

Wykorzystywanie usług internetowych do nauki i rozrywki przez uczniów SP2 Wolsztyn

Celem badania było poznanie, do czego uczniowie wykorzystują usługi internetowe, ile czasu przeznaczają na naukę i rozrywkę w sieci oraz czy są świadomi zagrożeń związanych z użytkowaniem internetu.

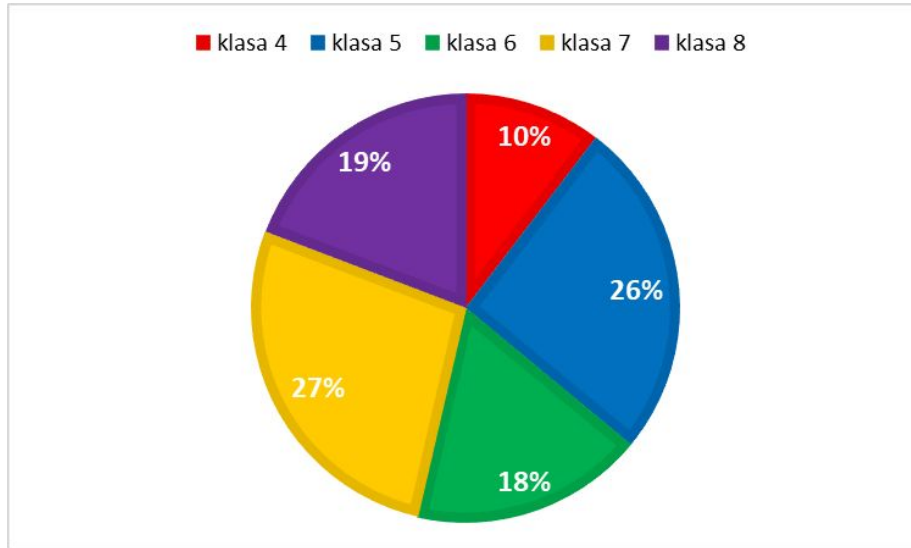
Opiekun zespołu:
mgr Anna Śnita

Joanna Abramuk
Bogna Buda
Natalia Filipczak

Metody badawcze

Aby dokonać analizy wykorzystania usług internetowych do nauki i rozrywki przeprowadzono ankietę wśród 125 uczniów Szkoły Podstawowej nr 2 w Wolsztynie. Ankietę utworzono w formularzach Google, a link do anonimowej ankiety przesłano poprzez dziennik elektroniczny Librus z konta opiekuna zespołu. Wśród respondentów byli uczniowie klas IV - VIII, czyli młodzież w wieku 10-14 lat. Zebrane dane statystyczne zostały przeanalizowane w arkuszu kalkulacyjnym Excel, a następnie wykonano samodzielnie wykresy kołowe i słupkowe oraz sformułowano wnioski. Wyniki analizy danych statystycznych zostały ukazane w prezentacji wykonanej w programie PowerPoint.

Struktura respondentów wg klas



Odpowiedzi w ankiecie udzielili uczniowie:

klas IV - 13 osób,

klas V - 32 osoby,

klas VI - 22 osoby,

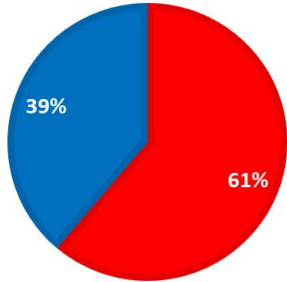
klas VII - 34 osoby,

klas VIII - 24 osoby.

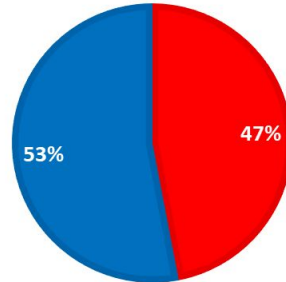
Respondenci byli w wieku 10-14 lat.

Struktura respondentów wg płci

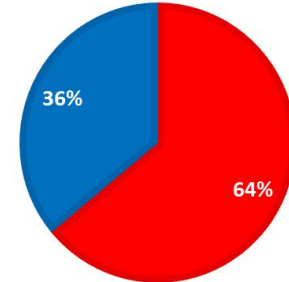
KLASA 4



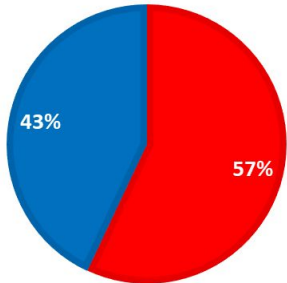
KLASA 5



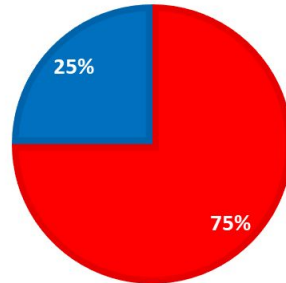
KLASA 6



KLASA 7



KLASA 8



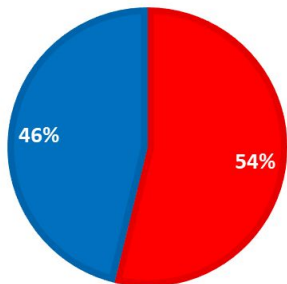
Ankiety przeprowadzono wśród 125 uczniów SP nr 2 w Wolsztynie. Wśród nich 60% stanowiły kobiety, a 40% mężczyźni. Większość respondentów stanowiły kobiety, z wyjątkiem uczniów klas V.

● kobieta

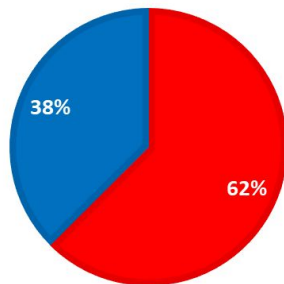
● mężczyzna

Struktura respondentów wg miejsca zamieszkania

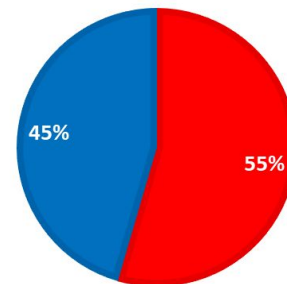
KLASA 4



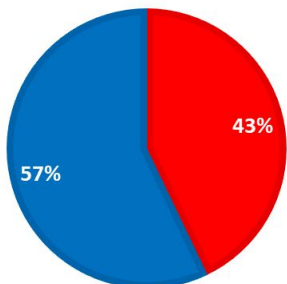
KLASA 5



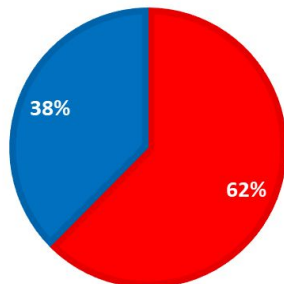
KLASA 6



KLASA 7



KLASA 8



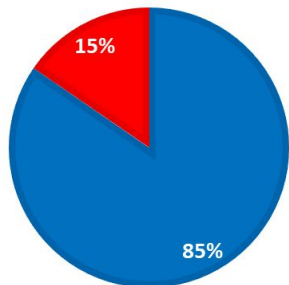
Większość respondentów stanowili mieszkańcy miasta Wolsztyn. Tylko w klasie VII przeważały osoby mieszkające na terenach wiejskich w strefie podmiejskiej Wolsztyna.

