UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI TORINO

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA E SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
Corso di Laurea in Scienze dell'educazione indirizzo Nidi

VIDEOGIOCHI E PROFITTO SCOLASTICO

Professore Roberto Trinchero
Pedagogia sperimentale

Samyrah Mele (931234)
Rosa Iovino (927321)
Celeste Montrone (896380)

Anno accademico 2020/2021

INDICE

- Problema di ricerca
- Tema di ricerca
- Obiettivo di ricerca
- Quadro teorico
- Ipotesi di lavoro
- Fattori dipendenti e indipendenti
- Definizione operativa dei fattori
- Popolazione di riferimento, numerosità del campione e tipologia di campionamento
- Tecniche e strumenti di rilevazione dati
- Piano di raccolta dati
- Analisi e interpretazione dei dati
- Autoriflessione sull’esperienza
- Sitografia

PROBLEMA DI RICERCA

Vi è relazione tra videogiochi e profitto scolastico?

TEMA DI RICERCA

Videogiochi e profitto scolastico

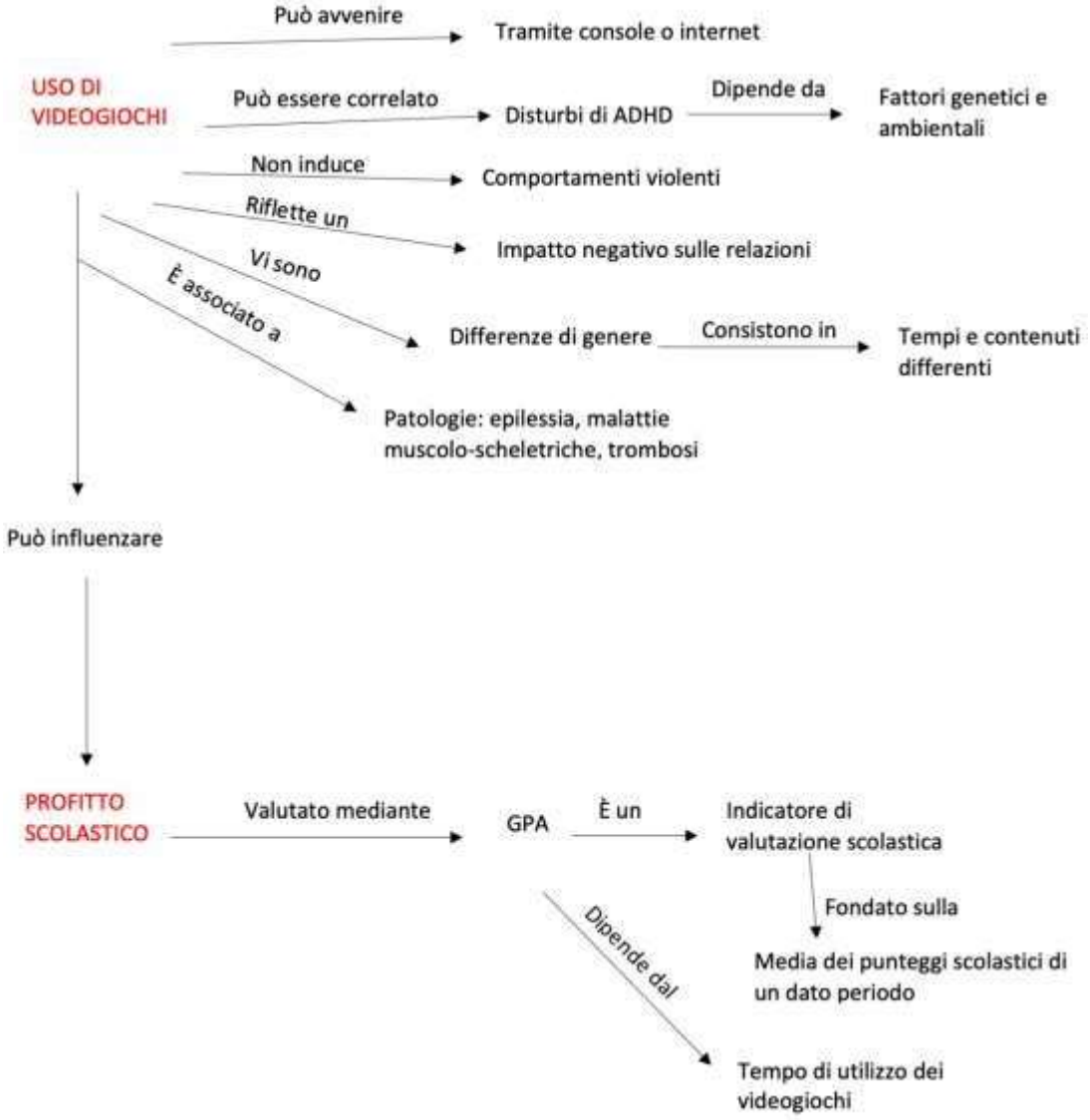
OBIETTIVO DI RICERCA

Stabilire l'esistenza di una relazione tra videogiochi e profitto scolastico

QUADRO TEORICO

Per rispondere alla domanda: "vi è relazione tra l'utilizzo dei videogiochi e il profitto scolastico" dobbiamo partire con il definire cosa sono i videogiochi.
I videogiochi sono software che, per mezzo di una grafica sofisticata, simulano situazioni di carattere ludico permettendo a uno o più giocatori di giocare sia tra loro sia contro il computer; può essere installato in un dispositivo elettronico specializzato, come quelli presenti nelle sale giochi, oppure in un personal computer.
L'uso dei videogiochi può avvenire tramite console (Playstation, Xbox, Nintendo e simili) o internet.
I giochi su internet sono maggiormente per un uso multi giocatore, mentre quelli da console possono essere fatti con altre persone, ma gran parte di essi, è destinata a un singolo giocatore ed è pensata per l'uso solitario.
