

Wyniki ankiety dotyczącej cyberprzemocy

Ankieta objęto 33 uczniów naszej szkoły z klas IV – VI w wieku 10-12 lat.
Ankieta wypełniło 18 dziewcząt i 15 chłopców.

Pytanie 1

Czy masz swój własny telefon komórkowy?

- tak – 100%
- nie – 0%

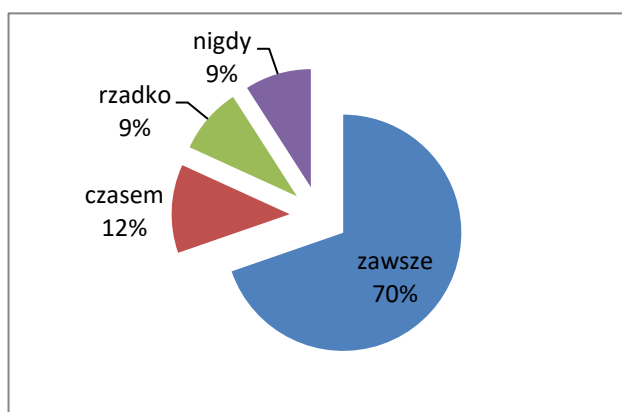
Pytanie 2

Do czego używasz telefonu komórkowego?

- rozmowy telefoniczne – 32 odp
- wysyłanie smsów – 26 odp
- robienie zdjęć – 24 odp
- nagrywanie filmików – 13 odp
- słuchanie muzyki – 24 odp
- gry – 23 odp
- korzystanie z Internetu – 21 odp

Pytanie 3

Czy kiedy robisz zdjęcie lub nagrywasz film za pomocą telefonu komórkowego pytasz obecne osoby o zgodę?



Pytanie 4

Co robisz ze zdjęciami i filmami z telefonu komórkowego?

- nic, są na komórce – 97%
- wrzucam do sieci – 3%

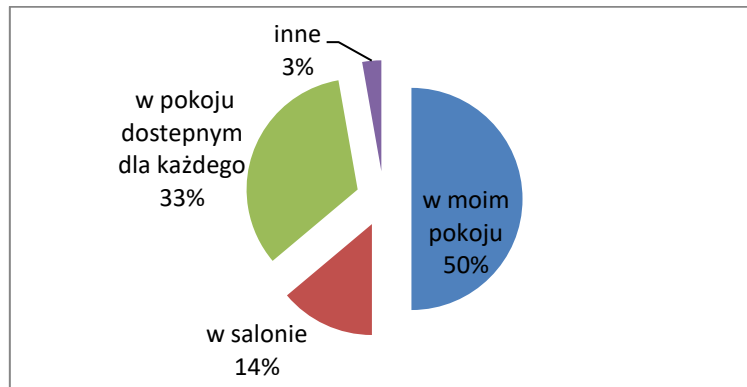
Pytanie 5

Czy masz w domu komputer?

- tak – 100%
- nie – 0%

Pytanie 6

Gdzie znajduje się komputer?



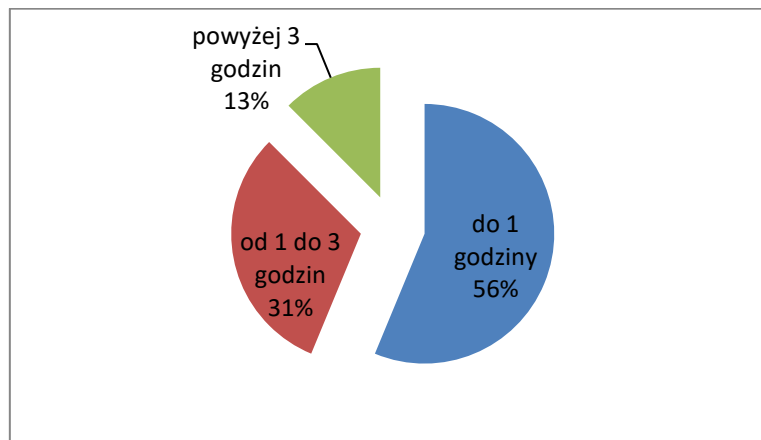
Pytanie 7

Czy masz dostęp do Internetu?

