSE 4F:

Ancora Irene
Baciurin Alexandra
Bonomi Miriam
Bugatti Roberta
Crisovan Patrizia
Di Nuzzo Francesco
Freddi Irene
Ghidinelli Michela
Hysa Gerta
Miletic Andjela
Nasir Aleeza
Pietta Anna
Sarnico Alessia
Zappa Cristina
Zizzo Michela
Zubani Anna

ALUNNI 2019

2A: Puka Keisi, Mensi Wally
2B: Racheli Asia, Zanardelli Giona
2C: Sbeiti Miriam, Gamba Simone
2D: Majumder Dibbo, Ulndreu Anduena
2E: Crò Mattia, Piardi Valentina

ELABORAZIONE DATI E TRASCRIZIONE 2019:

4F

I dati raccolti 2019

Scuola primaria

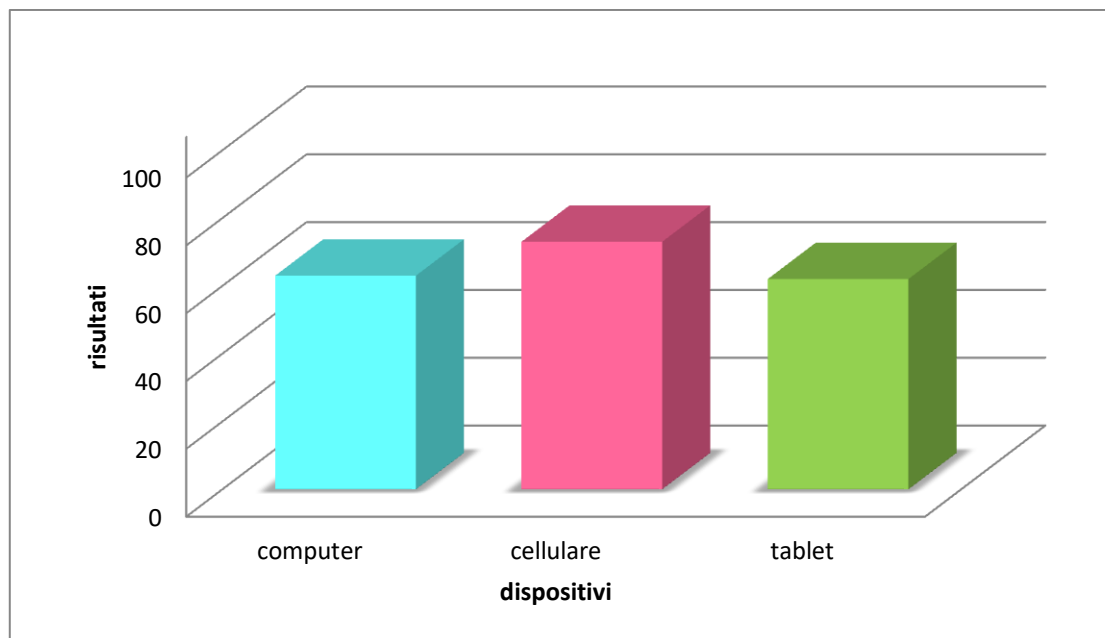
Classe: quinta

Numero questionari restituiti: 109

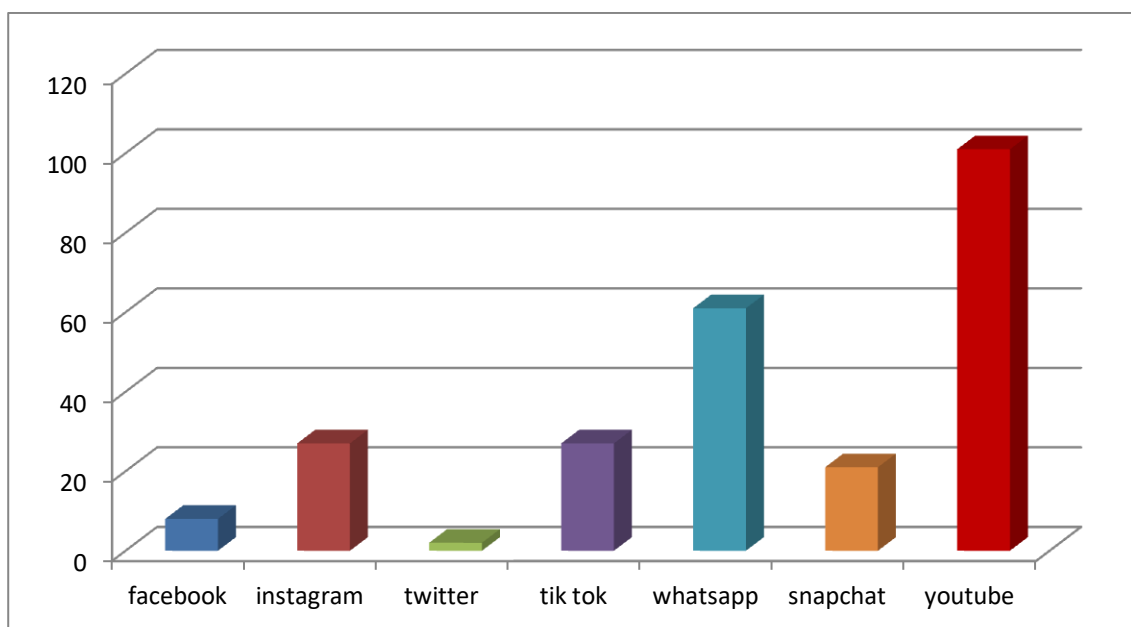
Domande somministrate:

1. Cosa possiedi: a: computer b: cellulare c: tablet
2. Che social usi: a: Facebook b: Instagram c: Twitter d:TikTok
e:WhatsApp e: Snapchat f: YouTube
3. Scrivi una cosa divertente accaduta in social
4. Scrivi una cosa triste accaduta in social
5. Qualcuno ti ha fatto del male in social?
6. Esiste il colpo di fulmine in rete? Tu l'hai trovato? Come?
7. Tutto sommato i social sono.....positivi o negativi?