miasto

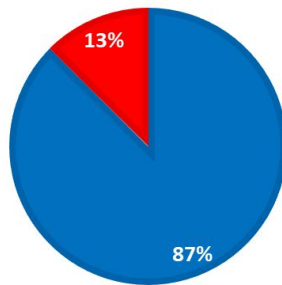
wieś

Wykorzystywanie usług internetowych do nauki

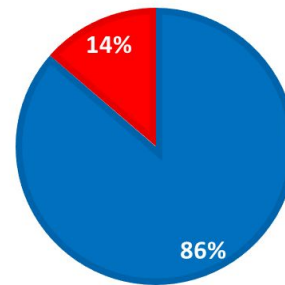
KLASA 4



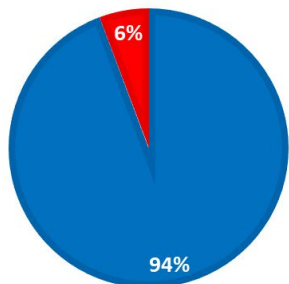
KLASA 5



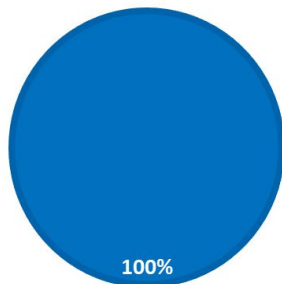
KLASA 6



KLASA 7



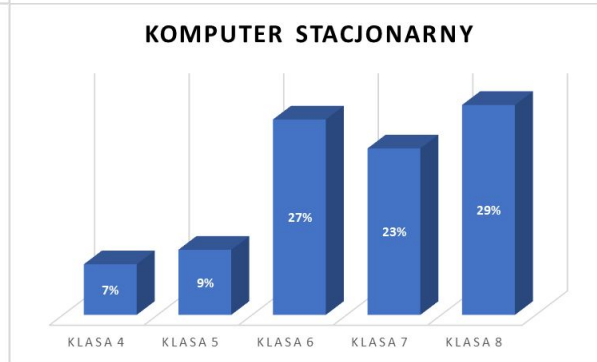
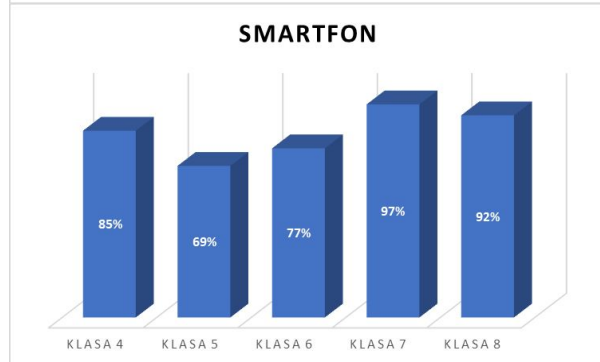
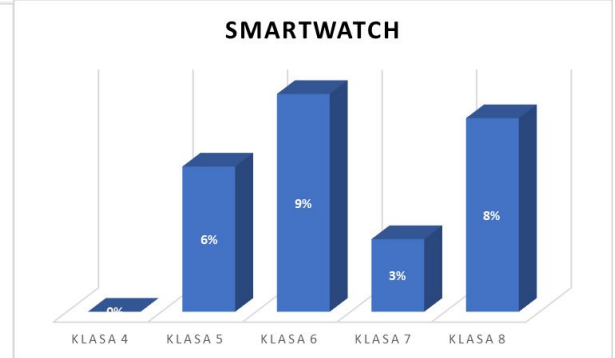
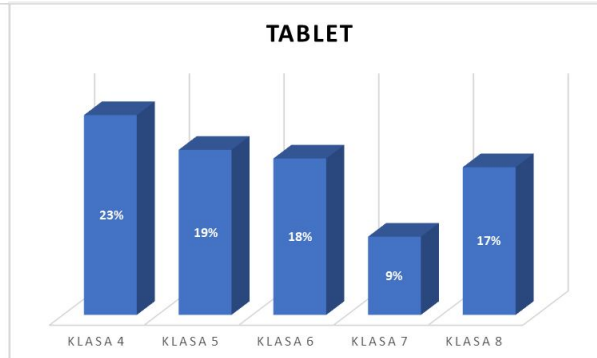
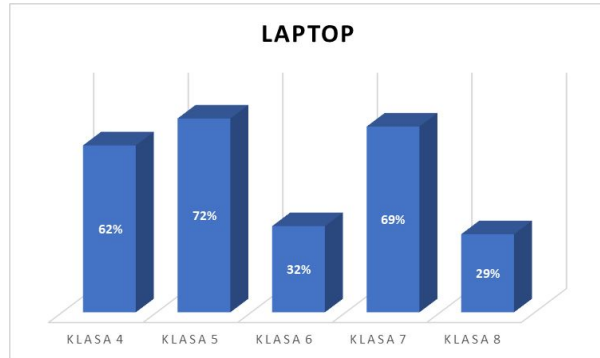
KLASA 8



Zdecydowana większość ankietowanych uczniów wykorzystuje internet do nauki. Im starsi uczniowie, tym częściej go wykorzystują do zdobywania wiedzy i umiejętności.