- tak – 97%
- nie – 3%

Pytanie 8

Ile czasu dziennie spędzasz przed komputerem?



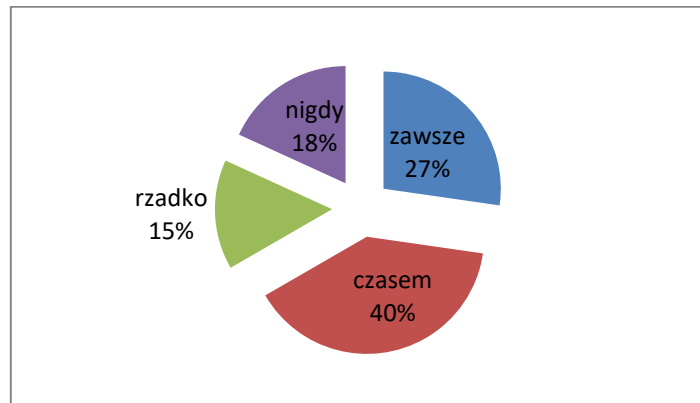
Pytanie 9

Co wtedy robisz?

- uczę się lub odrabiam lekcje – 20 odp
- gram – 23 odp
- czatuję – 9 odp
- skaczę bez celu od strony do strony – 3 odp
- loguję się na portale społecznościowe – 13
- robię zakupy – 5 odp
- słucham muzyki – 24 odp
- GG/Skype – 8 odp
- Inne – 4 odp (*czytam, oglądam filmy lub bajki*)

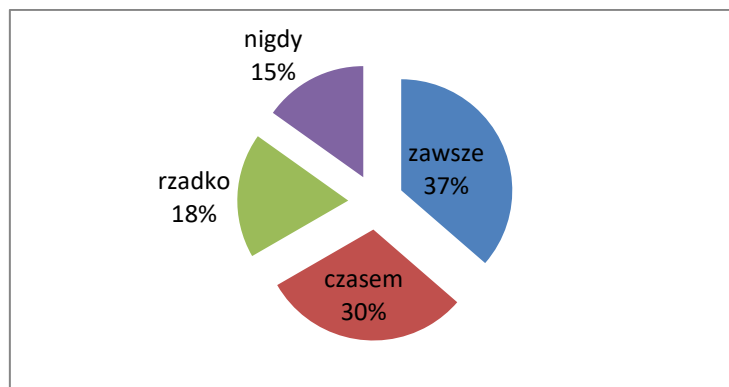
Pytanie 10

Czy rodzice kontrolują to co robisz przy komputerze?



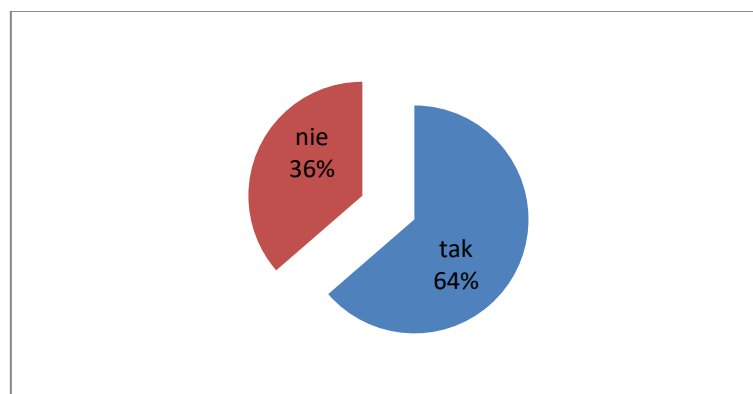
Pytanie 11

Czy rodzice kontrolują czas jaki spędzasz przed komputerem?



