



Hành vi trực tuyến của trẻ em ở
Trường tiểu học và trung học Ireland

BÁO CÁO NGHIÊN CỨU

Công viên Marina Everri và Kirsty



Nội dung

| | |
|---|----|
| Những phát hiện chính | 4 |
| 1. Giới thiệu | 6 |
| 2. Bối cảnh | 6 |
| 3. Nghiên cứu | 7 |
| 3.1 Người tham gia | 7 |
| 3.2 Phương pháp và thủ tục | 8 |
| 4. Kết quả | 9 |
| Phần 1: Việc sử dụng thiết bị và các ưu tiên về nội dung trực tuyến | 10 |
| 4.1 Trẻ em ở Ireland lên mạng ở độ tuổi nào? | 11 |
| 4.2 Trẻ em sử dụng thiết bị nào để lên mạng? | 11 |
| 4.3 Ứng dụng yêu thích của trẻ em là gì? | 14 |
| 4.4 Trẻ em biết gì hơn cha mẹ? | 15 |
| 4.5 Trẻ em dành bao nhiêu thời gian trên mạng? | 16 |
| Tóm tắt việc sử dụng thiết bị và nội dung trực tuyến | 18 |
| Phần 2: Rủi ro trực tuyến | 19 |
| 4.6 Nhận thức của trẻ về rủi ro trực tuyến là gì? | 20 |
| 4.6.1 Bắt nạt trên mạng | 20 |
| 4.6.2 Dấu chân kỹ thuật số | 22 |
| 4.6.3 Thời gian sử dụng màn hình | 22 |
| 4.6.4 Nguy hiểm từ người lạ: nói chuyện trực tuyến với người lạ | 23 |
| 4.6.4 Tóm tắt nhận thức về rủi ro | 24 |
| 4.7 Trẻ em có trải nghiệm rủi ro trên mạng không? | 25 |
| 4.7.1 Chứng kiến và là nạn nhân của bắt nạt qua mạng | 25 |
| 4.7.2 Nói chuyện trực tuyến với người lạ | 27 |
| 4.7.3 Chơi game trực tuyến ở trường tiểu học | 28 |
| 4.7.4 Hành vi nhắn tin tình dục ở trường trung học | 30 |
| Tổng hợp kinh nghiệm rủi ro trực tuyến | 31 |
| Phần 3: Sự khác biệt giữa các trường học | 32 |
| 4.8 Xu hướng hành vi khi nhìn trẻ học các trường khác nhau | 33 |
| 4.8.1 trường DEIS | 33 |
| Tóm tắt sở thích về nội dung trực tuyến và nhận thức rủi ro của trẻ em theo học tại các trường DEIS | 37 |
| Tóm tắt trải nghiệm trực tuyến đầy rủi ro của trẻ em theo học tại các trường DEIS | 43 |
| 4.8.2 Công giáo và đa giáo phái: Trường tiểu học | 44 |
| Tổng hợp các trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái | 48 |
| 4.8.3 Công giáo và đa giáo phái: Các trường trung học | 49 |
| Tóm tắt các trường trung học Công giáo và đa giáo phái | 50 |
| 5. Kết Luận | 51 |
| 6. Khuyến nghị | 53 |
| Phụ lục I - Bảng hỏi dành cho cấp Tiểu học | 56 |
| Phụ lục II - Bảng hỏi dành cho cấp THCS | 58 |

Lời cảm ơn: Công việc này có thể thực hiện được nhờ sự đóng góp của các đồng nghiệp khác hiện đang làm việc tại Zeeko: Joe Kenny, Kathy McLaughlin, Emma Kenny, Iva Bubalo, Michelle Scalan, Holly Walsh, Thiago Pazos.

Đề xuất tham khảo: Everri, M. & Park, K. (2018). Hành vi trực tuyến của trẻ em ở các trường tiểu học và trung học ở Ireland. Báo cáo nghiên cứu. Zeeko, NovaUCD, Đại học Dublin.

Những phát hiện chính

- Zeeko đã tiếp cận 244 trường học và 35.867 trẻ em (18.131 nam; 17.736 nữ) trên khắp Ireland trong khoảng thời gian 16 tháng.
- Thế hệ trẻ lên mạng ở độ tuổi trẻ hơn: lần đầu tiên truy cập Internet diễn ra khoảng 6 năm.
- Hơn 60% học sinh tiểu học sử dụng máy tính bảng, máy tính, máy chơi game để truy cập Internet; học sinh lớn tuổi sử dụng chủ yếu là điện thoại thông minh (hơn 90%), tiếp theo là máy tính và máy tính bảng. Việc sử dụng điện thoại thông minh tăng dần trong các năm học (từ tiểu học đến trung học); trong khi việc sử dụng máy tính bảng giảm đi. Một chút tỷ lệ nữ sinh sử dụng điện thoại thông minh để truy cập Internet cao hơn, đặc biệt là từ lớp 6.
- YouTube, Snapchat và Minecraft là những ứng dụng được học sinh tiểu học yêu thích; trong khi học sinh cấp hai đánh giá Snapchat, Instagram và YouTube là những ứng dụng yêu thích của mình (chỉ 21% cho biết Facebook).
- Gần 70% học sinh tiểu học cho biết biết nhiều hơn cha mẹ về các ứng dụng và trò chơi trực tuyến. 56% tuyên bố biết nhiều hơn cha mẹ họ về mạng xã hội.
- Phần lớn trẻ em ở các trường tiểu học dành từ 1-3 giờ mỗi ngày trực tuyến vào các ngày trong tuần. Có sự gia tăng dần dần trong suốt những năm học tiểu học về lượng thời gian dành cho trực tuyến. Con trai có xu hướng dành nhiều thời gian trực tuyến hơn con gái một chút, đặc biệt là vào những ngày cuối tuần.
- Phần lớn trẻ em ở cả cấp tiểu học và trung học (dao động: 62%-77%) thừa nhận bắt nạt trên mạng là một hành vi có tính rủi ro cao.
- Nhận thức của trẻ em về dấu chân kỹ thuật số (bảo vệ dữ liệu trực tuyến) là một vấn đề rủi ro giảm dần qua các năm học (từ 43% xuống 31%).
- Trẻ nhỏ coi thời gian sử dụng thiết bị là nghiêm trọng hơn trẻ lớn. Từ 38% đến 49% học sinh ở các trường trung học coi thời gian sử dụng thiết bị là ở mức độ thấp đến vừa phải.
- Cả học sinh tiểu học và trung học đều coi việc nói chuyện với người lạ là một vấn đề nghiêm trọng; tuy nhiên, nhận thức về rủi ro giảm dần bắt đầu từ năm thứ nhất trung học, khi đó được coi là hành vi có nguy cơ vừa phải.
- Nhìn chung, nhận thức về các loại rủi ro trực tuyến khác nhau cao hơn trong mẫu của nữ ở cả cấp tiểu học và trung học.

- Tỷ lệ trẻ em tự nhận mình là nạn nhân của bắt nạt trực tuyến dao động từ 10% ở **lớp 1** đến 18% vào **năm thứ 6**. Tỷ lệ trẻ em chứng kiến nạn bắt nạt qua mạng dao động từ 20% ở trường tiểu học đến 45% vào **năm thứ 6**. Bắt đầu từ **lớp 5**, tỷ lệ trẻ em gái, nạn nhân của bắt nạt qua mạng tăng dần lên mức 31% trong 6 năm học.
--- năm.
- 24% trẻ học **lớp 1** và 53% trẻ học **lớp 6** chơi game trực tuyến với người lạ. Số trẻ em nói chuyện trực tuyến với người lạ tăng dần trong suốt các năm học tiểu học và trung học, đạt 63% vào **năm thứ 6**.
- 28% học sinh **lớp 1** và 43% học sinh **lớp 6** chơi trò chơi trên 18 tuổi. Trong suốt thời tiểu học, nam sinh chơi game trực tuyến nhiều gấp 4 lần so với nữ sinh cùng lứa.
- Học sinh lớn tuổi hơn (năm thứ 6) có tỷ lệ thực hiện hành vi sexting cao nhất, cụ thể: 30% gửi hình ảnh khêu gợi tình dục, 22% chia sẻ sext, 28% gửi sex cho người không quen, 16% gửi sex cho người mới gặp lần đầu trên mạng. Thanh thiếu niên nam có tỷ lệ phần trăm cao hơn trong tất cả các hành vi gửi tin nhắn tình dục.
- Đã quan sát thấy sự khác biệt giữa các trường DEIS và NON-DEIS, đặc biệt đối với những gì quan tâm đến trải nghiệm của các hành vi trực tuyến nguy hiểm.
- Trẻ em tại các trường tiểu học có DEIS được coi là nghiêm trọng hơn đầu chân kỹ thuật số (bảo vệ dữ liệu trực tuyến) so với các bạn cùng lứa ở các trường NON-DEIS; trong khi học sinh ở các trường trung học DEIS nhận thấy ít rủi ro hơn khi so sánh với các bạn cùng lứa ở các trường NON-DEIS.
- Trải nghiệm chứng kiến và trở thành nạn nhân của bắt nạt qua mạng cao hơn ở cả DEIS trường tiểu học và trung học.
- Học sinh ở các trường trung học DEIS cho thấy mức độ tiếp xúc với người lạ trực tuyến cao hơn so với các bạn cùng lớp ở NON-DEIS trong suốt những năm học trung học (phạm vi: 33% - 65%). Nam sinh trong các trường DEIS có tỷ lệ cao hơn.
- Tỷ lệ nam sinh chơi trò chơi trên 18 tuổi cao hơn ở các trường tiểu học DEIS (ví dụ: 6th loại, DEIS: 71% so với NON-DEIS: 63%).
- Ở các trường trung học DEIS, tỷ lệ hành vi gửi tin nhắn tình dục cao hơn, đặc biệt là đối với nam giới và đối với các danh mục được coi là rủi ro hơn, chẳng hạn như gửi tin nhắn tình dục cho người không phải là bạn tình và ai đó gặp nhau trực tuyến lần đầu tiên.
- Các trường tiểu học Công giáo và đa tôn giáo có những khác biệt nhỏ về các khu vực khác nhau mà chúng tôi đã khảo sát.
- Dưới 15% thanh thiếu niên theo học tại các trường Công giáo báo cáo về việc bị bắt nạt trên mạng và gửi tin nhắn tình dục; tuy nhiên gần 30% đã chứng kiến các đợt bắt nạt trên mạng.

1. Giới thiệu

Tình trạng nghiên cứu về hành vi của trẻ em đối với Internet ở Ireland là gì? Trẻ biết và cảm nhận được gì khi lên mạng? Hành vi trực tuyến của họ có thay đổi qua các năm không, chẳng hạn như trong quá trình chuyển tiếp từ tiểu học sang trung học? Ở Ireland, cũng như tất cả các quốc gia khác trên thế giới, mối quan tâm ngày càng tăng trong việc điều tra hành vi trực tuyến của trẻ em, đặc biệt là thói quen, sở thích, quan điểm và cảm xúc của trẻ đối với Internet. Các nghiên cứu hiện có ở Ireland chỉ cung cấp một cái nhìn tổng quan về tình hình tập trung vào học sinh tiểu học hoặc trung học và trong một khoảng thời gian giới hạn (xem đoạn tiếp theo). Trong báo cáo này, chúng tôi cung cấp một phân tích toàn diện về hành vi trực tuyến của trẻ em được thực hiện ở cả trường tiểu học (từ lớp 1 đến lớp 6) và trường trung học cơ sở (từ lớp 1)

đến năm thứ 6) trên khắp Ireland trong 16 tháng học.

2. Bối cảnh

Các cuộc điều tra nghiên cứu sâu rộng được thực hiện ở châu Âu trong thập kỷ qua đã cung cấp một bức tranh rõ ràng hơn về hành vi trực tuyến của trẻ em, xác định cả rủi ro và cơ hội đối với sức khỏe và sự phát triển của trẻ em, nói rộng hơn. Ireland, cùng với các quốc gia khác, đã tham gia vào những nghiên cứu này²

, và những phát hiện này đã được so sánh với những phát hiện được quan sát ở các nước châu Âu khác. Các kết quả thú vị nhất có thể được tóm tắt như sau: (a) độ tuổi mà trẻ em Ireland (9-16 tuổi) lần đầu truy cập Internet đã giảm từ 9 tuổi vào năm 2011 xuống còn 8 tuổi vào năm 2015; (b) việc truy cập internet chủ yếu diễn ra ở những không gian riêng tư như ở nhà (chủ yếu là phòng ngủ dành cho thanh thiếu niên lớn tuổi); (c) điện thoại thông minh là thiết bị được sử dụng nhiều nhất để truy cập Internet hàng ngày; (d) hầu hết trẻ em Ireland đều khẳng định biết nhiều về Internet hơn cha mẹ chúng; (e) các rủi ro trực tuyến như bắt nạt qua mạng mà nhiều bé gái gặp phải hơn các bé trai; (f) thanh thiếu niên lớn tuổi (22%) nhận được tin nhắn tình dục trực tuyến, nhưng hậu quả là rất ít người cảm thấy khó chịu; (g) 22% trẻ em có tiếp xúc trực tuyến với những người chưa từng gặp mặt ngoài đời.

Một báo cáo nghiên cứu gần đây hơn³ đã cung cấp những hiểu biết sâu sắc hơn về hành vi trực tuyến của trẻ em Ireland (8-13 tuổi), đặc biệt là về sở thích nội dung trực tuyến và thời gian sử dụng thiết bị. Các ứng dụng ưa thích của trẻ em Ireland là Snapchat và Instagram, cùng với YouTube và các ứng dụng nhắn tin tức thời hỗ trợ giải trí và chia sẻ; 16% trẻ em dành hơn 4 giờ trực tuyến mỗi ngày; và việc tham gia các trò chơi dành cho người lớn (trên 18 tuổi) được 64% trẻ em đang học tiểu học cho biết.

Tổng hợp lại những phát hiện này mang tính thông tin; tuy nhiên, thói quen của trẻ em và việc sử dụng phương tiện truyền thông thay đổi với tốc độ nhanh đến mức cần có cơ sở bằng chứng mạnh mẽ và cập nhật, có tính đến những khác biệt một cách có hệ thống về độ tuổi, giới tính và xuất thân của trẻ em, đồng thời tập trung vào các đặc điểm văn hóa xã hội của Ireland. Báo cáo hiện tại dự định giải quyết những khía cạnh này dựa trên các nghiên cứu đã đề cập ở trên và điều tra thêm về sở thích, nhận thức và trải nghiệm của trẻ em với Internet.

¹Xem báo cáo một phần của dự án nghiên cứu Eukidsonline: <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online>

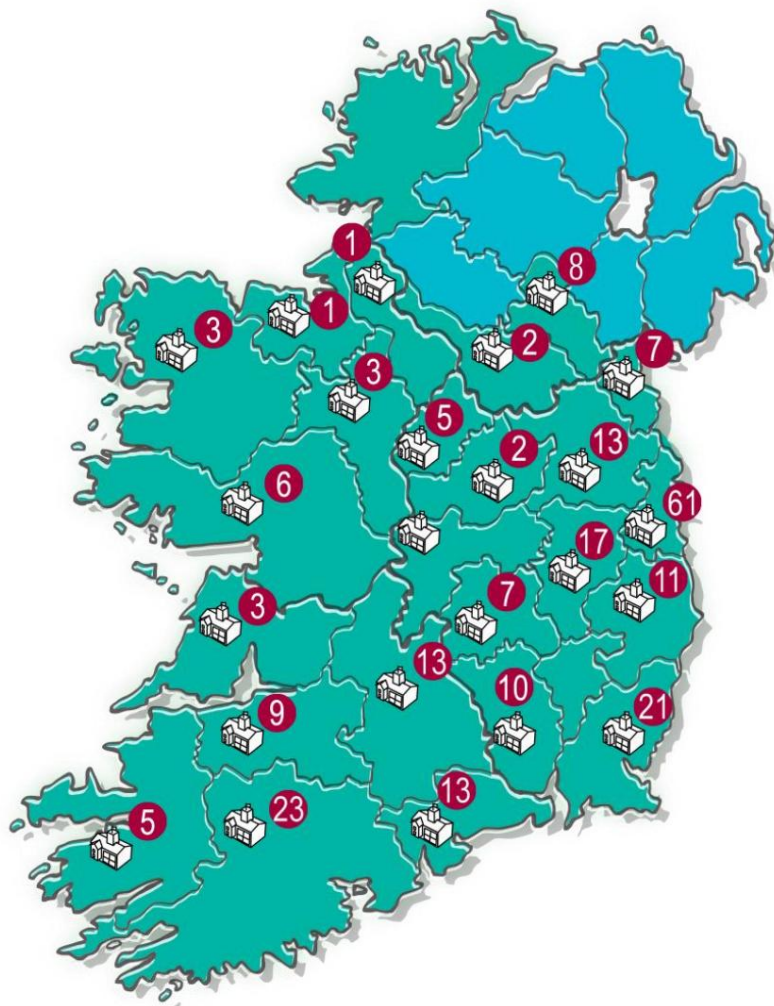
²O'Neill, B. & Dinh, T. (2015). Net Children Go Mobile: Phát hiện đầy đủ từ Ireland. Dublin: Viện Dublin Công nghệ.

³Báo cáo thường niên về an toàn mạng Ireland, 2017.

3. Nghiên cứu

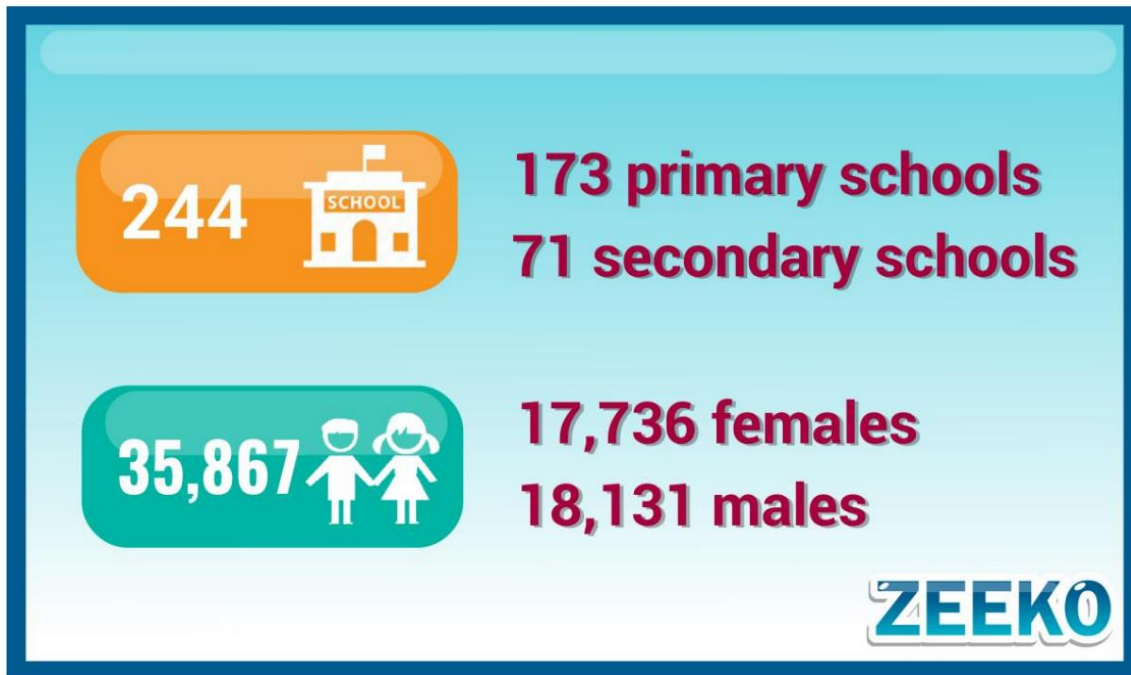
3.1 Những người

tham gia Zeeko bắt đầu khảo sát các trường học vào tháng 5 năm 2016 và liên tục theo dõi hành vi của trẻ em đối với việc sử dụng Internet. Các kết quả được trình bày ở đây liên quan đến dữ liệu được thu thập từ tháng 5 năm 2016 đến tháng 2 năm 2018 tương ứng với 16 tháng học, cụ thể là cả năm học (2016/2017) và một học kỳ (2017/18). Zeeko đã tiếp cận được 244 trường học (173 tiểu học, 71 trung học): phần lớn là giáo phái (N=191), 40 trường liên giáo phái và 13 trường đa giáo phái. Các trường học được đặt ở nhiều vùng khác nhau trên đất nước, trong đó Dublin có 61 trường học. Hình dưới đây cho thấy sự phân bố của cả trường tiểu học và trung học ở các quận của Ireland (Hình 3.1).



Hình 3.1. Số lượng trường học trên khắp Ireland

Tổng số 35.867 trẻ em (18.131 nam, 17.736 nữ) đã được tiếp cận (Hình 3.2). Mẫu trẻ em ở bậc tiểu học cao hơn mẫu ở bậc trung học cơ sở nhưng khá cân đối về giới tính: ở bậc tiểu học Zeeko có 26.528 em (13.252 bé trai và 13.276 bé gái); ở cấp trung học cơ sở có 9.339 học sinh (4.460 nữ và 4.879 nam) (Hình 3.2).



Hình 3.2. Số trường học và trẻ em tiếp cận nghiên cứu

Vì chúng tôi quan tâm đến việc khám phá sự khác biệt giữa các trường học có đặc tính/nền tảng khác nhau nên chúng tôi đã chọn hai mẫu trẻ em từ số lượng người tham gia lớn hơn theo học DEIS (Mang lại sự Bình đẳng về Cơ hội trong Trường học), các trường Công giáo và Đa giáo phái.

Số trẻ em theo học tại các trường DEIS là 6.244 (4.399 ở tiểu học và 1.845 ở trường trung học). Ở các trường Công giáo, 23.851 học sinh tiểu học và 4.912 học sinh trung học; trong khi ở Đa giáo phái, học sinh tiểu học là 2.057 và ở cấp trung học cơ sở là 136.

3.2 Phương pháp và thủ tục

Zeeko đã xây dựng bảng câu hỏi trực tuyến và gửi đến các trường qua email (Xem phụ lục I và II). Bảng câu hỏi được quản lý bởi các giáo viên trong lớp học. Việc hoàn thành bảng câu hỏi cần từ 10 đến 20 phút và học sinh có thể được giáo viên hỗ trợ trong trường hợp các em không hiểu một số câu hỏi. Các nội dung đưa vào bảng câu hỏi đều có nội dung được minh họa ở bảng 3.1.

Bảng 3.1. Nội dung nghiên cứu được khảo sát trong nghiên cứu

| ZEEKO | |
|-----------------------------------|--|
| 1. ACCESS TO THE INTERNET: | For this area we asked children to report the age in which they first accessed the Internet. |
| 2. DEVICE USAGE: | A list of devices was provided to children; they had to report the kind and number of devices used daily. |
| 3. CONTENT PREFERENCES: | A detailed list of applications was provided both considering the most used applications by primary and secondary school children and including different contents ranging from entertainment to education. |
| 4. KNOWLEDGE: | We were interested in assessing children's perception of their level of knowledge with respect to the Internet when compared to their parents. |
| 5. SCREEN TIME: | As reported by previous research, the time that children spend online is important to understand their habits and their capacity to balance time spent online and offline. |
| 6. RISKS: | In this area we explored the perception of risks in four domains: a) Cyberbullying, (online aggressions); b) digital footprint (awareness to protect personal data and images), c) screen time (spending too long online), d) stranger danger (engaging in online conversations with persons met for the first time online). |
| 7. EXPERIENCES: | This area is connected to the previous one, but pertained to the actual experiences children had online, such as aggression (seeing or being cyberbullied) talking/playing to/with stranger (stranger danger), playing an over 18s game (for younger children), sexting (for older children), etc. |

Các phân tích được thực hiện xem xét tần suất các hành vi tự phản ánh của trẻ để xác định xu hướng hành vi cũng như thống kê để xác định xu hướng hành vi của trẻ trong từng lĩnh vực có tính đến sự tương đồng và khác biệt về: độ tuổi, giới tính, các loại trường học khác nhau.

4. Kết quả

Trong phần này, chúng tôi trình bày các phát hiện được sắp xếp thành ba phần: 1) Nội dung và cách sử dụng thiết bị sở thích; 2) Rủi ro trực tuyến; 3) Sự khác biệt giữa các trường học. Mỗi phần bao gồm các đoạn thảo luận về lĩnh vực nghiên cứu được minh họa ở trên.

PART 1

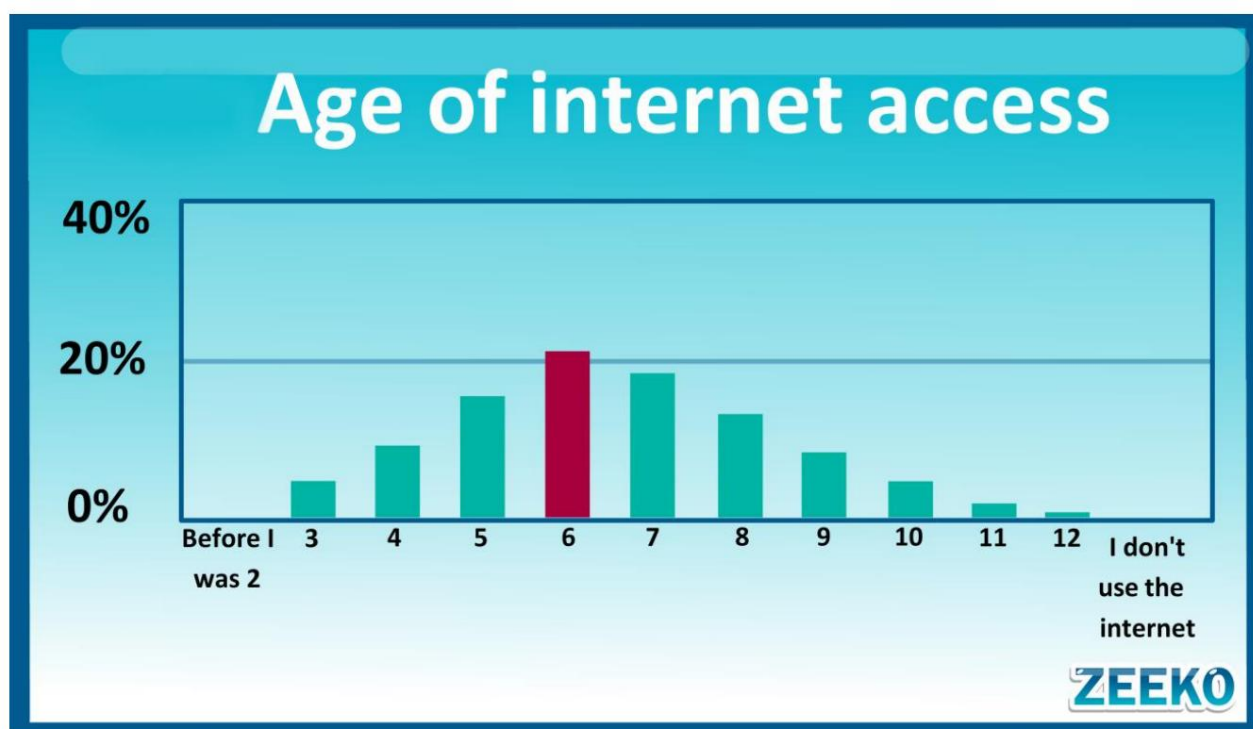
Device usage & online content preferences



4.1 Trẻ em ở Ireland lên mạng ở độ tuổi nào?

Lĩnh vực đầu tiên chúng tôi muốn khám phá liên quan đến độ tuổi trẻ em lên mạng. Chúng tôi yêu cầu học sinh tiểu học cho biết các em bắt đầu sử dụng Internet lần đầu tiên khi nào. Như thể hiện trong hình bên dưới, hầu hết trẻ em cho biết các em truy cập Internet từ khi còn nhỏ, từ 6 đến 7 tuổi. (Hình 4.1). Học sinh **lớp 1** cho biết các em bắt đầu sớm hơn các bạn cùng lứa đang theo học **lớp 6**, điều này báo hiệu rằng trẻ nhỏ hơn được tiếp cận Internet sớm hơn so với các em lớn hơn.