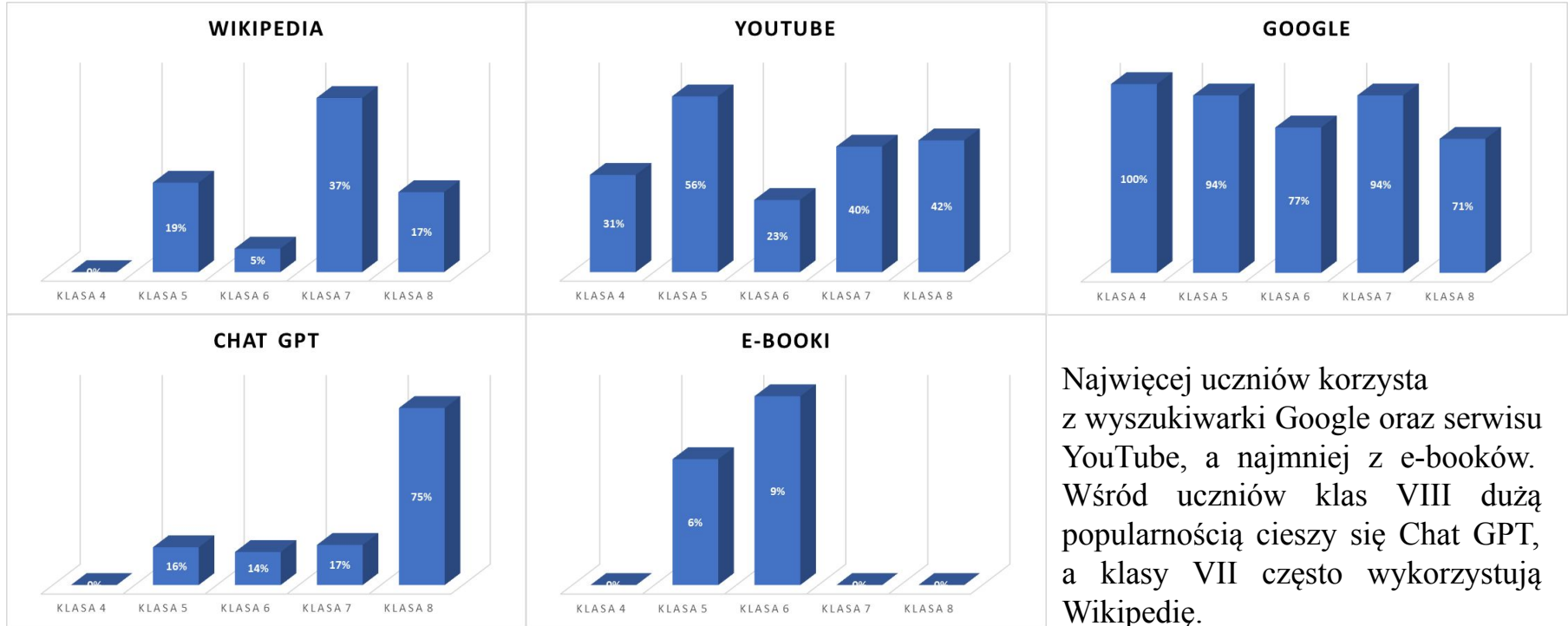
● tak
● nie

Jakie urządzenia elektroniczne wykorzystujesz do nauki?



Najwięcej uczniów naszej szkoły korzysta ze smartfonów, a najmniej ze smartwatchy i tabletów. Natomiast w klasach V uczniowie często korzystają z laptopów, które otrzymali w ramach programu "Laptop dla ucznia".

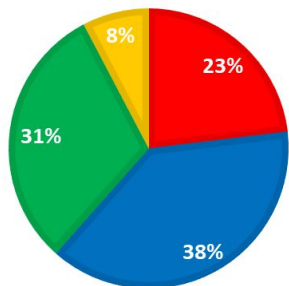
Jakie usługi internetowe najczęściej wykorzystujesz w nauce?



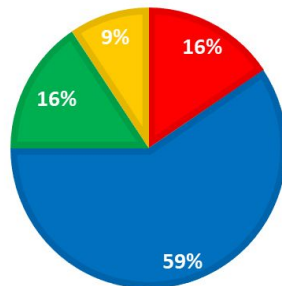
Najwięcej uczniów korzysta z wyszukiwarki Google oraz serwisu YouTube, a najmniej z e-booków. Wśród uczniów klas VIII dużą popularnością cieszy się Chat GPT, a klasy VII często wykorzystują Wikipedię.

Ilość poświęconego czasu na naukę w domu podczas tygodnia szkolnego

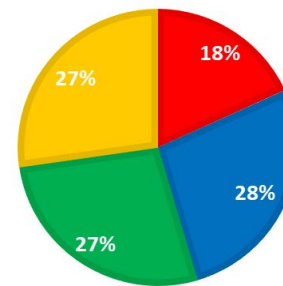
KLASA 4



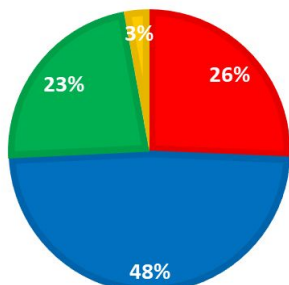
KLASA 5



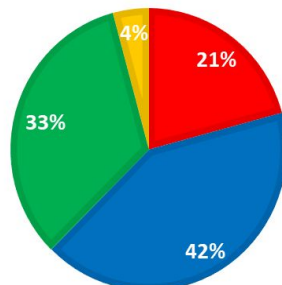
KLASA 6



KLASA 7



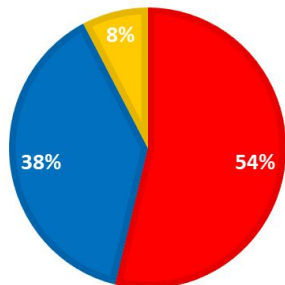
KLASA 8



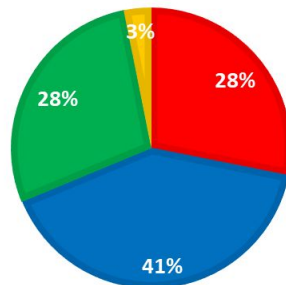
Najwięcej czasu na naukę w ciągu tygodnia przeznaczają uczniowie klas VI, ponad połowa z nich dziennie uczy się ponad 2 godziny. Najmniej czasu na naukę poświęcają uczniowie klas V i VII, ponad 75% z nich uczy się krócej niż 2 godziny dziennie.

