

Università degli studi di Torino
Dipartimento di filosofia e scienze dell'educazione
Corso di laurea in scienze dell'educazione, indirizzo nidi e
comunità infantili



CORSO DI PEDAGOGIA SPERIMENTALE
DOCENTE: ROBERTO TRINCHERO

Rapporto di ricerca empirica:

“Vi è relazione tra l’uso dei videogiochi e lo sviluppo cognitivo ?”

A cura di: Boscolo Nadia 843266

Ceccarelli Clara 841058

Donati Eleonora 847426

Schinocca Tiziana 847239

Anno accademico 2017/2018

INDICE

- Premessa
- Definizione del problema conoscitivo, tema di ricerca e obiettivo di ricerca
- Quadro teorico (mappa concettuale e sitografia)
- Ipotesi di lavoro e indicazione dei fattori dipendenti e indipendenti
- Definizione operativa dei fattori
- Strategie di ricerca
- Popolazione di riferimento, numerosità del campione e tipologia del campionamento
- Tecniche e strumenti di rilevazione dati
- Piano di raccolta dati
- Tecniche di analisi dei dati e linee guida per l'interpretazione
- Conclusioni e autoriflessioni

PREMESSA

Il tema scelto per la nostra ricerca si è focalizzato nell'approfondire la conoscenza sull'utilizzo dei videogiochi nei bambini. Il nostro interesse è nato dal fatto che nella nostra società la tecnologia è diffusa in tutti i campi, in quanto momento di svago e di divertimento.

L'utilizzo di videogiochi per un tempo prolungato può influenzare il comportamento dei bambini. Il nostro obiettivo è capire se c'è una relazione tra l'utilizzo di questi e lo sviluppo cognitivo.

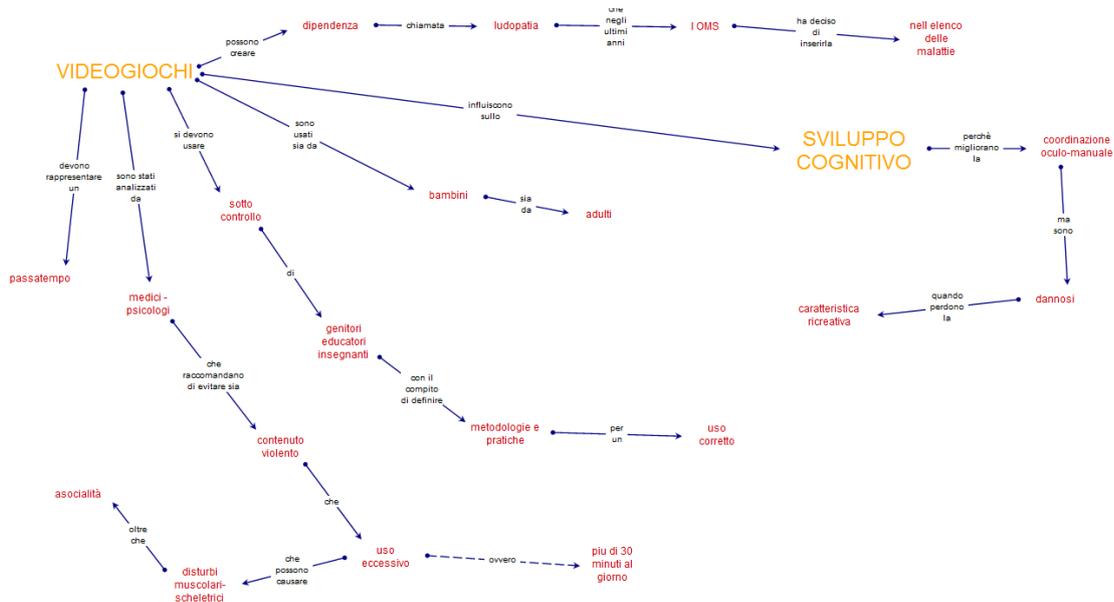
TEMA DI RICERCA, PROBLEMA CONOSCITIVO E OBIETTIVO

TEMA: videogiochi e sviluppo cognitivo.

PROBLEMA CONOSCITIVO: Vi è relazione tra l'uso dei videogiochi e lo sviluppo cognitivo del bambino?

OBIETTIVO: stabilire se vi è relazione tra l'uso dei videogiochi nei bambini tra 8/10 anni e il loro sviluppo cognitivo

QUADRO TEORICO (MAPPA CONCETTUALE E SITOGRAFIA)



SPIEGAZIONE MAPPA CONCETTUALE

I videogiochi sono stati analizzati da medici- psicologi i quali raccomandano di evitare un uso eccessivo e contenuto violento. Possono creare dipendenza che viene chiamata oggi ludopatia.

Sono usati da bambini e da adulti. I videogiochi si devono usare sotto il controllo di genitori, educatori e insegnanti che hanno il compito di definire metodologie e pratiche per un uso corretto. Possono avere benefici positivi dai tre anni in su, ma un uso eccessivo invece può essere diseducativo. Alcuni studiosi sostengono che un uso superiore ai 30 minuti al giorno può creare sia asocialità che disturbi muscolari scheletrici causati da una scorretta postura e possono influire sullo sviluppo cognitivo in quanto migliorano la coordinazione oculo-manuale ma diventano dannosi quando perdono le caratteristiche ricreative.

In particolar modo negli ultimi tempi questo argomento ha suscitato diversi dibattiti.