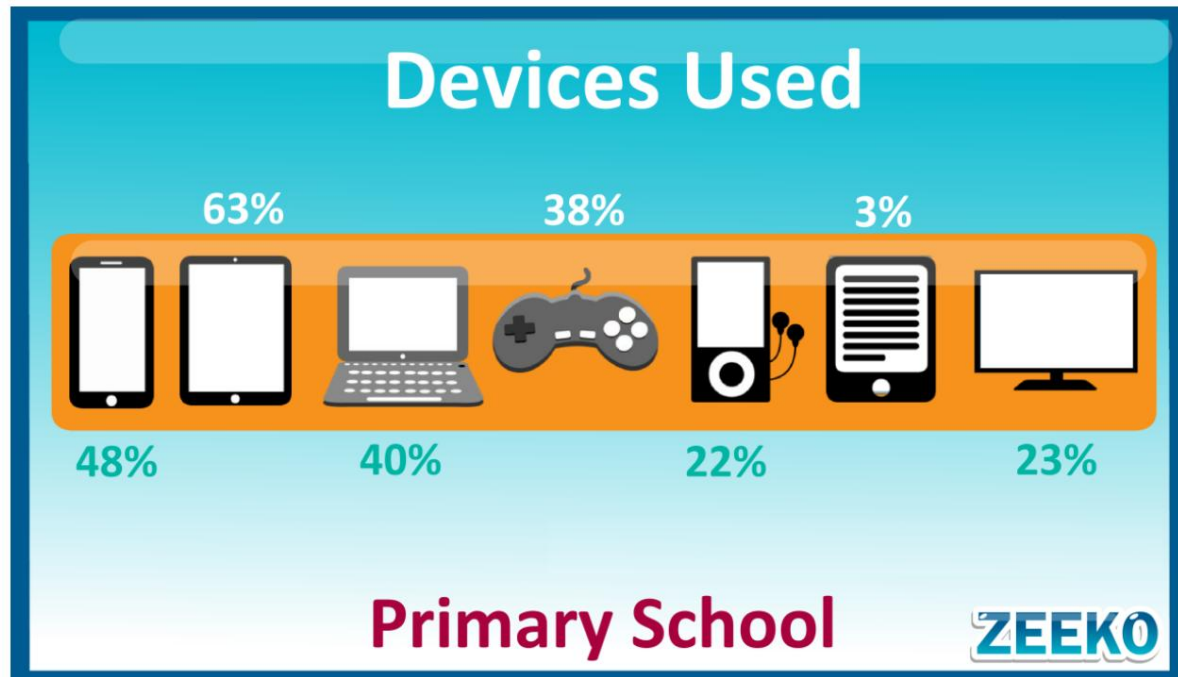
đồng nghiệp.



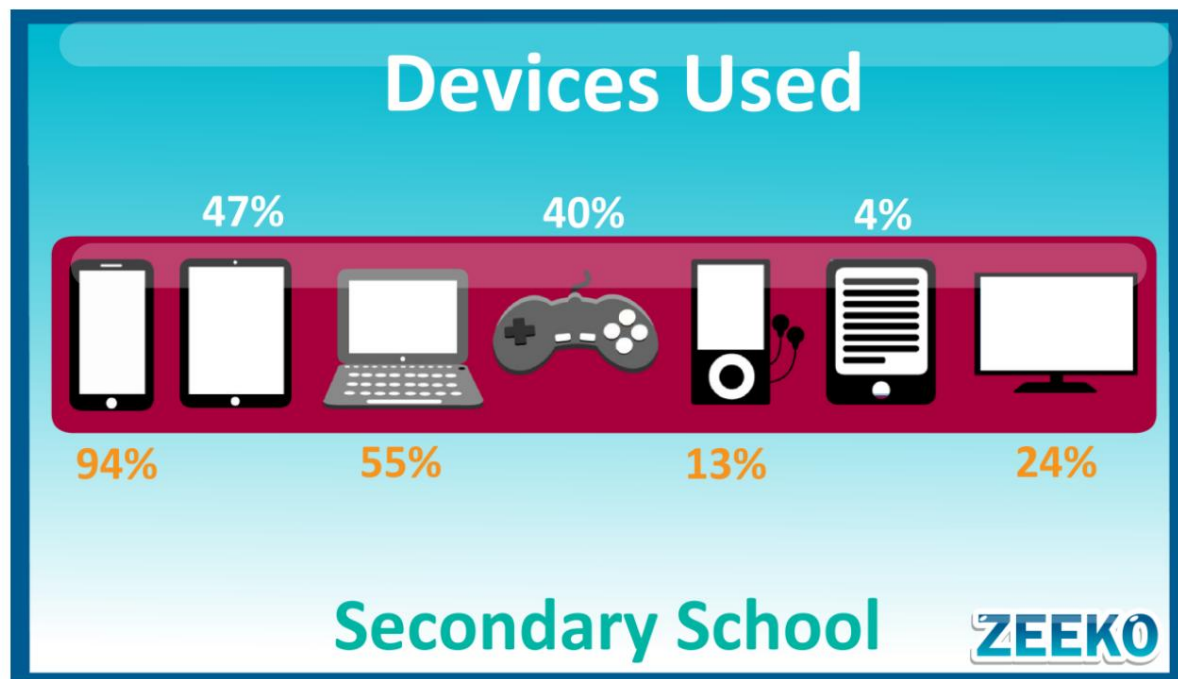
Hình 4.1 Độ tuổi tiếp cận internet - Trường tiểu học

4.2 Trẻ em sử dụng thiết bị nào để lên mạng?

Trẻ em ở trường tiểu học sử dụng máy tính bảng (63%) để truy cập Internet, tiếp theo là điện thoại thông minh, máy tính để bàn và máy chơi game. Gần 22% học sinh tiểu học sử dụng iPod so với chỉ 13% học sinh trung học. Một xu hướng khác xuất hiện đối với học sinh lớn tuổi hơn, những người sử dụng điện thoại thông minh (93% trung học so với 48% tiểu học), tiếp theo là máy tính (55%) và máy tính bảng (47%). Có sự khác biệt nhỏ giữa học sinh tiểu học và trung học trong việc sử dụng máy chơi game (38%-40%) và TV thông minh (23%-24%) (Hình 4.2 và 4.3).



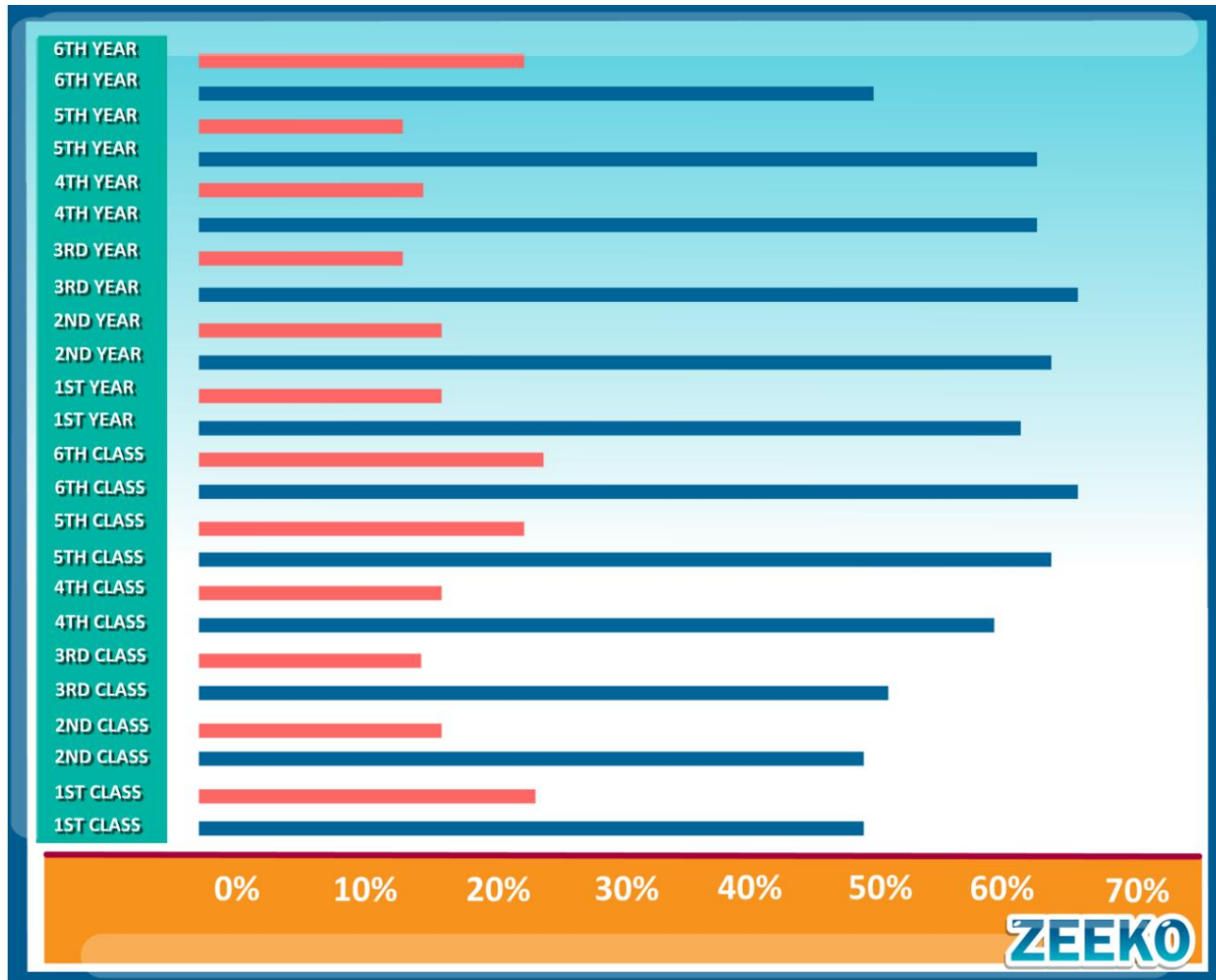
Hình 4.2 Thiết bị truy cập internet - Trường tiểu học



Hình 4.3 Thiết bị dùng để truy cập internet - Trường THCS

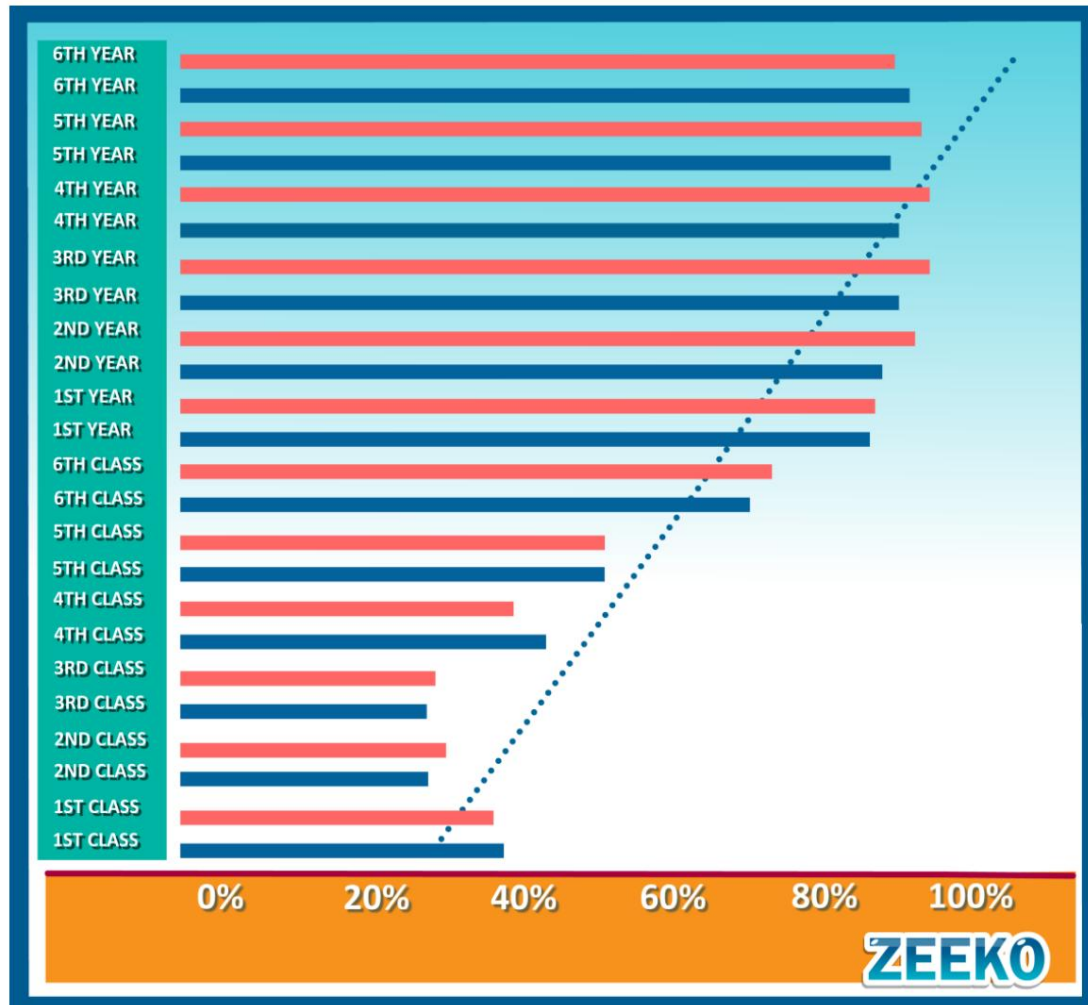
Trong quá trình chuyển đổi giữa trường tiểu học và trung học, chúng tôi nhận thấy tỷ lệ sử dụng điện thoại thông minh ngày càng tăng và tỷ lệ sử dụng máy tính bảng giảm dần. Sự khác biệt lớn nhất xảy ra giữa lớp 5 và năm 1 trung học, khi phần lớn trẻ em thường sử dụng điện thoại thông minh.

Xét về sự khác biệt về giới tính, số lượng nam sinh (màu xanh) sử dụng máy chơi game cao gấp đôi so với nữ sinh (màu đỏ) ở cả cấp tiểu học và trung học (Hình 4.4).



Hình 4.4 Sử dụng máy chơi game để truy cập Internet và sự khác biệt về giới tính - Trường tiểu học và trung học. Bé gái (màu đỏ) và bé trai (màu xanh).

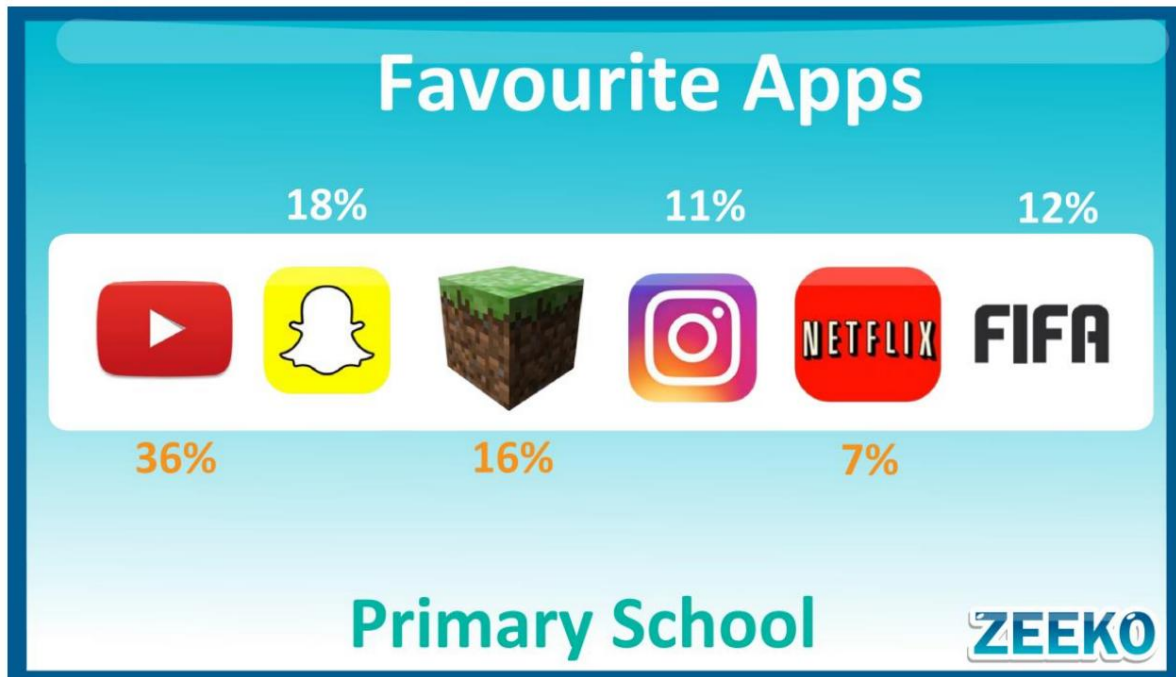
Tỷ lệ nữ sử dụng điện thoại thông minh cao hơn một chút so với tỷ lệ nam, đặc biệt là bắt đầu từ lớp 6, khi tỷ lệ sử dụng điện thoại thông minh tăng mạnh, như thể hiện trong hình dưới đây (Hình 4.5)



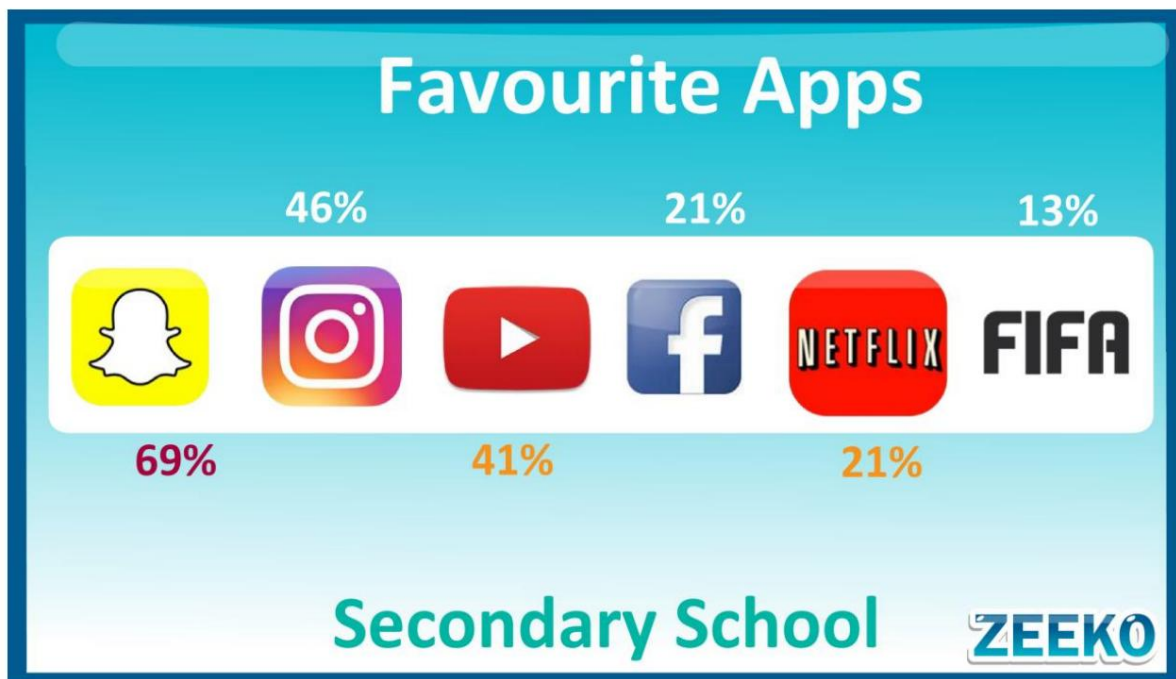
Hình 4.5 Sử dụng điện thoại thông minh để truy cập Internet và sự khác biệt về giới tính - Trường tiểu học và trung học. Bé gái (màu đỏ) và bé trai (màu xanh).

4.3 Ứng dụng yêu thích của trẻ em là gì?

Chúng tôi yêu cầu trẻ đánh giá các ứng dụng yêu thích nhất của chúng: trong cả hai mẫu ở trường tiểu học và trung học, YouTube, Snapchat và Instagram được trích dẫn nhiều nhất. Tỷ lệ học sinh trung học bày tỏ sự yêu thích với Snapchat **cao hơn** (69%), tiếp theo là Instagram (46%) và YouTube (41%) (Hình 4.7). Facebook, Netflix và Spotify cũng được quan tâm học sinh cấp hai, trong khi học sinh tiểu học ưa thích các ứng dụng chơi game như Minecraft (16%) và FIFA (12%) (Hình 4.6). Không có sự khác biệt đáng chú ý giữa bé trai và bé gái.



Hình 4.6 Ứng dụng được yêu thích - Tiểu học



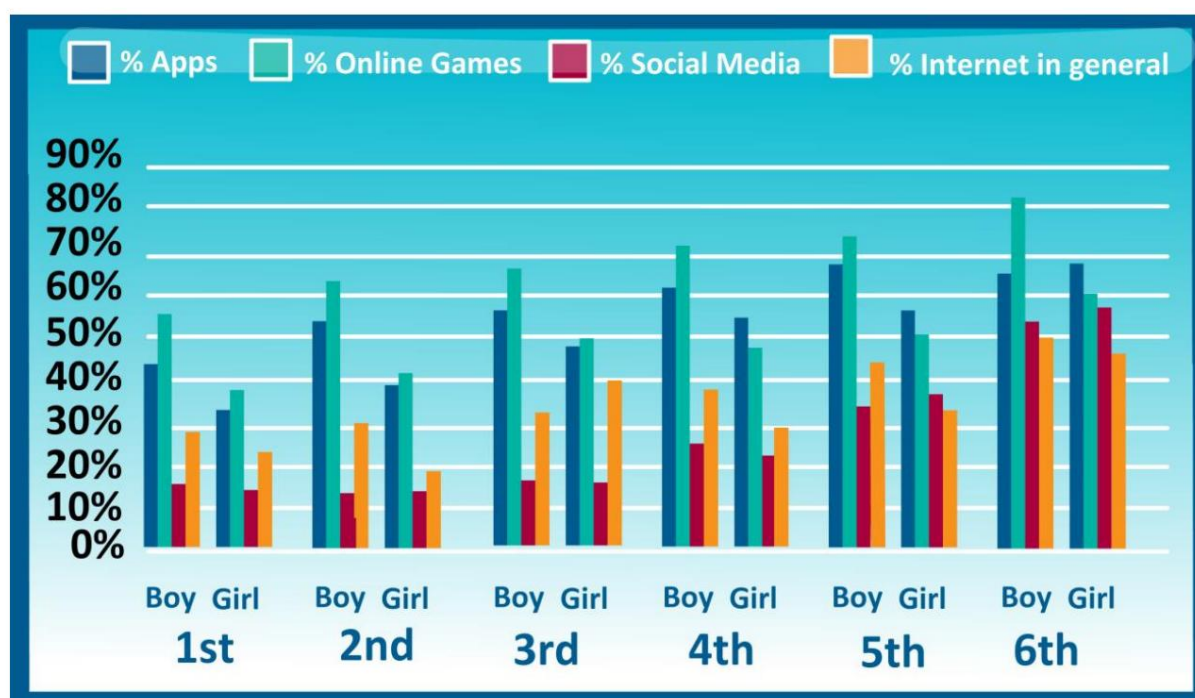
Hình 4.7 Ứng dụng được yêu thích - Trường THCS

4.4 Trẻ em biết gì hơn cha mẹ?

Chúng tôi quan tâm đến việc khám phá những gì trẻ nhỏ ở các trường tiểu học tự báo cáo rằng các em biết về: (a) ứng dụng, (b) trò chơi trực tuyến, (c) mạng xã hội, (d) và Internet nói chung khi so sánh với cha mẹ của họ. Họ cho biết họ biết nhiều hơn cha mẹ họ về

ứng dụng và chơi game trực tuyến (lần lượt là 70% và 72%). Ngoài ra, 56% và 48% học sinh lớp 6 báo cáo để biết thêm về phương tiện truyền thông xã hội và Internet nói chung.

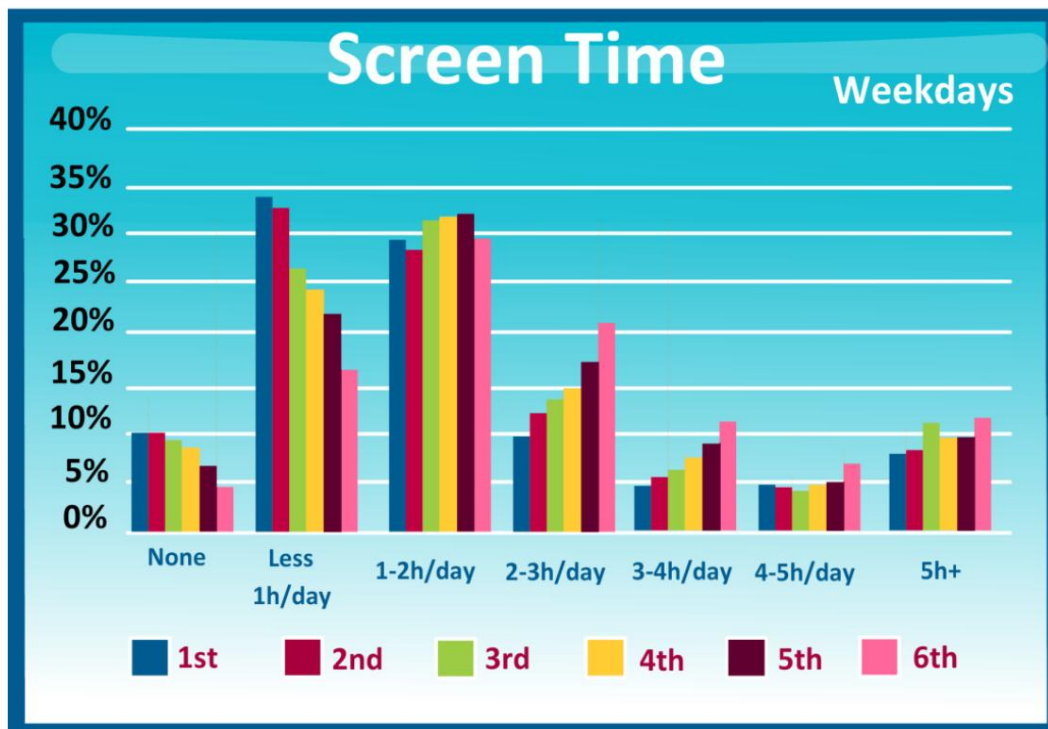
Khi xem xét sự khác biệt về giới tính, các bé trai cho biết mức độ hiểu biết cao hơn so với các bé gái, đặc biệt là về trò chơi và ứng dụng. Ngược lại, số học sinh nữ lại cao hơn học sinh nam, đặc biệt ở lớp 6. lớp, được cho là biết nhiều hơn cha mẹ về mạng xã hội (58% bé gái so với 54% bé trai) (Hình 4.8).