Ilość poświęconego czasu na naukę podczas weekendu

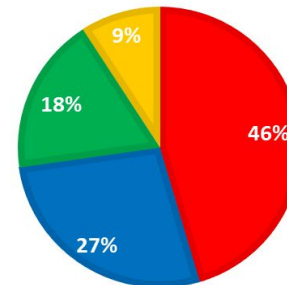
KLASA 4



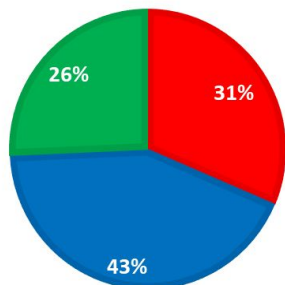
KLASA 5



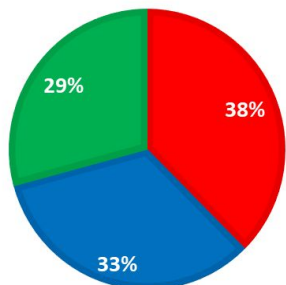
KLASA 6



KLASA 7



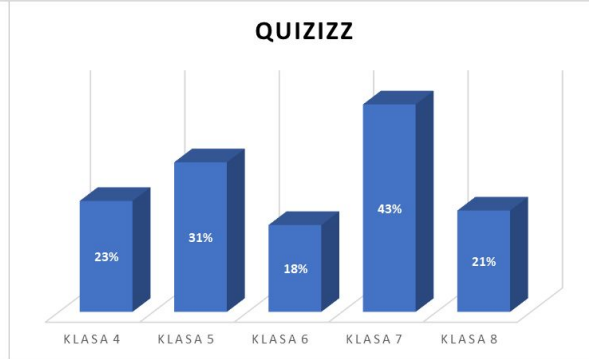
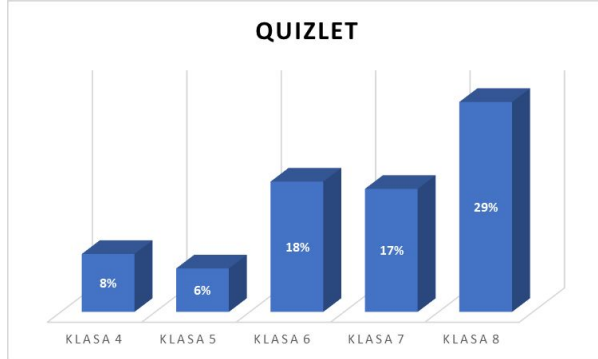
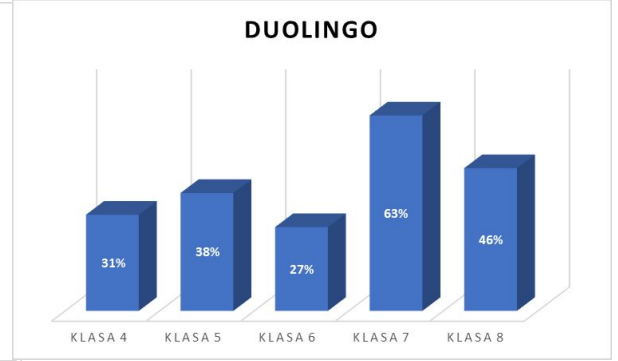
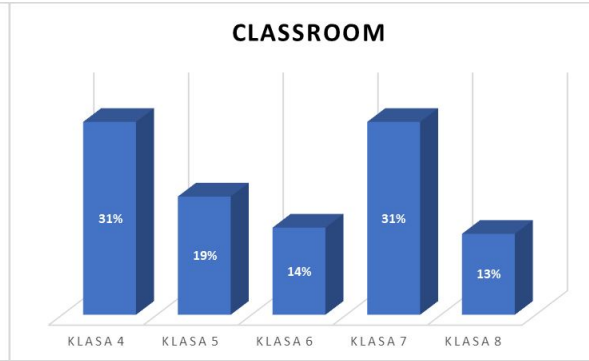
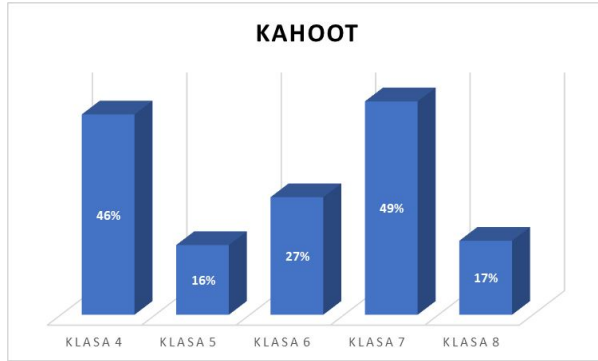
KLASA 8



Najwięcej czasu na naukę podczas weekendu przeznaczają uczniowie klas V. Natomiast najmniej czasu na naukę przeznaczają uczniowie klas IV. Ponad połowa z nich uczy się mniej niż godzinę dziennie.



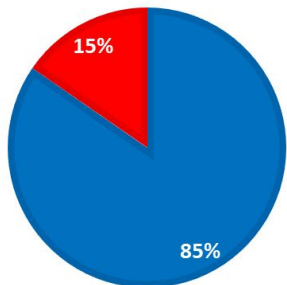
Czy wykorzystujesz do nauki?



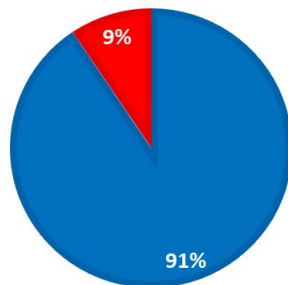
Najwięcej ankieterowanych uczniów korzysta z aplikacji do nauki języków obcych Duolingo. W starszych klasach popularny jest Quizlet, a w młodszych Kahoot oraz Classroom.

Wykorzystywanie usług internetowych do rozrywki

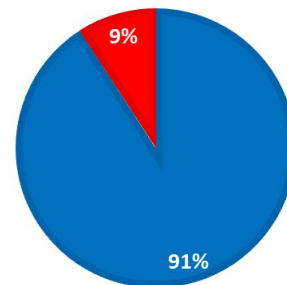
KLASA 4



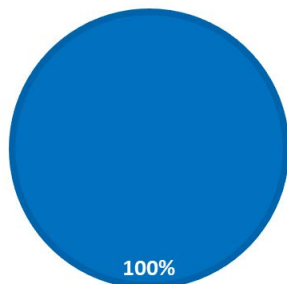
KLASA 5



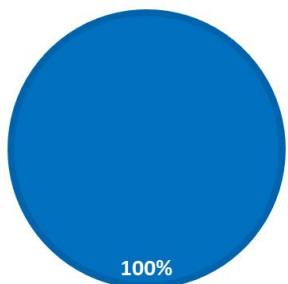
KLASA 6



KLASA 7



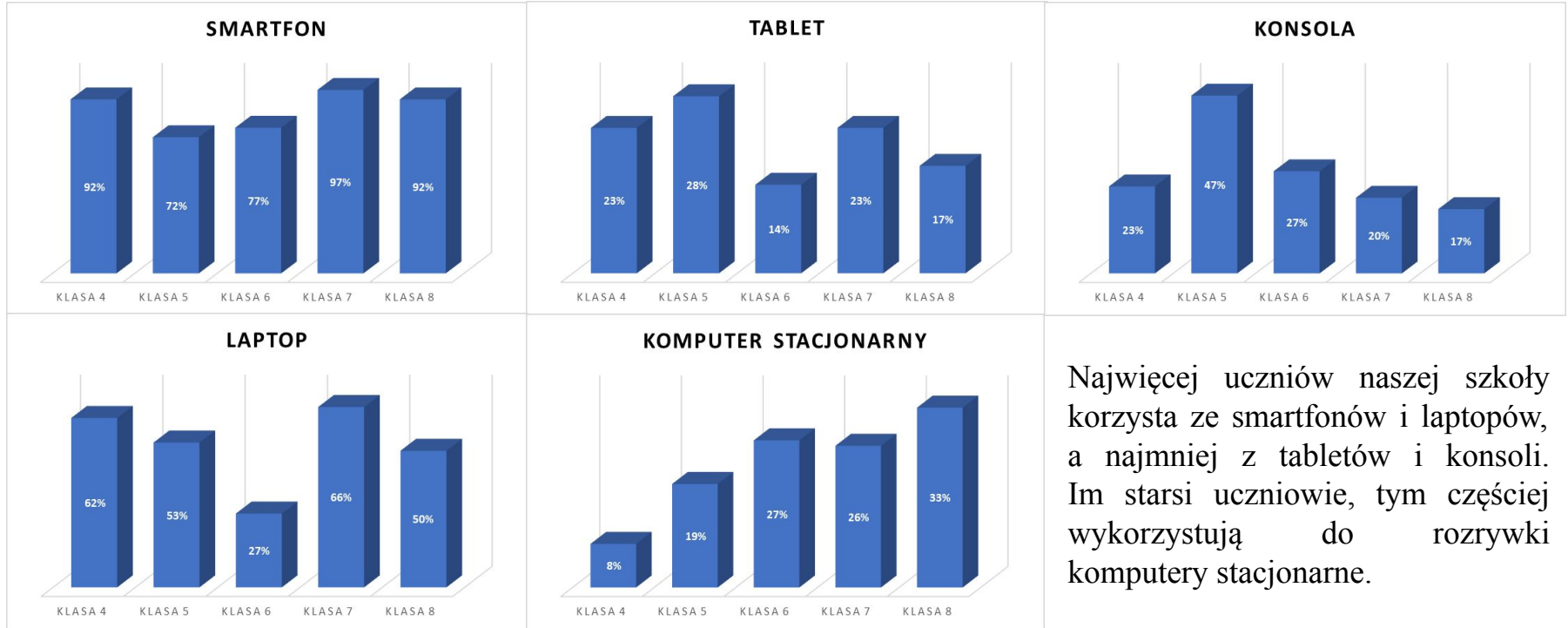
KLASA 8



Zdecydowana większość uczniów wykorzystuje usługi internetowe do rozrywki. Im starsi uczniowie, tym częściej je wykorzystują do spędzania wolnego czasu.