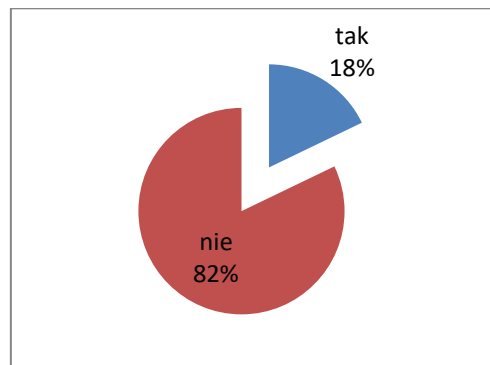
Pytanie 12

Czy rodzice rozmawiają z Tobą na temat zagrożeń w sieci oraz Twojego bezpieczeństwa w Internecie?



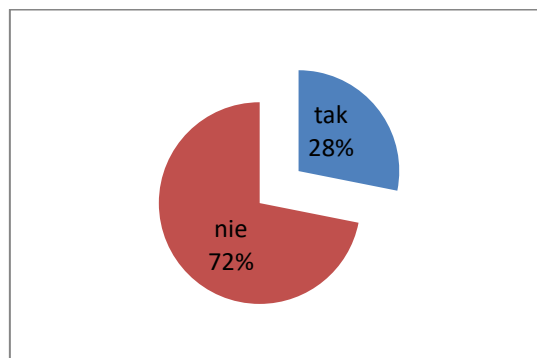
Pytanie 13

Czy zdarzyło Ci się wykorzystać Internet lub komórkę żeby zrobić komuś kawał albo jakiś żart?



Pytanie 14

Czy ktoś kiedyś zrobił Ci kawał lub jakiś żart przy użyciu Internetu lub telefonu komórkowego?



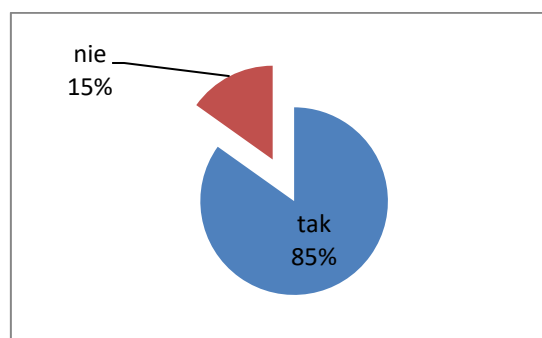
Pytanie 15

Co wtedy czuleś/czulaś?

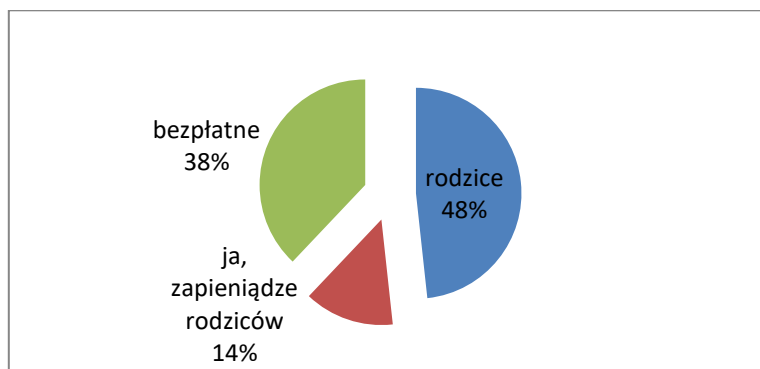
Strach, smutek, złość, śmiech;

Pytanie 16

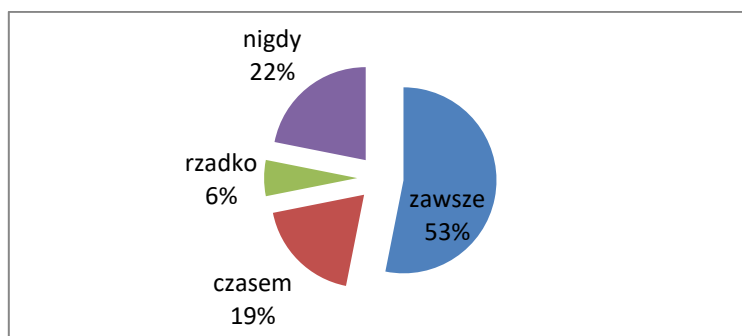
Czy grasz w gry komputerowe?