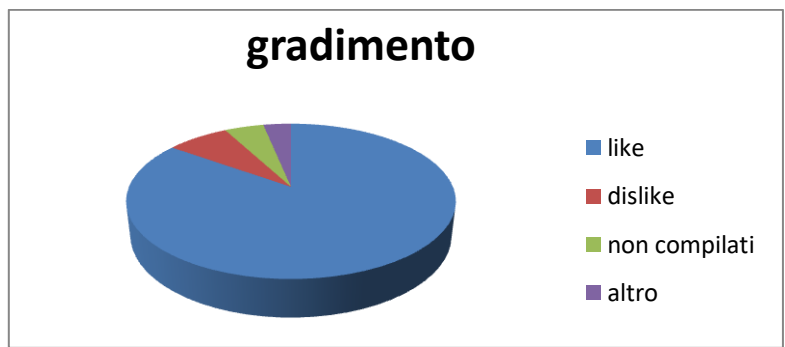
DISPOSITIVO	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Computer	63	63/109	57,8%
Cellulare	73	73/109	66,9%
Tablet	62	62/109	56,88%



SOCIAL	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Facebook	8	8/109	7,34%
Instagram	27	27/109	24,77%
Twitter	2	2/109	1,83%
Whatsapp	61	61/109	55,96%
TikTok	27	27/109	24,77%
Snapchat	21	21/109	19,27%
YouTube	101	101/109	92,66%



TUTTO SOMMATO...	FREQUENZA ASSOLUTA	FREQUENZA RELATIVA	FREQUENZA PERCENTUALE
Like (mi piace)	92	92/109	84,85%
Dislike (non mi piace)	8	8/109	7,3%
Non compilati	5	5/109	4,6%
Altro (un po')	3	3/109	3,25%



CLASSI QUINTE

DOMADA 3: scrivi una cosa divertente accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Ricevere foto, video, ecc divertenti	42/109	38,5%
Inviare foto, video, ecc divertenti	3/109	2,75%
Nessuna cosa	29/109	26,6%
Non risponde alla domanda	1/109	0,92%
Chattare con amici	4/109	3,67%
Conoscere nuovi amici	0/109	0%
Ricevere like/commenti	6/109	5,5%
Errori invio	2/109	1,8%
Non so	0/109	0%
Giochi online	2/109	1,8%
Altro	20/109	18,34%