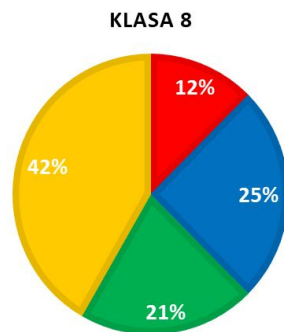
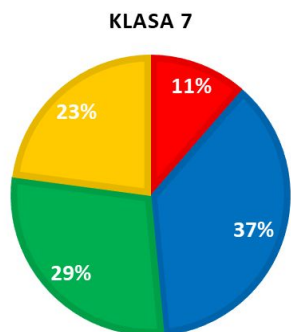
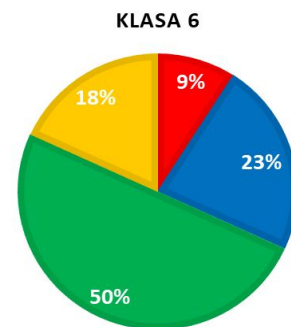
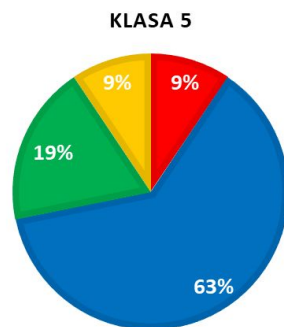
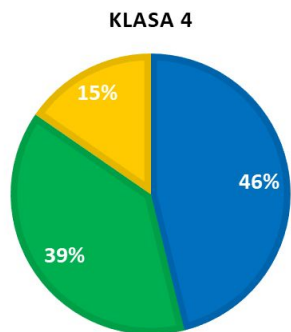
● tak
● nie

Jakie urządzenia elektroniczne wykorzystujesz do rozrywki?



Najwięcej uczniów naszej szkoły korzysta ze smartfonów i laptopów, a najmniej z tabletów i konsoli. Im starsi uczniowie, tym częściej wykorzystują do rozrywki komputery stacjonarne.

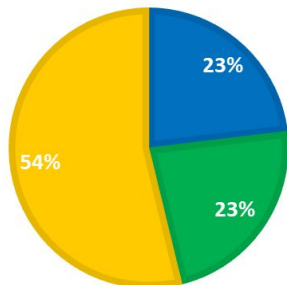
Ilość poświęconego czasu na rozrywkę w domu podczas tygodnia szkolnego



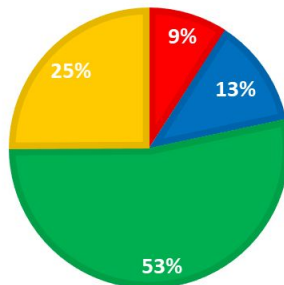
Najwięcej czasu na rozrywkę poświęcają uczniowie klas VI i VIII. Najmniej czasu na rozrywkę przeznaczają uczniowie klas IV i V. Niepokojący jest wynik uczniów klas VIII, wśród nich 42% osób przeznacza ponad 4 godziny dziennie na rozrywkę w sieci.

Ilość poświęconego czasu na rozrywkę podczas weekendu

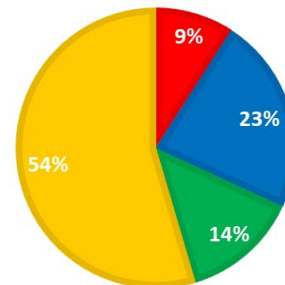
KLASA 4



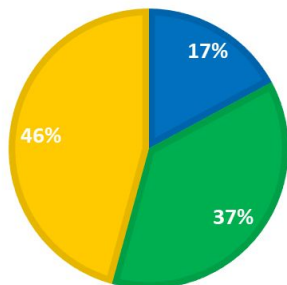
KLASA 5



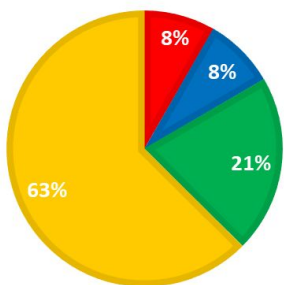
KLASA 6



KLASA 7



KLASA 8

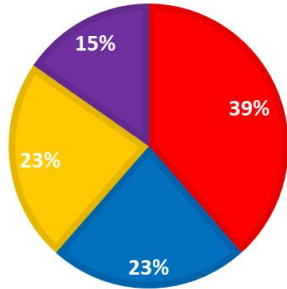


Najwięcej czasu na rozrywkę podczas weekendu poświęcają uczniowie klas VIII. Ponad 63% spędza w ten sposób ponad 4 godziny dziennie. Najmniej czasu na rozrywkę w sieci przeznaczają uczniowie klas V.

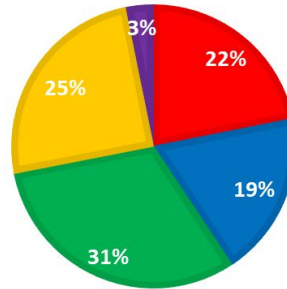


Czy grasz w gry komputerowe?