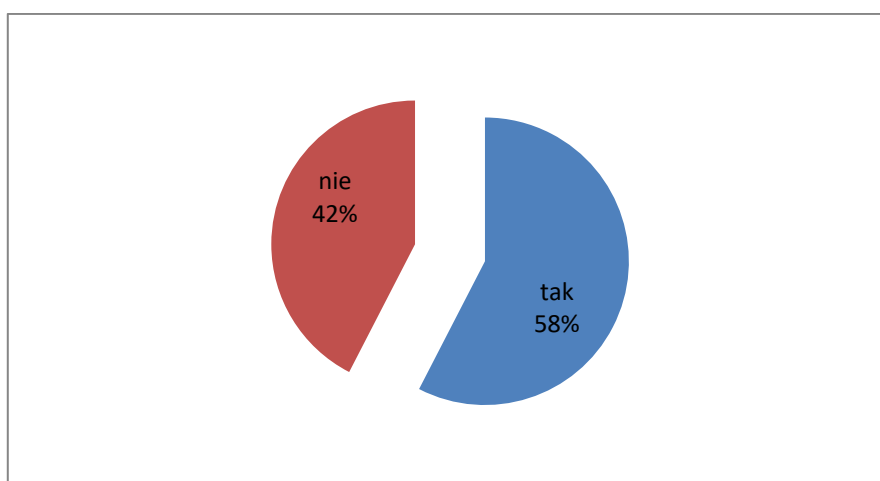
Pytanie 17
Kto je kupuje?



Pytanie 18
Czy rodzice sprawdzają czy gra jest przeznaczona dla Ciebie?



Pytanie 19
Czy wiesz co to jest „cyberprzemoc”?



WNIOSKI:

- wszyscy uczniowie klas 4-6 posiadają swój własny telefon komórkowy, który służy im głównie do komunikacji (rozmowy, smsy) ora do robienia zdjęć i słuchania muzyki;
- nasi uczniowie robią zdjęcia i nagrywają filmy za zgodą innych osób, nie trafiają one jednak do sieci i nie są wykorzystywane przeciwko innym;
- wszyscy uczniowie mają w domu komputer (*97% z dostępem do Internetu*), a połowa z nich może z niego korzystać we własnym pokoju, możliwe że przy ograniczonej kontroli rodziców;
- czas spędzony przed komputerem (*56% uczniów spędza ok. 1 godz. dziennie na korzystaniu z komputera*) poświęcony jest głównie na słuchanie muzyki, gry komputerowe oraz na naukę;
- rodzice często kontrolują czas jaki ich dziecko spędza przed monitorem, sprawdzają to co dziecko konkretnie robi oraz rozmawiają z dziećmi na temat zagrożeń czyhających w sieci (*aż 64%*);
- uczniowie nie wykorzystują komórek ani Internetu żeby zrobić komuś krzywdę, 18% uczniów zrobiło żart koledze/koleżance wysyłając śmieszne informacje;
- niestety 42% uczniów nie wie czym jest w ogóle cyberprzemoc natomiast 28% było jej ofiarą – *wulgarne maile i smsy, podszywanie się za kogoś innego w rozmowie telefonicznej*;
- 85% uczniów gra w gry komputerowe, które są bezpłatne lub kupują je rodzice sprawdzając przy tym czy są one przeznaczone dla ich dziecka;
- niestety uczniowie grają w gry typu *CSgo, League of Legends, Paladins, Team Fortress, New York City, The Sims, Minecraft*.
- wszystkie te gry nasycone są przemocą, zawierają nagość i zachowania o charakterze seksualnym, ich język jest wulgarny;
- gra New York City według systemu klasyfikacji gier PEGI została sklasyfikowana jako gra tylko dla pełnoletnich.