L'OMS potrebbe ora inserire la dipendenza dai videogiochi tra le malattie mentali nella prossima edizione della International Classification of Diseases, la lista delle malattie.

Non è la prima volta che i videogames finiscono sul "banco degli imputati" ma, sarebbe la prima volta che l'OMS include una dipendenza "tecnologica" nella lista delle malattie.

SITOGRAFIA

<http://www.salute.gov.it>; <http://spazio-psicologia.com/pvz.nt-p/videogiochi-e-conseguenze-negative/>

IPOSTESI DI LAVORO

Vi è relazione tra l'uso dei videogiochi e lo sviluppo cognitivo dei bambini

STRATEGIE DI RICERCA

Abbiamo scelto di utilizzare una ricerca di impostazione standard con questionario cartaceo anonimo a domande chiuse in quanto è lo strumento più adeguato alla classificazione dei dati.

INDIVIDUAZIONE DEI FATTORI

FATTORE INDIPENDENTE: Videogiochi

FATTORE DIPENDENTE: Sviluppo cognitivo

DEFINIZIONE OPERATIVA DEI FATTORI

FATTORI	INDICATORI	ITEM	VARIABILI
Uso dei giochi (fattore indipendente)	Dati personali	Tuo figlio/a è M o F?	M F
	Genere dei videogiochi	Quali genere di giochi preferisce tuo /a figlio/a?	-spara tutto -giochi di ruolo -sport -strategici -non gioca
	Tempo trascorso a giocare	Quanto tempo trascorre tuo/a figlio/a a giocare ai videogiochi?	-1 ora al giorno -da 2 a 3 ore al giorno -più di 5 ore al giorno
	Uso individuale o di gruppo dei videogiochi	Tuo figlio/a gioca da solo/a o in compagnia?	-da solo - con amici -con parenti
	Reazione di sconfitta / vincita	Che reazione ha se vince? Che reazione ha se perde?	-Esulta / è felice -Continua a giocare -Smette e fa altro -Rimane indifferente -Si arrabbia e smette -Si arrabbia ma ci riprova
	Scopo nell'utilizzo dei videogiochi	Tuo/a figlio/a usa i videogiochi per...?	-Divertirsi -Rilassarsi -Passare il tempo

SVILUPPO COGNITIVO (fattore dipendente)	Ore di sonno	Quante ore di sonno dorme il bambino?	-meno di 7 -tra 8 e 10 -tra 11 e 13
	Aggressività	Dopo l'uso di questi apparecchi, quale atteggiamento prevale?	-è aggressivo -è inquieto -è tranquillo
	Attenzione	Durante l'interazione con gli altri che tipo di comportamento mostra il bambino?	-è distratto -è indifferente -è attento e partecipe
	Sviluppo linguistico	Ha notato che il bambino ha imparato parole nuove o ha migliorato il suo linguaggio grazie all'uso dei videogiochi	-sì -sì, in parte -no -no, non ho notato

POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO

31 genitori di bambini di età compresa tra 8/10 anni delle classi terze e quarte elementari della scuola Ghandi di Gassino Torinese.

Siamo andate davanti ai cancelli dell'uscita della scuola e abbiamo somministrato un questionario anonimo ai genitori dei bambini.

TIPOLOGIA DI CAMPIONAMENTO: non probabilistico accidentale in quanto sono stati presi in considerazione i genitori che avevano almeno un figlio/a in una classe tra la terza e la quarta.

TECNICHE E STRUMENTI PER RILEVARE I DATI

Abbiamo somministrato un questionario standard, anonimo a risposte chiuse.

QUESTIONARIO

1. Tuo figlio/a è maschio o femmina?

1. M

2. F

2. Quale genere di giochi preferisce? (Anche più di una risposta)

1. SPARA TUTTO

2. GIOCHI DI RUOLO

3. SPORT

4. STRATEGICI

5. NON GIOCA

3. Quanto tempo trascorre tuo/a figlio/a a giocare ai videogiochi?

1. 1 UN'ORA AL GIORNO

2. DA 2 A 3 ORE AL GIORNO

3. PIÙ DI 3 ORE AL GIORNO

4. Tuo/a figlio/a gioca da solo o in compagnia? (Anche più di una risposta)

1. DA SOLO
2. CON AMICI
3. CON PARENTI

5. Che reazione ha se vince?

1. È FELICE/ESULTA
2. CONTINUA A GIOCARE
3. SMETTE E FA ALTRO

6. Che reazione ha se perde?

1. RIMANE INDIFFERENTE
2. SI ARRABBIA E SMETTE
3. SI ARRABBIA MA CI RIPROVA

7. Tuo/a figlio/a usa i videogiochi per...

1. DIVERTIRSI
2. PASSARE IL TEMPO
3. RILASSARSI

8. Quanto dorme il bambino?

1. MENO DI 7 ORE
2. TRA 8 E 10 ORE
3. TRA 11 E 13 ORE

9. Dopo l'uso di questi apparecchi quale atteggiamento prevale?

1. È AGGRESSIVO
2. È INQUIETO
3. È TRANQUILLO

10. Durante un'interazione con gli altri che tipo di comportamento mostra il bambino?

1. È DISTRATTO
2. È INDIFFERENTE
3. È ATTENTO E PARTECIPE

11. Ha notato che il bambino ha imparato parole nuove o ha migliorato il linguaggio grazie all'uso dei videogiochi?

1. SÌ
2. SÌ, IN PARTE
3. NO
4. NO, NON HO NOTATO

PIANO DI RACCOLTA DATI

il questionario è stato somministrato consegnandolo direttamente ai genitori dei bambini all'uscita della scuola. Il questionario cartaceo è stato consegnato e compilato sul momento. Abbiamo spiegato i motivi di questa ricerca e assicurato che fosse in forma anonima. Successivamente i dati sono stati raccolti in una matrice dati.