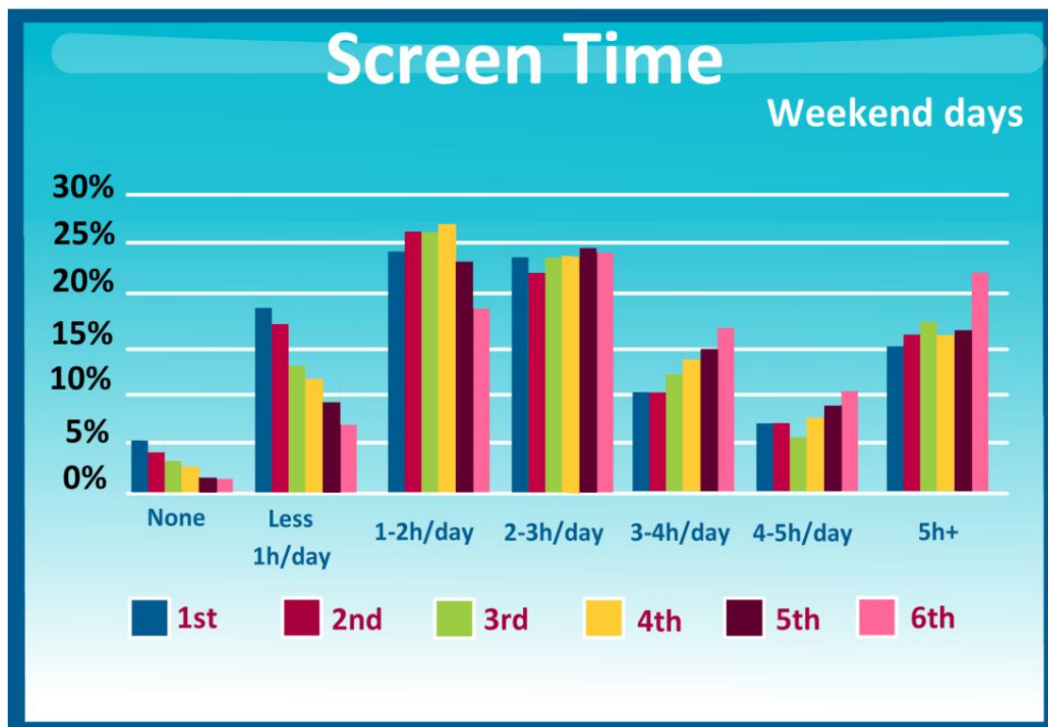
Hình 4.8 Trình độ hiểu biết so với phụ huynh và sự khác biệt giới tính - Trường tiểu học

4.5 Trẻ em dành bao nhiêu thời gian trên mạng?

Phần lớn trẻ em ở các trường tiểu học cho biết dành từ 1 đến 2 giờ mỗi ngày trực tuyến vào các ngày trong tuần. Lượng thời gian dành cho trực tuyến tăng dần trong suốt những năm học tiểu học như minh họa trong hình dưới đây (Hình 4.9). Trong những ngày cuối tuần, số giờ dành cho trực tuyến tăng lên; 23% trẻ em học **lớp 6** cho biết dành hơn 5 giờ trực tuyến (Hình 4.10). Cả trong tuần và ngày cuối tuần, tỷ lệ phần trăm cao hơn được quan sát thấy ở trẻ em trai.



Hình 4.9 Thời gian xem phim: Ngày thường - Tiểu học



Hình 4.10 Thời gian xem phim: Ngày cuối tuần - Tiểu học

Tóm tắt việc sử dụng thiết bị và nội dung trực tuyến

Ở Ireland, trẻ em truy cập Internet lần đầu tiên khi còn nhỏ (6 - 7 tuổi) bằng các thiết bị khác nhau. Ở trường tiểu học, trẻ em chủ yếu sử dụng máy tính bảng, điện thoại thông minh và máy chơi game console; trong khi ở cấp trung học, điện thoại thông minh, máy tính và máy tính bảng phổ biến hơn. Các bé gái sử dụng điện thoại thông minh nhiều hơn các bé trai một chút để truy cập Internet. Có sự khác biệt về sở thích nội dung giữa học sinh tiểu học và trung học. Học sinh cấp hai có xu hướng thích Snapchat và Instagram hơn học sinh tiểu học và ở cấp độ cao hơn các em thích Facebook. Trẻ em cho biết có kiến thức tốt hơn cha mẹ về các ứng dụng và trò chơi. Thời gian dành cho trực tuyến tăng lên trong suốt các năm học, đặc biệt là vào cuối tuần.

PART 2

Online Risks

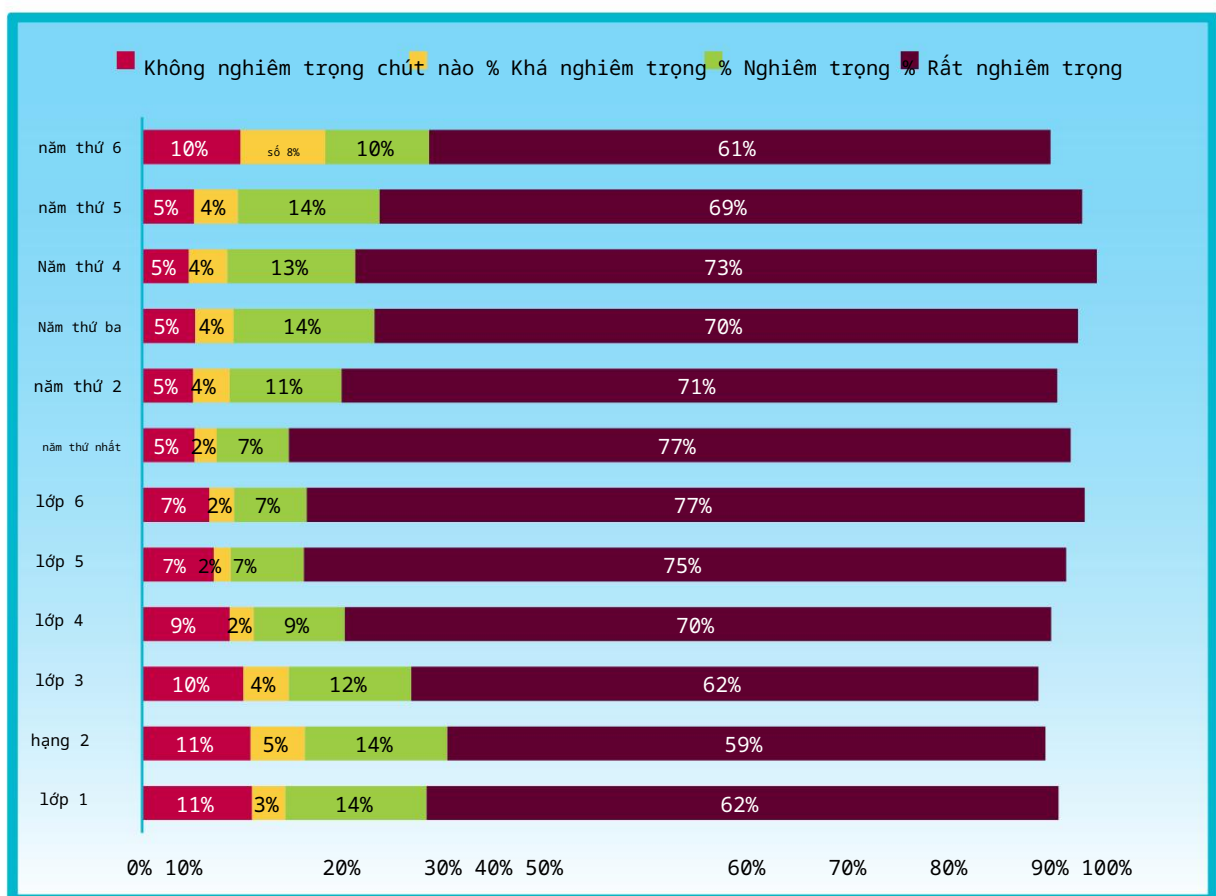


4.6 Nhận thức của trẻ em về rủi ro trực tuyến là gì?

Các loại tình huống tiềm ẩn rủi ro khác nhau đã được xem xét trong phân tích của chúng tôi: Bắt nạt trên mạng, (xâm phạm trực tuyến); dấu chân kỹ thuật số (nhận thức để bảo vệ dữ liệu và hình ảnh cá nhân), thời gian sử dụng thiết bị (chỉ tiêu trực tuyến quá lâu) và mối nguy hiểm từ người lạ (tham gia vào các cuộc trò chuyện trực tuyến với những người gặp lần đầu tiên trên mạng).

4.6.1 Bắt nạt trên

mạng Nhận thức về bắt nạt trên mạng là một tình trạng rủi ro là rất cao. Đa số trẻ em ở cả cấp tiểu học và cấp hai đều thừa nhận hành vi này là có hại (Hình 4.6.1) (dao động từ 59% đến 77%).

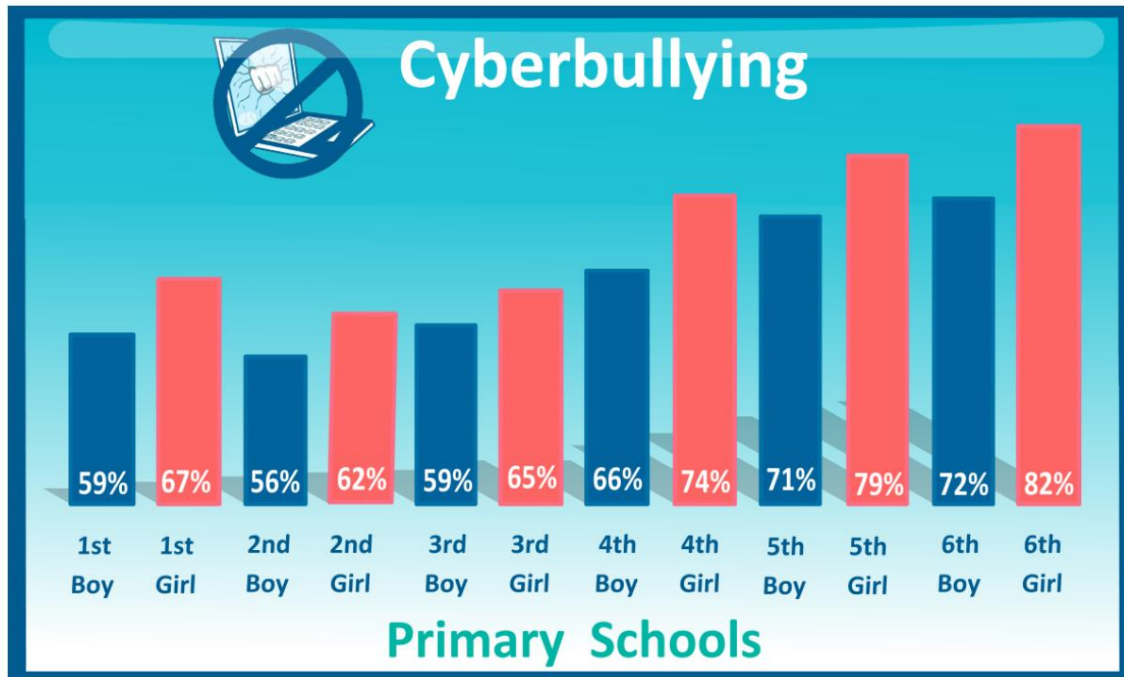


Hình 4.6.1. Nhận thức về rủi ro - Bắt nạt trên mạng: trường tiểu học và trung học⁴

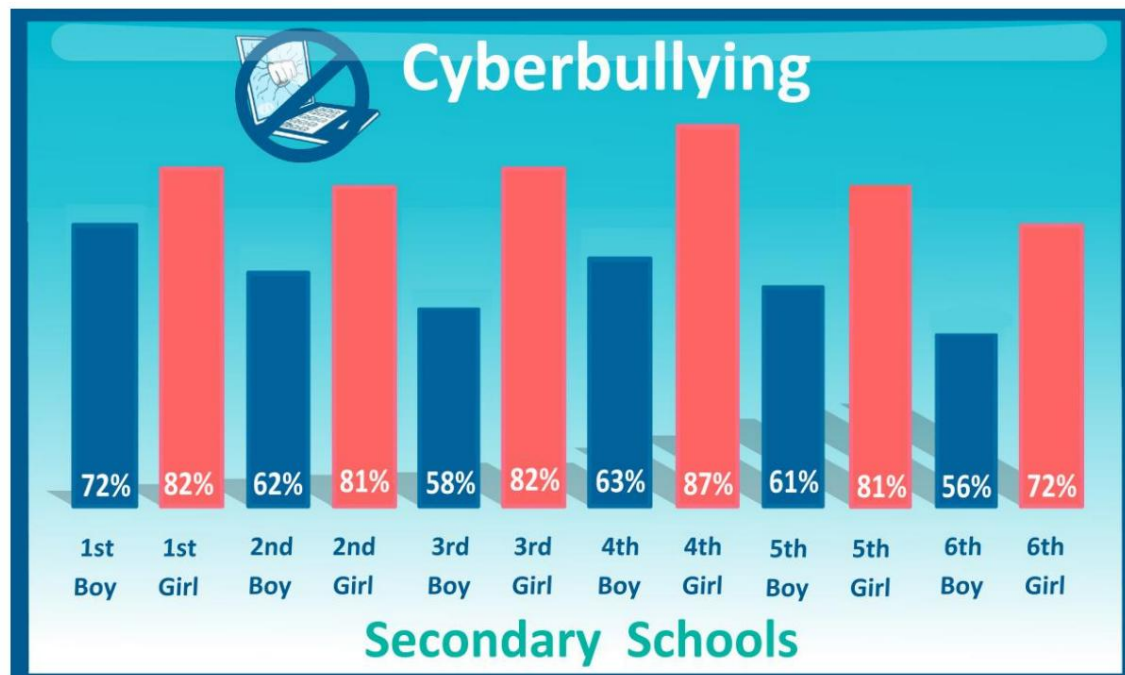
⁴ Tỷ lệ phần trăm cộng lại không tới 100% ở đây vì biểu đồ này cũng thể hiện những người đã bỏ qua câu hỏi.

Khi xem xét sự khác biệt về giới tính, nhận thức về rủi ro ở bé gái cao hơn bé trai. Bắt đầu từ **lớp 4** và xuyên suốt các năm học, sự chênh lệch giữa nam và nữ ngày càng tăng.

(Hình 4.6.2). Ví dụ, ở các trường trung học 56% của 6 nam thanh thiếu niên coi bắt nạt trực tuyến là 'rất nghiêm trọng' so với 72% nữ thanh niên tham gia cùng năm đó (Hình 4.6.3).



Hình 4.6.2. Nhận thức về rủi ro: Bắt nạt qua mạng là 'rất nghiêm trọng' và Sự khác biệt về giới tính - Trường tiểu học



Hình 4.6.3. Nhận thức về rủi ro: Bắt nạt qua mạng là 'rất nghiêm trọng' và Sự khác biệt về giới tính - Trường trung học

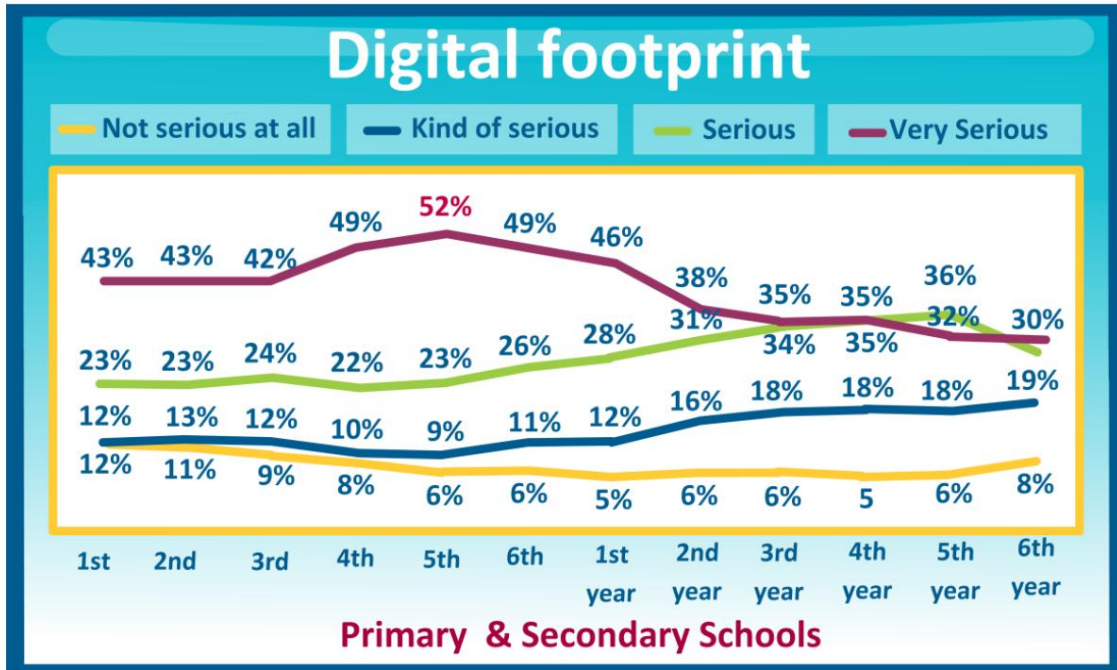
4.6.2 Dấu chân kỹ thuật số

Nhận thức về rủi ro liên quan đến dấu chân kỹ thuật số đề cập đến nhận thức của trẻ em về việc bảo vệ dữ liệu cá nhân của họ (tên, hình ảnh, nhận dạng vị trí, v.v.) khi truy cập Internet.

Gần một nửa mẫu học sinh tiểu học và trung học của chúng tôi coi vấn đề này là "rất nghiêm trọng".

Tuy nhiên, khi bước vào cấp THCS, mức độ nhận thức rủi ro giảm: từ 52% trẻ trong 5 lớp.

Lớp coi đây là vấn đề 'rất nghiêm trọng' đối với 30% thanh thiếu niên ở 6 năm (Hình 4.6.4).



Hình 4.6.4. Nhận thức rủi ro: Dấu chân số - Trường tiểu học và trung học

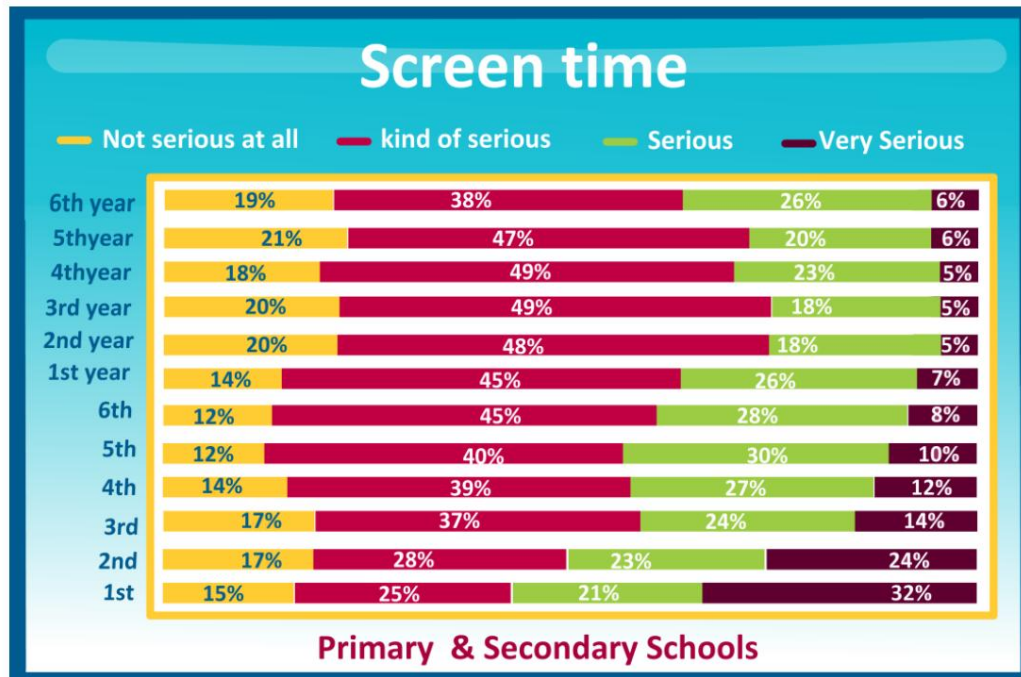
Số lượng nữ sinh ở cả trường tiểu học và trung học nhận thấy hành vi này là nghiêm trọng đều cao hơn nam giới trong suốt các năm học.

4.6.3 Thời gian sử dụng màn hình

Trẻ nhỏ coi thời gian sử dụng thiết bị nghiêm trọng hơn trẻ lớn. Từ 38% đến 49% học sinh trung học cho biết việc dành thời gian trực tuyến quá lâu là một vấn đề nghiêm trọng ở mức độ vừa phải.

rủi ro; dưới 6% học sinh đang theo học các năm trung học cho rằng đó là nguy cơ 'rất nghiêm trọng'

(Hình 4.6.5).



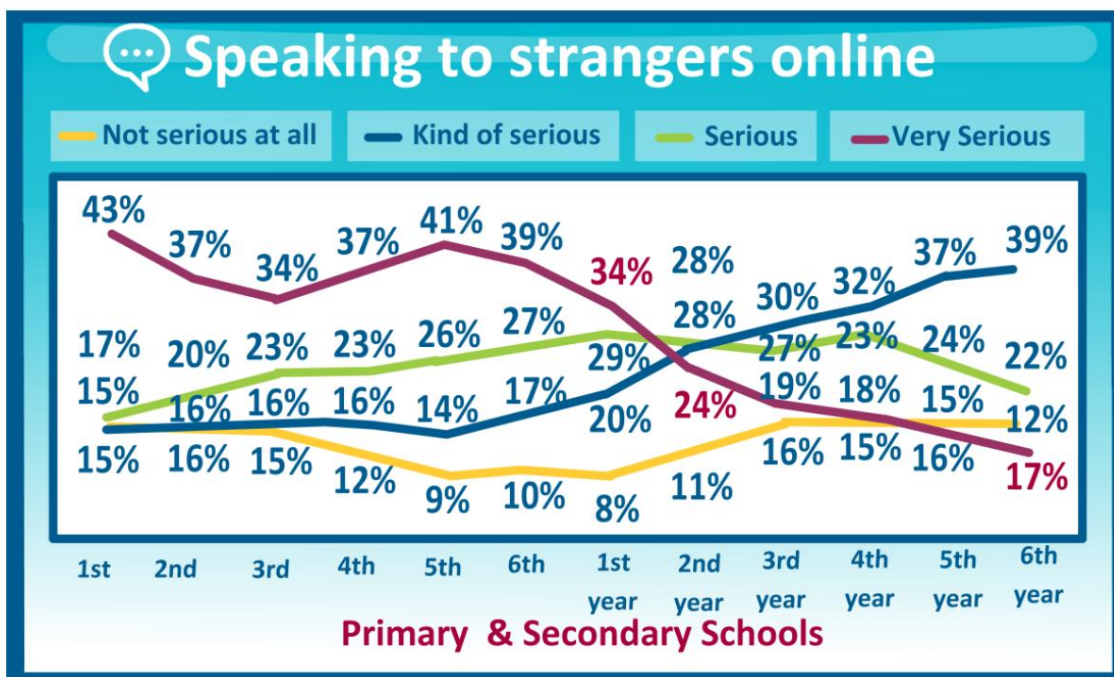
Hình 4.6.5. Nhận thức rủi ro: Thời gian sàng lọc - Trường tiểu học và trung học

Phụ nữ cũng có nhiều khả năng coi thời gian sử dụng thiết bị quá nhiều là nghiêm trọng so với nam giới.

4.6.4 Người lạ nguy hiểm: nói chuyện với người lạ trên mạng

Lĩnh vực này liên quan đến việc kiểm tra các rủi ro phát sinh từ việc trẻ em tham gia vào các cuộc trò chuyện với những người lần đầu gặp trực tuyến. Trẻ nhỏ coi vấn đề này nghiêm trọng hơn trẻ lớn. Như thể hiện trong hình dưới đây (Hình 4.6.6), nhận thức về mức độ rủi ro trong quá trình chuyển tiếp từ tiểu học sang trung học cơ sở đang giảm dần. Hơn 40% trẻ lớp 1 và lớp 5 cho rằng việc tiếp xúc với người lạ trên mạng là rất nguy hiểm; chỉ có 24% thanh thiếu niên học năm thứ 2 và 17% học sinh năm cuối cấp hai coi mối nguy hiểm từ người lạ là rất nghiêm trọng (Hình 4.6.6). Nữ giới cũng có tỷ lệ cao hơn

hơn nam giới về nhận thức rủi ro trước mối nguy hiểm lạ.



Hình 4.6.6. Nhận thức rủi ro: Thời gian sàng lọc - Trường tiểu học và trung học

Tóm tắt nhận thức về rủi ro

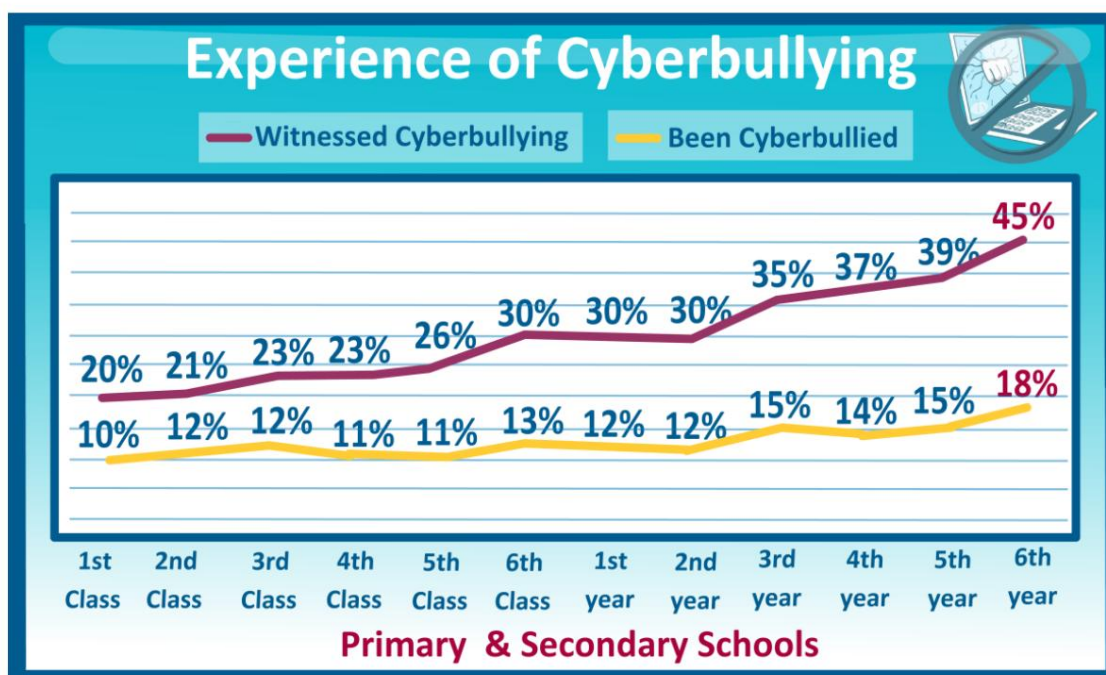
Phần lớn trẻ em và thanh thiếu niên có nhận thức đầy đủ về rủi ro trực tuyến và các hành vi hung hăng trực tuyến được báo cáo là đặc biệt nguy hiểm. Tuy nhiên, có những phân đoạn mẫu không thấy rủi ro trong một số hành vi nhất định và trẻ em cho biết chúng thấy mỗi rủi ro là "không nghiêm trọng chút nào" (ví dụ: thời gian sử dụng thiết bị). Về vấn đề bảo vệ dữ liệu, thời gian sử dụng thiết bị và mối nguy hiểm từ người lạ, trẻ nhỏ có xu hướng coi đây là những hành vi nguy hiểm, trong khi khi chuyển sang cấp hai, nhận thức của chúng dường như đã được điều chỉnh lại. Nói cách khác, trẻ em ở trường tiểu học nhận thức được sự cần thiết phải bảo vệ dữ liệu cá nhân của mình và người lạ có thể là mối đe dọa; trong khi thanh thiếu niên đang học trung học coi những khía cạnh này là ít rủi ro hơn. Nhìn chung, cả trẻ em và thanh thiếu niên dường như không lo lắng về việc dành quá nhiều thời gian trên mạng.