Dall'articolo preso in esame abbiamo visto che vi è una relazione tra l'uso dei videogiochi e i disturbi di ADHD; infatti, si manifesta maggiormente negli adolescenti che usano i videogiochi per più di un'ora al giorno.
L'ADHD è una sindrome da deficit di attenzione e iperattività ed è uno dei disturbi complessi che per essere diagnosticato correttamente richiede informazioni dall'adolescente che potrebbe esserne affetto. Quest'ultima dipende da fattori genetici e ambientali e la diagnosi si basa su informazioni fornite da insegnanti, genitori e medici.
A questo punto possiamo chiederci se vi è una correlazione tra l'utilizzo assiduo dei videogiochi e i comportamenti aggressivi.
A tal proposito, nonostante si creda che questi possano influenzare il comportamento aggressivo dell'individuo, ad oggi non vi sono dati scientifici che lo dimostrano.
L'articolo "videogiochi, sintomi di iperattività e deficit di attenzione in adolescenti" di Philip A. Chana e Terry Rabinowitz affermano che c'è un'associazione tra videogiochi e varie condizioni come epilessia, malattie muscolo-scheletriche e trombosi venale.
Trattandosi di videogiochi è possibile evidenziare che ci sono non solo effetti negativi, ma anche positivi.
Tra i fattori positivi vi è lo sviluppo dell'individuo, mentre quelli negativi portano ad una alterazione dei rapporti sociali fino a trascurare il lavoro e la vita sociale.
L'utilizzo dei videogiochi si differenzia in base al genere, infatti, i maschi erano più inclini delle femmine a passare più di un'ora al giorno giocando su console o internet.
In particolare, nella nostra indagine rivolta a ragazzi di età compresa tra i 15 e i 18 anni, abbiamo rilevato che il numero dei maschi che utilizzano i videogiochi più di un'ora al giorno è maggiore rispetto alle femmine.