DOMANDA 4: scrivi una cosa triste accaduta in social	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
Nessuna cosa triste	78/109	71,56%
Offese/insulti/prese in giro	7/109	6,42%

Litigi	4/109	3,67%
Notizie luttuose/tristi	5/109	4,59%
Essere lasciati	0/109	0%
Maltrattamento animali	0/109	0%
Post senza il proprio consenso	0/109	0%
Video di bullismo	2/109	1,83%
Non risponde alla domanda	2/109	1,83%
aAltro	11/109	10,09%

DOMANDA 5: qualcuno ti ha fatto del male in social?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	85/109	77,98%
Insulti/offese	11/109	10%
Non risponde	3/109	2,75%
Post senza consenso	1/109	0,91%
Litigi	0/109	0%
Altro	9/109	8,25%

DOMANDA 6: esiste il colpo di fulmine in rete? Tu lo hai trovato?come?	FREQUENZA RELATIVA	PERCENTUALE
No	45/109	41,28%
Si e l'ho trovato	17/109	15,6%
Si ma non l'ho trovato	41/109	37,61%
Non so cosa sia	1/109	0,91%
Non risponde alla domanda	3/109	2,75%
Altro	2/109	1,83%

Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 3

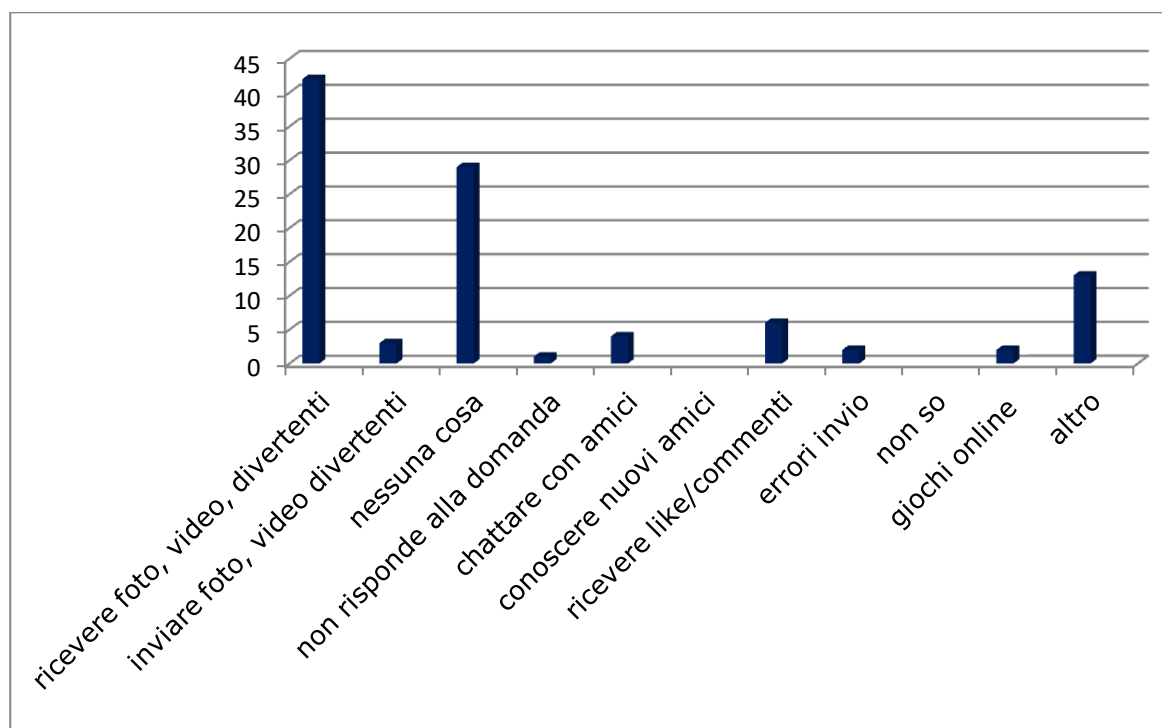


Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 4

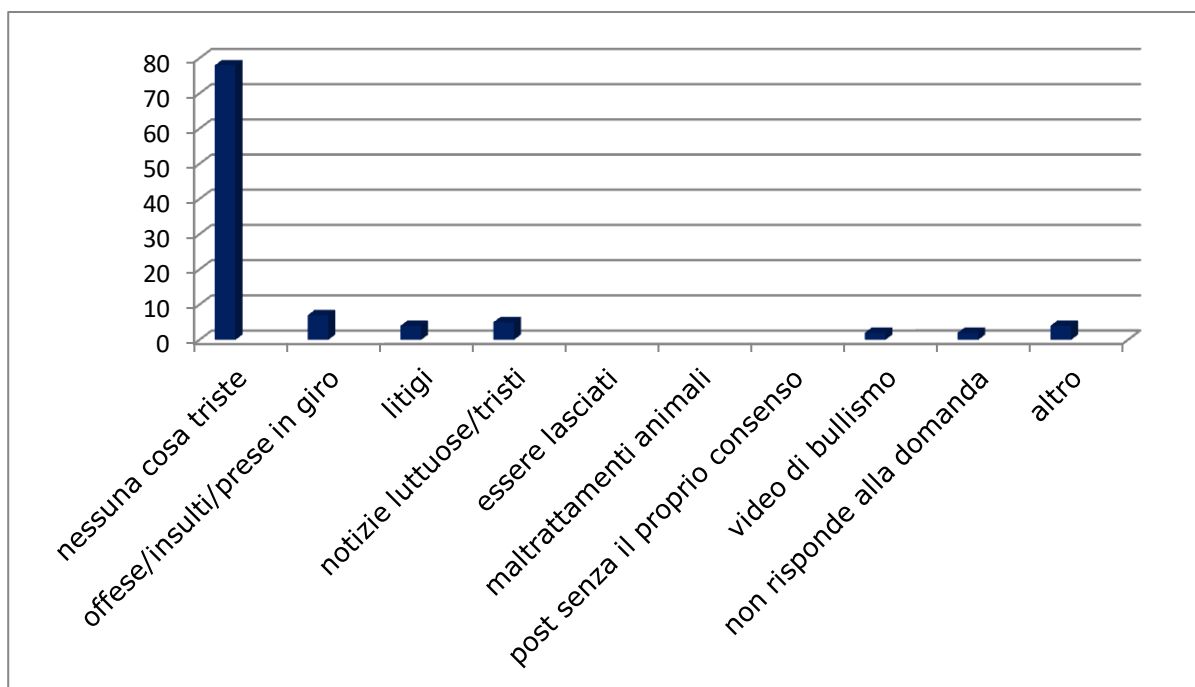


Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 5

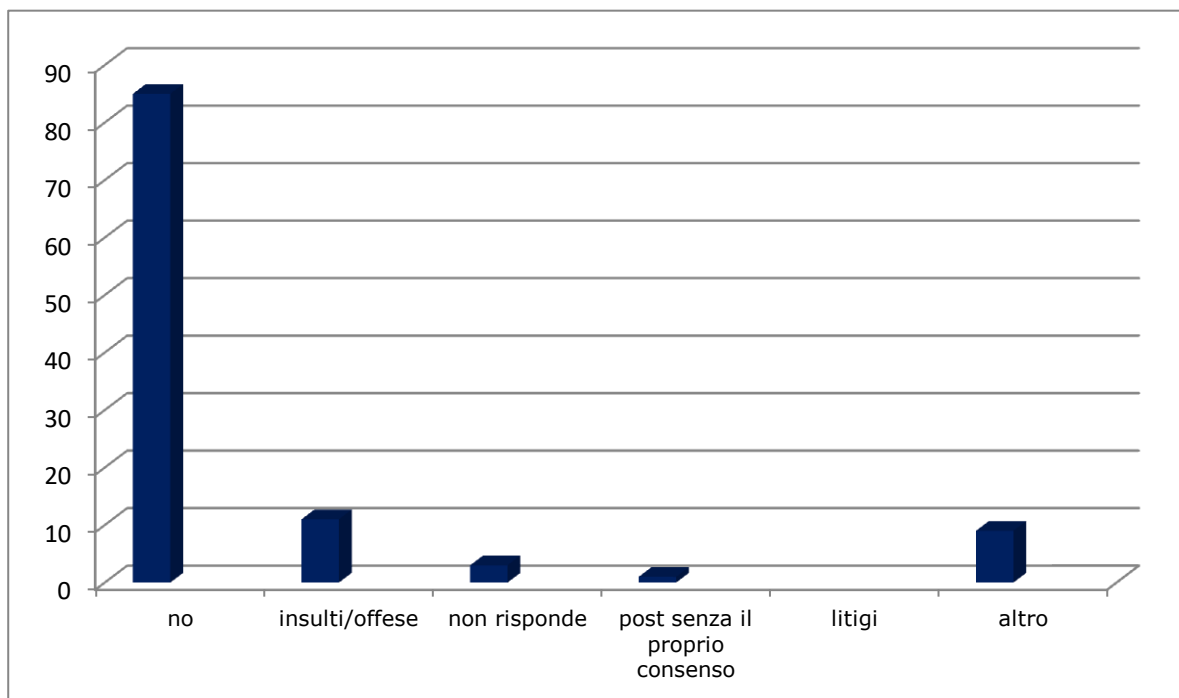
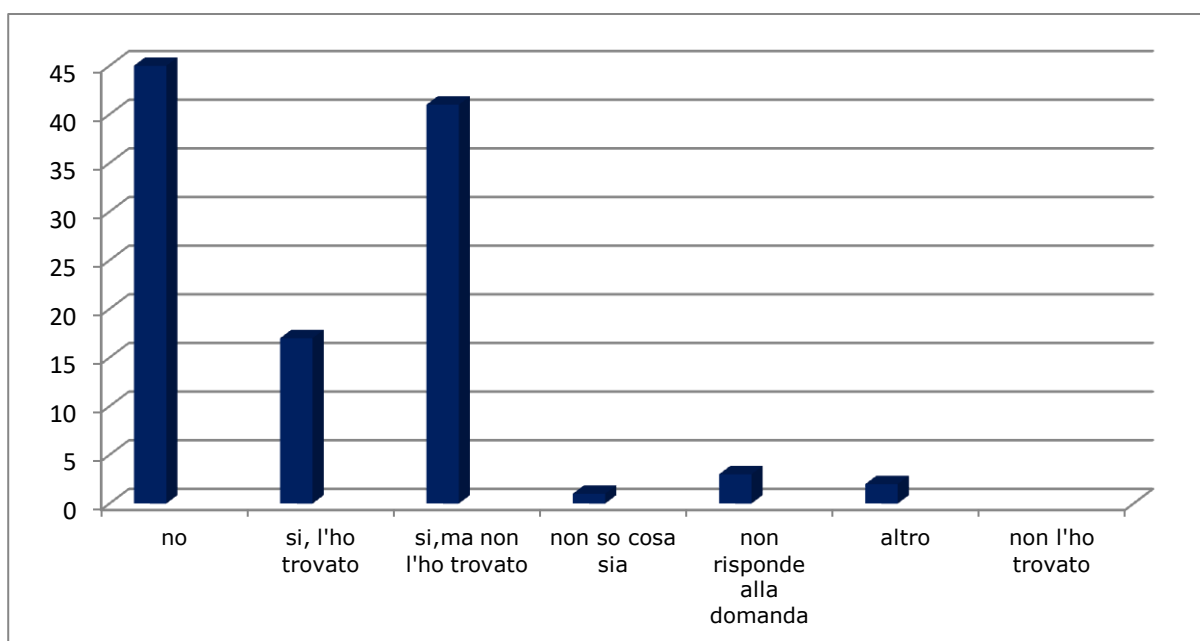


Grafico riassuntivo delle risposte alla domanda 6



FRASI SIGNIFICATIVE (2019)

Legenda:

D= percepito come divertente M= percepito come male
T= percepito come triste C= percepito come colpo di
fulmine

- Non mi è mai capitato, però ad un mio amico si, è stato preso in giro da uno che non conosceva. (T)
- Un ragazzo ha finito una live dicendo parolacce a tutti coloro che lo stavano guardando.(M)
- **Vedere i miei post perdere like e followers.** (T)
- Ero triste perché non funzionava il WI-FI. (T)
- **Non è possibile innamorarsi in rete perché secondo me non si può conoscere una persona con i suoi veri pregi e difetti (C)**
- **Alcuni miei amici sono stati insultati su TikTok perché non sono italiani e per la loro corporatura. Ora hanno tolto tutti i social.** (M)
- No, io non l'ho trovato e secondo me non sarebbe neanche giusto perché in realtà non conosci neanche chi c'è dietro lo schermo (C)