4.7 Trẻ em có trải nghiệm rủi ro trên mạng không?

Trong phần này, chúng tôi kiểm tra xem liệu trẻ em có trải nghiệm trực tiếp với những rủi ro trực tuyến mà chúng tôi đã minh họa ở phần trên hay không. Ngoài ra, chúng tôi tập trung vào một lĩnh vực phân tích chỉ dành cho học sinh tiểu học liên quan đến trò chơi trực tuyến để kiểm tra khả năng tiếp cận các trò chơi trên 18 tuổi của chúng; và một lĩnh vực phân tích dành riêng cho học sinh trung học để điều tra các hành vi gửi tin nhắn tình dục, tức là gửi văn bản và hình ảnh có nội dung khiêu dâm hoặc nội dung khóa thân rõ ràng.

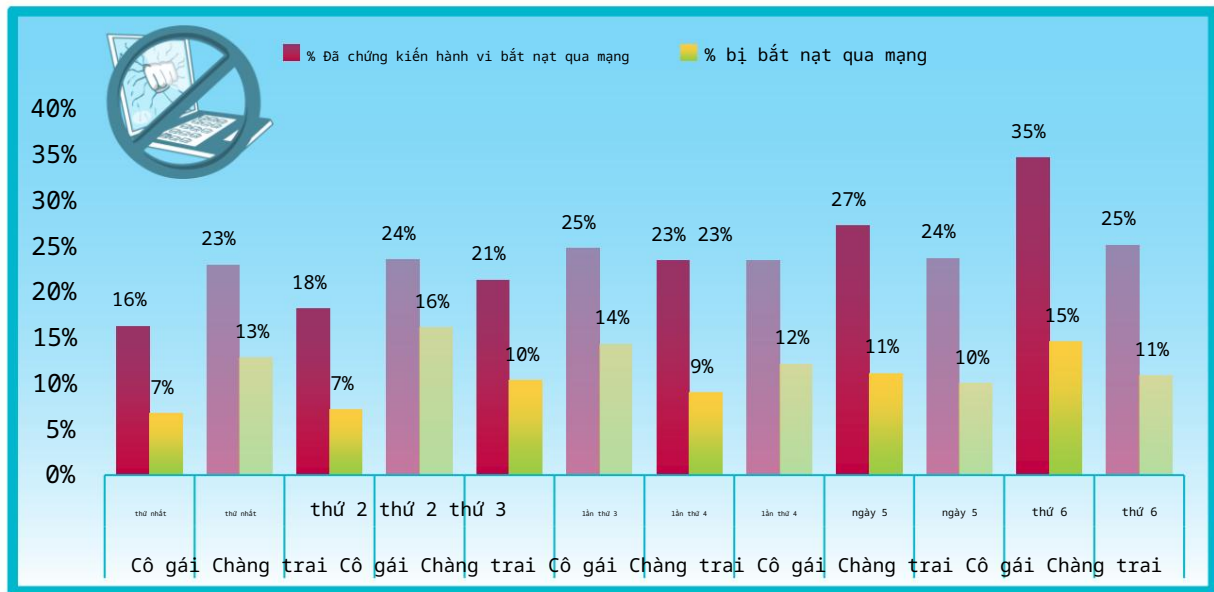
4.7.1 Chứng kiến và là nạn nhân của bắt nạt qua mạng

Chúng tôi đã hỏi học sinh ở cả trường tiểu học và trung học xem các em có chứng kiến và/hoặc từng bị bắt nạt qua mạng hay không. Trong cả hai trường hợp, chúng tôi đều quan sát thấy trải nghiệm này ngày càng gia tăng trong suốt những năm học. Về việc chứng kiến hành vi bắt nạt trên mạng, khoảng 20% đến 30% trẻ em ở trường tiểu học và 30% đến 45% ở trường trung học đã chứng kiến các hành vi bạo lực trực tuyến. lên 18% vào năm thứ 6 (Hình 4.7.1). Trẻ em là nạn nhân của bắt nạt trực tuyến dao động từ 10% trong 1st



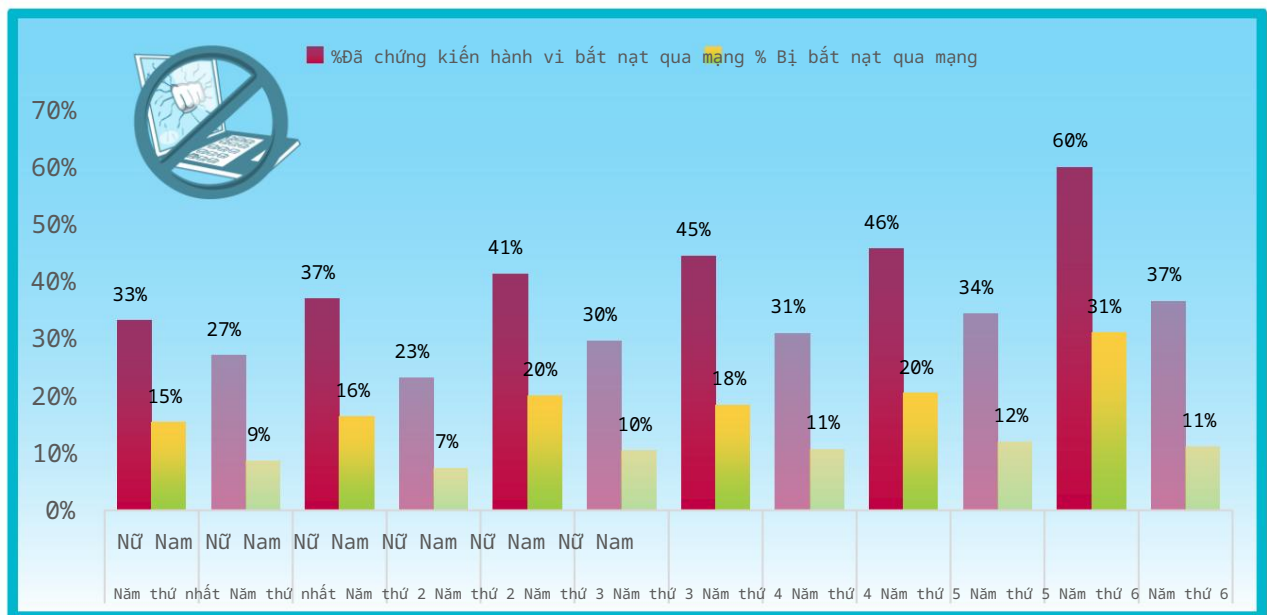
Hình 4.7.1. Kinh nghiệm bắt nạt trên mạng - Trường tiểu học và trung học

Tỷ lệ bé gái vừa chứng kiến vừa là nạn nhân của bắt nạt qua mạng cao gấp đôi so với tỷ lệ phần trăm của các đồng nghiệp nam của họ. Sự khác biệt này có thể quan sát được bắt đầu từ lớp 5. Trong mẫu trẻ nhỏ (lớp 1 đến lớp 4), tỷ lệ bé trai chứng kiến và bị bắt nạt trên mạng cao hơn một chút so với tỷ lệ bé gái (Hình 4.7.2).



Hình 4.7.2. Trải nghiệm bắt nạt trên mạng và sự khác biệt giới tính - Trường tiểu học

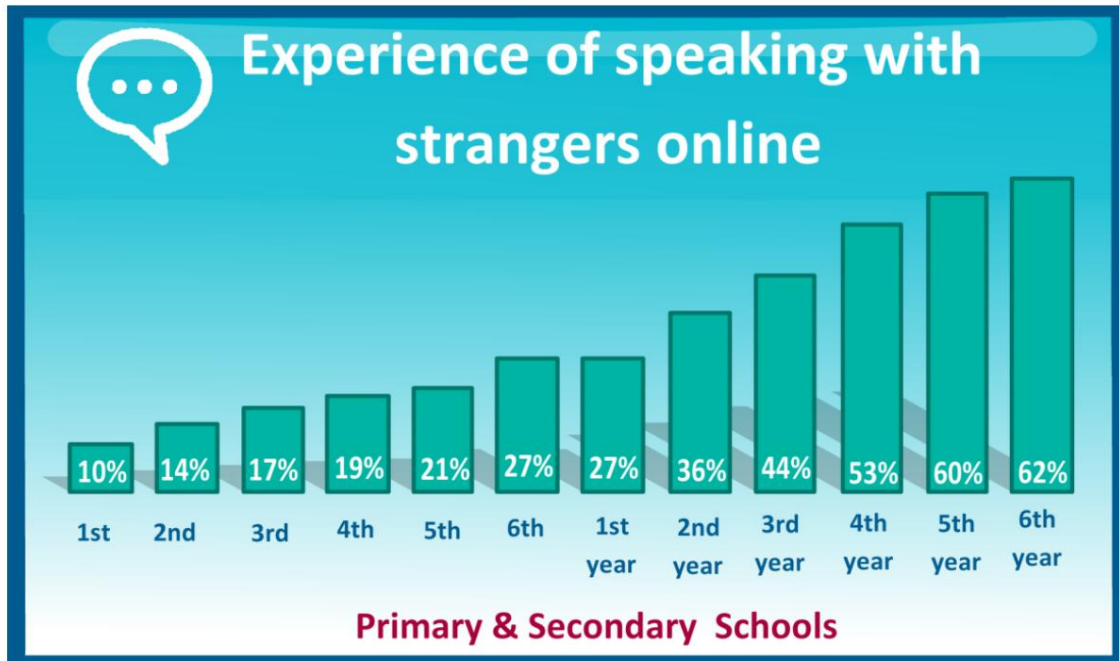
năm học cấp 2, nữ chứng kiến bắt nạt qua mạng là 60%; trong khi những cái đó
Trong 6 nạn nhân bị xâm hại trực tuyến là 31% (so với 37% và 11% ở nam giới) (Hình 4.7.3).



Hình 4.7.3. Trải nghiệm bắt nạt trên mạng và sự khác biệt về giới tính - Trường trung học

4.7.2 Nói chuyện với người lạ trên

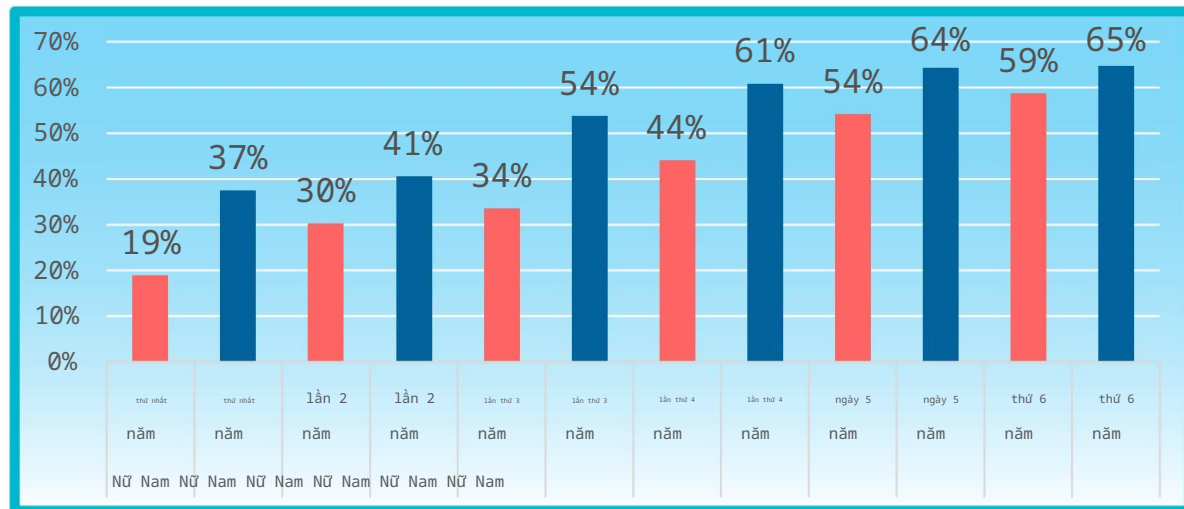
mạng Phần này nhằm đánh giá sự tiếp xúc của trẻ với những người lần đầu gặp trên mạng (người lạ). Học sinh cấp hai tiếp xúc trực tuyến nhiều hơn với người lạ, cụ thể: 50% nam và 32% nữ so với 28% nam và 11% nữ ở trường tiểu học. Nói chuyện trực tuyến với người lạ tăng dần trong suốt các năm tiểu học và trung học, đỉnh điểm là 62% học sinh đang học năm thứ 6 (Hình 4.7.4)



Hình 4.7.4. Kinh nghiệm nói chuyện trực tuyến với người lạ - Tiểu học, THCS

Khi xem xét sự khác biệt về giới tính, nhiều nam thanh thiếu niên đang theo học tại các trường trung học tham gia vào các cuộc trò chuyện trực tuyến với người lạ (ví dụ: 65% so với 59% ở lớp 6) .

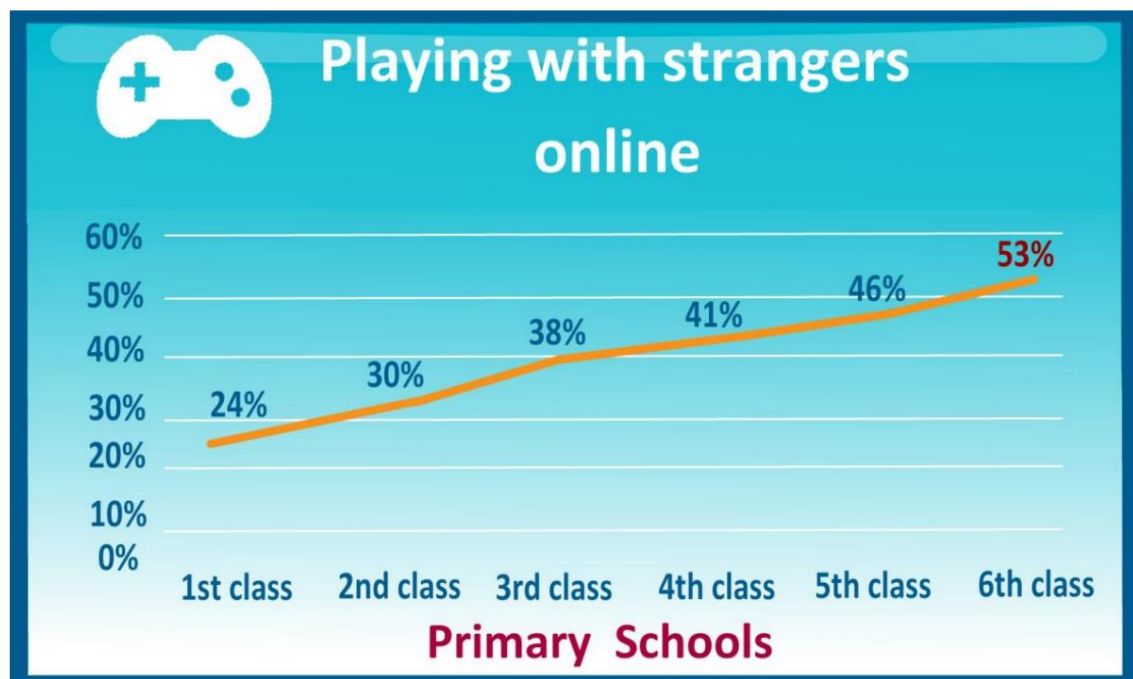
lớp) (Hình 4.7.5).



Hình 4.7.5. Kinh nghiệm nói chuyện với người lạ trên mạng và sự khác biệt giới tính - THCS

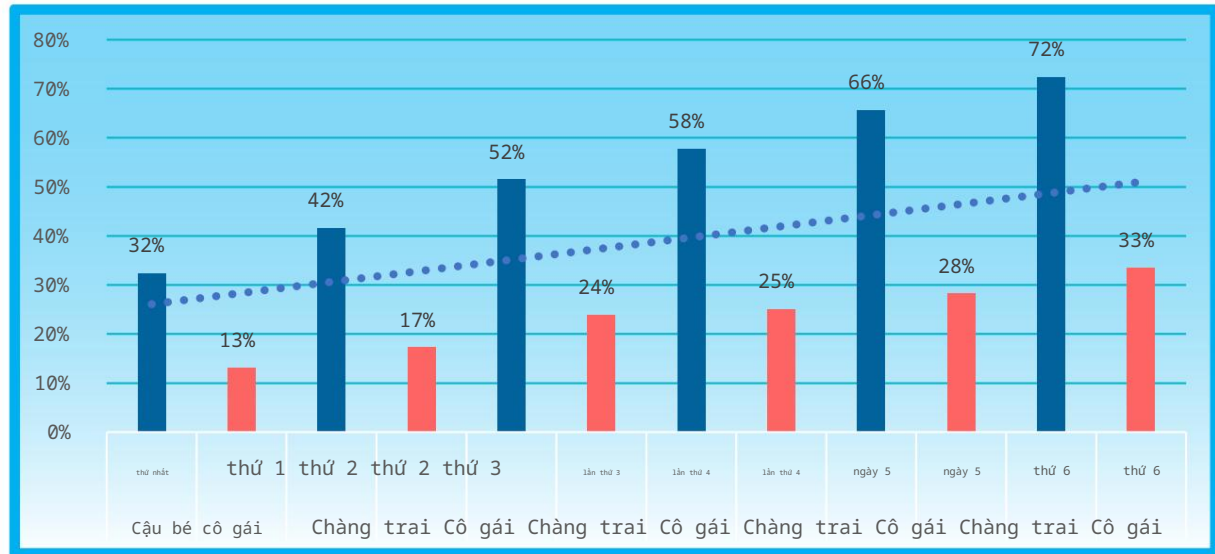
4.7.3 Chơi game trực tuyến ở trường

tiểu học Tỷ lệ trẻ em cho biết chơi game trực tuyến với người lạ dao động từ 24% ở lớp 1 đến 53% ở lớp 6 (Hình 4.7.6).



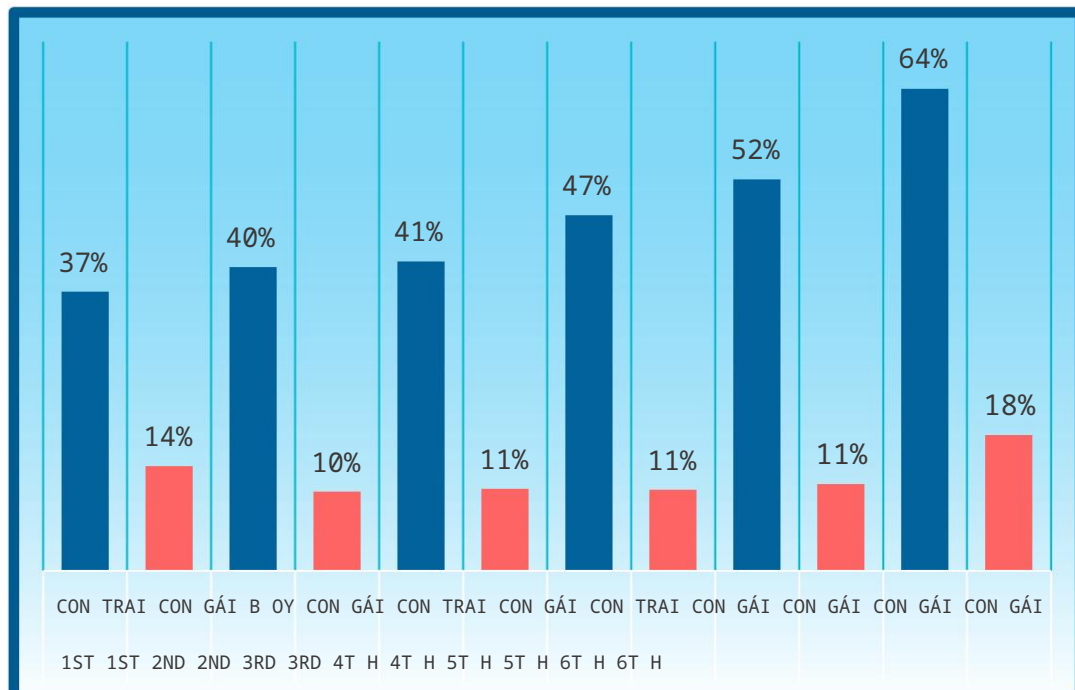
Hình 4.7.6. Kinh nghiệm chơi trực tuyến với người lạ - Trường tiểu học

Chơi với người lạ là hoạt động chủ yếu được các bé trai thực hiện (58% bé trai so với 26% bé gái). Số nam sinh chơi với người lạ tăng từ 32% ở lớp 1 lên 72% ở lớp 6 ; ngược lại số bé gái tăng từ 13% lên 33% (Hình 4.7.7)



Hình 4.7.7. Kinh nghiệm chơi với người lạ trên mạng và sự khác biệt giới tính - Tiểu học

Đối với việc chơi trò chơi dành cho người trên 18 tuổi, 48% nam sinh và 12% nữ sinh ở trường tiểu học cho biết đã chơi những trò chơi này. Nhìn vào xu hướng tự báo cáo trong những năm tiểu học, số lượng nam sinh tham gia vào hoạt động này ngày càng tăng: ví dụ, ở lớp 6, 64% nam sinh so với 18% nữ sinh cho biết chơi trò chơi trên 18 tuổi (Hình 4.7.8).



Hình 4.7.8. Kinh nghiệm chơi game trên 18 tuổi và sự khác biệt về giới tính - Tiểu học

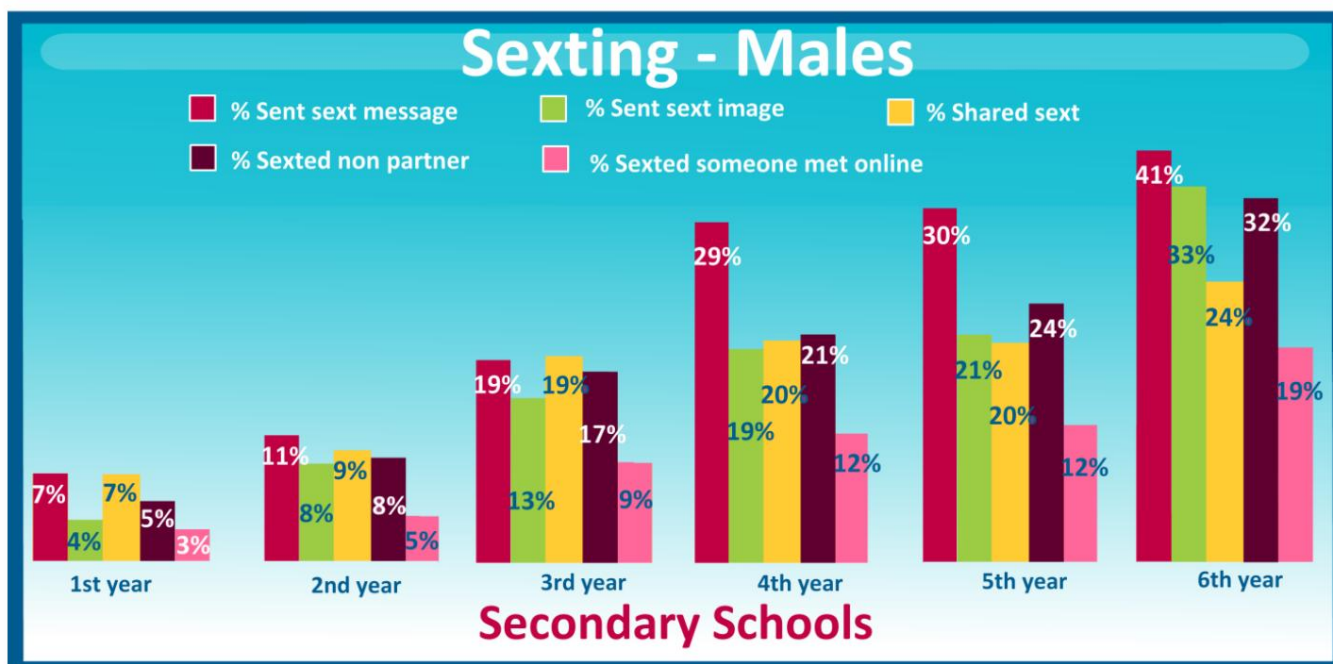
4.7.4 Hành vi nhắn tin tình dục ở trường trung học

Các phân tích về chủ đề này chỉ được thực hiện với một mẫu học sinh trung học. Chúng tôi yêu cầu sinh viên báo cáo xem họ có gửi tin nhắn khiêu dâm hoặc hình ảnh khỏa thân/bán khỏa thân, chia sẻ chúng, gửi tin nhắn tình dục cho những người không phải bạn tình hay gửi tin nhắn tình dục cho người mà họ gặp lần đầu trên mạng hay không.

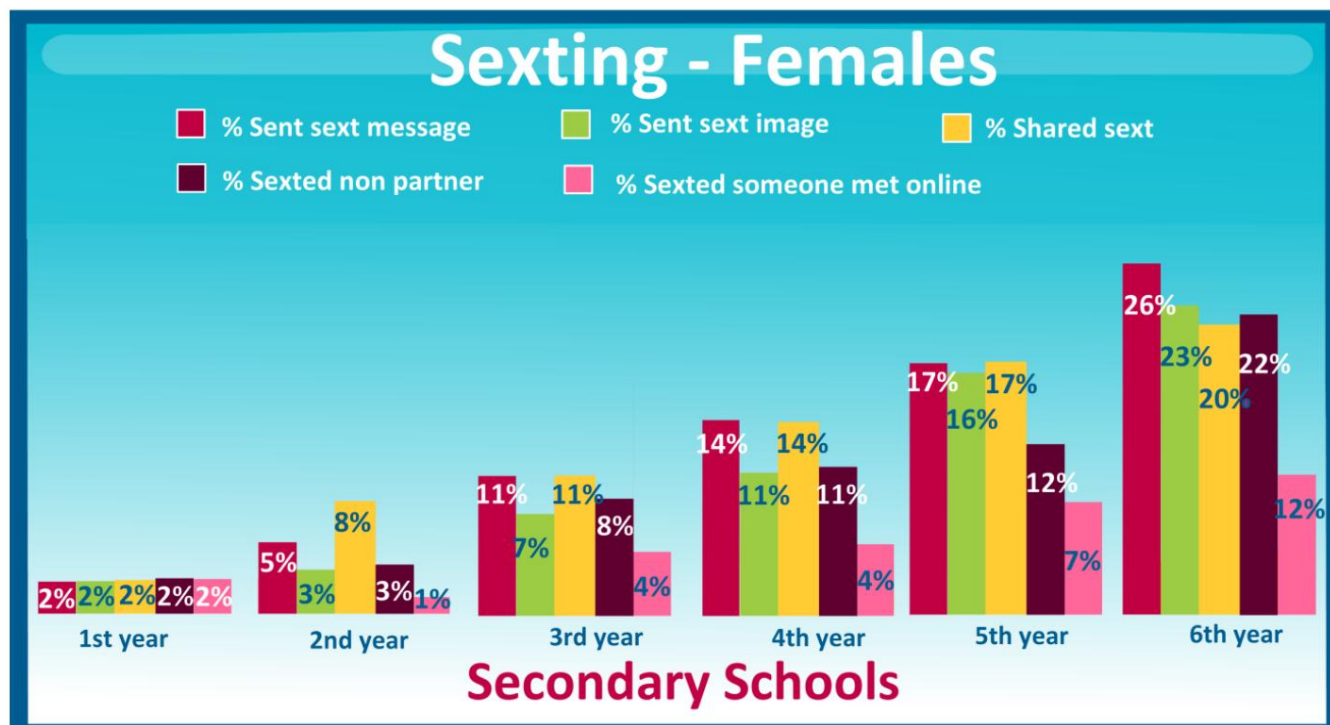
Hành vi sexting gia tăng trong suốt những năm học cấp hai: 36% thanh thiếu niên theo học lớp 6 năm tự khai đã gửi tin nhắn có nội dung khiêu dâm. Các học sinh lớn hơn (năm thứ 6) cũng có tỷ lệ phần trăm cao nhất trong các hành vi khác liên quan đến gửi tin nhắn tình dục: 30% gửi hình ảnh, 22% gửi tin nhắn tình dục được chia sẻ, 28% gửi tin nhắn tình dục cho người không phải là đối tác và 16% gửi tin nhắn tình dục cho người mới gặp trực tuyến lần đầu tiên.