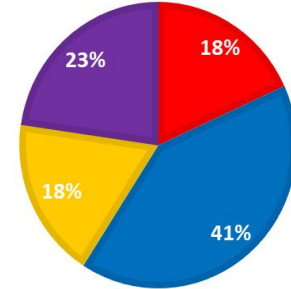
KLASA 4



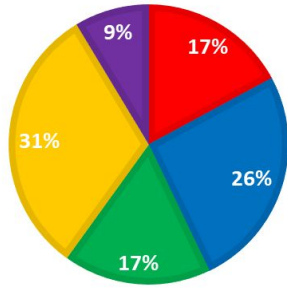
KLASA 5



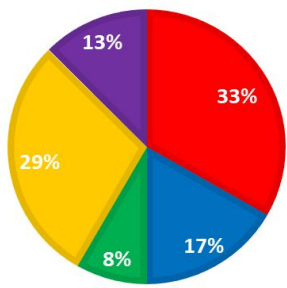
KLASA 6



KLASA 7



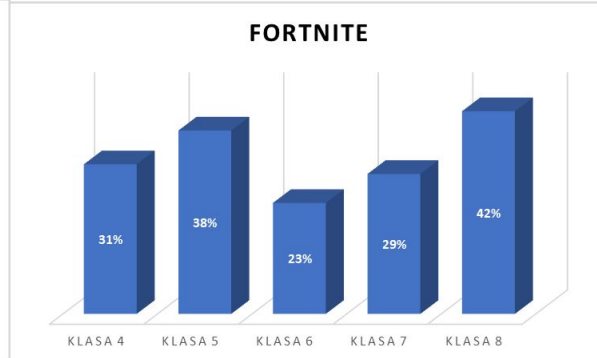
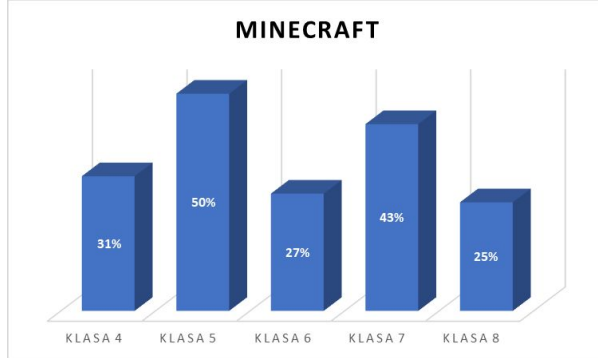
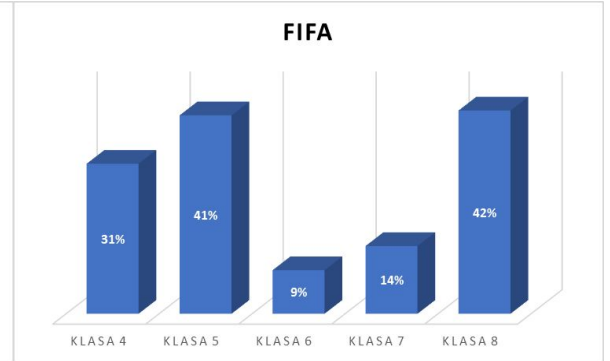
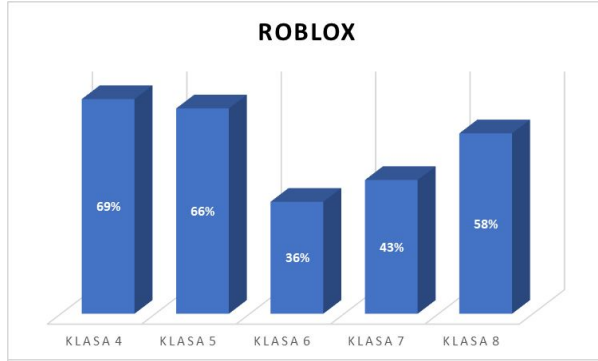
KLASA 8



Prawie wszyscy uczniowie naszej szkoły grają w gry komputerowe. Najczęściej grają uczniowie klas IV, wśród nich prawie 40% osób gra codziennie. Natomiast ponad 30% uczniów klas V gra w gry komputerowe podczas weekendu.

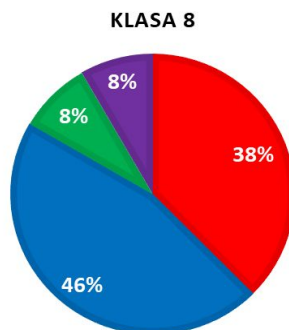
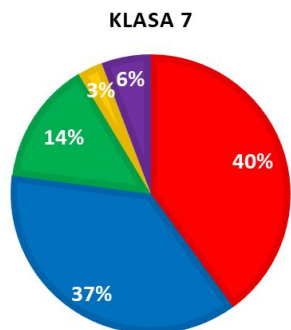
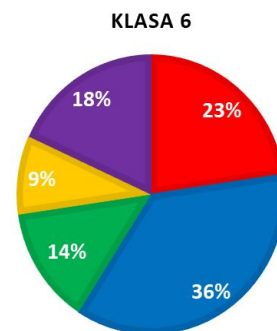
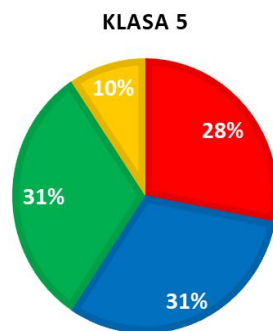
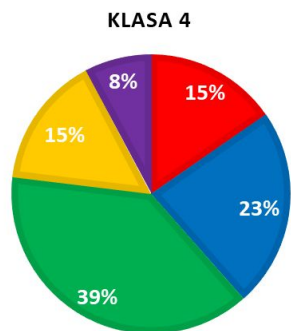


W jakie gry komputerowe grasz?

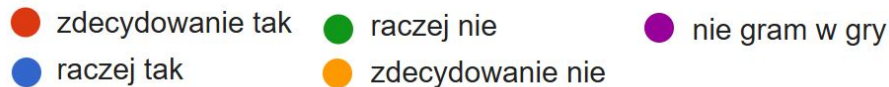


Najbardziej popularne wśród uczniów gry komputerowe to: Roblox i Brawl Stars. Najmniejszą liczbę użytkowników posiada FIFA, zwłaszcza w klasach VI i VII. Z kolei w klasach V i VII popularny jest Minecraft.

Czy granie w gry pozwala nabywać Ci nowe umiejętności, np. nauka słówek?

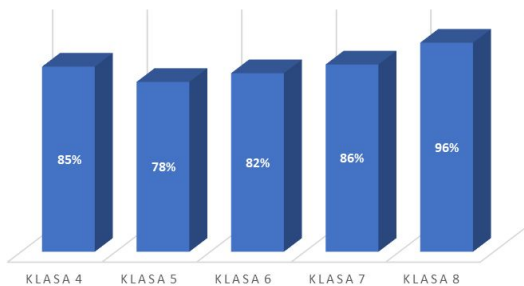


Im starsi uczniowie, tym częściej wykorzystują gry komputerowe do nauki języków obcych. W klasie VIII aż 84% uczniów twierdzi, że granie w gry komputerowe pozwala nabyć nowe umiejętności.

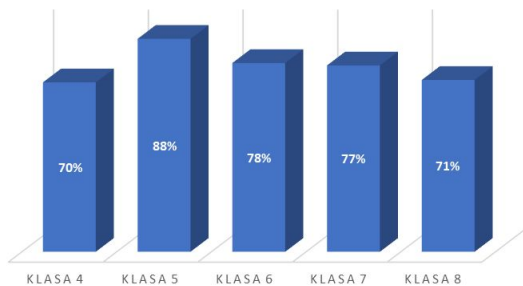


Do czego używasz urządzeń elektronicznych?

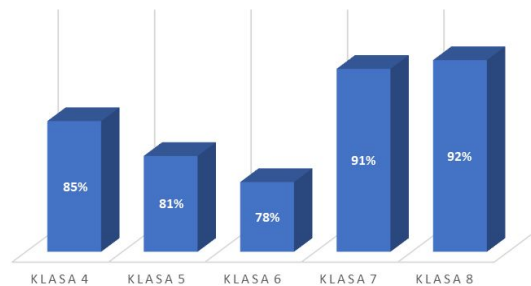
SŁUCHANIE MUZYKI



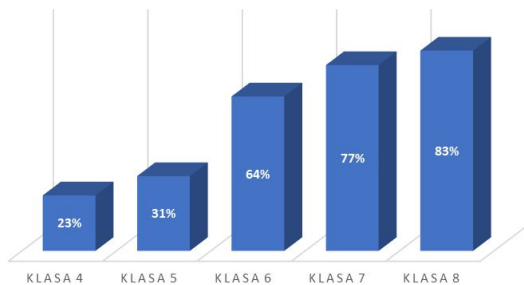
GRANIE W GRY



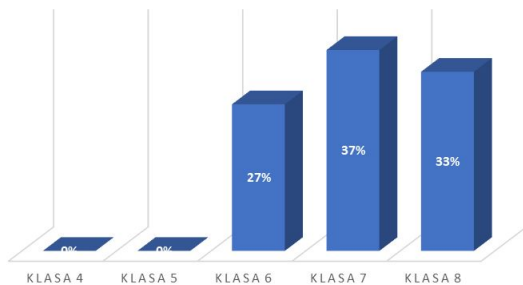
OGLĄDANIE FILMÓW



PRZEGLĄDANIE SOCIAL MEDIÓW

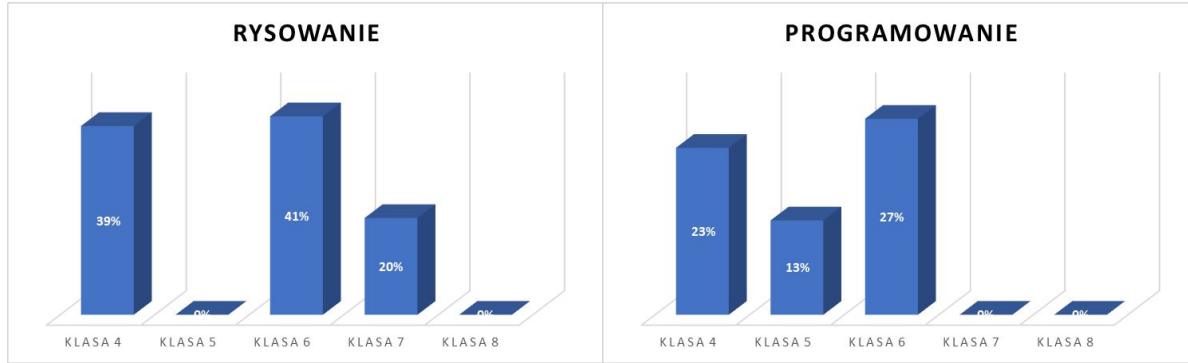


SŁUCHANIE PODCASTÓW

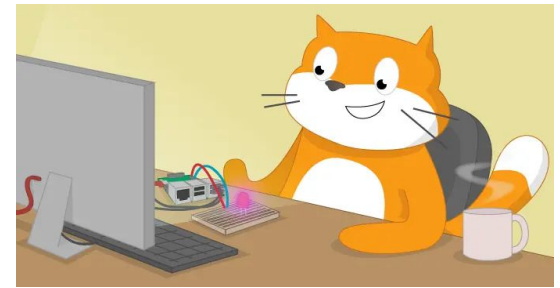
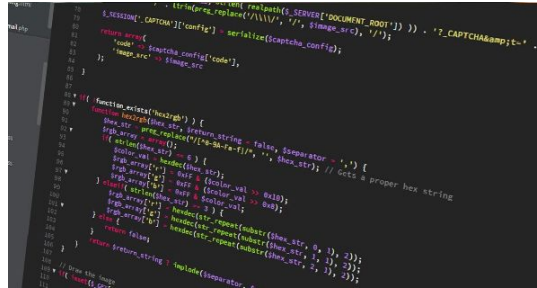


Uczniowie najczęściej używają urządzeń elektronicznych do słuchania muzyki, grania w gry oraz oglądania filmów. Im starsi uczniowie tym więcej czasu poświęcają na przeglądanie social mediów i słuchanie podcastów.

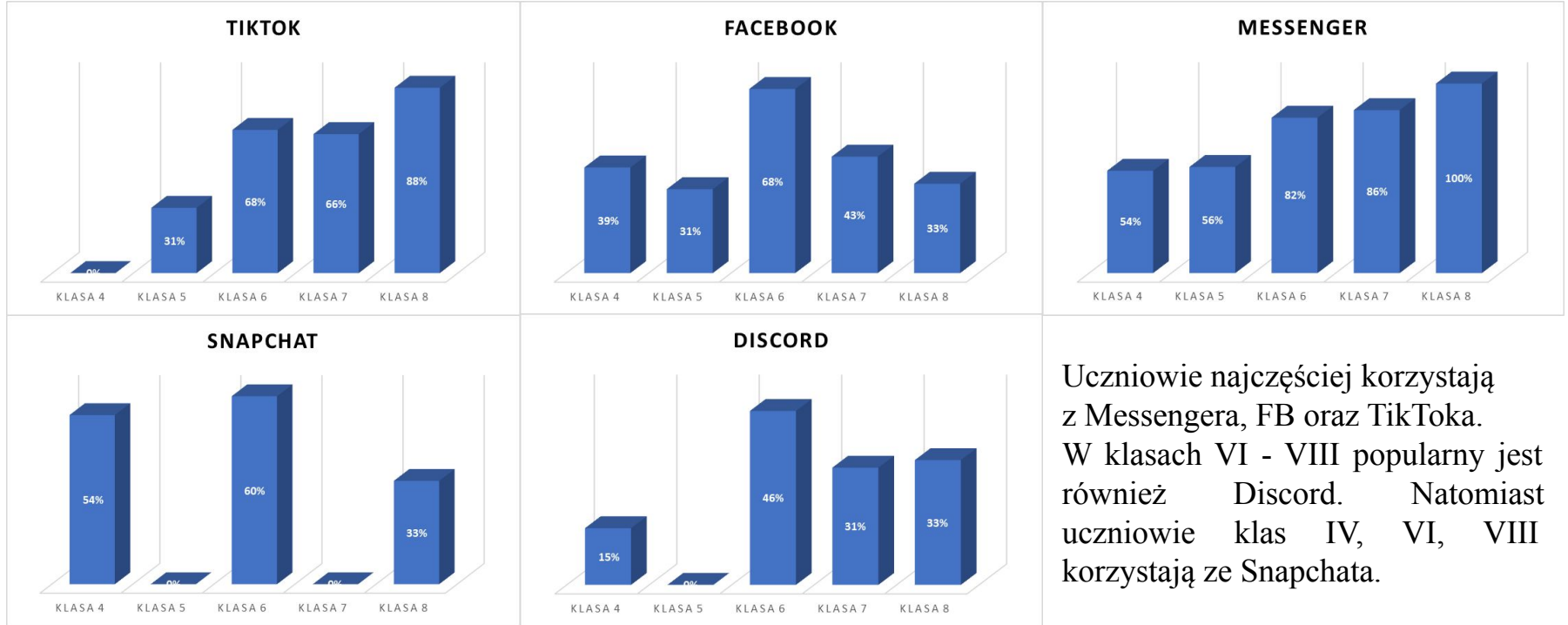
Do czego używasz urządzeń elektronicznych?



Uczniowie naszej szkoły wykorzystują urządzenia elektroniczne do nauki programowania. Ponadto liczna jest grupa uczniów, którzy rysują na urządzeniach elektronicznych.

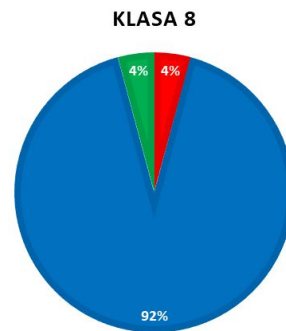
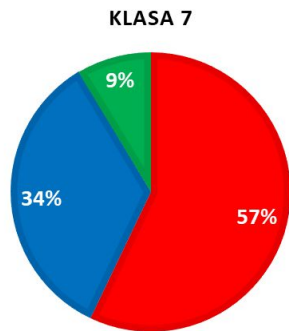
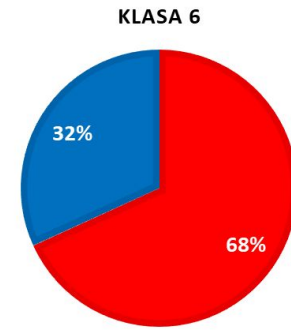
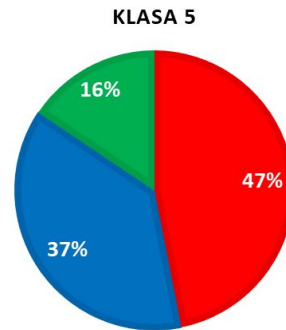
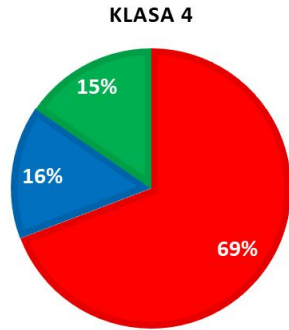


Z jakich aplikacji korzystasz na co dzień?



Uczniowie najczęściej korzystają z Messengera, FB oraz TikToka. W klasach VI - VIII popularny jest również Discord. Natomiast uczniowie klas IV, VI, VIII korzystają ze Snapchata.

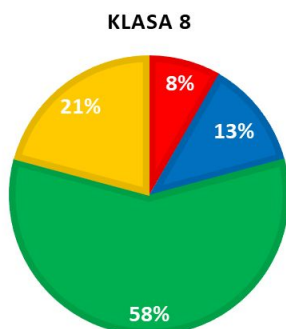
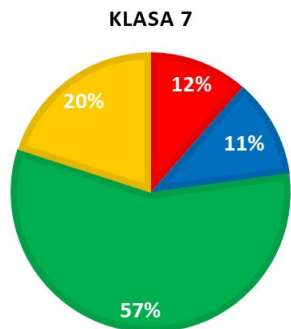
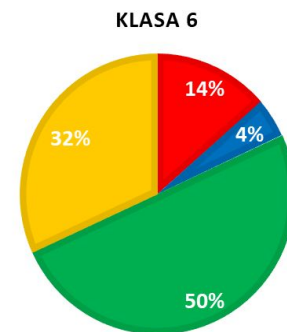
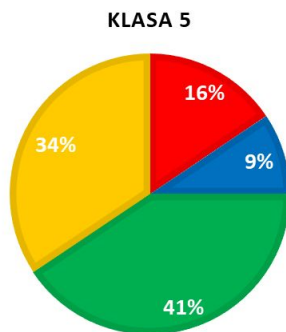
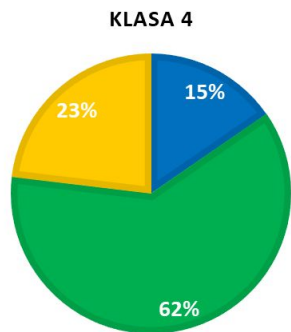
Czy posiadasz kontrolę rodzica/opiekuna nad czasem spędzonym przed komputerem/urządzeniem elektronicznym?



Prawie 70% uczniów klas IV i VI ma kontrolowany przez rodziców czas, który spędzają przed ekranem urządzeń elektronicznych. Natomiast w klasach VIII kontrola rodzicielska dotyczy tylko 4% uczniów.

● tak
● nie
● nie wiem

Czy kiedykolwiek spotkałeś/aś się z zagrożeniem bezpieczeństwa w sieci?



Większość ankietowanych uczniów naszej szkoły nie spotkała się z zagrożeniem bezpieczeństwa w sieci. Najwięcej osób, które miało z tym zagrożeniem do czynienia było w klasach V.

- zdecydowanie tak
- raczej tak
- raczej nie
- zdecydowanie nie

Z jakim zagrożeniem się spotkałeś/aś?

hakerstwo

włamanie na konto

wirusy



niestosowne treści

phishing

doxing

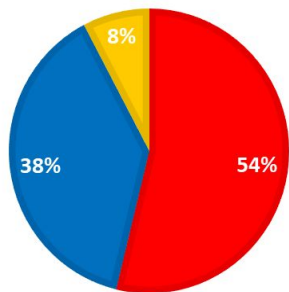
niebezpieczne linki

hejt

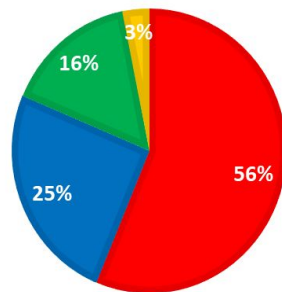
próby oszustwa przez telefon

Czy wiesz, że w sieci nie jesteś anonimowy?

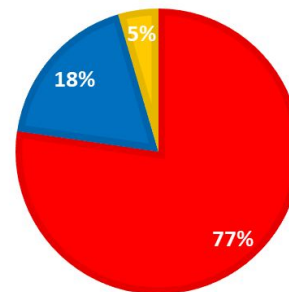
KLASA 4



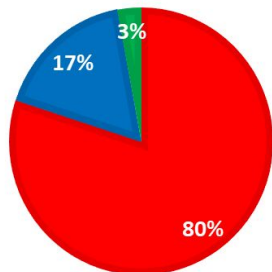
KLASA 5



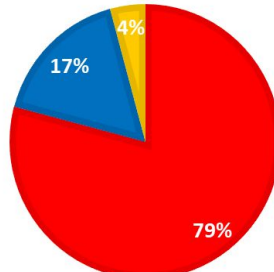
KLASA 6



KLASA 7



KLASA 8



Większość uczniów jest świadoma, że w internecie nie jest anonimowa. Im starsi uczniowie, tym odsetek uczniów którzy wiedzą o braku anonimowości jest większy.



Co zrobić, aby uniknąć zagrożeń w sieci?

- nie podawać nikomu haseł do kont na portalach społecznościowych,
- nie używać tego samego hasła do różnych kont,
- nie wchodzić w podejrzane linki,
- ograniczyć podawanie danych osobowych,
- wylogowywać się ze swoich kont na urządzeniach do których inni mają dostęp,
- korzystać ze stron internetowych zabezpieczonych kłódką.



Rekomendacje

Uczniowie Szkoły Podstawowej nr 2 w Wolsztynie wykorzystują usługi internetowe do nauki i rozrywki. Codziennie spędzają przed ekranem po kilka godzin. Czas spędzony w sieci pozwala na zdobywanie wiedzy i nowych umiejętności, np. nauka słówek z języka angielskiego. Niestety uczniowie zbyt dużo czasu przeznaczają na rozrywkę, do której wykorzystują urządzenia elektroniczne, więcej niż na naukę. Część uczniów spotykała się również z zagrożeniami bezpieczeństwa w internecie. Należy systematycznie przypominać o cyberzagrożeniach i sposobach ich zapobiegania. Proponujemy, by we wszystkich klasach naszej szkoły przeprowadzić warsztaty dotyczące bezpiecznego korzystania z usług internetowych.

Dziękujemy za uwagę.

Joanna Abramuk

Bogna Buda

Natalia Filipczak

klasa VIIIb SP2 Wolsztyn