Inoltre, si constata che, nonostante la differenza di genere, vi è concordanza nelle categorie dei giochi da loro preferiti (es. sparatutto, automobilistici e giochi sportivi…).
Abbiamo notato che soltanto le femmine hanno evidenziato una preferenza su giochi di logica, rompicapo e quiz.
Si può definire come gli adolescenti preferiscono giocare in gruppo anziché in solitaria e nella fascia oraria serale (dalle 21 alle 23).
L'aumento del tempo dedicato ai videogiochi può mettere gli studenti in una condizione di rischio rispetto ai problemi scolastici; infatti, vediamo come il GPA (Grade Point Average, che è un indicatore di valutazione scolastica fondato sulla media dei punteggi scolastici di un dato periodo) era inferiore in coloro che usavano i videogiochi per più di un'ora al giorno.
Il GPA risulta essere più basso anche negli studenti che guardano la televisione per un tempo prolungato al giorno; infatti, si può stimare come l'eccesso di utilizzo è associato a prestazioni scolastiche mediocri.
Una delle tabelle riportate nell'articolo vuole evidenziare come chi passa più tempo davanti ai videogiochi ha un rendimento scolastico minore, mentre la nostra analisi ha dimostrato che chi ha un numero di insufficienze più elevato dedica al gioco più di un'ora al giorno, ma allo stesso tempo le medie scolastiche più elevate sono dei ragazzi che giocano con la stessa quantità di tempo.
Queste differenze di dati possono essere conseguenza dei tanti fattori presi da noi in esame (fascia di età degli intervistati, paese di provenienza…).
Quindi si può concludere che, riprendendo la domanda posta in origine "vi è relazione tra l'utilizzo dei videogiochi e il profitto scolastico" non vi sia una stretta correlazione tra questi.



IPOTESI DI LAVORO

L'utilizzo dei videogiochi non influisce sul profitto scolastico.

FATTORI DIPENDENTI E INDIPENDENTI

Dalla nostra ricerca abbiamo individuato il fattore dipendente "il profitto scolastico" e il fattore indipendente "l'utilizzo dei videogiochi".

DEFINIZIONE OPERATIVA DEI FATTORI			
FATTORI	***INDICATORI***	***ITEM***	***VARIABILI***
UTILIZZO DEI VIDEOGIOCHI	Utilizzo dei videogiochi giornalmente	Quanto tempo Impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet?	○ < 1 ora ○ 1 ora ○ Non gioco
	Fascia oraria di utilizzo dei videogiochi	Se giochi, in quale fascia oraria dedichi più tempo ai videogiochi?	○ Mattina ○ 14-16 ○ 16-18 ○ 18-20 ○ 21-23
	Tempo di utilizzo consecutivo di un videogioco	Utilizzo consecutivo di un videogioco	○ < 1 ora ○ 1 ora ○ >1 ora ○ Non gioco
PROFITTO SCOLASTICO	Media voti complessivi	Media voti complessivi	○ Insufficiente ○ 6 ○ 7 ○ 8 ○ 9
	Fascia oraria in cui preferisci studiare	In quale fascia oraria preferisci studiare?	○ Mattina ○ 14-16 ○ 16-18 ○ 18-20 ○ 21-23
	Numero di insufficienze presenti nell'ultimo quadrimestre	Numero di insufficienze a fine anno	○ 0 ○ 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ >4
	Ore dedicate giornalmente allo studio	Quante ore dedichi allo studio giornalmente?	○ < 1 ora ○ >1 ora

	Tempo di concentrazione durante lo studio	Tempo di concentrazione consecutiva durante lo studio	○ < 1 ora ○ >1 ora ○ 1 ora

Variabili di sfondo: genere

POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO, NUMEROSITA' DEL CAMPIONE E TIPOLOGIA DI CAMPIONAMENTO

I soggetti che utilizzano/non utilizzano i videogiochi hanno un'età compresa tra i 16 e 18 anni perché rappresentano l'età in cui c'è maggiore utilizzo dei videogiochi e vi è la possibilità di confrontare l'utilizzo e la sua influenza sul profitto scolastico. Il tipo di procedura utilizzata ci ha portato ad usare un campionamento ragionato non probabilistico. Sono 38 i soggetti totali che entreranno a far parte del nostro campione.

TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONE DATI

Abbiamo scelto una tecnica di rilevazione dei dati altamente strutturata, il questionario a risposte chiuse anonimo auto compilato da svolgere online. il questionario è stato creato sul sito internet di Google Form e lo abbiamo inviato a studenti di età compresa tra i 16 e i 18 anni della scuola secondaria di secondo grado.
https://forms.gle/2x93V6Gf2qhoSg2W6
Il questionario è composto da undici domande:

1. Genere

- Maschio
- Femmina

2. Quanto tempo impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet?

- < 1 ora
- 1 ora
- Non gioco

3. Se giochi, in quale fascia oraria dedichi più tempo ai videogiochi?

- Mattina
- 14-16
- 16-18
- 18-20

4. Quale tipologia di giochi preferisci? (Se non giochi scrivi NO)

5. Come preferisci giocare?

- In gruppo (es. online)
- Da solo
- Non gioco

6. Quante ore dedichi allo studio giornalmente?

- < 1 ora
- > 1 ora

7. In quale fascia oraria preferisci studiare?

- Mattina
- 14-16
- 16-18
- 18-20
- 21-23

8. Media voti complessivi

- Insufficiente
- 6

- 7
- 8
- 9

9. Numero di insufficienze a fine anno

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- > 4

10. Tempo di concentrazione consecutiva durante lo studio

- < 1 ora
- 1 ora
- > 1 ora

11. Utilizzo consecutivo di un videogioco

- < 1 ora
- 1 ora
- > 1 ora
- Non gioco

PIANO DI RACCOLTA DATI

Per raccogliere i dati per la nostra ricerca, abbiamo mandato il questionario online tramite WhatsApp , in due gruppi di classe di due scuole secondarie di secondo grado differenti così da poter proseguire con il nostro lavoro.

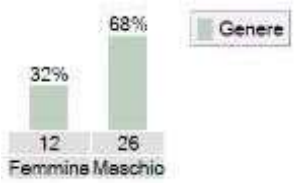
ANALISI DEI DATI

Avendo utilizzato una tecnica ad alta strutturazione (questionario a risposte chiuse), per analizzare i dati raccolti, ci serviamo della statistica monovariata e di quella bivariata che ci consentono rispettivamente di ricavare parametri della popolazione a partire dal campione e di spiegare gli stati assunti da un dato fattore sulla base di quelli assunti da un altro fattore mediante il controllo della presenza di relazioni significative tra due variabili. Ognuna di queste relazioni significative è una conferma (se la relazione va nello stesso verso) o una confutazione (se la relazione va nel verso opposto) dell'ipotesi di partenza ossia "l'utilizzo dei videogiochi non influisce sul profitto scolastico".

ANALISI MONOVARIATA

- Genere

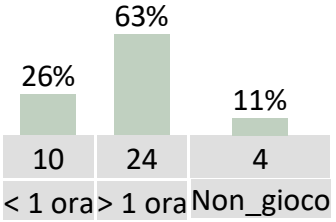
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Femmina	12	32%	12	32%	17%:46%
Maschio	26	68%	38	100%	54%:83%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Maschio
Mediana = Maschio
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.57

- Quanto tempo impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet?

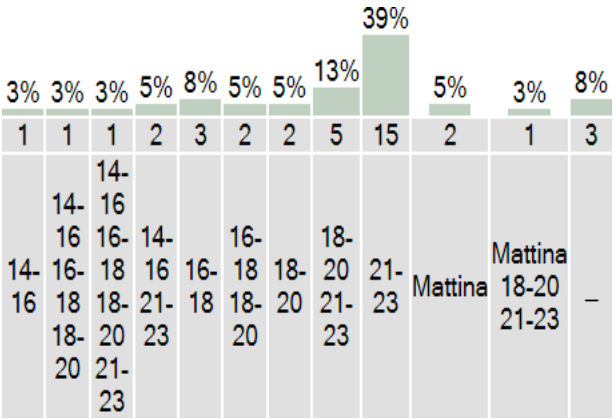
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
< 1 ora	10	26%	10	26%	12%:40%
> 1 ora	24	63%	34	89%	48%:78%
Non_gioco	4	11%	38	100%	1%:20%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = > 1 ora
Mediana = > 1 ora
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.48

- Se giochi, in quale fascia oraria dedichi più tempo ai videogiochi?