Các phân tích về sự khác biệt về giới cho thấy tỷ lệ phần trăm ở nhóm nam (Hình 4.7.9) cao hơn ở nhóm nữ (Hình 4.7.10) đối với cả 5 loại hành vi sexting được xem xét.

Nhìn vào thanh thiếu niên tham dự 6 năm, giá trị cao nhất liên quan đến việc gửi tin nhắn sext (41% nam so với 26% nữ), gửi hình ảnh khỏa thân hoặc bán khỏa thân (33% nam so với 23% nữ) và gửi tin nhắn sext cho người không phải bạn tình (32% nam so với 22% nữ giới). Sự khác biệt nhỏ được quan sát thấy ở số thanh thiếu niên nam và nữ chia sẻ giới tính (ví dụ: 24% so với 20% ở nhóm thứ 6 năm).



Hình 4.7.9. Trải nghiệm sexting và khác biệt giới tính: Nam - THCS



Hình 4.7.10. Trải nghiệm sexting và khác biệt giới tính: Nữ - THCS

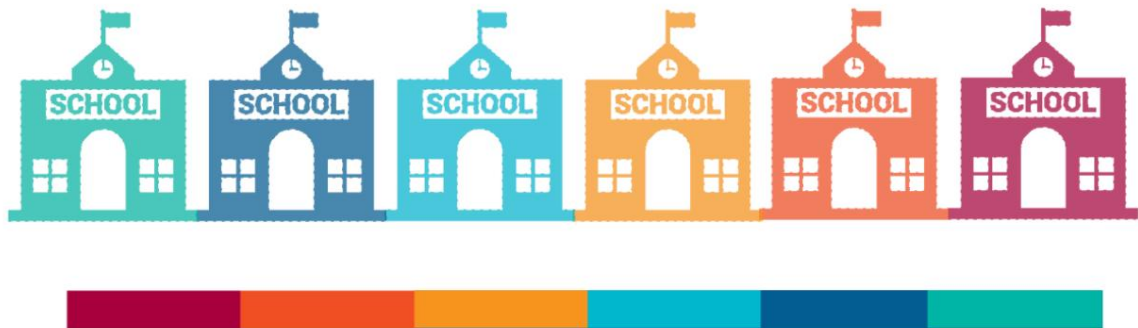
Tổng hợp kinh nghiệm rủi ro trực tuyến

Trẻ em tham gia vào các hoạt động trực tuyến tiềm ẩn nhiều rủi ro, chẳng hạn như nhìn thấy và trở thành nạn nhân của các hành vi xâm lược trực tuyến cũng như nói chuyện với người lạ trên mạng, cả ở trường tiểu học và trung học. Trải nghiệm rủi ro gia tăng trong suốt những năm học tiểu học và trung học. Ở các trường tiểu học, gần 50% trẻ em tham gia các hoạt động chơi game dựa trên sự tương tác trực tuyến với người lạ; tương tự, gần 60% nam sinh chơi trò chơi trên 18 tuổi. Ở các trường trung học, gửi tin nhắn tình dục và tham gia vào các cuộc trò chuyện với những người gặp lần đầu trực tuyến tăng dần từ năm thứ 1 đến năm thứ 6.

Sự khác biệt về giới tính là đáng kể trong tất cả các trải nghiệm trực tuyến được xem xét: ở các trường tiểu học, nam sinh tham gia nhiều hơn nữ sinh khi chơi với người lạ và chơi các trò chơi dành cho người trên 18 tuổi. Ở các trường trung học, số lượng nữ sinh nhìn thấy và là nạn nhân của các hành vi xâm lược trực tuyến cao hơn nam giới; trong khi số lượng nam giới tham gia nói chuyện trực tuyến với người lạ và thực hiện một số hành vi gửi tin nhắn tình dục lại cao hơn nữ giới. Giải thích những kết quả này được cung cấp trong phần kết luận.

PART 3

School differences

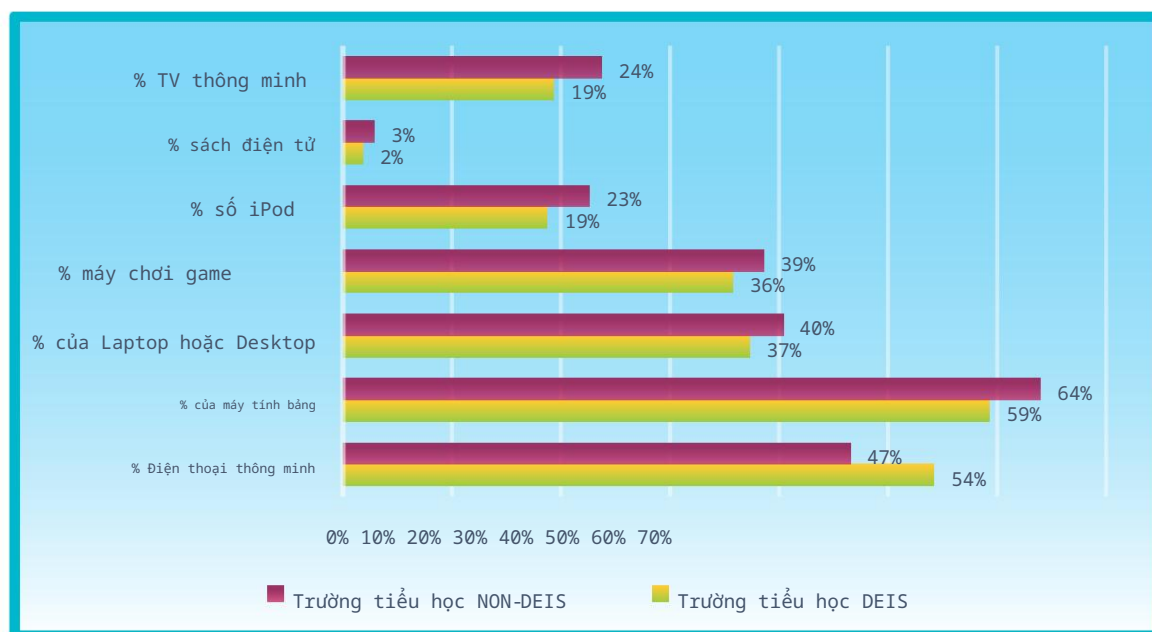


4.8 Xu hướng hành vi khi nhìn trẻ học các trường khác nhau

4.8.1 trường DEIS

Từ năm 2005, các trường học nằm trong các cộng đồng có nguy cơ gặp khó khăn về kinh tế và xã hội đã nhận được nguồn vốn đặc biệt để hỗ trợ việc học tập và giáo dục của trẻ em. Các trường DEIS (Mang lại Cơ hội Bình đẳng trong Trường học) có mặt trên khắp Ireland. Số trẻ em mà Zeeko tiếp cận là 6.244, phần lớn học tại các trường tiểu học của DEIS (N= 4.399), trong khi 1.845 học sinh theo học tại các trường trung học của DEIS.

Truy cập Internet bằng các thiết bị khác nhau ở các trường tiểu học và trung học của DEIS tương tự như xu hướng được quan sát thấy ở các trường khác (NON-DEIS)⁵: Trẻ em ở các trường tiểu học chủ yếu được sử dụng máy tính bảng và điện thoại thông minh, trong khi học sinh cấp hai sử dụng điện thoại thông minh, máy tính và máy tính bảng. Những khác biệt nhỏ được quan sát thấy ở các trường trung học (ví dụ: 92% ở các trường DEIS và 94% ở các trường NON-DEIS đã sử dụng điện thoại thông minh) ngoại trừ việc sử dụng các trò chơi trên bảng điều khiển (47% ở DEIS và 38% ở NON-DEIS). Tỷ lệ sử dụng điện thoại thông minh để truy cập Internet cao hơn ở nhóm trẻ em theo học tại các trường DEIS (54% so với 47%) (Hình 4.8.1)

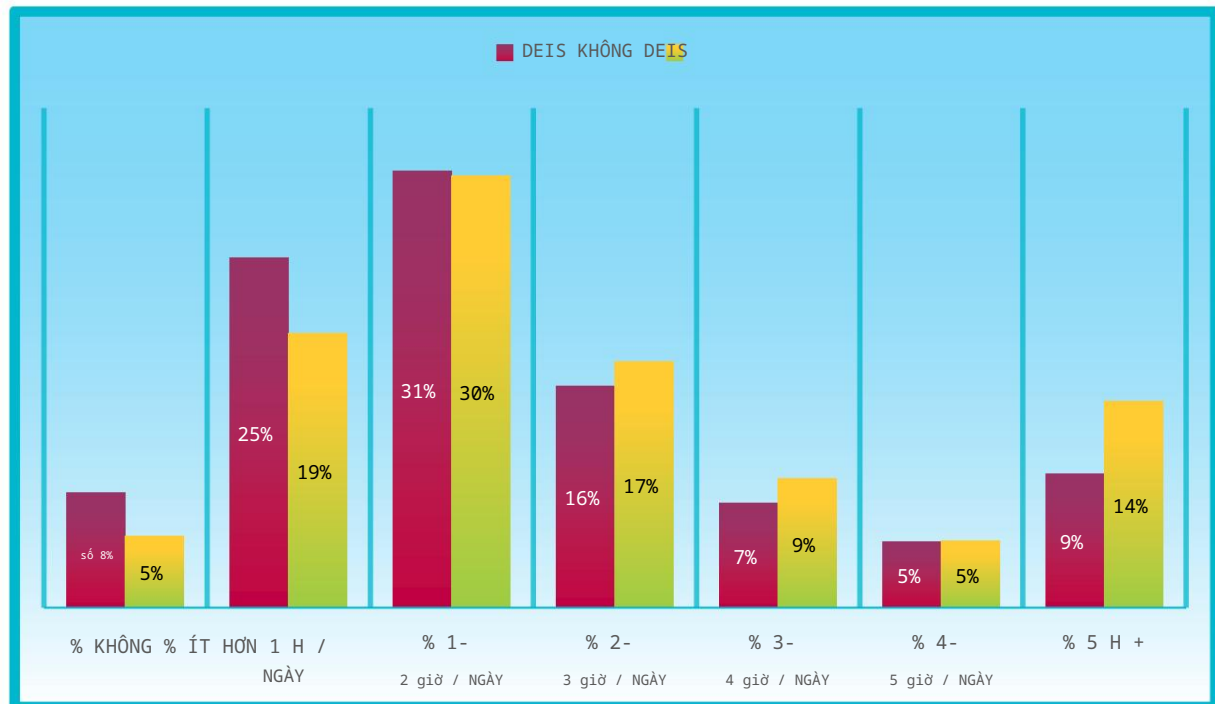


Hình 4.8.1. Sử dụng thiết bị truy cập Internet - trường Tiểu học DEIS và NON-DEIS

Ngoài ra, số lượng nữ sinh theo học tại các trường tiểu học DEIS sử dụng điện thoại thông minh cao hơn nam giới (lần lượt là 57% và 51%).

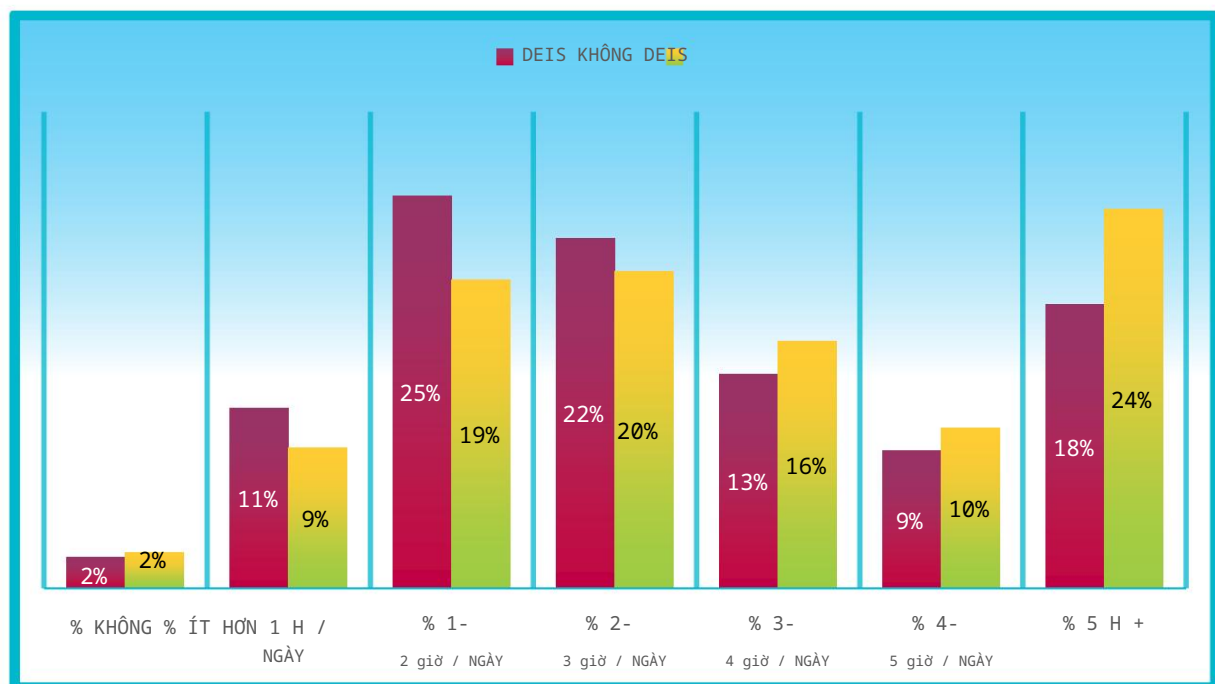
30% trẻ em tại các trường tiểu học DEIS cho biết dành 1 đến 2 giờ trực tuyến mỗi ngày và 14% hơn 5 giờ trong các ngày trong tuần; tỷ lệ này cao hơn tỷ lệ tự báo cáo của trẻ em học ở trường khác (9%) (Hình 4.8.2).

⁵ So sánh tỷ lệ phần trăm giữa trẻ em theo học tại các trường DEIS và trẻ em theo học các trường còn lại của các trường chúng tôi khảo sát nhằm mục đích mô tả hơn là suy luận.



Hình 4.8.2. Thời gian trực tuyến các ngày trong tuần - trường Tiểu học DEIS và NON-DEIS

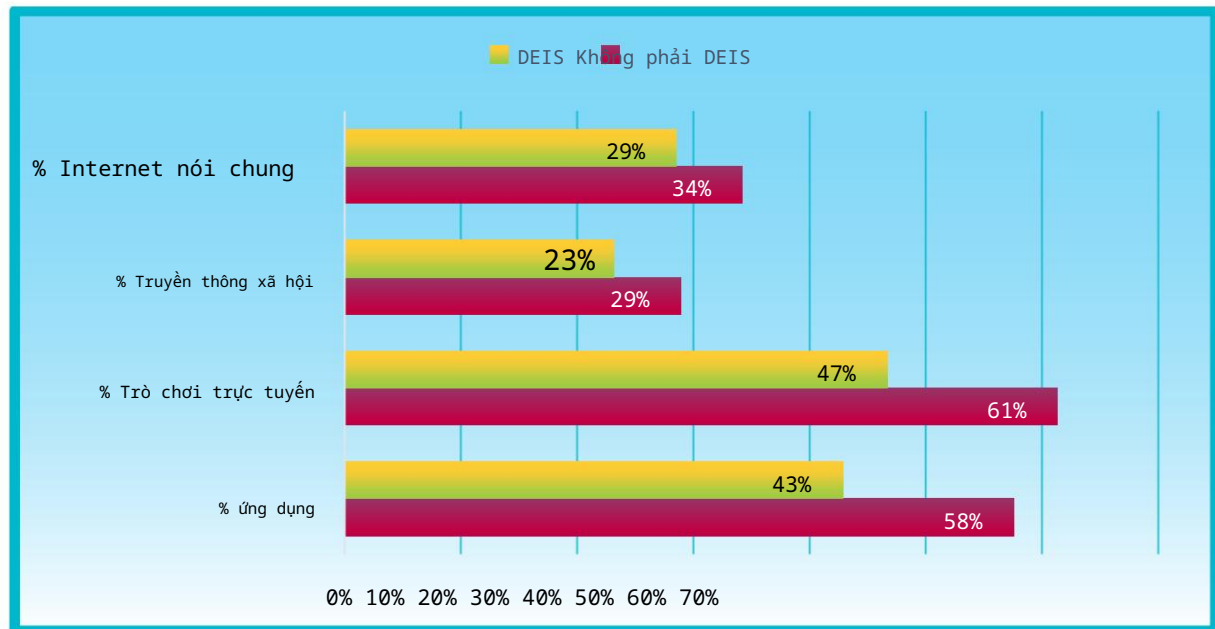
Trong những ngày cuối tuần, 24% trẻ em ở các trường DEIS dành hơn 5 giờ mỗi ngày để trực tuyến (18% ở các trường NON-DEIS) (Hình 4.8.3).



Hình 4.8.3. Thời gian trực tuyến những ngày cuối tuần - trường Tiểu học DEIS và NON-DEIS

Con trai có xu hướng dành nhiều thời gian trực tuyến hơn con gái cả vào các ngày trong tuần và cuối tuần. Cụ thể, 30% nam sinh và 20% nữ sinh cho biết họ dành hơn 5 giờ mỗi ngày trên mạng vào cuối tuần (21% và 15% ở các trường NON-DEIS).

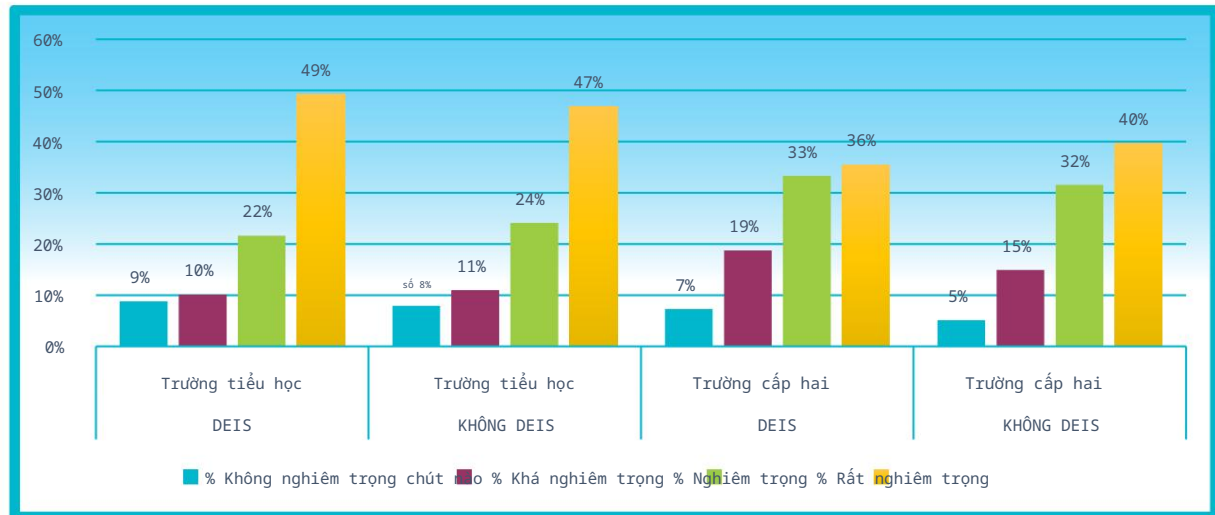
Mức độ kiến thức tự đánh giá của trẻ so với phụ huynh thấp hơn so với mẫu trẻ em học trường khác còn lại. Trẻ em theo học tại các trường tiểu học DEIS cho biết biết nhiều hơn cha mẹ, đặc biệt là về trò chơi trực tuyến (47%) và ứng dụng (43%) (Hình 4.8.4).



Hình 4.8.4. Trình độ kiến thức so với phụ huynh - trường TIỂU HỌC DEIS và NON-DEIS

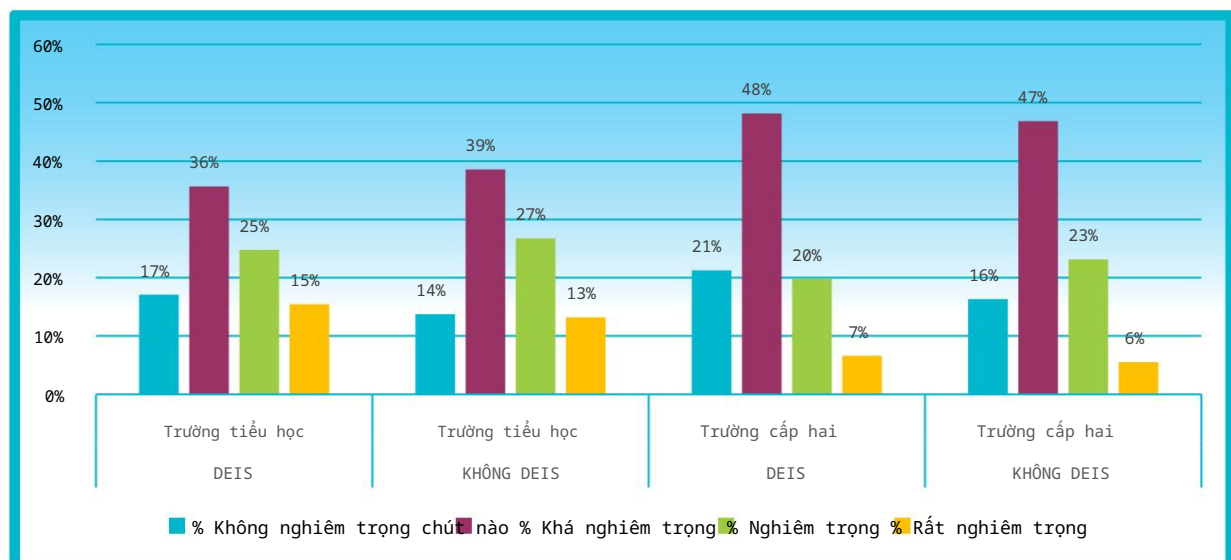
Nhận thức về rủi ro đối với trẻ em ở các trường tiểu học và trung học DEIS là đầy đủ, như được quan sát thấy ở phần còn lại của mẫu trẻ em tham gia. Bắt nạt qua mạng được 68% trẻ em ở các trường tiểu học DEIS và 72% trẻ em ở các trường trung học DEIS đánh giá là một nguy cơ 'rất nghiêm trọng'. Tương tự, việc bảo vệ dữ liệu cá nhân trực tuyến (dấu chân kỹ thuật số) được trẻ em ở cả trường tiểu học và trung học DEIS coi là rủi ro. Gần 50% trẻ em tại các trường tiểu học DEIS đánh giá dấu chân kỹ thuật số là một vấn đề rất nghiêm trọng, khác với trẻ lớn hơn ở trường trung học DEIS

trường học (36%). Cuối cùng, có sự khác biệt nhỏ so với các trẻ còn lại trong mẫu (NON-DEIS trường học) (Hình 4.8.5).



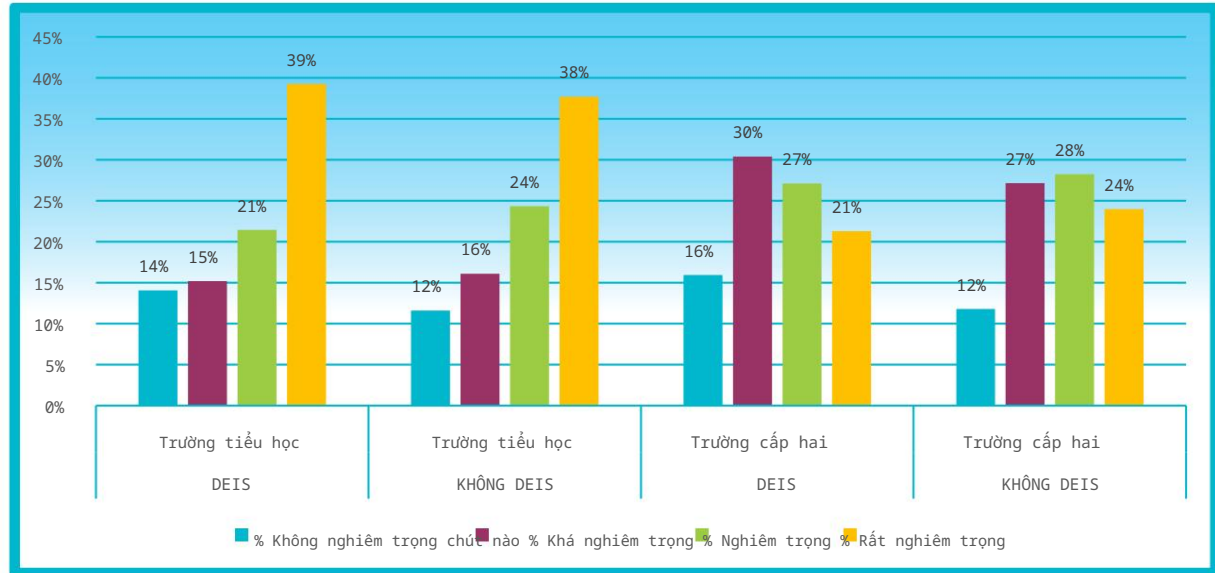
Hình 4.8.5. Nhận thức về rủi ro: Dấu chân kỹ thuật số - Trường tiểu học và trung học DEIS và NON-DEIS

Như đã thảo luận trong phần II của báo cáo, trẻ em coi việc dành thời gian trực tuyến quá lâu là một rủi ro nghiêm trọng ở mức độ vừa phải so với các hình thức rủi ro khác, chẳng hạn như bắt nạt trên mạng. Trong mẫu trẻ em theo học tại các trường DEIS, xu hướng tương tự cũng được quan sát thấy; tuy nhiên, họ có xu hướng đánh giá thấp rủi ro này một chút: 17% và 21% ở trường tiểu học và trung học lần lượt đánh giá thời gian sàng lọc là 'không nghiêm trọng chút nào' (Hình 4.8.6).



