UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione

Corso di Laurea in Scienze dell'Educazione

Corso di Pedagogia Sperimentale

Coorte 2021/2022

VI È RELAZIONE TRA L'USO ECCESSIVO DELLE TECNOLOGIE E LE ABILITÀ COGNITIVE?

Professore: Roberto Trinchero

A cura di:
Lucia Chighine 934329
Nicole Buttignoni 937508
Giorgia Bruognolo 959469

Sommario

Identificazione del tema, problema conoscitivo e obiettivo di ricerca **1**

Quadro teorico **2**

Bibliografia 3

Mappa 3

Ipotesi di ricerca 4

Fattori 4

Definizione operativa dei fattori 4

Popolazione di riferimento, numerosità del campione e tipologia di campionamento 6

Tecniche e strumenti di rilevazione dei dati 6

Questionario 6

Piano di raccolta dati 8

Tecniche di analisi dei dati utilizzate 8

Interpretazione dei risultati 23

Conclusioni 24

Autoriflessione sull'esperienza compiuta 24

1. IDENTIFICAZIONE DEL TEMA, PROBLEMA CONOSCITIVO E OBIETTIVO DI RICERCA

Tema di ricerca: uso eccessivo delle tecnologie e abilità cognitive
Problema conoscitivo: Vi è relazione tra l'uso eccessivo delle tecnologie e le abilità cognitive?
Obiettivo: stabilire se esiste relazione tra l'uso eccessivo delle tecnologie e le abilità cognitive

2. QUADRO TEORICO

I processi di trasformazione e di innovazione dei decenni a cavallo tra la fine del XVIII e l'inizio XIX secolo hanno portato alla nascita della società di massa.
La nascita di internet, avvenuta nella seconda metà del 1900, fu considerata uno degli eventi che modificarono le usanze e le abitudini delle persone, anche se il suo vero e proprio utilizzo si manifestò intorno agli anni 2000.
A risentirne di questo cambiamento improvviso, furono le generazioni X e Y (nati tra il 1965 e la fine del 1996), mentre la generazione dei nati intorno agli anni 2000, definita "nativi digitali" (dall'inglese digital natives), fu la prima a nascere e crescere in due "mondi paralleli": il mondo reale e il mondo virtuale.
Prima per mantenere la vicinanza con una persona lontana bisognava scrivere, spedire lettere in attesa di ricevere una risposta, oggi la tecnologia ha ridotto le distanze ed eliminato le attese, grazie all'immediatezza della strumentazione digitale.
Anche per quanto riguarda l'uso del proprio tempo libero ci sono stati dei notevoli cambiamenti: in precedenza il tempo veniva trascorso giocando e socializzando all'aria aperta, ora invece è tutto racchiuso all'interno di uno schermo.
Se questa immediatezza e l'ampia disponibilità di servizi offerti dalla rete può rappresentare per i giovani un ambiente ricco di novità in cui rifugiarsi, c'è da sottolineare come, in realtà, essi ne facciano un uso improprio e poco consapevole senza conoscere i rischi e le possibili conseguenze.
Internet inizialmente veniva utilizzato da bambini e ragazzi a scopo ludico e ricreativo (giocare, guardare video, ascoltare musica), soltanto negli ultimi due anni, con l'avvento della pandemia da covid-19, si iniziò ad utilizzare anche a scopo didattico (DAD, programmi di scrittura/lettura).
Questo sviluppo aiutò i ragazzi a scoprire differenti modi di utilizzo dei media digitali. In alcuni si notarono anche notevoli cambiamenti dal punto di vista delle capacità di apprendimento.
Il mondo della rete viene, così, messo di fronte ad un bivio: vantaggi e rischi, sta ai soggetti saper scegliere e per i bambini la scelta deve partire dai genitori.
È su questi ultimi che bisogna soffermarsi particolarmente in quanto, in questo periodo storico, tentano di sostituire le proprie pratiche educative e la loro creatività approfittando della tecnologia.
Un fattore di rischio da considerare è infatti l'età precoce con cui i bambini vengono messi davanti allo schermo: in Italia, secondo una recente ricerca, 1 neonato su 5 viene esposto allo schermo di uno smartphone nel suo primo anno di vita; l''80% dei bambini tra i 3 e 5 anni sa usare il cellulare dei genitori e spesso, quest'ultimo, viene usato dai genitori stessi come strumento per tranquillizzare, calmare o semplicemente distrarre il bambino.
L'eccessivo utilizzo inconsapevole degli strumenti tecnologici da parte di bambini e ragazzi può incidere negativamente sugli aspetti cognitivi e fisici dei bambini come:

- **Sedentarietà**: spesso facilita posture scorrette di collo e spalle, mal di testa e dolori articolari; interferisce sulle capacità di concentrazione e sui risultati scolastici fino ad arrivare allo sviluppo di vere e proprie forme di dipendenza.
  Può comportare il rischio di sviluppare obesità e patologie correlate.
- **Apprendimento**: l'utilizzo prolungato e/o esclusivo del touchscreen può interferire con lo sviluppo cognitivo e quindi dell'apprendimento. I neonati e gli infanti avrebbero bisogno di: fare costante esperienza diretta con gli oggetti per poter sviluppare il pensiero e le abilità di problem solving, avere una interazione diretta con i genitori.
  Quali i vantaggi?
  - L' esistenza di programmi strutturati adatti a facilitare l'apprendimento per bambini e ragazzi con disturbi dell'attenzione e dell'apprendimento

- lifelong learning**:** la rete dà all'uomo la possibilità di costruirsi un'esperienza del tutto personale di apprendimento continuo mediante l'utilizzo delle applicazioni di tecnologie sempre in aggiornamento

- **Sviluppo**: un quantitativo elevato di tempo passato davanti ad uno schermo è collegato ad una diminuzione di attenzione, ad un peggior rendimento scolastico e allo sviluppo di relazioni tra pari poco significative.
- **Sonno**: l'uso di schermi può interferire con la qualità del sonno per due motivi: guardare contenuti stimolanti produce un incremento dell'attivazione psicofisiologica e/o la luce dello schermo può interferire con il ritmo quotidiano. Inoltre, il sonno potrebbe essere ostacolato anche dalle radiazioni elettromagnetiche emesse dai dispositivi.
- **Vista:** un uso protratto nel tempo di tablet e cellulari può causare secchezza oculare. In aggiunta, questi dispositivi sono usati a distanza ravvicinata per via dei loro schermi piccoli, questo modo di utilizzarli può far sviluppare fatica oculare, bagliore ed irritazione.
  Quali i vantaggi?
  - Oggi ci si sta impegnando a costruire schermi di tv e smartphone sempre meno nocivi per gli occhi
- **Udito:** l'esposizione precoce e prolungata dei timpani a livelli intensi di rumore è pericolosa. Lo sviluppo del linguaggio e della parola possono essere compromessi, causando difficoltà nella socializzazione, nella comunicazione e nell'interazione con gli altri bambini.
  Quali i vantaggi?
  - Nascita di apparecchi acustici per pazienti affetti da sordità
- **Interazione genitore-bambino:** L'uso di dispositivi tecnologici in tenera età, sfavorisce le interazioni verbali e non verbali genitori-figlio mentre l'utilizzo di cellulari e tv di sottofondo nell'ambiente distolgono l'attenzione dalle interazioni e dal gioco con il bambino.

Ci possono essere ancora altri vantaggi come:

- riduzione delle distanze
- l'immediatezza
- la divulgazione di informazioni a livello globale in tempo reale
- shop online a livello globale

Oggi si fa sempre più fatica a pensare ad una vita senza internet ma proviamo a soffermarci e pensare: se staccassimo la spina e spegnessimo tutti gli schermi vedremmo la vita con gli stessi occhi? Riusciremmo a dire tutto ciò che diciamo dietro ad uno schermo? Apprezzeremmo di più i gesti e gli affetti reali?