nu m	D1	D 2	D2 a	D2 b	D2 c	D2 d	D2 e	D 3	D 4	D4 a	D4 b	D4 c	D 5	D 6	D 7	D 8	D9	D10	D1 1
Q1	1	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	2	3	3	3	3	3	2
Q2	2	2	0	1	0	0	0	1	4	1	1	0	1	1	2	2	3	3	1
Q3	2	5	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Q4	1	5	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Q5	1	3	0	0	1	0	0	2	5	1	0	1	2	3	1	2	3	3	4
Q6	2	3	0	0	1	0	0	2	6	0	1	1	1	1	2	2	3	3	2
Q7	1	6	1	0	0	1	0	2	2	0	1	0	3	3	1	3	3	2	4
Q8	1	4	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	2	3	1	2	2	1	1
Q9	1	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	1	2	2	2	1	1	3
Q10	2	2	0	1	0	0	0	1	6	0	1	1	1	1	1	3	2	3	1
Q11	2	1	1	0	0	0	0	3	1	1	0	0	2	3	3	1	1	2	3
Q12	2	5	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Q13	1	5	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Q14	1	5	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Q15	1	7	0	0	1	1	0	1	4	1	1	0	3	1	2	3	3	3	2
Q16	1	3	0	0	1	0	0	2	6	0	1	1	1	3	1	2	3	3	4
Q17	1	8	1	1	0	0	0	2	4	1	1	0	1	1	3	2	3	3	2
Q18	2	9	0	1	1	0	0	2	6	0	1	1	3	2	2	3	3	3	1
Q19	1	6	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	2	3	1	3	3	1	2
Q20	2	2	0	1	0	0	0	2	4	1	1	0	1	3	1	2	3	3	2
Q21	2	7	0	0	1	1	0	1	5	1	0	1	1	3	2	2	3	3	2
Q22	1	1	1	0	0	0	0	1	4	1	1	0	2	1	3	2	2	3	3
Q23	2	3	0	0	1	0	0	2	1	1	0	0	2	1	1	3	3	3	4
Q24	1	9	0	1	1	0	0	2	6	0	1	1	1	3	2	3	3	3	4
Q25	2	7	0	0	1	1	0	2	4	1	1	0	2	2	3	2	2	3	1
Q26	2	8	1	1	0	0	0	1	6	0	1	1	1	2	2	2	3	3	1
Q27	2	5	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Q28	1	9	0	1	1	0	0	2	6	0	1	1	2	1	1	2	2	3	2
Q29	1	4	0	0	0	1	0	2	4	1	1	0	2	3	1	2	3	2	2
Q30	1	3	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	3	3	3	3	3	4
Q31	2	3	0	0	1	0	0	2	5	1	0	1	2	3	1	3	3	3	2

TECNICHE DI ANALISI DEI DATI E LINEE GUIDA PER

L'INTERPRETAZIONE DEI DATI

Come analizziamo i nostri dati presenti in matrice?

Innanzitutto abbiamo fatto l'analisi monovariata esplicitando così i dati statistici di sintesi relativi ad ogni fattore che è stato operazionalizzato nella variabile, permettendoci in questo modo di descrivere la realtà da noi analizzata. Questa analisi è stata fatta con l'ausilio del programma JS Stat.

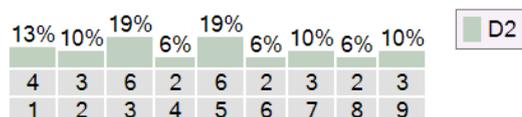
Attraverso essa per ogni singola variabile è stato possibile definire la distribuzione di frequenza. Per comprendere come si dividono i casi del campione tra le varie categorie della variabile.

Avendo alcune domande che permettevano più risposte (D2 e D4) abbiamo riclassificato le risposte per semplificarci l'elaborazione.

Distribuzione di frequenza:

D2

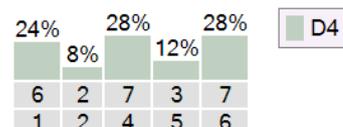
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	4	13%	4	13%	1%.25%
2	3	10%	7	23%	0%.20%
3	6	19%	13	42%	5%.33%
4	2	6%	15	48%	0%.15%
5	6	19%	21	68%	5%.33%
6	2	6%	23	74%	0%.15%
7	3	10%	26	84%	0%.20%
8	2	6%	28	90%	0%.15%
9	3	10%	31	100%	0%.20%



Distribuzione di frequenza:

D4

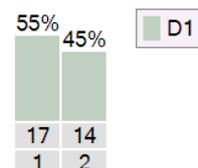
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	6	24%	6	24%	4%.44%
2	2	8%	8	32%	0%.24%
4	7	28%	15	60%	8%.48%
5	3	12%	18	72%	0%.28%
6	7	28%	25	100%	8%.48%



Distribuzione di frequenza:

D1

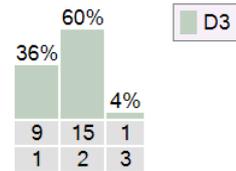
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	17	55%	17	55%	37%.72%
2	14	45%	31	100%	28%.63%