Hình 4.8.6. Nhận thức rủi ro: Thời gian sàng lọc - Trường tiểu học và trung học DEIS và NON-DEIS

Nói chuyện trực tuyến với người lạ được 39% trẻ em ở các trường tiểu học DEIS đánh giá là hành vi nguy hiểm 'rất nghiêm trọng'. Ở các trường trung học DEIS, 30% coi đây là hành vi có mức độ rủi ro từ trung bình đến thấp. Sự khác biệt so với phần còn lại của mẫu là tương đối nhỏ (Hình 4.8.7).



Hình 4.8.7. Nhận thức rủi ro: Thời gian sàng lọc - Trường tiểu học và trung học DEIS và NON-DEIS

Gần một nửa số nữ sinh trong mẫu của chúng tôi đang theo học tại các trường tiểu học DEIS (47%) coi việc tham gia trò chuyện với những người gặp lần đầu trực tuyến là 'nghiêm túc' so với 30% nam sinh học cùng trường. Xu hướng này phản ánh những gì đã được quan sát thấy trong những phát hiện trước đây về sự khác biệt giới tính: các cô gái và thanh thiếu niên nữ có xu hướng đánh giá rủi ro trực tuyến là nguy hiểm hơn so với các bạn nam cùng lứa.

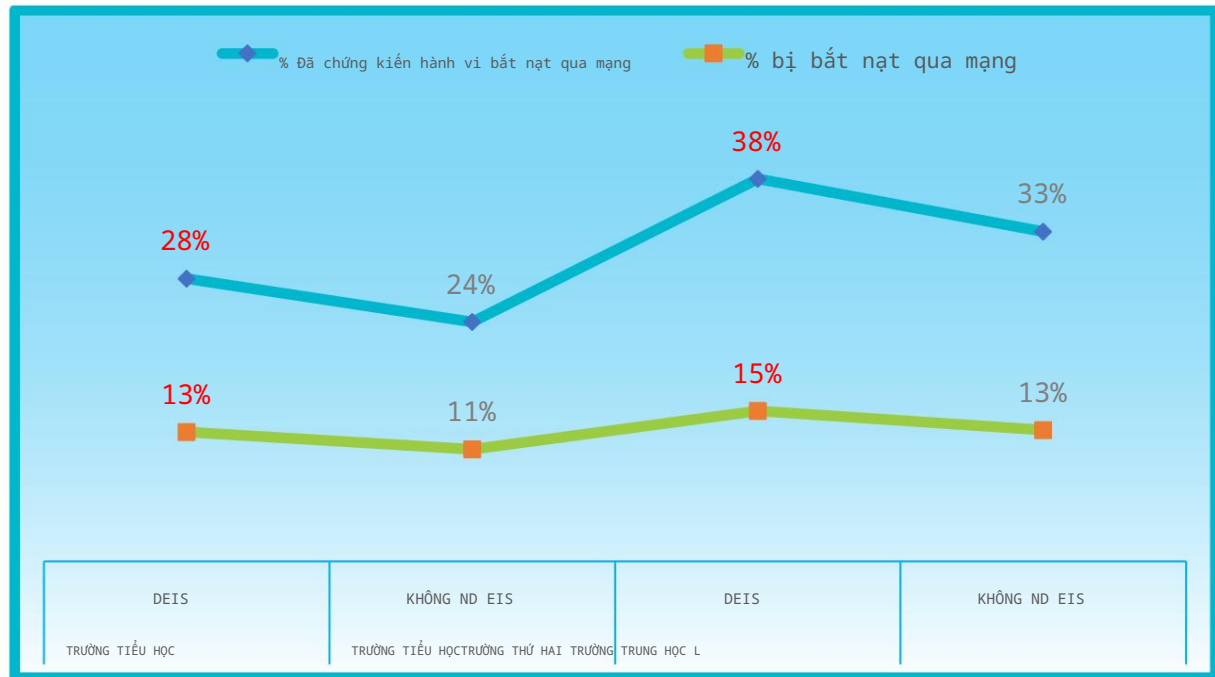
Tóm tắt sở thích về nội dung trực tuyến và nhận thức rủi ro của trẻ em theo học tại các trường DEIS

Số lượng trẻ em theo học tại các trường DEIS truy cập Internet bằng điện thoại thông minh cao hơn và dành nhiều thời gian trực tuyến hơn vào các ngày trong tuần và cuối tuần so với trẻ em học tại các trường không thuộc DEIS. Nhận thức về rủi ro trực tuyến của trẻ em theo học tại các trường DEIS không khác biệt đáng kể

từ xu hướng quan sát được ở mẫu lớn hơn về trẻ em theo học các loại trường khác. Ngoài ra, nữ giới theo học tại các trường DEIS lo ngại về rủi ro trực tuyến hơn so với các bạn nam cùng lứa.

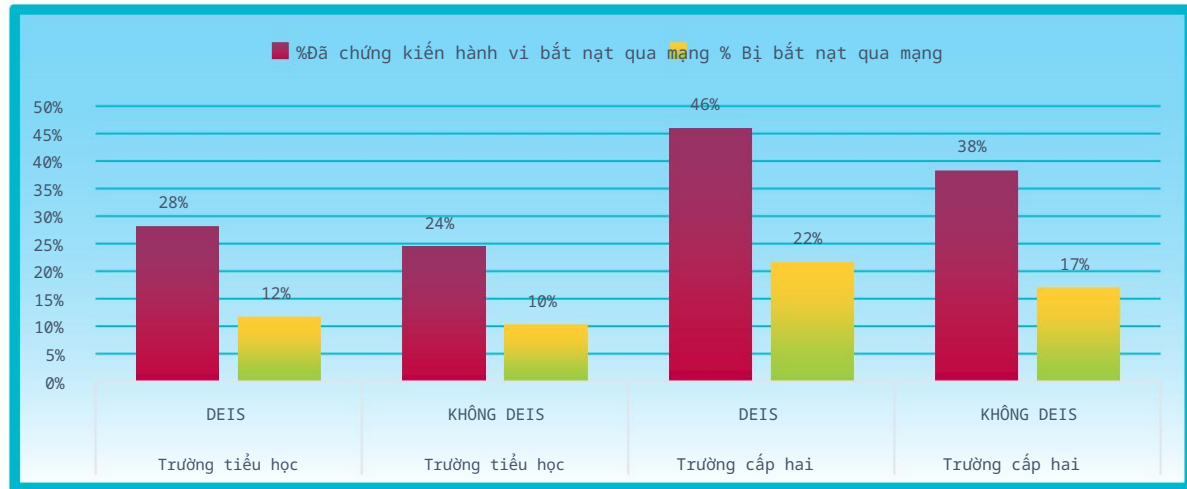
Bất nạt qua mạng cũng được coi là một nguy cơ 'rất nghiêm trọng' đối với trẻ em theo học tại các trường DEIS; ngược lại, việc dành thời gian trực tuyến quá lâu không được đánh giá là một rủi ro nghiêm trọng.

Khi xem xét trải nghiệm trực tuyến của trẻ em học tại các trường tiểu học và trung học thuộc DEIS bị bắt nạt qua mạng (chứng kiến và trở thành nạn nhân), tần suất của những hành vi này cao hơn một chút so với tần suất được quan sát thấy ở nhóm bạn cùng lứa học tại các trường không thuộc DEIS. Chứng kiến hành vi xâm lược trực tuyến được báo cáo bởi 28% trẻ em ở các trường tiểu học của DEIS, tỷ lệ này tăng lên đến 38% ở các trường trung học (Hình 4.8.8).



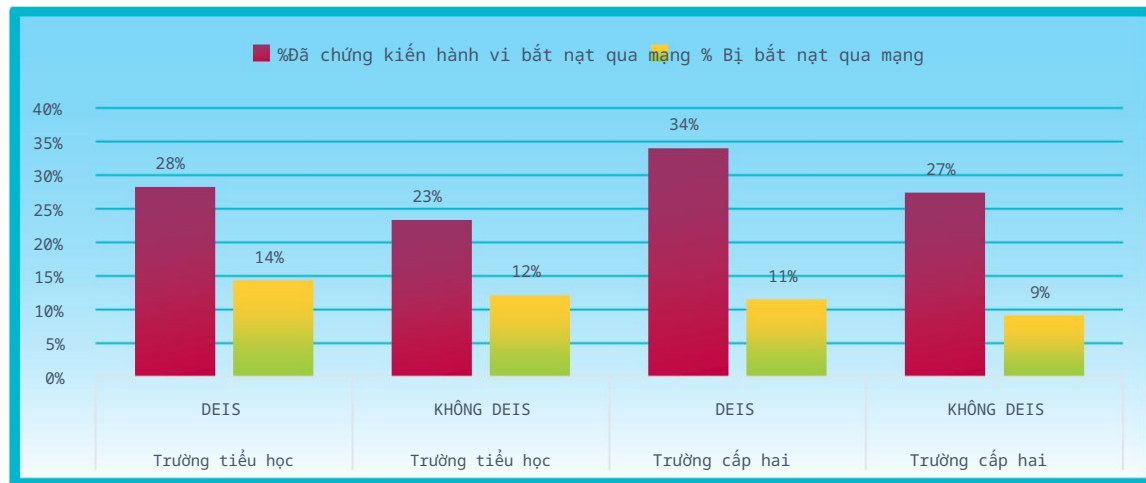
Hình 4.8.8. Kinh nghiệm bắt nạt qua mạng - các trường tiểu học và trung học DEIS và NON-DEIS

Khi xem xét sự khác biệt về giới, 46% nữ sinh theo học tại các trường trung học DEIS cho biết đã chứng kiến các giai đoạn bạo lực trực tuyến và 22% là nạn nhân của bắt nạt qua mạng; tỷ lệ này cao hơn so với mẫu nữ đang theo học tại các trường trung học cơ sở khác (Hình 4.8.9).



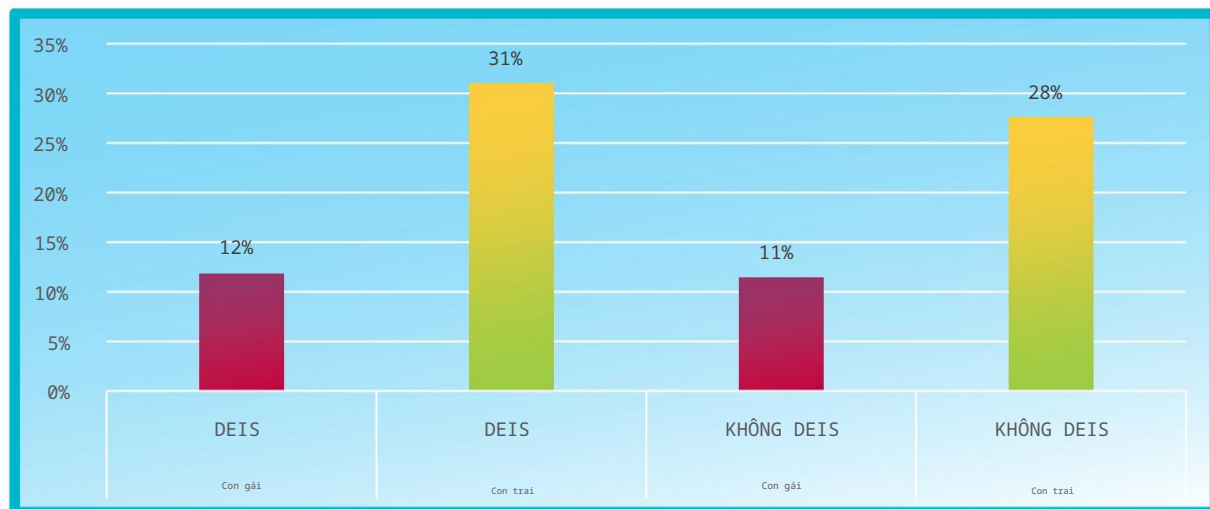
Hình 4.8.9. Kinh nghiệm bị bắt nạt qua mạng: NỮ - trường tiểu học và trung học DEIS và NON-DEIS

Số lượng trẻ em nam và thanh thiếu niên bị bắt nạt qua mạng cao hơn trong mẫu của các trường tiểu học và trung học của DEIS (Hình 4.8.10).

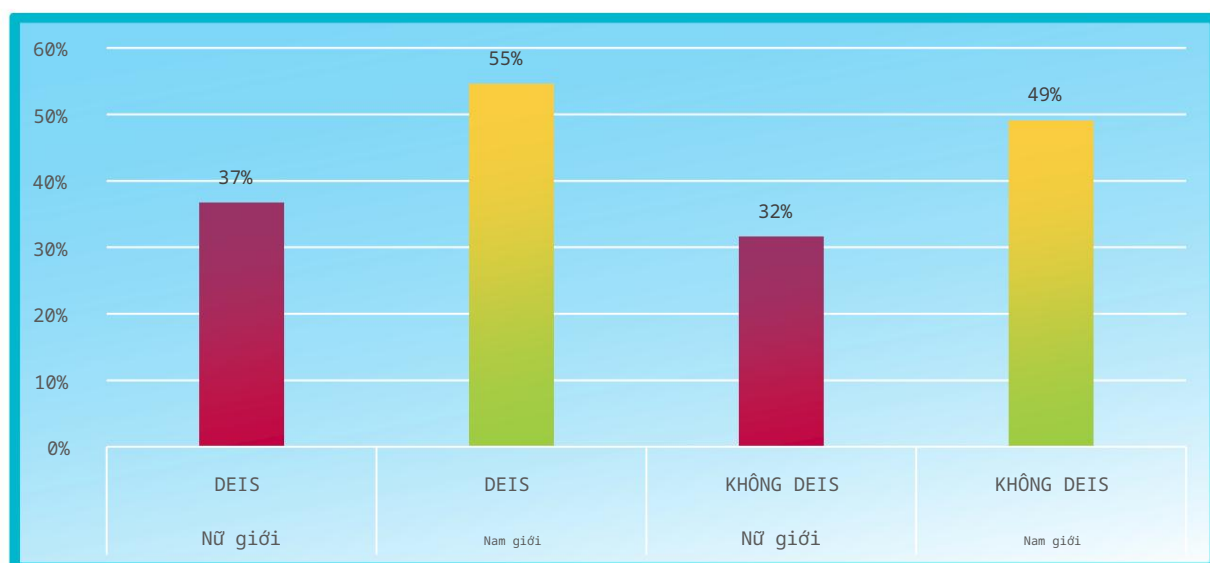


Hình 4.8.10. Kinh nghiệm bắt nạt qua mạng: NAM - DEIS và NON-DEIS các trường tiểu học và trung học

Về trải nghiệm nói chuyện trực tuyến với người lạ, 20% trẻ em ở các trường tiểu học DEIS cho biết các em đã trò chuyện với những người lần đầu gặp trực tuyến. Ở các trường trung học, 48% thanh thiếu niên cho biết đã trải qua trải nghiệm đó (so với 40% trong mẫu lớn hơn). Các phân tích liên quan đến sự khác biệt giới tính trong lĩnh vực chủ đề này đã xác nhận rằng nam giới trò chuyện trực tuyến với người lạ nhiều hơn nữ giới. Ở các trường trung học DEIS, cả nam và nữ đều có tỷ lệ cao hơn so với các bạn cùng lứa tuổi và nhìn chung nam sinh ở các trường DEIS được đánh giá cao hơn nữ ở cả trường tiểu học và trung học (55% so với 37%) (Hình 4.8.11 và 4.8.12)

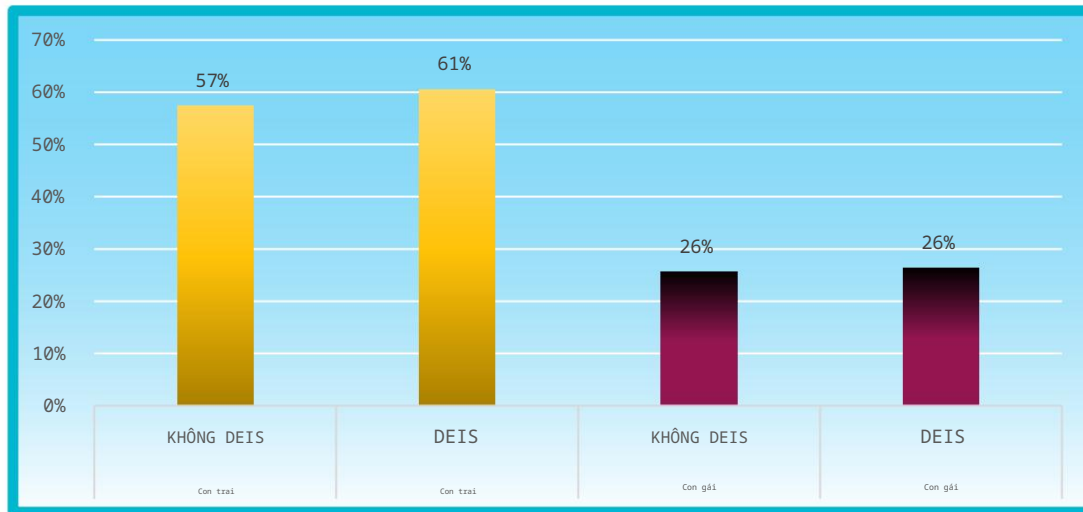


Hình 4.8.11. Kinh nghiệm nói chuyện trực tuyến với người lạ và Phân biệt giới tính - trường Tiểu học DEIS và NON-DEIS



Hình 4.8.12. Kinh nghiệm nói chuyện trực tuyến với người lạ và Phân biệt giới tính - trường THCS DEIS và NON-DEIS

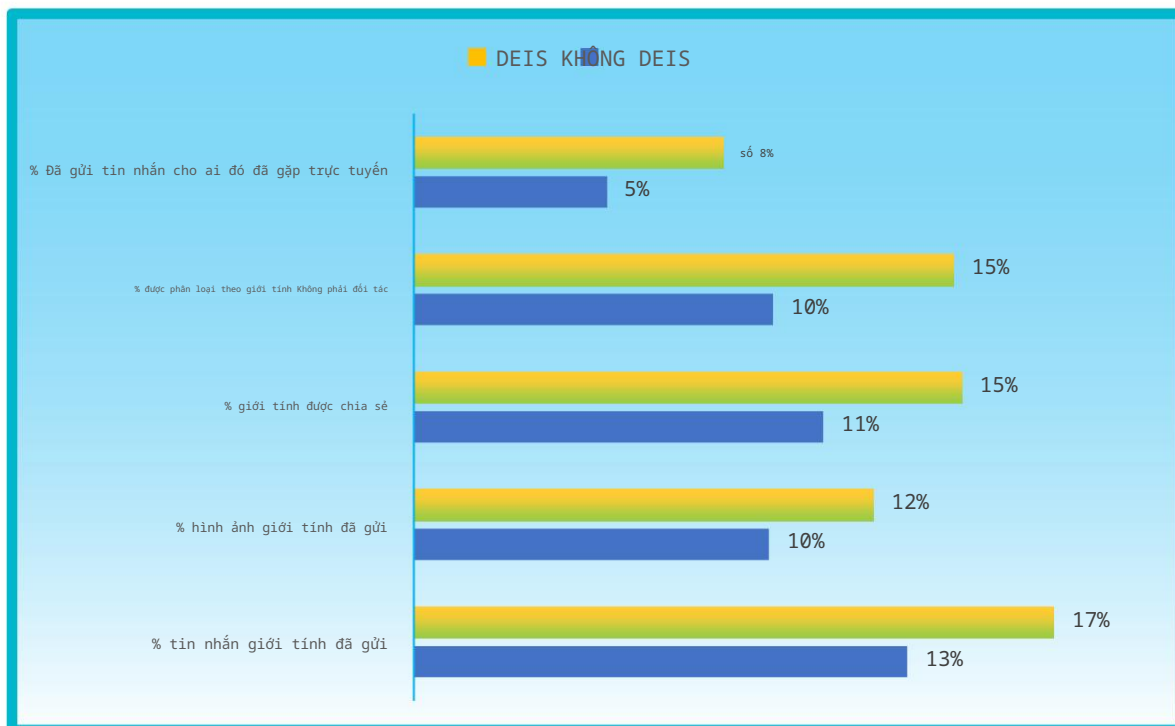
Đối với việc chơi với người lạ trực tuyến, chỉ xem xét mẫu học sinh tiểu học: 42% trẻ em ở trường DEIS cho biết có chơi với người lạ (tương tự so với mẫu lớn hơn). Số học sinh nữ của trường DEIS tham gia chơi game trực tuyến với người lạ ít hơn một nửa số học sinh nam (26% so với 61%) (Hình 4.8.13).



Hình 4.8.13. Kinh nghiệm chơi trực tuyến với người lạ và khác biệt giới tính - trường DEIS và NON-DEIS PRIMARY

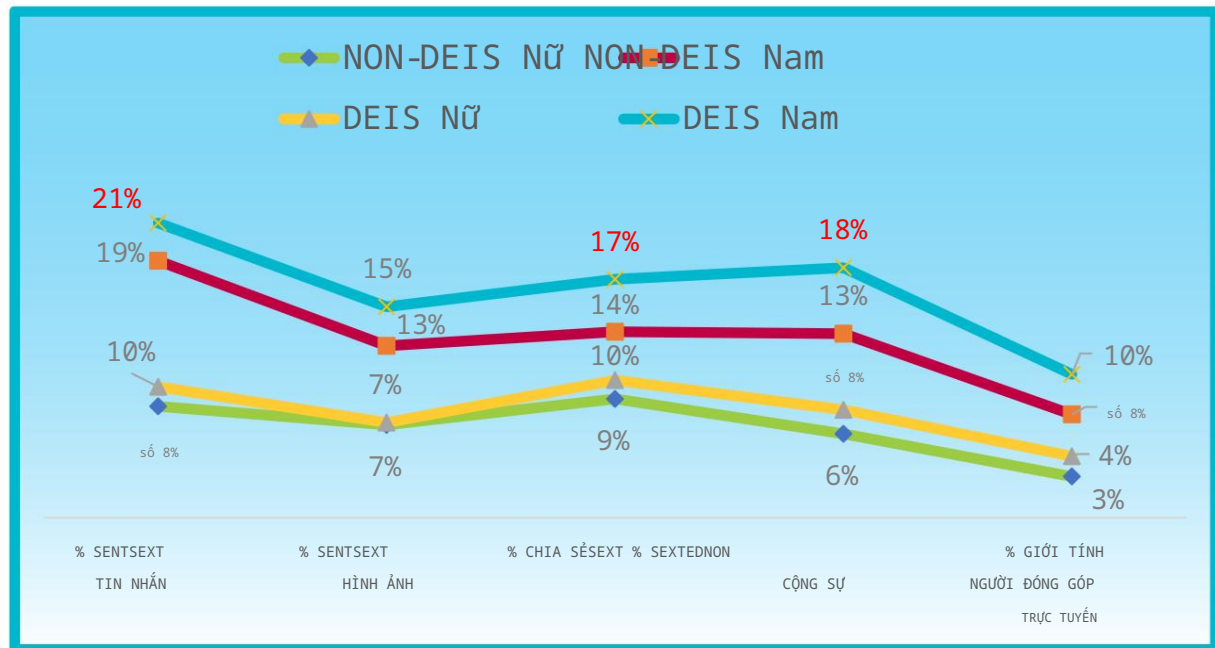
Chơi trò chơi dành cho người trên 18 tuổi là hoạt động được báo cáo bởi 34% trẻ em theo học các trường tiểu học DEIS (31% trong mẫu trẻ em học tại các trường khác). Gần 60% trẻ em trong mẫu của các trường DEIS (57% nam so với 15% nữ) cho biết đã chơi một trò chơi trên 18 tuổi (so với 47% nam sinh ở các trường NON-DEIS).

Trong mẫu học sinh trung học đang theo học tại các trường DEIS, chúng tôi đã điều tra xem liệu thanh thiếu niên có liên quan đến hành vi gửi tin nhắn tình dục hay không. Như đã lưu ý đối với mẫu tổng thể của học sinh cấp hai, hành vi gửi tin nhắn tình dục cho thấy sự gia tăng trong suốt những năm học cấp hai. Trong DEIS trường học, tỷ lệ phần trăm cao hơn ở tất cả các loại hành vi gửi tin nhắn tình dục, từ gửi tin nhắn văn bản khiêu dâm đến chia sẻ ảnh/video khỏa thân/bán khỏa thân do người khác gửi cho thanh thiếu niên gửi hình ảnh khêu gợi tình dục cho người gặp trực tuyến lần đầu tiên (phạm vi: 8% khi gửi ảnh khỏa thân/bán khỏa thân cho người gặp trực tuyến - 17% khi gửi hình ảnh khêu gợi tình dục tin nhắn) (Hình 4.8.14).



Hình 4.8.14. Kinh nghiệm gửi tin nhắn tình dục - trường TRUNG HỌC DEIS và NON-DEIS

Nhìn vào sự khác biệt về giới tính, nam giới trong các trường DEIS có tần suất thực hiện hành vi sexting cao hơn nữ giới. Ở các trường DEIS, 21% gửi tin nhắn kêu gọi tình dục, 18% gửi tin nhắn sex cho người không phải bạn tình và 17% chia sẻ hoặc cho bạn bè xem ảnh khóa thân/bán khóa thân do người khác gửi cho họ (Hình 4.8.15).



Hình 4.8.15. Trải nghiệm về sexting và sự khác biệt về giới tính - trường TRUNG HỌC DEIS và NON-DEIS

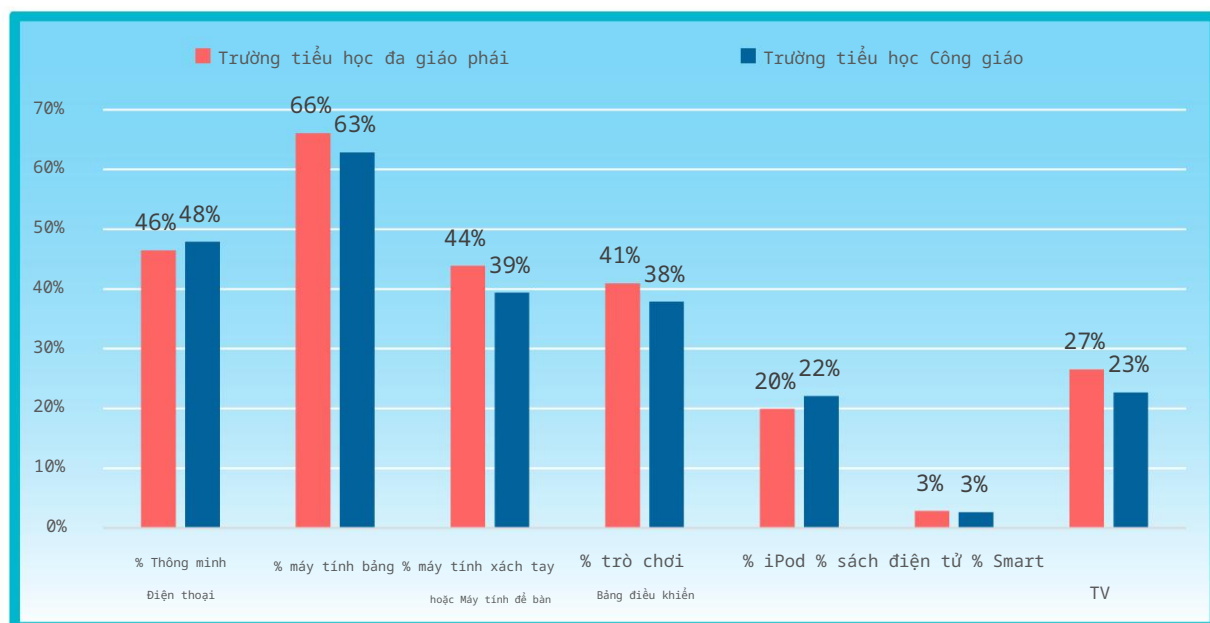
Tổng hợp rủi ro trải nghiệm trực tuyến của trẻ em theo học trường DEIS

Ngày càng có nhiều trẻ em và thanh thiếu niên theo học tại các trường DEIS có những trải nghiệm trực tuyến tiềm ẩn nhiều rủi ro, đặc biệt là những vấn đề liên quan đến bắt nạt qua mạng và gửi tin nhắn tình dục. Ngoài ra, nữ giới trong các trường DEIS tham gia chơi game, nói chuyện với người lạ và thử nghiệm tình dục trực tuyến ít hơn nam giới; trong khi họ chứng kiến và là nạn nhân của sự xâm lược trực tuyến nhiều hơn nam giới.