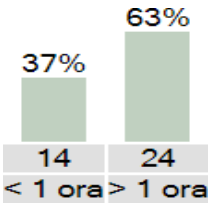
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
14-16	1	3%	1	3%	0%:11%
14-16 16-18 18-20	1	3%	2	5%	0%:11%
14-16 16-18 18-20 21-23	1	3%	3	8%	0%:11%
14-16 21-23	2	5%	5	13%	0%:12%
16-18	3	8%	8	21%	0%:16%
16-18 18-20	2	5%	10	26%	0%:12%
18-20	2	5%	12	32%	0%:12%
18-20 21-23	5	13%	17	45%	2%:24%
21-23	15	39%	32	84%	24%:55%
Mattina	2	5%	34	89%	0%:12%
Mattina 18-20 21-23	1	3%	35	92%	0%:11%
_	3	8%	38	100%	0%:16%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = 21-23
Mediana = 21-23
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.2

- Quante ore dedichi allo studio giornalmente?

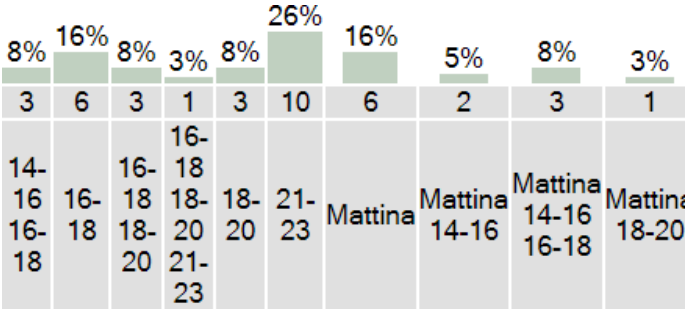
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
< 1 ora	14	37%	14	37%	22%:52%
> 1 ora	24	63%	38	100%	48%:78%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = > 1 ora
Mediana = > 1 ora
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.53

- Fascia oraria in cui preferisci studiare?

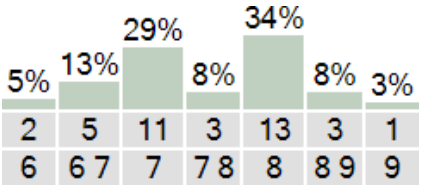
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
14-16 16-18	3	8%	3	8%	0%:16%
16-18	6	16%	9	24%	4%:27%
16-18 18-20	3	8%	12	32%	0%:16%
16-18 18-20 21-23	1	3%	13	34%	0%:11%
18-20	3	8%	16	42%	0%:16%
21-23	10	26%	26	68%	12%:40%
Mattina	6	16%	32	84%	4%:27%
Mattina 14-16	2	5%	34	89%	0%:12%
Mattina 14-16 16-18	3	8%	37	97%	0%:16%
Mattina 18-20	1	3%	38	100%	0%:11%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = 21-23
Mediana = 21-23
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.15

- Media voti complessivi

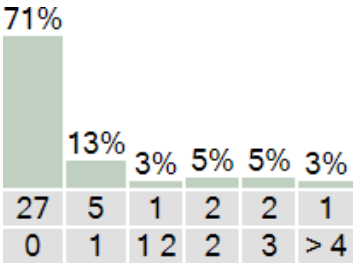
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
6	2	5%	2	5%	0%:12%
6 7	5	13%	7	18%	2%:24%
7	11	29%	18	47%	15%:43%
7 8	3	8%	21	55%	0%:16%
8	13	34%	34	89%	19%:49%
8 9	3	8%	37	97%	0%:16%
9	1	3%	38	100%	0%:11%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = 8
Mediana = 7 8
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.23

- Numero di insufficienze a fine anno

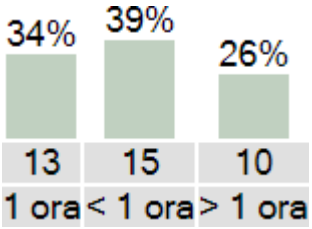
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	27	71%	27	71%	57%:85%
1	5	13%	32	84%	2%:24%
1 2	1	3%	33	87%	0%:11%
2	2	5%	35	92%	0%:12%
3	2	5%	37	97%	0%:12%
> 4	1	3%	38	100%	0%:11%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = 0
Mediana = Numero di insufficienze a fine anno
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.53