Distribuzione di frequenza:

D3

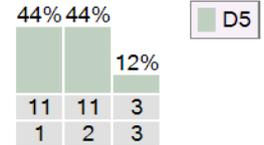
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	9	36%	9	36%	16%.56%
2	15	60%	24	96%	40%.80%
3	1	4%	25	100%	0%.16%



Distribuzione di frequenza:

D5

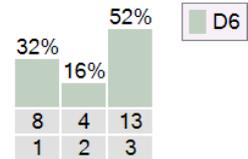
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	44%	11	44%	24%.64%
2	11	44%	22	88%	24%.64%
3	3	12%	25	100%	0%.28%



Distribuzione di frequenza:

D6

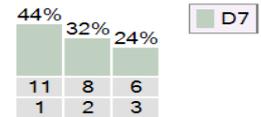
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	8	32%	8	32%	12%.52%
2	4	16%	12	48%	0%.32%
3	13	52%	25	100%	32%.72%



Distribuzione di frequenza:

D7

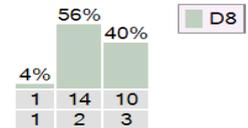
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	44%	11	44%	24%.64%
2	8	32%	19	76%	12%.52%
3	6	24%	25	100%	4%.44%



Distribuzione di frequenza:

D8

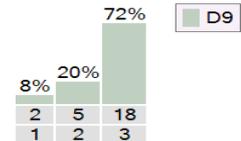
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	1	4%	1	4%	0%.16%
2	14	56%	15	60%	36%.76%
3	10	40%	25	100%	20%.60%



Distribuzione di frequenza:

D9

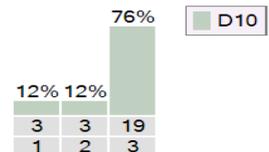
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	2	8%	2	8%	0%.24%
2	5	20%	7	28%	4%.40%
3	18	72%	25	100%	52%.92%



Distribuzione di frequenza:

D10

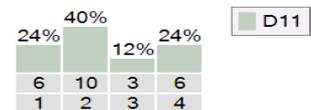
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	3	12%	3	12%	0%.28%
2	3	12%	6	24%	0%.28%
3	19	76%	25	100%	56%.96%



Distribuzione di frequenza:

D11

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	6	24%	6	24%	4%.44%
2	10	40%	16	64%	20%.60%
3	3	12%	19	76%	0%.28%
4	6	24%	25	100%	4%.44%

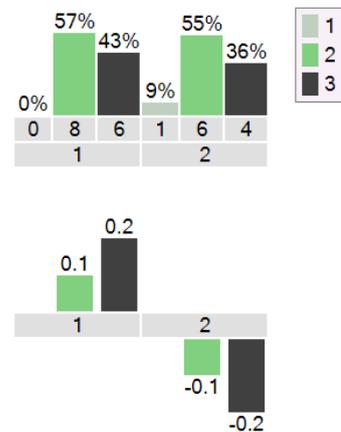


In seguito abbiamo fatto un'analisi bivariata attraverso la tabella a doppia entrata, abbiamo selezionato le variabili indipendenti di riferimento che possono rispondere alla nostra ipotesi e le abbiamo “paragonate” ad ogni singola variabile dipendente. In questo modo abbiamo illustrato la distribuzione delle modalità di una variabile in corrispondenza delle modalità dell'altra variabile.

Osservando la tabella i primi numeri sono le frequenze osservate ovvero le frequenze dei casi corrispondenti a quella coppia di modalità sulle due variabili. I secondi numeri per ciascuna cella sono le frequenze attese ovvero le frequenze che noi troveremo all'interno delle celle se non vi fosse attrazione tra specifiche modalità delle due variabili.

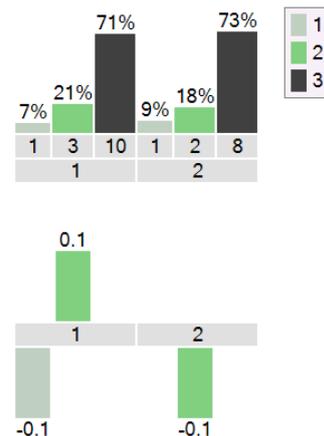
**Tabella a doppia entrata:
D1 x D8**

D8-> D1	1	2	3	Marginale di riga
1	0 <i>0.6</i> -	8 <i>7.8</i> 0.1	6 <i>5.6</i> 0.2	14
2	1 <i>0.4</i> -	6 <i>6.2</i> -0.1	4 <i>4.4</i> -0.2	11
Marginale di colonna	1	14	10	25



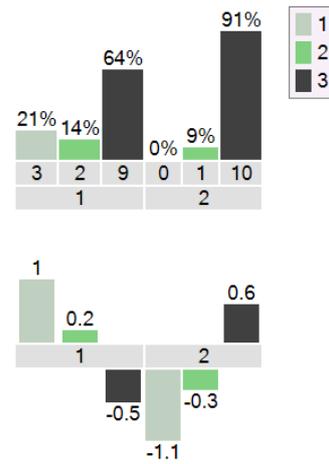
**Tabella a doppia entrata:
D1 x D9**

D9-> D1	1	2	3	Marginale di riga
1	1 <i>1.1</i> -0.1	3 <i>2.8</i> 0.1	10 <i>10.1</i> 0	14
2	1 <i>0.9</i> -	2 <i>2.2</i> -0.1	8 <i>7.9</i> 0	11
Marginale di colonna	2	5	18	25



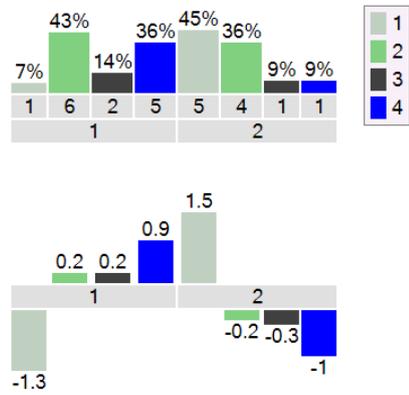
**Tabella a doppia entrata:
D1 x D10**

D10-> D1	1	2	3	Marginale di riga
1	3 1.7 1	2 1.7 0.2	9 10.6 -0.5	14
2	0 1.3 -1.1	1 1.3 -0.3	10 8.4 0.6	11
Marginale di colonna	3	3	19	25



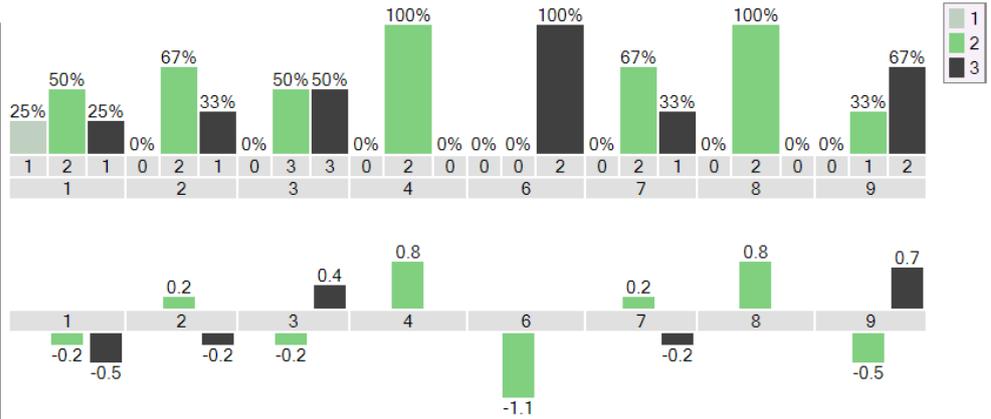
**Tabella a doppia entrata:
D1 x D11**

D11-> D1	1	2	3	4	Marginale di riga
1	1 3.4 -1.3	6 5.6 0.2	2 1.7 0.2	5 3.4 0.9	14
2	5 2.6 1.5	4 4.4 -0.2	1 1.3 -0.3	1 2.6 -1	11
Marginale di colonna	6	10	3	6	25



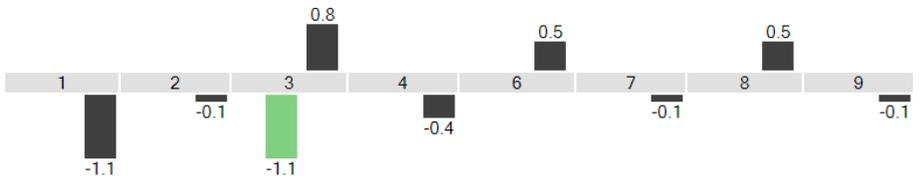
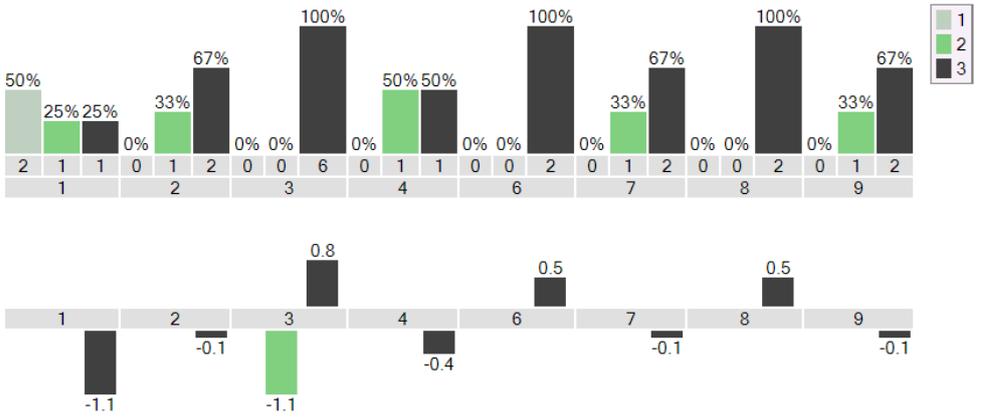
**Tabella a doppia entrata:
D2 x D8**

D8-> D2	1	2	3	Marginale di riga
1	1 <i>0.2</i> -	2 2.2 -0.2	1 1.6 -0.5	4
2	0 <i>0.1</i> -	2 1.7 0.2	1 1.2 -0.2	3
3	0 <i>0.2</i> -	3 3.4 -0.2	3 2.4 0.4	6
4	0 <i>0.1</i> -	2 1.7 0.8	0 <i>0.8</i> -	2
6	0 <i>0.1</i> -	0 1.1 -1.1	2 <i>0.8</i> -	2
7	0 <i>0.1</i> -	2 1.7 0.2	1 1.2 -0.2	3
8	0 <i>0.1</i> -	2 1.1 0.8	0 <i>0.8</i> -	2
9	0 <i>0.1</i> -	1 1.7 -0.5	2 1.2 0.7	3
Marginale di colonna	1	14	10	25



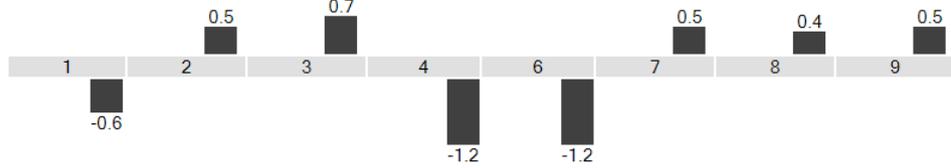
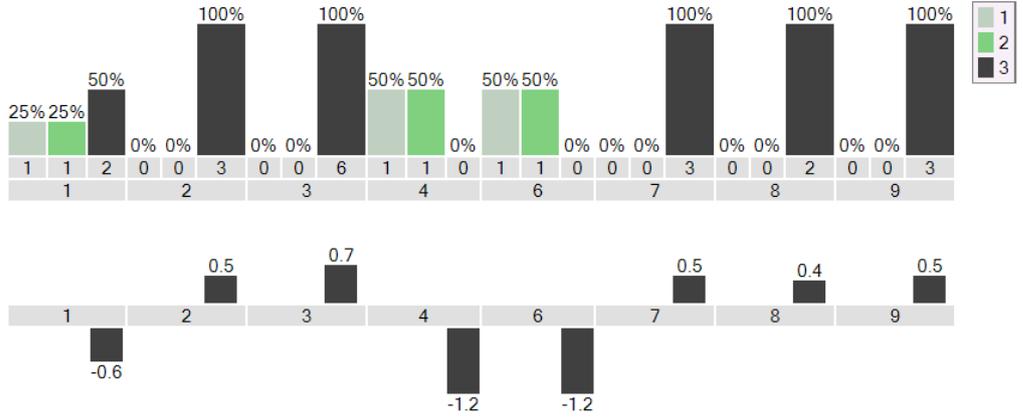
**Tabella a doppia entrata:
D2 x D9**

D9-> D2	1	2	3	Marginale di riga
1	2 <i>0.3</i> -	1 <i>0.8</i> -	1 2.9 -1.1	4
2	0 <i>0.2</i> -	1 <i>0.6</i> -	2 2.2 -0.1	3
3	0 <i>0.5</i> -	0 1.2 -1.1	6 4.3 0.8	6
4	0 <i>0.2</i> -	1 <i>0.4</i> -	1 1.4 -0.4	2
6	0 <i>0.2</i> -	0 <i>0.4</i> -	2 1.4 0.5	2
7	0 <i>0.2</i> -	1 <i>0.6</i> -	2 2.2 -0.1	3
8	0 <i>0.2</i> -	0 <i>0.4</i> -	2 1.4 0.5	2
9	0 <i>0.2</i> -	1 <i>0.6</i> -	2 2.2 -0.1	3
Marginale di colonna	2	5	18	25



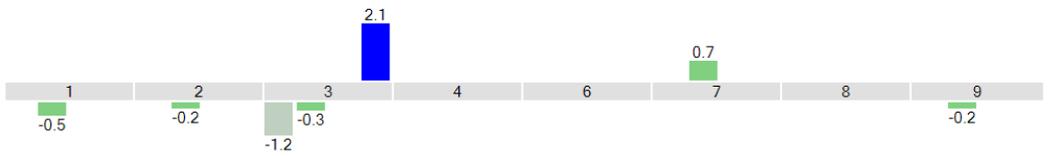
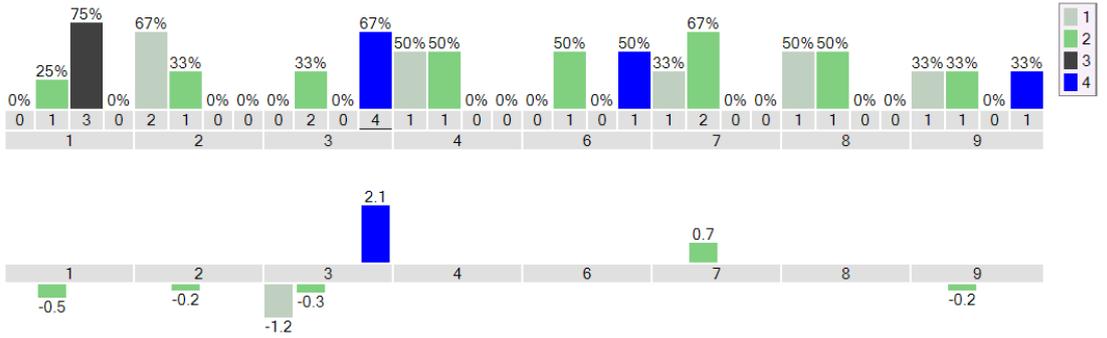
**Tabella a doppia entrata:
D2 x D10**

D10-> D2	1	2	3	Marginale di riga
1	1 0.5 -	1 0.5 -	2 3 -0.6	4
2	0 0.4 -	0 0.4 -	3 2.3 0.5	3
3	0 0.7 -	0 0.7 -	6 4.6 0.7	6
4	1 0.2 -	1 0.2 -	0 1.5 -1.2	2
6	1 0.2 -	1 0.2 -	0 1.5 -1.2	2
7	0 0.4 -	0 0.4 -	3 2.3 0.5	3
8	0 0.2 -	0 0.2 -	2 1.5 0.4	2
9	0 0.4 -	0 0.4 -	3 2.3 0.5	3
Marginale di colonna	3	3	19	25



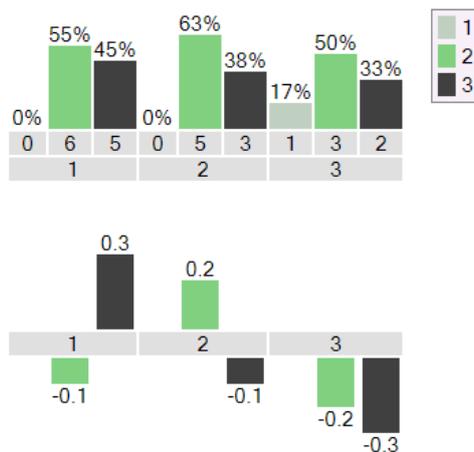
**Tabella a doppia entrata:
D2 x D11**

D11-> D2	1	2	3	4	Marginale di riga
1	0 1 -	1 1.6 -0.5	3 0.5 -	0 1 -	4
2	2 0.7 -	1 1.2 -0.2	0 0.4 -	0 0.7 -	3
3	0 1.4 -1.2	2 2.4 -0.3	0 0.7 -	4 1.4 2.1	6
4	1 0.5 -	1 0.8 -	0 0.2 -	0 0.5 -	2
6	0 0.5 -	1 0.8 -	0 0.2 -	1 0.5 -	2
7	1 0.7 -	2 1.2 0.7	0 0.4 -	0 0.7 -	3
8	1 0.5 -	1 0.8 -	0 0.2 -	0 0.5 -	2
9	1 0.7 -	1 1.2 -0.2	0 0.4 -	1 0.7 -	3
Marginale di colonna	6	10	3	6	25



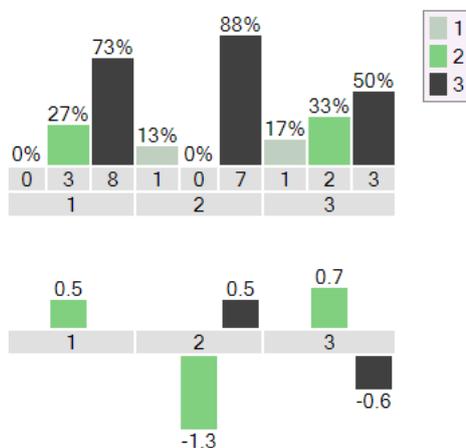
**Tabella a doppia entrata:
D7 x D8**

D8-> D7	1	2	3	Marginale di riga
1	0 <i>0.4</i> -	6 <i>6.2</i> -0.1	5 <i>4.4</i> 0.3	11
2	0 <i>0.3</i> -	5 <i>4.5</i> 0.2	3 <i>3.2</i> -0.1	8
3	1 <i>0.2</i> -	3 <i>3.4</i> -0.2	2 <i>2.4</i> -0.3	6
Marginale di colonna	1	14	10	25



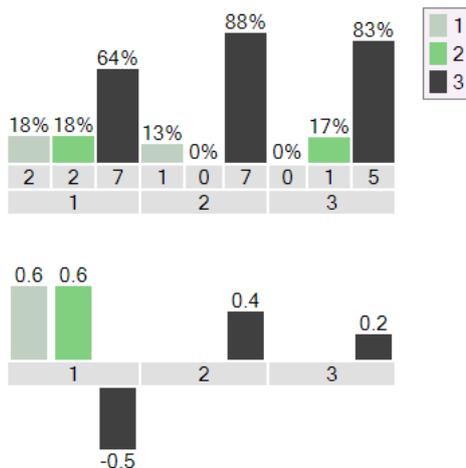
**Tabella a doppia entrata:
D7 x D9**

D9-> D7	1	2	3	Marginale di riga
1	0 <i>0.9</i> -	3 <i>2.2</i> 0.5	8 <i>7.9</i> 0	11
2	1 <i>0.6</i> -	0 <i>1.6</i> -1.3	7 <i>5.8</i> 0.5	8
3	1 <i>0.5</i> -	2 <i>1.2</i> 0.7	3 <i>4.3</i> -0.6	6
Marginale di colonna	2	5	18	25



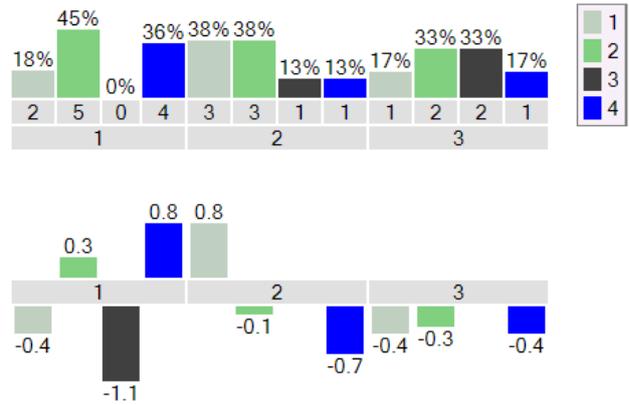
**Tabella a doppia entrata:
D7 x D10**

D10-> D7	1	2	3	Marginale di riga
1	2 <i>7.3</i> 0.6	2 <i>7.3</i> 0.6	7 <i>8.4</i> -0.5	11
2	1 <i>1</i> -	0 <i>1</i> -	7 <i>6.1</i> 0.4	8
3	0 <i>0.7</i> -	1 <i>0.7</i> -	5 <i>4.6</i> 0.2	6
Marginale di colonna	3	3	19	25