4.8.2 Công giáo và đa giáo phái: Trường tiểu học

Trong loạt phân tích cuối cùng này, chúng tôi tập trung vào mẫu trẻ em theo học tại các trường Đa giáo phái (N= 2.193) và trường Công giáo (N= 28.763). Trong đoạn này chúng tôi chỉ tập trung vào xu hướng hành vi của trẻ em ở trường tiểu học (Công giáo, N= 23.851; Đa giáo, N=2.057); trong khi ở phần tiếp theo, chúng tôi sẽ minh họa các phân tích về học sinh trung học.

Trẻ em ở cả trường tiểu học Đa giáo và Công giáo sử dụng các thiết bị khác nhau để truy cập Internet: máy tính bảng, điện thoại thông minh, máy tính xách tay và máy chơi game. Xu hướng quan sát được ở hai nhóm là tương tự nhau. Trẻ em ở các trường tiểu học đa tôn giáo có tỷ lệ sử dụng các thiết bị khác nhau để truy cập Internet cao hơn một chút, ngoại trừ điện thoại thông minh (46% ở MD6, 48% CA) và iPod (20% MD và 22% CA) (Hình 4.8.1).



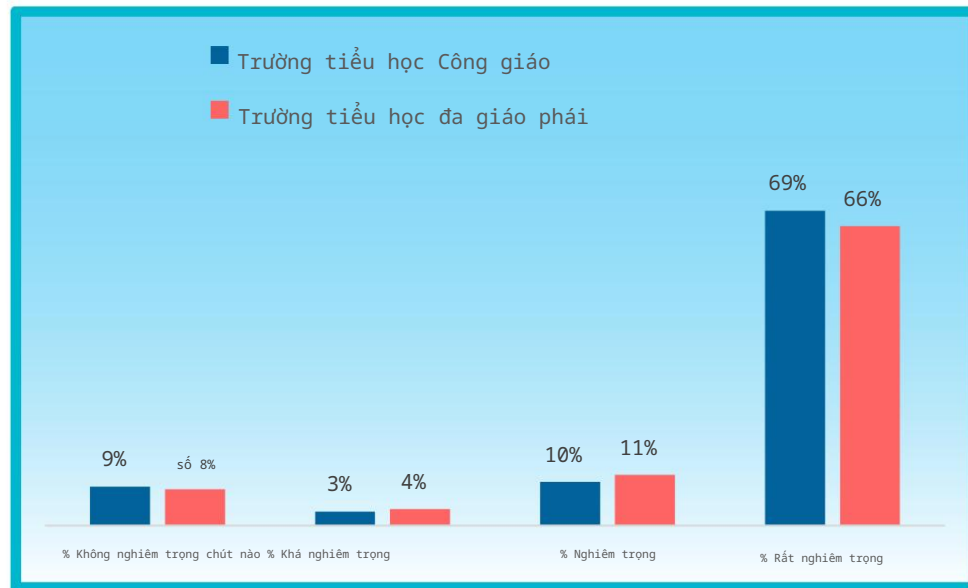
Hình 4.8.1. Thiết bị dùng để truy cập Internet - Trường Tiểu học Công giáo và Đa giáo phái

Về độ tuổi truy cập internet và thời gian trực tuyến, không có sự khác biệt nào được tìm thấy. Về mức độ hiểu biết về Internet được báo cáo so với phụ huynh: số lượng trẻ em ở các trường Công giáo cho biết có kiến thức tốt hơn cha mẹ chúng cao hơn một chút, đặc biệt là về các vấn đề liên quan đến Internet.

Ứng dụng và trò chơi trực tuyến (lần lượt là 58% và 62% ở các trường CA; 54% và 60% ở MD trường học).

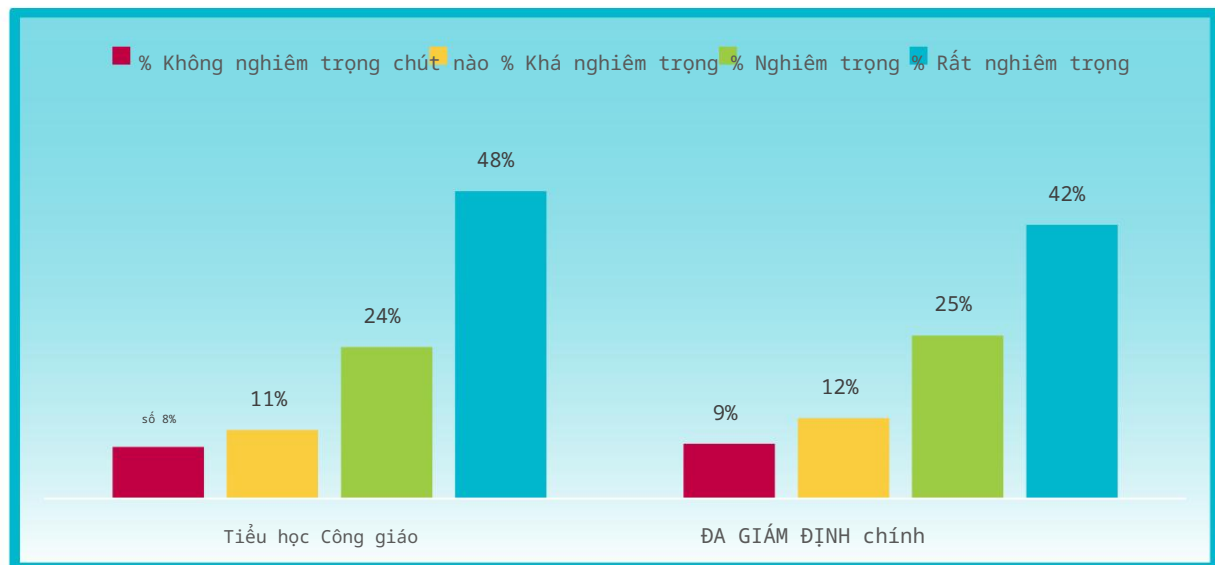
Nhận thức về bắt nạt qua mạng là một hành vi có nguy cơ cao được quan sát thấy ở mẫu trẻ em theo học cả hai loại trường (Hình 4.8.2).

6 MD là viết tắt của Multidenominational và CA cho các trường Công giáo.



Hình 4.8.2. Nhận thức về rủi ro: Bắt nạt trên mạng - Trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái

Tầm quan trọng của việc bảo vệ dữ liệu cá nhân (dấu chân kỹ thuật số) đã được trẻ nhỏ thừa nhận: gần một nửa số học sinh theo học tại các trường Công giáo (48%) và 42% theo học tại các trường đa giáo phái cho biết dấu chân kỹ thuật số là một vấn đề 'rất nghiêm trọng' (Hình 4.8. 3).

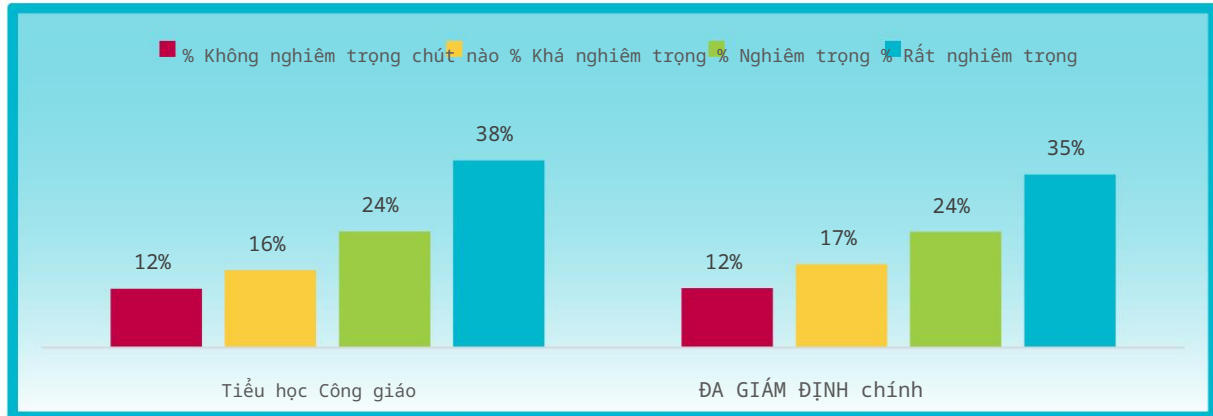


Hình 4.8.3. Nhận thức rủi ro: Dấu chân kỹ thuật số - Trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái

7

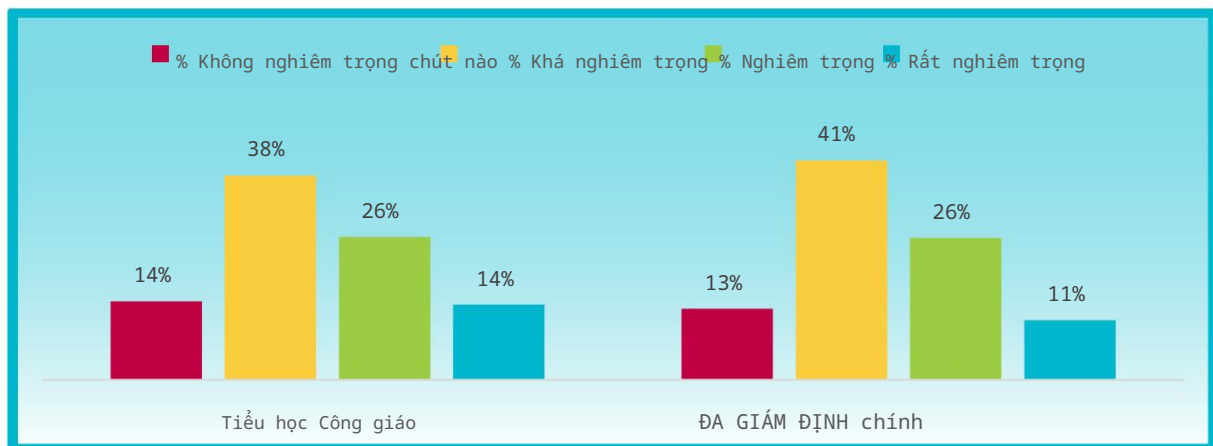
Một xu hướng tương tự cũng được quan sát thấy trong các câu trả lời của trẻ em liên quan đến việc đánh giá mức độ rủi ro bắt nguồn từ việc nói chuyện trực tuyến với người lạ (4.8.4).

⁷ Tỷ lệ phần trăm cộng lại không tới 100% ở đây vì biểu đồ này cũng thể hiện những người đã bỏ qua câu hỏi.



Hình 4.8.4. Nhận thức rủi ro: Nói chuyện trực tuyến với người lạ - Trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái⁸

Đối với nguy cơ dành quá nhiều thời gian trực tuyến (thời gian sử dụng thiết bị), các đánh giá của trẻ tập trung vào mức độ rủi ro từ trung bình đến thấp, xác nhận rằng thời gian sử dụng thiết bị không được coi là hành vi có hại (4.8.5).

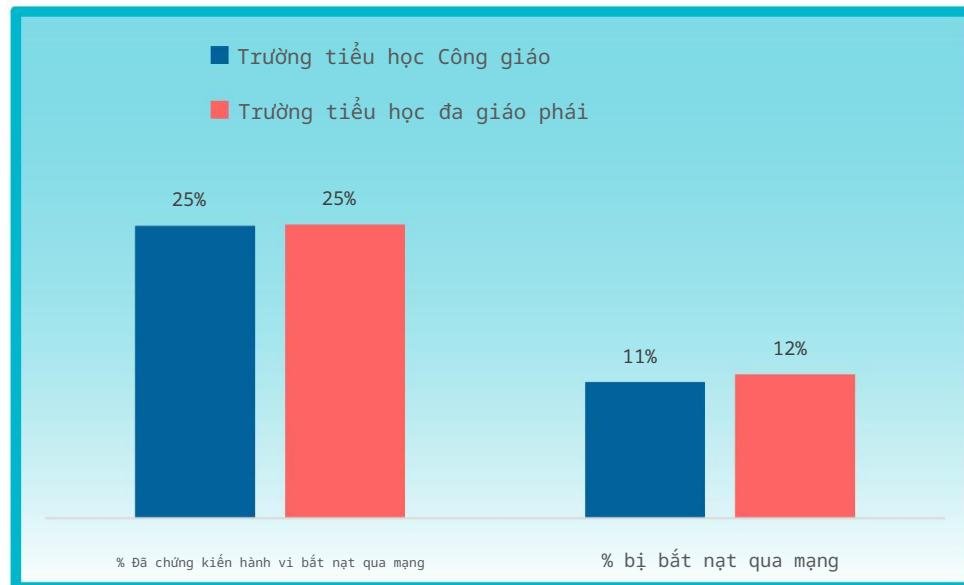


Hình 4.8.5. Nhận thức rủi ro: Thời gian sàng lọc - Trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái⁸

Các phân tích liên quan đến sự khác biệt giới tính trong hai mẫu đã xác nhận rằng các bé gái coi tất cả những tình huống này là rủi ro hơn các bé trai.

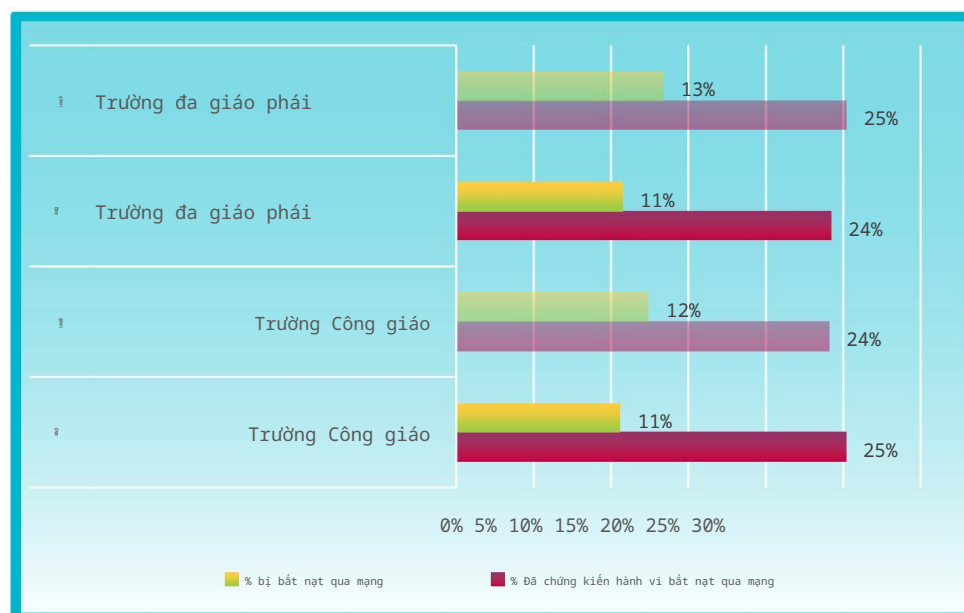
Kinh nghiệm chứng kiến bắt nạt trên mạng được báo cáo bởi 25% trẻ em theo học ở cả trường tiểu học Công giáo và Đa giáo phái. Trải nghiệm bị bắt nạt trên mạng là tương tự nhau ở cả hai nhóm (Hình 4.8.6).

⁸ Tỷ lệ phần trăm cộng lại không tới 100% ở đây vì biểu đồ này cũng thể hiện những người đã bỏ qua câu hỏi.



Hình 4.8.6. Kinh nghiệm bắt nạt trên mạng - Trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái

Xét về sự khác biệt giới tính trong trải nghiệm bắt nạt qua mạng, có sự khác biệt rất nhỏ giữa nam và nữ theo học ở cả trường Đa giáo và trường Công giáo, như thể hiện trong hình dưới đây (Hình 4.8.7).

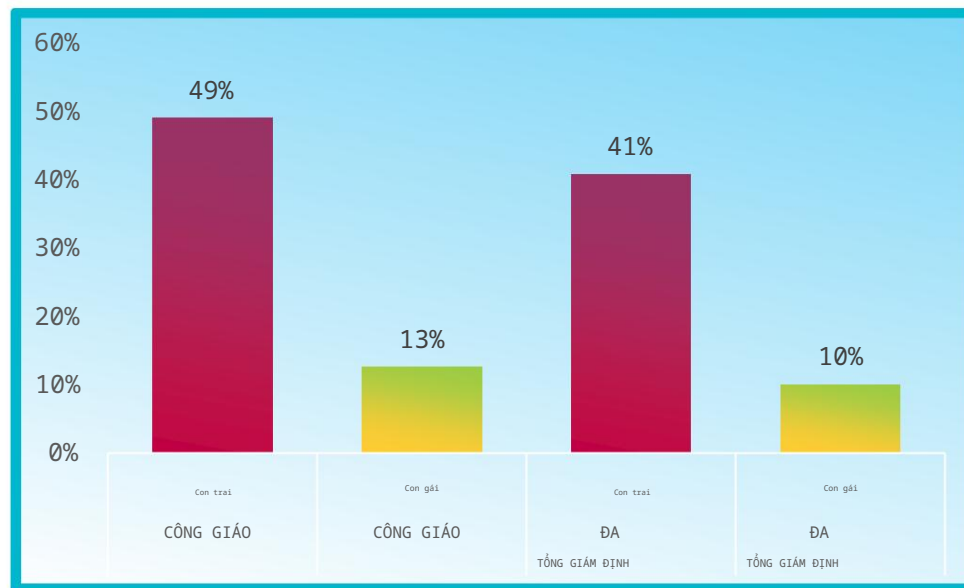


Hình 4.8.7. Kinh nghiệm bắt nạt trên mạng và khác biệt giới tính - Trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái

Trải nghiệm tham gia trò chuyện trực tuyến với những người gặp lần đầu (nói chuyện với người lạ) cao hơn một chút ở mẫu trẻ em theo học tại các trường đa giáo: 22% so với 20%.

Việc tham gia chơi trò chơi trực tuyến với người lạ được báo cáo bởi 45% trẻ em ở các trường tiểu học Công giáo và 41% ở các trường tiểu học Công giáo. Khi trẻ em được hỏi liệu chúng có chơi trò chơi trên 18 tuổi hay không, tỷ lệ phần trăm cao hơn ở nhóm học sinh theo học tại các trường Công giáo.

hơn các trường đa giáo (lần lượt là 32% và 27%). Các phân tích về sự khác biệt giới tính trong hoạt động này khẳng định rằng việc tham gia các trò chơi trên 18 tuổi (và chơi game nói chung) chủ yếu là hoạt động của nam giới (Hình 4.8.8).



Hình 4.8.8. Kinh nghiệm chơi trò chơi trên 18 tuổi và Phân biệt giới tính - Trường tiểu học Công giáo và Đa giáo

Tổng hợp các trường tiểu học Công giáo và đa giáo phái

Khi xem xét mẫu trẻ em theo học tại các trường tiểu học Công giáo và đa tôn giáo, chỉ có những khác biệt nhỏ xuất hiện. Số lượng trẻ em ở các trường Công giáo sử dụng điện thoại thông minh để truy cập Internet cao hơn một chút và khẳng định biết nhiều hơn cha mẹ về các ứng dụng và trò chơi trực tuyến. Ngoài ra, nhận thức về rủi ro cao hơn một chút ở các trường tiểu học Công giáo. Trải nghiệm về các tình huống tiềm ẩn rủi ro là tương tự nhau ở cả hai mẫu ngoại trừ việc chơi với người lạ, tỷ lệ này cao hơn ở các trường Đa giáo phái và chơi trò chơi dành cho người trên 18 tuổi, vốn là học sinh thường xuyên hơn.

giữa

Công giáo

trường học

4.8.3 Công giáo và đa giáo phái: Các trường trung học

Mẫu của các trường trung học đa quốc gia rất nhỏ (N=136) và không bao gồm các câu trả lời từ năm thứ 3 hoặc năm thứ 6 vì chỉ những lớp được tham dự hội thảo Zeeko mới hoàn thành cuộc khảo sát. Ở các trường trung học Công giáo, Zeeko đạt 4.912 học sinh. Mặc dù kết luận có thể rút ra từ công việc này còn hạn chế, nhưng chúng tôi đang trình bày tổng quan về phân tích ở đây để phác thảo những gì đã được tìm thấy và nghiên cứu trong tương lai cần thiết như thế nào để giải quyết một số điểm mơ hồ này.

Xét về điểm tương đồng, điện thoại thông minh được hơn 90% học sinh sử dụng để truy cập internet (93% ở các trường Công giáo và 90% ở các trường Đa giáo). Hầu hết thanh thiếu niên trong cả hai mẫu đều đánh giá bắt nạt trực tuyến là một tình huống có rủi ro cao (70% ở người Công giáo; 74% ở người đa giáo phái) và nữ giới ở các trường Công giáo có nhiều khả năng coi đây là một tình huống có rủi ro cao hơn (82% so với 77%). Khi nói đến việc bảo vệ dữ liệu cá nhân (dấu chân kỹ thuật số), 39% thanh thiếu niên theo học tại các trường trung học Công giáo cho rằng vấn đề này là 'rất nghiêm trọng' so với 32% ở Đa giáo phái.

Nói chuyện với người lạ cùng với thời gian sử dụng thiết bị được coi là tình huống rủi ro từ trung bình đến thấp đối với học sinh theo học ở cả trường trung học Công giáo và Đa giáo. Khi được hỏi về việc nói chuyện với người lạ trực tuyến, 50% ở các trường Công giáo cho rằng việc nói chuyện với người lạ trực tuyến là nghiêm túc hoặc rất nghiêm túc so với 45% ở các trường Đa giáo phái. 17% ở các trường Công giáo cho biết thời gian sử dụng thiết bị không nghiêm trọng chút nào, trong khi 25% ở học sinh đa tôn giáo cũng cho biết điều tương tự. Về việc nói chuyện trực tuyến với người lạ, 57% thanh thiếu niên ở các trường trung học đa giáo phái cho biết trải nghiệm đó so với 40% ở các trường Công giáo. Nhìn chung, điều này phổ biến ở nam giới hơn nữ giới.

Cũng có sự khác biệt lớn được quan sát thấy trong các lĩnh vực nhắn tin tình dục và bắt nạt qua mạng: 44% trẻ em theo học tại các trường trung học đa giáo cho biết đã chứng kiến hành vi bắt nạt trên mạng so với 32% ở các trường Công giáo. Tỷ lệ thanh thiếu niên bị bắt nạt qua mạng ít hơn, cụ thể là 26% và 13%. Không có gì đáng ngạc nhiên khi số lượng nữ giới cho biết đã chứng kiến và là nạn nhân của các hành vi xâm lược trực tuyến cao hơn: Ở các trường trung học Công giáo, 37% chứng kiến hành vi bắt nạt trên mạng và 17% là nạn nhân; tại các trường học đa giáo phái, hơn một nửa số nữ sinh trong mẫu của chúng tôi đã chứng kiến hành vi bắt nạt qua mạng (59%) và 38% là nạn nhân.

Cuối cùng, chúng tôi đã kiểm tra hành vi gửi tin nhắn tình dục. Số thanh thiếu niên cho biết họ có tham gia gửi tin nhắn tình dục dao động từ 14% đến 6% ở các trường Công giáo và từ 31% đến 12% ở các trường Đa giáo phái. Phân tích về sự khác biệt về giới đã khẳng định xu hướng được quan sát trong phần II của báo cáo: việc gửi tin nhắn tình dục phổ biến ở nam giới hơn nữ thanh thiếu niên. Thật vậy, ở các trường Công giáo, số lượng nữ thanh thiếu niên báo cáo hành vi này nhìn chung thấp (từ 3% đến 8%) trong khi ở Đa giáo phái, con số này dao động từ 8% đến 23%.

Tổng hợp các trường Trung học Công giáo và Đa giáo

Thanh thiếu niên trong các trường Công giáo có nhận thức đầy đủ về rủi ro, đặc biệt là về bắt nạt trên mạng và dấu chân kỹ thuật số; trong khi nói chuyện trực tuyến với người lạ và dành quá nhiều thời gian trực tuyến được coi là rủi ro từ trung bình đến thấp. Gần 20% thanh thiếu niên không coi thời gian sử dụng thiết bị là một rủi ro. Dưới 15% thanh thiếu niên theo học tại các trường Công giáo cho biết trải nghiệm bị bắt nạt trên mạng và gửi tin nhắn tình dục; tuy nhiên gần 30% đã chứng kiến các đợt bắt nạt trên mạng.

Xem xét mẫu học sinh nhỏ và không thể đạt được 3

^{thứ} và sinh viên năm thứ 6 tại

Các trường trung học đa giáo phái, kết quả của chúng tôi không thể khái quát hóa vì các trường được khảo sát thực sự có thể là những trường hợp ngoại lệ. Tuy nhiên, những phát hiện này nhấn mạnh sự cần thiết phải đánh giá sâu hơn về trải nghiệm và nhận thức của học sinh trung học đa tôn giáo.

5. Kết Luận

Kết quả nghiên cứu của chúng tôi đã cung cấp một bức tranh rõ ràng và cập nhật hơn về cuộc sống số của trẻ em và thanh thiếu niên ngày nay đang theo học tại các trường tiểu học và trung học ở Ireland. Việc kiểm tra việc sử dụng thiết bị, sở thích, nhận thức rủi ro và trải nghiệm trực tuyến của trẻ em trong suốt những năm học tiểu học và trung học có thể bổ sung cho các kết quả nghiên cứu trước đó cũng như cung cấp những hiểu biết mới có thể hỗ trợ thực tiễn của các bên liên quan chính (phụ huynh, giáo viên, nhà hoạch định chính sách, phương tiện truyền thông/ ngành công nghệ). Ý nghĩa của những phát hiện và khuyến nghị của chúng tôi sẽ được thảo luận trong đoạn tiếp theo.

Đối với việc sử dụng thiết bị và nội dung trực tuyến, kết quả của chúng tôi xác nhận rằng trẻ em ở Ireland đang lớn lên trực tuyến và cho thấy mức độ sử dụng điện thoại thông minh và mạng xã hội tăng dần theo độ tuổi. Các bé trai có nhiều khả năng sử dụng máy chơi game để lên mạng hơn trong suốt trường tiểu học và trung học. Điều đáng chú ý là các ứng dụng như Youtube và Snapchat rất phổ biến ở các trường tiểu học mặc dù điều khoản sử dụng của các ứng dụng này nêu rõ độ tuổi sử dụng tối thiểu là 13 tuổi. Điều này báo hiệu rằng trẻ em đang sử dụng các ứng dụng mà bỏ qua giới hạn độ tuổi. Tương tự, trẻ em coi thường giới hạn độ tuổi khi chơi trò chơi trực tuyến, vì phần lớn (đặc biệt là các nam sinh tiểu học) cho biết đã chơi các trò chơi trên 18 tuổi. Điều này không có gì đáng ngạc nhiên vì sự tăng trưởng và phát triển chuẩn mực của trẻ dựa trên các chuẩn mực, quy định và giới hạn đầy thách thức được xác định bởi người chăm sóc và người lớn nói rộng hơn. Tuy nhiên, nếu cha mẹ hiểu rõ điều này khi tương tác và giao tiếp trực tiếp với con cái họ trong những tình huống mặc cả và thương lượng xảy ra trong những tình huống này, thì cha mẹ sẽ ít nhận thức hơn về việc trẻ phá vỡ chuẩn mực trong thế giới trực tuyến.