- Quando **attraverso messaggi, video e foto ho saputo della morte di alcune persone (T).**
- **Un mio amico aveva mandato un suo video per sbaglio. (M)**
- **Una persona famosa mi ha salutato in una live. (D)**
- **Per fortuna non mi è accaduto. (T)**
- Mia mamma mi ha fatto uno scherzo. (D)
- **Quando un numero sconosciuto mi è entrato nel cellulare e ha iniziato ad insultarmi. (T)**
- **Mi hanno minacciato di morte. (M)**
- **Un giorno abbiamo litigato su Whatsapp con messaggi un po' offensivi perché una nostra amica non ci guardava il pomeriggio precedente, quando siamo uscite. (T)**
- Io ho mandato un messaggio :” se vuoi bene a tuo papà manda questo messaggio a 20 persone”. L’ho mandato ad un mio amico che non ha il papà. (T)
- Quando ho scritto ad un mio amico e dopo un mese mi ha risposto. (M)
- Non mi è mai accaduto niente di divertente. (D)
- **Su Instagram un bambino ha preso una lattina e ha detto :” sapete che fa male?” e l’ ha lanciata in testa ad un ragazzo. (D)**
- **Si, mi sfottono su Whatsapp. (T)**
- **Un hater mi ha scritto :” fai cagare”. (T)**
- **Uno Youtuber ha risposto ad un commento insultando la madre di chi aveva scritto il commento. (M)**
- Non esiste. (C)
- **Ho trovato un ragazzo su YouTube e da quel giorno mi sono innamorato. (C)**
- **Si. Io mandando delle foto con mia sorella, mia mamma e mio papà, gli altri mi insultavano con parole e tante foto volgari. (T)**
- Si, mi hanno insultato. (M)
- No, mi faccio male da sola quando guardo le sfide. (M)

CONSIDERAZIONI FINALI:

- Tendenza alla ludopatia, dipendenza ed uso del denaro per i giochi (FORTNITE)
- mancata percezione dei limiti di età sui social
- conoscenza discreta dei pericoli sui social
- convinzione che ciò che viene condiviso sui social sia la vita reale e che esista solo quell' aspetto (tema apparenza e realtà= ciò che appare è realtà)
- spesso i litigi scoppiano in rete e si concludono nella realtà oppure si svolgono interamente in rete, così come le relazioni amorose
- nell' arco della giornata il tempo libero viene speso usando il telefono piuttosto che facendo altre attività
- tendenza ad avere il telefono alla scuola primaria
- scarsa considerazione delle conseguenze delle proprie azioni sui social
- poca conoscenza delle autorità che si occupano di risolvere i casi di cyber bullismo
- convinzione che sia possibile eliminare dalla rete contenuti che sono stati pubblicati
- credenza che non sia possibile rintracciare gli autori di contenuti e/o commenti pubblicati in modo anonimo
- scarso monitoraggio da parte dei genitori delle attività dei figli
- scarse competenze e conoscenze in ambito digitale dei genitori.

Ha giocato un ruolo importante anche la poca differenza d' età tra noi e i ragazzi, infatti ciò ha permesso loro di aprirsi maggiormente e di condividere con noi le loro esperienze, dal momento che anche noi utilizziamo e/o conosciamo la maggior parte delle piattaforme da loro menzionate. Essendo anche noi molto giovani abbiamo potuto sviluppare la conversazione basandoci sulla fiducia che si è creata all' interno dei gruppi, grazie al fatto che non siamo stati visti da loro come delle persone che volevano giudicare o demonizzare il mondo dei social network, bensì come dei giovani che potevano aiutarli a comprendere e di conseguenza a gestire meglio l' approccio con questa realtà che è tanto bella quanto pericolosa.

In conclusione riteniamo che questa attività sia stata utile per i ragazzi al fine di favorire la loro capacità di reazione e consapevolezza nei confronti di fenomeni di bullismo e cyber bullismo, dal momento che hanno potuto conoscere gli enti che se ne occupano e le strategie per auto tutelarsi nel mondo virtuale.