- Tempo di concentrazione consecutiva durante lo studio

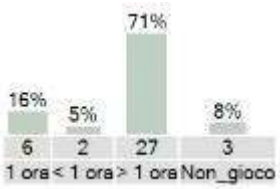
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1 ora	13	34%	13	34%	19%:49%
< 1 ora	15	39%	28	74%	24%:55%
> 1 ora	10	26%	38	100%	12%:40%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = < 1 ora
Mediana = < 1 ora
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.34

- Utilizzo consecutivo di un videogioco

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1 ora	6	16%	6	16%	4%:27%
< 1 ora	2	5%	8	21%	0%:12%
> 1 ora	27	71%	35	92%	57%:85%
Non_gioco	3	8%	38	100%	0%:16%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:

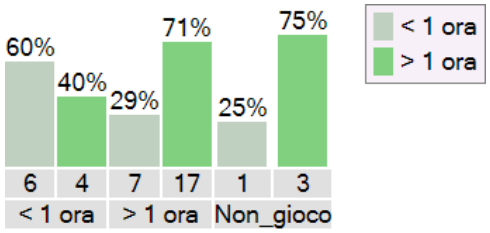
Moda = > 1 ora
Mediana = > 1 ora
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.54

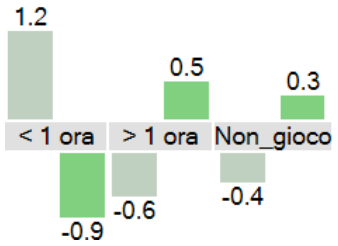
ANALISI BIVARIATA

Tabella a doppia entrata

- Quanto tempo impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet? x Quante ore dedichi allo studio giornalmente?

Quante ore dedichi allo studio giornalmente?-> Quanto tempo impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet?	**< 1 ora**	**> 1 ora**	Marginale di riga
< 1 ora	6 *3.7* 1.2	4 *6.3* -0.9	10
> 1 ora	7 *8.8* -0.6	17 *15.2* 0.5	24
Non_gioco	1 *1.5* -0.4	3 *2.5* 0.3	4
Marginale di colonna	14	24	38





X quadro = 3.15. Significatività = 0.207

V di Cramer = 0.29

Nelle celle della tabella sono indicati:

- la frequenza osservata O

- la frequenza attesa A
- il residuo standardizzato di cella, ossia lo scarto tra frequenza osservata e attesa rapportato alla radice quadrata della frequenza attesa (O-A)/radq(A): se superiore a +1,96 vi è attrazione significativa tra le due modalità delle variabili (a livello di fiducia 0,05), se inferiore a -1,96 vi è repulsione significativa tra le modalità delle due variabili

- Se giochi, in quale fascia oraria dedichi più tempo ai videogiochi? x Fascia oraria in cui preferisci studiare?

Fascia oraria in cui preferisci studiare?-> Se giochi, in quale fascia oraria dedichi più tempo ai videogiochi?	**14-16 16-18**	**16-18**	**16-18 18-20**	**16-18 18-20 21-23**	**18-20**	**21-23**	**Mattina**	**Mattina 14-16**	**Mattina 14-16 16-18**	**Mattina 18-20**	Marginale di riga
14-16 16-18 18-20	1 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.1* -	0 *0* -	1
14-16 16-18 18-20 21-23	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.1* -	0 *0* -	1
14-16 21-23	0 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	2 *0.5* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	2
14-16+D1D24:D36	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.1* -	0 *0* -	1
16-18	0 *0.2* -	0 *0.5* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.8* -	1 *0.5* -	0 *0.2* -	0 *0.2* -	1 *0.1* -	3
16-18 18-20	0 *0.2* -	1 *0.3* -	0 *0.2* -	1 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.5* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	2
18-20	1 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.5* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.1* -	2
18-20 21-23	0 *0.4* -	0 *0.8* -	0 *0.4* -	0 *0.1* -	0 *0.4* -	3 *1.3* 1.5	0 *0.8* -	0 *0.3* -	2 *0.4* -	0 *0.1* -	5
21-23	0 *1.2* -1.1	4 *2.4* 1.1	3 *1.2* 1.7	0 *0.4* -	1 *1.2* -0.2	2 *3.9* -1	3 *2.4* 0.4	2 *0.8* -	0 *1.2* -1.1	0 *0.4* -	15
Mattina	0 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	2 *0.5* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	2
Mattina 18-20 21-23	1 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.1* -	0 *0* -	1
_	0 *0.2* -	1 *0.5* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.2* -	1 *0.8* -	0 *0.5* -	0 *0.2* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	3
Marginale di colonna	3	6	3	1	3	10	6	2	3	1	38

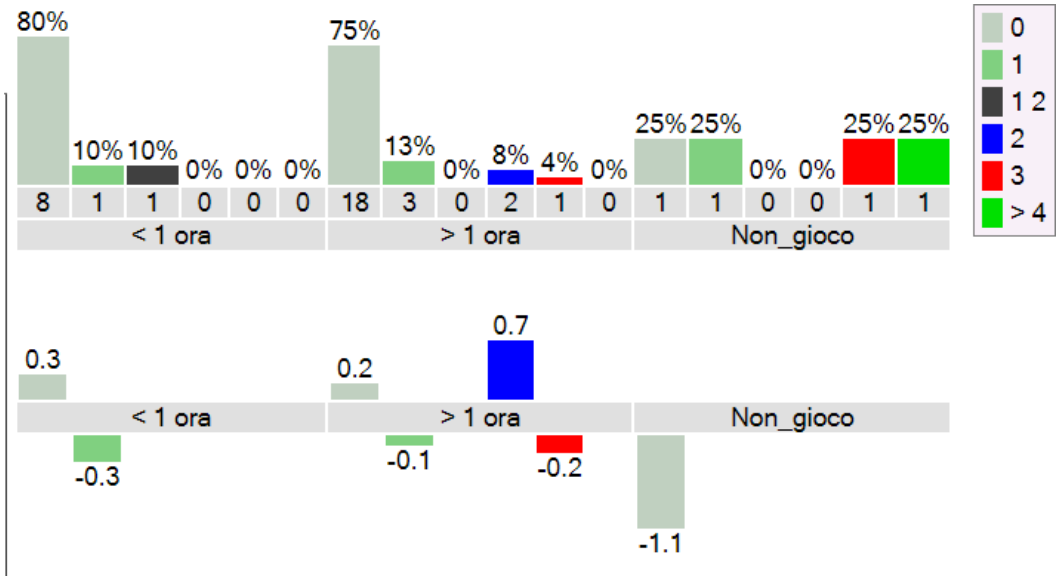
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

Nelle celle della tabella sono indicati:

- la frequenza osservata O
- la frequenza attesa A
- il residuo standardizzato di cella, ossia lo scarto tra frequenza osservata e attesa rapportato alla radice quadrata della frequenza attesa (O-A)/radq(A): se superiore a +1,96 vi è attrazione significativa tra le due modalità delle variabili (a livello di fiducia 0,05), se inferiore a -1,96 vi è repulsione significativa tra le modalità delle due variabili

- Quanto tempo impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet? x Numero di insufficienze a fine anno

Numero di insufficienze a fine anno-> Quanto tempo impieghi giornalmente a giocare ai videogiochi o giochi su internet?	**0**	**1**	**1 2**	**2**	**3**	**> 4**	Marginale di riga
< 1 ora	8 *7.1* 0.3	1 *1.3* -0.3	1 *0.3* -	0 *0.5* -	0 *0.5* -	0 *0.3* -	10
> 1 ora	18 *17.1* 0.2	3 *3.2* -0.1	0 *0.6* -	2 *1.3* 0.7	1 *1.3* -0.2	0 *0.6* -	24
Non_gioco	1 *2.8* -1.1	1 *0.5* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	1 *0.2* -	1 *0.1* -	4
Marginale di colonna	27	5	1	2	2	1	38