Thời gian xem màn hình tăng dần trong suốt những năm học tiểu học và trung học, đặc biệt là vào cuối tuần và ở nam sinh. Kết quả này xác nhận rằng thời gian dành riêng cho việc sử dụng công nghệ đã trở thành "thời gian đơn giản", do sự hiện diện phổ biến của các thiết bị di động trong các hoạt động và công việc hàng ngày, đặc biệt là khi trẻ bước vào tuổi thiếu niên. Điều này có thể khiến trẻ phát triển các vấn đề về khả năng tập trung và sắp xếp thời gian cho cả nhiệm vụ và công việc ở trường cũng như thời gian giải trí ngoài giờ học. Việc tổ chức thời gian là một nhiệm vụ phát triển quan trọng trong quá trình phát triển của trẻ và chức năng hỗ trợ của người chăm sóc và nhà giáo dục là người lớn đóng vai trò trung tâm trong việc hỗ trợ việc sử dụng thời gian một cách lành mạnh, liên quan đến các hoạt động giải trí hoặc học tập, ngoại tuyến hoặc trực tuyến.

Một phần của việc đưa ra quyết định lành mạnh liên quan đến việc đánh giá rủi ro. Kết quả khảo sát cho phép chúng tôi hiểu cách giới trẻ đánh giá các tình huống rủi ro trực tuyến. Bắt nạt qua mạng là vấn đề được coi là nghiêm trọng nhất đối với cả học sinh tiểu học và trung học, điều này không có gì đáng ngạc nhiên khi xem xét sự tập trung mạnh mẽ vào các sáng kiến chống bắt nạt trong các trường học ở Ireland. Nhận thức về rủi ro xung quanh dấu chân kỹ thuật số đã giảm trong thời gian học trung học, mặc dù thực tế đây là vấn đề có nhiều khả năng tác động tiêu cực đến trẻ lớn hơn trong các lĩnh vực công việc, giáo dục và hoạt động ngoại khóa. Thời gian sử dụng thiết bị được coi là ít rủi ro hơn theo độ tuổi, điều này có thể liên quan đến việc nới lỏng các quy định về thời gian sử dụng thiết bị ở nhà vì trẻ em được tự do hơn khi lớn lên cũng như khả năng quản lý cả thời gian trực tuyến và ngoại tuyến trong một môi trường. cách hiệu quả hơn. Nói chuyện với người lạ trực tuyến được coi là ngày càng ít quan trọng hơn theo độ tuổi, điều này rất có thể phản ánh việc bình thường hóa việc tương tác với người lạ trực tuyến có thể xảy ra ở tuổi vị thành niên và sự độc lập ngày càng tăng.

Tuy nhiên, điều quan trọng vẫn là đảm bảo rằng thanh thiếu niên nhận thức được rằng có thể có nguy hiểm khi tương tác với người lạ ngay cả khi điều đó trở thành một trải nghiệm tương đối tích cực hoặc bình thường khi trưởng thành.

Chúng tôi quan sát thấy sự gia tăng dần dần về trải nghiệm chứng kiến và bị bắt nạt trên mạng trong suốt trường tiểu học và trung học, trong đó các em gái có nhiều khả năng bị bắt nạt qua mạng hơn các em trai, đặc biệt là ở các trường trung học. Trò chuyện trực tuyến với người lạ cũng tăng dần trong suốt cấp tiểu học và trung học và phổ biến hơn ở nam giới. Những kết quả này cho thấy sự cần thiết phải tính đến sự khác biệt về giới tính khi giải thích các hành vi trực tuyến của trẻ em: nữ giới tiếp tục là nạn nhân của các hành vi xâm lược trực tuyến nhiều hơn nam giới và nam giới khám phá các mối quan hệ nhiều hơn nữ giới, tìm kiếm các cuộc gặp gỡ mới trên mạng. Điều này phản ánh những định kiến giới truyền thống trong đó phụ nữ trở thành mục tiêu của sự xâm lược vì được cho là dễ bị tổn thương; trong khi nam giới khám phá nhiều hơn với các mối quan hệ trực tuyến với người lạ, bao gồm cả nhắn tin tình dục. Thật vậy, chúng tôi thấy rằng nam giới cũng có nhiều khả năng gửi tin nhắn và hình ảnh sext hơn nữ giới. Mặc dù việc trải nghiệm tình dục và mở rộng mạng lưới xã hội là một phần trong quá trình phát triển lành mạnh của thanh thiếu niên nhưng việc chụp và chia sẻ hình ảnh của những người dưới 17 tuổi là bất hợp pháp. Nếu trẻ em cũng như người lớn chăm sóc chúng không nhận thức được hậu quả của những hành vi này thì có thể có những tác động tiêu cực ảnh hưởng lớn đến sức khỏe và danh tiếng của trẻ. Như đã thảo luận trong phần khuyến nghị, từ quan điểm giáo dục cần phải làm nhiều hơn nữa để xem xét các nhu cầu phát triển cụ thể của nam và nữ, kiến thức, nhận thức rủi ro và chiến lược đối phó của họ.

Hầu hết có sự khác biệt nhỏ giữa các trường DEIS và không DEIS. Học sinh tiểu học DEIS có xu hướng sử dụng nhiều điện thoại thông minh hơn và ít máy tính bảng hơn để truy cập Internet, điều này có thể cho thấy học sinh DEIS chuyển sang sử dụng điện thoại thông minh ở độ tuổi trẻ hơn một chút, có lẽ cũng vì thực tế là các công nghệ khác ngoài điện thoại (ví dụ: máy tính và máy tính bảng) không đủ khả năng chi trả cho học sinh tiểu học của DEIS. Một số gia đình. Ngoài ra, sinh viên DEIS có nhiều khả năng dành nhiều thời gian hơn trên màn hình và có mức độ hành vi bắt nạt trên mạng và gửi tin nhắn tình dục cao hơn một chút. Điều này có thể chỉ ra rằng các chương trình DEIS đang có tác động tích cực trong việc giảm bớt bất lợi ở các cộng đồng gặp rủi ro vì chúng tôi chỉ quan sát thấy những khác biệt nhỏ; tuy nhiên, trẻ em vẫn phải đối mặt với rủi ro và có thể dễ bị tổn thương hơn khi đối phó với chúng.

Không có sự khác biệt lớn giữa các trường tiểu học Công giáo và đa giáo.

Catholic cho thấy mức độ nhận thức rủi ro cao hơn một chút và ít tham gia chơi với người lạ hơn; tuy nhiên, một số lượng nhất định đã tham gia vào các trò chơi trên 18 tuổi. Điều này báo hiệu rằng việc chơi trò chơi của người lớn là một phần văn hóa của trẻ em ngày nay, đặc biệt là ở các bé trai, bất kể đặc tính của trường học. Bản chất chơi game trực tuyến không có gì tiêu cực; Ví dụ: có một số trò chơi có thể hỗ trợ sự phát triển nhận thức, giải quyết vấn đề và học tập rộng hơn của trẻ, chẳng hạn như Minecraft. Tuy nhiên, chơi các trò chơi được thiết kế dành cho người lớn có thể gây khó chịu cho một số trẻ em và ảnh hưởng đến sức khỏe tinh cảm xã hội của chúng. Ngoài ra, hầu hết phụ huynh đều không biết nội dung của những trò chơi này và việc giám sát các hoạt động này có thể gặp nhiều khó khăn. Như đã thảo luận trong phần tiếp theo, bối cảnh giáo dục (trường học, gia đình) nên ủng hộ việc phát triển 'văn hóa trò chơi', trong đó trò chơi có thể là một trải nghiệm thú vị, hấp dẫn và an toàn.

Mẫu các trường trung học đa giáo phái của chúng tôi rất nhỏ và có phạm vi hạn chế, do đó chúng tôi không thể đưa ra những diễn giải chi tiết về mức độ cao hơn của các hành vi bắt nạt qua mạng và gửi tin nhắn tình dục mà chúng tôi quan sát được ở các trường này. Có vẻ như trẻ em và thanh thiếu niên ở các trường học đa giáo phái được khuyến khích khám phá và thử nghiệm nhiều hơn với Internet và công nghệ, điều này cho phép họ phát triển các kỹ năng trực tuyến tốt hơn và khai thác các cơ hội mà công nghệ mang lại, nhưng cũng gặp phải nhiều rủi ro và tổn hại hơn. Mặt khác, trẻ em và thanh thiếu niên ở các trường Công giáo có thể có nhiều hạn chế và quy định hơn trong việc tiếp cận công nghệ ở nhà và ở trường, do đó các em gặp ít rủi ro hơn nhưng cũng thiếu cơ hội. Tuy nhiên,

Giả thuyết này cần nghiên cứu sâu hơn để có thể điều tra các xu hướng được quan sát bằng cách sử dụng mẫu lớn hơn và mang tính đại diện về trẻ em đang theo học tại các trường có đặc tính khác nhau và cụ thể hơn.

đo lường kỹ năng ứng phó của trẻ, cách thực hành hòa giải của cha mẹ và phong cách nuôi dạy con cái.

Có một số hạn chế đối với nghiên cứu này. Chúng tôi đã sử dụng một mẫu trẻ em thuận tiện, không được phân tầng và cuộc khảo sát của chúng tôi chủ yếu tập trung vào việc xác định các rủi ro hơn là các cơ hội do Internet và công nghệ mang lại, nói rộng hơn. Chúng tôi không thu thập quan điểm của phụ huynh và giáo viên. Các mẫu đại diện gồm trẻ em sống ở các quận khác nhau của Ireland và có hoàn cảnh kinh tế xã hội khác nhau sẽ cho phép phân tích toàn diện hơn.

Ngoài ra, các biện pháp liên quan đến sức khỏe tinh thần xã hội của trẻ em 'trực tuyến và ngoại tuyến', hoạt động gia đình và phong cách nuôi dạy con cái có thể mang lại sự hiểu biết toàn diện hơn về hành vi trực tuyến của trẻ em. Cũng cần có các công cụ tốt hơn và nghiên cứu theo phương pháp hỗn hợp: Khảo sát của Zeeko⁹

mang tính khám phá và các vật phẩm bị hạn chế. Các khảo sát định lượng quy mô lớn nên được tích hợp với các công cụ tự báo cáo định tính, chẳng hạn như phỏng vấn và nhóm tập trung, cũng như với các công cụ quan sát cho phép các nhà nghiên cứu nắm bắt được việc sử dụng công nghệ 'thực tế' của trẻ em trong môi trường sống hàng ngày của chúng¹⁰.

6. Khuyến nghị

Báo cáo nghiên cứu này gợi ý rằng cần phải làm nhiều hơn nữa ở Ireland (cũng như những nơi khác) để biến Internet trở thành một nơi tốt hơn và an toàn hơn cho trẻ em. Như đã nêu trong phần thông tin cơ bản, các nghiên cứu trước đây được thực hiện ở quốc gia này nhấn mạnh rằng đã đến lúc các bên liên quan chính (trẻ em và gia đình, trường học, ngành truyền thông và công nghệ, các tổ chức chính phủ) phải chịu trách nhiệm hợp tác và phát triển các chương trình tốt hơn cùng hướng¹¹.

Một cách nhất quán, những phát hiện của chúng tôi có thể là điểm khởi đầu để hỗ trợ các bên liên quan làm việc theo hướng đó.

- Nhà trường nên bắt đầu xây dựng chương trình giảng dạy ngay từ khi còn nhỏ (ví dụ như trẻ nhỏ) trong đó trẻ em được khuyến khích nói về Internet, công nghệ và các hoạt động trực tuyến của mình.

Kiến thức về truyền thông phải trở thành một phần không thể thiếu trong các chương trình STEM để trẻ em có thể phát triển các kỹ năng tốt hơn để xử lý thế giới trực tuyến ngay từ khi còn nhỏ. Thời gian sử dụng thiết bị, cũng như bắt nạt qua mạng và gửi tin nhắn tình dục, phải là những chủ đề được đưa vào chương trình giảng dạy SPHE (Giáo dục Xã hội, Cá nhân và Sức khỏe) ở mọi trường học. Điều này sẽ đảm bảo rằng những rủi ro nghiêm trọng như bắt nạt trên mạng và gửi tin nhắn tình dục sẽ đi kèm với những kỹ năng tốt hơn để đối phó với chúng khi gặp phải. Ngoài ra, thời gian sử dụng thiết bị (được trẻ em đánh giá thấp và người lớn đánh giá quá cao) có thể được giải quyết bằng cách hỗ trợ trẻ phát triển cách tổ chức tốt hơn thời gian hàng ngày cũng như học cách phối hợp các hoạt động trực tuyến và ngoại tuyến. Tương tự, chơi game trực tuyến, một hoạt động phổ biến ở trẻ nhỏ (đặc biệt là các bé trai) nên được đưa vào các chương trình giáo dục chính quy thay vì bị gạt ra ngoài lề như một hoạt động giải trí.

Minecraft là một trường hợp điển hình của một trò chơi giáo dục có thể kích thích hiệu quả khả năng sáng tạo, lý luận và giải quyết vấn đề của trẻ em. Khoảng cách giới tính trong việc sử dụng công nghệ và Internet có thể được giảm bớt bằng cách sử dụng trò chơi trực tuyến. Các cô gái có thể được hỗ trợ trong

⁹ Bảng câu hỏi được Zeeko phát triển vào năm 2015 và phân phát trong các trường học. Các tác giả của báo cáo đã tiến hành phân tích và đưa ra các giải thích cũng như thảo luận về kết quả.

¹⁰ Everri, M. (2017). Thanh thiếu niên, phụ huynh và phương tiện truyền thông kỹ thuật số: Tìm kiếm mô hình ngắt/kết nối. MSCA

báo cáo nghiên cứu cuối cùng. Kho lưu trữ trực tuyến LSE.

¹¹ Trung tâm Internet An toàn hơn, được điều phối bởi nền tảng Châu Âu 'Internet Tốt hơn cho Trẻ em' (www.saferinternetforkids.eu), gần đây đã phát động chiến dịch về an toàn trên Internet #SaferInternet4EU bao gồm một loạt sáng kiến trên khắp Châu Âu.

chơi các trò chơi mang tính giáo dục và hành động có thể kích thích việc học tập của các em; các chàng trai có thể tạo điều kiện thuận lợi cho quá trình này khiến họ trở thành “chuyên gia” hơn trong lĩnh vực này. Học tập ngang hàng là một chiến lược giáo dục khác có thể giúp trẻ thành thạo hơn trong việc sử dụng các công nghệ ngày nay. Tóm lại, nếu trường học bắt đầu giáo dục trẻ em ngay từ khi còn nhỏ, các em sẽ sẵn sàng đối phó với quá trình số hóa xã hội trong tương lai và đối phó với các rủi ro cũng như hiểu và khai thác các cơ hội một cách an toàn.

- Cha mẹ và con cái cần có nhiều nguồn lực hơn để học hỏi và ứng phó với công nghệ và Internet. Trường học có thể là nguồn thông tin quan trọng không chỉ đối với trẻ em mà còn đối với phụ huynh trong lĩnh vực công nghệ. Việc thiếu kiến thức thường khiến cha mẹ phải hạn chế (ví dụ cấm sử dụng điện thoại thông minh) hoặc coi thường những gì trẻ làm trên mạng; kết quả là trong cả hai trường hợp, trẻ em đều bị bỏ lại một mình trong việc đương đầu với những trải nghiệm trực tuyến của mình. Từ những phát hiện của chúng tôi, rõ ràng là thanh thiếu niên trải qua sự hung hăng, thử nghiệm tình dục và tìm kiếm sự kết nối với người lạ. Điều này không có gì mới, vì thanh thiếu niên luôn làm điều này trong quá khứ: những hành vi này là một phần của nhiệm vụ phát triển cho phép trẻ chuyển sang tuổi trưởng thành. Vì vậy, việc trẻ em sống cuộc sống của mình và trải qua các nhiệm vụ phát triển cũng thông qua Internet không phải là điều đáng lo ngại; Tuy nhiên, đảm bảo rằng trẻ em hiểu được hậu quả và có những công cụ cần thiết để đối phó với chúng là điều cơ bản cho hạnh phúc và danh tiếng của chúng. Cha mẹ nên tò mò về sở thích của con mình đối với thế giới trực tuyến (cũng như thế giới ngoài tuyến), nói chuyện với chúng và tận dụng cơ hội để trò chuyện về các hoạt động trực tuyến của chúng bất cứ khi nào có thể. Cha mẹ sẽ không bao giờ biết mọi thứ và không bao giờ có thể kiểm soát mọi thứ, đặc biệt vì trẻ muốn giữ bí mật của riêng mình và không muốn cha mẹ xâm phạm vào cuộc sống riêng tư của chúng. Đây là một phần của 'trò chơi đóng vai cha mẹ và con cái'. Tuy nhiên, nếu cha mẹ nỗ lực xây dựng mối quan hệ tin cậy với con ngay từ khi chúng còn rất nhỏ, đồng thời nhờ vào sự hỗ trợ của các cơ quan giáo dục, trẻ sẽ tự tin hơn khi trò chuyện, chia sẻ kinh nghiệm của mình với người lớn. Theo nghĩa này, sự kết nối và hợp tác giữa gia đình và nhà trường cần được cả hai bên ủng hộ mạnh mẽ vì sự phát triển và phúc lợi của trẻ em.
- Ngành truyền thông và công nghệ có trách nhiệm giống như trường học và gia đình trong việc làm cho trải nghiệm của trẻ em với phương tiện truyền thông kỹ thuật số trở nên phong phú và an toàn hơn. Họ nên định hướng phát triển sản phẩm của mình theo hướng phần mềm hiệu quả hơn cho phép người dùng kiểm soát: a) quản lý thời gian, b) những người họ tương tác trực tuyến, c) hệ thống có thể dễ dàng gửi tín hiệu đến các tổ chức có thẩm quyền (ví dụ: Garda, đường dây trợ giúp, cha mẹ, v.v.) các tình huống đáng ngờ, đe dọa hoặc gây tổn hại. Các điều kiện sử dụng nền tảng trực tuyến cũng cực kỳ phù hợp: ngành công nghệ phải đảm bảo rằng người dùng (cả trẻ em và cha mẹ của họ) hiểu và biết điều gì xảy ra với dữ liệu của họ bằng cách đưa ra các tuyên bố rõ ràng, ngắn gọn và dễ hiểu về việc bảo vệ và xử lý dữ liệu. Khả năng ngành truyền thông và công nghệ hoạt động để bảo vệ trẻ em đồng thời cung cấp cho các em những sản phẩm có thể giải trí và/hoặc giáo dục các em phụ thuộc vào sự sẵn lòng cộng tác trực tiếp với người dùng, bao gồm cả trẻ em và phối hợp với các tổ chức giáo dục và chính phủ có thẩm quyền. Có thể xác định nhu cầu của trẻ em cũng như đảm bảo rằng các quyền của trẻ được thừa nhận và tôn trọng.

- Các nhà hoạch định chính sách. Trong cuộc tranh luận về Chính sách mở năm nay¹², chính phủ Ireland bày tỏ cam kết mạnh mẽ tiếp tục đầu tư vào việc phát triển các chương trình có thể cung cấp cho trẻ em những trải nghiệm tốt hơn và an toàn hơn với công nghệ. Bằng chứng thực nghiệm được cung cấp ở đây cho thấy vẫn còn nhiều việc quan trọng phải làm. Những phát hiện của chúng tôi có thể định hướng cho các nhà hoạch định chính sách đưa ra những quyết định tốt hơn phù hợp với trải nghiệm và nhu cầu hiện tại của trẻ em, những điểm yếu và điểm mạnh. Ví dụ: các trường học nên có nhiều tài nguyên hơn để tích hợp vào các chủ đề chương trình giảng dạy STEM và SPHE13 liên quan đến phương tiện kỹ thuật số, bao gồm cả các rủi ro và cơ hội trực tuyến. Giáo viên cần có nhiều cơ hội đào tạo hơn để nâng cao trình độ kỹ năng hiểu biết về truyền thông của họ và có thể hỗ trợ trẻ em sử dụng công nghệ một cách có ý thức hơn. Ngoài ra, cần nỗ lực nhiều hơn nữa để khắc phục tình trạng mất kết nối hiện nay giữa nhà trường và gia đình. Các chương trình ủng hộ sự phối hợp tốt hơn giữa các cơ sở giáo dục này, ví dụ như tập trung vào kiến thức truyền thông và sử dụng công nghệ như người hỗ trợ tương tác giữa cha mẹ và con cái-giáo viên, cho phép trẻ tìm người đối thoại có hiểu biết tốt trong cả hai bối cảnh và tìm sự hỗ trợ nếu cần để đối phó với các vấn đề trực tuyến trong quá trình phát triển của chúng. Cuối cùng, việc giám sát ngành truyền thông và công nghệ trong việc xử lý, lưu giữ và sử dụng dữ liệu của người dùng trẻ (cũng như những người lớn tuổi) phải trở thành ưu tiên hàng đầu của các tổ chức chính phủ. Tháng trước (ngày 25 tháng 5 năm 2018), Liên minh Châu Âu đã ban hành quy định Bảo vệ dữ liệu chung (GDPR)¹⁴ mới, trong đó đưa ra những thay đổi quan trọng về quyền riêng tư dữ liệu của công dân EU. Chúng tôi hy vọng đây sẽ là dịp để các nhà hoạch định chính sách trong nước và quốc tế tập trung vào việc bảo vệ dữ liệu của trẻ em, đặc biệt đề cập đến các chương trình tốt nhất có thể cho phép các em khai thác tiềm năng của các công nghệ hiện tại trong khi vẫn được an toàn và bảo vệ.

¹² Tranh luận chính sách mở về an toàn trực tuyến, ngày 8 tháng 3, 2018 <https://www.dcae.gov.ie/en-ie/communications/topics/Internet-Policy/online-safety/Pages/Internet-Safety.aspx>

¹³ STEM (Khoa học Công nghệ Kỹ thuật Toán học); Chương trình giảng dạy SPHE (Giáo dục sức khỏe và cá nhân xã hội).

¹⁴ Xem <https://www.eugdpr.org/>

Phụ lục I - Bảng hỏi dành cho cấp Tiểu học

Profile

* 1. What class are you in?

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| <input type="radio"/> 1st | <input type="radio"/> 4th |
| <input type="radio"/> 2nd | <input type="radio"/> 5th |
| <input type="radio"/> 3rd | <input type="radio"/> 6th |

* 2. Are you a boy or a girl?

- Boy
 Girl

* 3. What age were you when you first started to use the internet?

- | | | |
|---------------------------------------|-------------------------|---|
| <input type="radio"/> Before I was 2. | <input type="radio"/> 6 | <input type="radio"/> 10 |
| <input type="radio"/> 3 | <input type="radio"/> 7 | <input type="radio"/> 11 |
| <input type="radio"/> 4 | <input type="radio"/> 8 | <input type="radio"/> 12+ |
| <input type="radio"/> 5 | <input type="radio"/> 9 | <input type="radio"/> I don't use the internet. |

Internet Use - Devices

* 4. What devices do you use to access the internet, play games online, use apps etc.?

(Pick as many answers as you like.)

- Smartphone
 Tablet
 Laptop/Desktop
 Games Console
 Ipod
 E-book
 Smart TV
 I don't access the internet

Top Favourite Apps, Sites, Games, Social Media

* 5. What are your top 3 favourite apps, websites, online games or social media sites?

| Favourite | |
|------------------------|----------------------|
| 1st | <input type="text"/> |
| 2nd | <input type="text"/> |
| 3rd | <input type="text"/> |
| Other (please specify) | |
| <input type="text"/> | |

Internet Use - Parents Knowledge

* 6. Do you think you know more than your parents about

| | Yes | No |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|
| Apps | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Online Gaming | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Social Media | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Internet in General | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Internet Use

* 7. How much screen time do you usually get:

E.g.: TV, phone, computer, video games, etc.

| | None | Less 1 h/day | 1-2 h/day | 2-3 h/day | 3-4 h/day | 4-5 h/day | 5+ h/day |
|----------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Weekdays | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Weekends | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Internet Use

* 8. How serious are the following?

| | Not serious at all | Kind of serious | Serious | Very serious |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Spending too long online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Cyberbullying | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Talking to a person you met first online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| To be careful with the posts, photos and videos you put online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

* 9. Have you ever...

| | Yes | No |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Been cyberbullied? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Experienced cyberbullying happening to people around you (school, friends, family, etc)? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <u>Spoken / chatted</u> to a stranger online? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <u>Played</u> with/against a stranger online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Played an over 18's game | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

* 10. What is a digital footprint?

- It's when a stranger talks to you online. It's a track of everything you do online.
- It's a footprint on your device screen. Do not know.

Thank you for participating in our survey. This survey is 100% confidential and completely anonymous so please answer honestly.

Your input is very important to us

Thanks again :)

Profile

*** 1. Gender**

- Male
 Female

*** 2. What year are you in?**

- 1st year
 2nd year
 3rd year
 4th year
 5th year
 6th year

Internet Use - Devices

*** 3. What devices do you use to access the Internet, play games online, use apps etc.?**

(Pick as many answers as you like)

- Smartphone
 Tablet
 Laptop/ Desktop
 Game Console
 iPod
 eReader
 Smart TV
 I don't use the Internet

Apps, Websites, Online Games, Social Media

* 4. What are your top 3 favourite apps, websites, online games or social media sites?

Favourite

| | |
|------------------------|----------------------|
| 1st | <input type="text"/> |
| 2nd | <input type="text"/> |
| 3rd | <input type="text"/> |
| Other (please specify) | <input type="text"/> |

* 5. Are there any apps, websites, online games or social media sites that you/ your peers use that you would consider unsuitable, inappropriate or dangerous?

- Yes
 No
 If yes, please specify

Screen Time

* 6. How much screen time do you usually get on;
e.g. TV, phone, computer, video games etc.

| | None | Less 1 h/day | 1-2 h/day | 2-3 h/day | 3-4 h/day | 3-4 h/day | 4-5 h/day | 5+ h/day |
|----------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Weekdays | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Weekends | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Internet Use

* 7. How serious are the following?

| | Not serious at all | Kind of serious | Serious | Very serious |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Spending too long online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Cyberbullying | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Talking to a person you first met online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| To be careful with the posts, photos and videos you put online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

* 8. Have you ever...

| | Yes | No |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Been cyberbullied? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Experienced cyberbullying happening to people around you (e.g. peers, friends, family etc.)? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Spoken/ chatted to a stranger online? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Physically met up with someone who you first met online | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

* 9. Have you ever...

| | Yes | No |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Sent a sexually suggestive message? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sent a nude/ semi-nude photo/ video of yourself? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sexted someone who is not your boyfriend/ girlfriend? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sent a nude/ semi-nude photo/ video of yourself to someone you met online? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Shared or showed a friend a nude/ semi-nude photo/ video that was sent to you by someone else? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |