



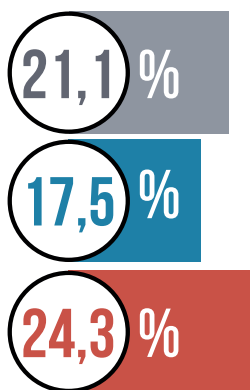
**OSSERVATORIO SULLE
 TENDENZE GIOVANILI**

Indagine sulle scuole primarie di Roma
 (Municipi VI e VIII)

IPERCONNESSIONE

SOCIAL MEDIA E APP

TOTALE/ FEMMINE/ MASCHI



MAGGIORE UTILIZZO
 DEI DISPOSITIVI INFORMATICI
 IN COMPAGNIA DI ALTRE PERSONE
 MAGGIORE COINVOLGIMENTO
 NEL CYBERBULLISMO
 PASSIVO E ATTIVO
 MAGGIORE LITIGIOSITÀ TRA PARI
 MINORE PRESENZA
 DI FRATELLI E SORELLE

**USO INTENSIVO DI
 SOCIAL MEDIA E APP
 IN RELAZIONE A:**

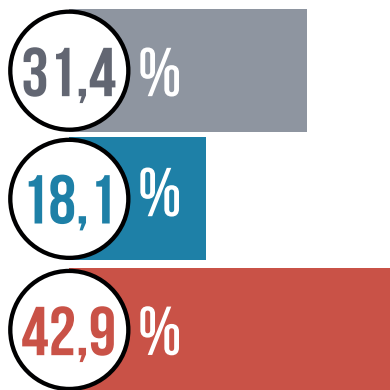


MAGGIORE TENDENZA
 ALL'IMITAZIONE
 DEL PERSONAGGIO PREFERITO
 MINORE LIVELLO DI ISTRUZIONE
 DEI GENITORI
 MAGGIORE UTILIZZO
 DEI DISPOSITIVI INFORMATICI
 IN COMPAGNIA DI ALTRE PERSONE
 MAGGIORE COINVOLGIMENTO
 NEL CYBERBULLISMO ATTIVO
 IN ETÀ MAGGIORE (CLASSE V)



VIDEOGIOCHI

TOTALE/ FEMMINE/ MASCHI



MAGGIORE PERCEZIONE
 DI EMOZIONI NEGATIVE
 TRISTEZZA / AGITAZIONE
 SOLITUDINE / RABBIA / PAURA
 MAGGIORE USO
 DI VIDEOGIOCHI VIOLENTI
 MAGGIORE UTILIZZO
 DEI DISPOSITIVI INFORMATICI
 IN COMPAGNIA DI ALTRE PERSONE
 MAGGIORE COINVOLGIMENTO
 NEL CYBERBULLISMO
 PASSIVO E ATTIVO
 MAGGIORE LITIGIOSITÀ TRA PARI
 MINORE PROSOCIALITÀ

**USO INTENSIVO DI
 VIDEOGIOCHI
 IN RELAZIONE A:**



MAGGIORE USO DI VIDEOGIOCHI
 VIOLENTI
 MAGGIORE UTILIZZO
 DEI DISPOSITIVI INFORMATICI
 IN COMPAGNIA DI ALTRE PERSONE
 MAGGIORE COINVOLGIMENTO
 NEL CYBERBULLISMO ATTIVO
 MINORE PERCEZIONE
 DI EMOZIONI POSITIVE
 FELICITÀ / TRANQUILLITÀ
 MINORE LIVELLO DI ISTRUZIONE
 DEI GENITORI

**I VIDEOGIOCHI più gettonati sono quelli di COMBATTIMENTO VIOLENTO: 22,3%
 MASCHI 35,1% - FEMMINE 6,7%**