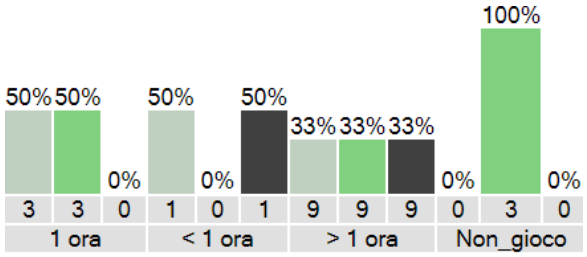
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

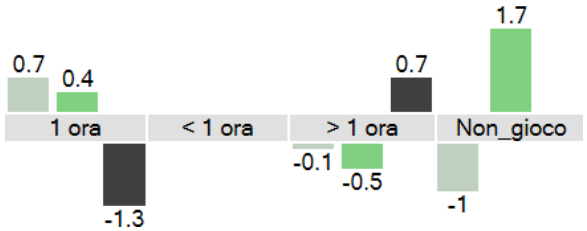
Nelle celle della tabella sono indicati:

- la frequenza osservata O
- la frequenza attesa A
- il residuo standardizzato di cella, ossia lo scarto tra frequenza osservata e attesa rapportato alla radice quadrata della frequenza attesa (O-A)/radq(A): se superiore a +1,96 vi è attrazione significativa tra le due modalità delle variabili (a livello di fiducia 0,05), se inferiore a -1,96 vi è repulsione significativa tra le modalità delle due variabili

- Utilizzo consecutivo di un videogioco x Tempo di concentrazione consecutiva durante lo studio

Tempo di concentrazione consecutiva durante lo studio-> Utilizzo consecutivo di un videogioco	**1 ora**	**< 1 ora**	**> 1 ora**	Marginale di riga
1 ora	3 *2.1* 0.7	3 *2.4* 0.4	0 *1.6* -1.3	6
< 1 ora	1 *0.7* -	0 *0.8* -	1 *0.5* -	2
> 1 ora	9 *9.2* -0.1	9 *10.7* -0.5	9 *7.1* 0.7	27
Non_gioco	0 *1* -1	3 *1.2* 1.7	0 *0.8* -	3
Marginale di colonna	13	15	10	38





Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

Nelle celle della tabella sono indicati:

- la frequenza osservata O
- la frequenza attesa A
- il residuo standardizzato di cella, ossia lo scarto tra frequenza osservata e attesa rapportato alla radice quadrata della frequenza attesa (O-A)/radq(A): se superiore a +1,96 vi è attrazione significativa tra le due modalità delle variabili (a livello di fiducia 0,05), se inferiore a -1,96 vi è repulsione significativa tra le modalità delle due variabil

INTERPRETAZIONE DEI DATI

Dall'analisi delle tabelle a doppia entrata è emerso che nella maggior parte delle relazioni tra variabili il risultato dell'Xquadro non è significativo in quanto vi sono frequenze attese minori di 1. Siamo giunte alla conclusione che la nostra ipotesi non è stata confermata; infatti, dalla tabella si evince che una percentuale degli intervistati che dedica più di un'ora al giorno all'utilizzo dei videogiochi ha un buon profitto scolastico.
Allo stesso tempo anche chi non gioca o dedica minor tempo all'utilizzo dei videogiochi non è detto che abbia un ottimo profitto scolastico (dagli studenti da noi intervistati che non giocano o giocano meno nessuno arriva alla media dell'8 o del 9).

AUTORIFLESSIONE SULL'ESPERIENZA COMPIUTA

Nonostante il senso comune ci porti a pensare che chi utilizza maggiormente i videogiochi abbia un basso profitto scolastico, dalla nostra ricerca abbiamo constatato quanto ciò sia abbastanza lontano dalla realtà.
Abbiamo svolto questo lavoro in gruppo ed è stato difficile, ma allo stesso tempo interessante confrontarsi con altre persone che hanno idee differenti dalle nostre perché ci ha permesso di arricchire le nostre conoscenze e di comprendere l'importanza di lavorare in una équipe.

SITOGRAFIA

- Videogiochi, sintomi di iperattività e deficit di attenzione in adolescenti di Philip A. Chan[a] e Terry Rabinowitz[b]
  https://www.giulemanidaibambini.org/articoliscientifici/glm_articoliscientifici_allegato_28.pdf