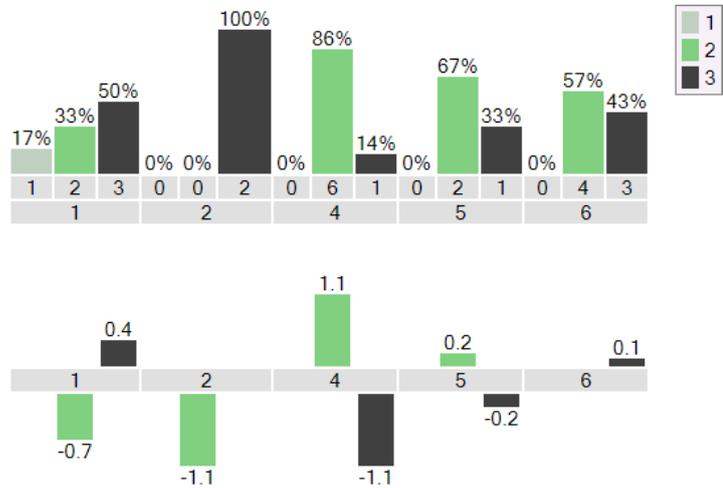
**Tabella a doppia entrata:
D7 x D11**

D11-> D7	1	2	3	4	Marginale di riga
1	2 2.6 -0.4	5 4.4 0.3	0 1.3 -1.1	4 2.6 0.8	11
2	3 1.9 0.8	3 3.2 -0.1	1 1 -	1 1.9 -0.7	8
3	1 1.4 -0.4	2 2.4 -0.3	2 0.7 -	1 1.4 -0.4	6
Marginale di colonna	6	10	3	6	25



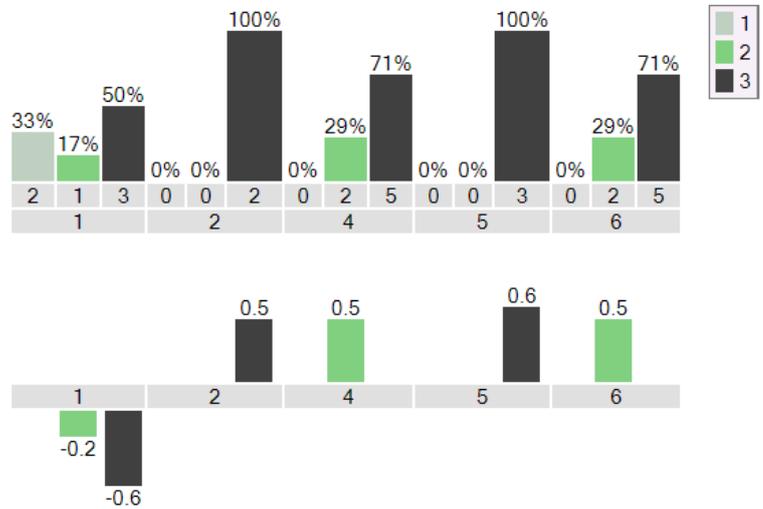
**Tabella a doppia entrata:
D4 x D8**

D8-> D4	1	2	3	Marginale di riga
1	1 0.2 -	2 3.4 -0.7	3 2.4 0.4	6
2	0 0.1 -	0 1.1 -1.1	2 0.8 -	2
4	0 0.3 -	6 3.9 1.1	1 2.8 -1.1	7
5	0 0.1 -	2 1.7 0.2	1 1.2 -0.2	3
6	0 0.3 -	4 3.9 0	3 2.8 0.1	7
Marginale di colonna	1	14	10	25



**Tabella a doppia entrata:
D4 x D9**

D9-> D4	1	2	3	Marginale di riga
1	2 0.5 -	1 1.2 -0.2	3 4.3 -0.6	6
2	0 0.2 -	0 0.4 -	2 1.4 0.5	2
4	0 0.6 -	2 1.4 0.5	5 5 0	7
5	0 0.2 -	0 0.6 -	3 2.2 0.6	3
6	0 0.6 -	2 1.4 0.5	5 5 0	7
Marginale di colonna	2	5	18	25



CONCLUSIONI E AUTORIFLESSIONI

Abbiamo deciso di incentrare la nostra ricerca sui videogiochi in quanto tema di attualità.

All'inizio abbiamo riscontrato delle difficoltà con il programma JS Stat, ma ci riteniamo soddisfatte del lavoro svolto anche se siamo consapevoli che per ottenere dati più attendibili sarebbe buona cosa ampliare il campione e modificare le ipotesi.

Nonostante il nostro campione fosse limitato, ci siamo sorprese di scoprire che su 31 casi 6 bambini non giocano ai videogiochi, mentre non siamo affatto sorprese che i piccoli videogiocatori siano in prevalenza maschi.

Inoltre abbiamo notato che i maschi sono più inclini a imparare parole nuove rispetto alle femmine e che mediamente dormono più ore.

La ricerca empirica da noi condotta ha ampliato le nostre competenze sociali, collaborative e ci ha aiutato a comprendere il complesso lavoro che sta dietro a una ricerca sperimentale.

Da questa esperienza abbiamo imparato a realizzare una ricerca empirica verificando le ipotesi tramite somministrazione di questionari.