2.1 Bibliografia

Dottor Ghil Kalman, psicologo-psicoterapeuta. Articolo "Perché a casa dovremmo limitare ai bambini l'accesso alla tecnologia" 9 novembre 2020.
Tesi "La rete che cattura pesci inesperti. Il rapporto tra bambini e la tecnologia" dell'università della svizzera italiana. Dipartimento di formazione e apprendimento. Anno scolastico 2016/2017.

2.2 Mappa

3. IPOTESI DI RICERCA

Vi è relazione tra l'uso eccessivo delle tecnologie e le abilità cognitive?

4. FATTORI

Fattore indipendente: uso eccessivo delle tecnologie
Fattore dipendente: abilità cognitive
Fattori di sfondo: età, genere, classe di frequentazione

5. DEFINIZIONE OPERATIVA DEI FATTORI

FATTORI MODERATORI	**INDICATORE**	**ITEM DI RILEVAZIONE**	**VARIABILI**
Età	Età	D1. Quanti anni hai?	1. 8 2. 9 3. 10
Genere	Genere	D2. Sei maschio o femmina?	1.maschio 2. femmina
Classe frequentata	Classe frequentata	D3. Quale classe frequenti?	1. terza 2. quinta
FATTORE INDIPENDENTE	**INDICATORI**	**ITEM**	**VARIABILI**
Uso di tecnologia	Possesso di strumenti tecnologici	D4. Quali tra questi dispositivi tecnologici possiedi? D5. Se ne possiedi almeno uno, hanno deciso di dartelo i tuoi genitori o l'hai richiesto tu?	1.cellulare 2.computer 3. playstation/ X-box/Wii 4.tutti 1.l'ho richiesto io 2.hanno deciso i miei genitori
	Tempo di utilizzo	D6. Quante ore lo usi?	1.più di un'ora 2.più di ⅔ ore 3.mezz'ora 4.meno di mezz'ora
	Arco della giornata in cui viene utilizzato	D7. In che momento della giornata lo usi?	1.al mattino, prima di andare a scuola 2.appena tornato da scuola 3.prima/dopo cena

	Modalità d'uso	D8. Per cosa lo utilizzi?	1.giocare 2.studio 3.comunicare con amici e parenti a distanza 4.passare il tempo libero (musica, guardare video)
	Controllo da parte dei genitori	D9. I tuoi genitori controllano ciò che fai con questi dispositivi?	1.si 2.no
	Preferenza di passare il tempo davanti a dispositivi tecnologici rispetto a stare all'aria aperta	D10. È una bellissima giornata di sole, cosa preferisci fare?	1.andare al parco con amici 2.finire tutti i livelli del tuo gioco preferito alla Play 3.guardare video su YouTube 4.altro…
FATTORE DIPENDENTE	**INDICATORE**	**ITEM DI RILEVAZIONI**	**VARIABILI**
Abilità cognitive	Durata dell'attenzione	D11. Ti stanchi prima a leggere un libro cartaceo o a guardare video su YouTube?	1.a leggere il libro 2.a guardare video 3.nessuno dei due 4.entrambi
	Preferenza sulle modalità di svolgimento dei compiti	D12. Dopo la didattica a distanza, preferisci fare i compiti sul computer/tablet o sul quaderno	1. sul computer 2. sul quaderno 3. non ho preferenze
	Reazioni di fronte a varie situazioni	D13. (vignetta) descrivi la situazione che vedi. Cosa pensi sia accaduto? Cosa si stanno dicendo i personaggi?	risposta aperta

	Approccio personale alla tecnologia	D14 scrivi quali sono, secondo te, gli aspetti positivi e negativi della tecnologia	1. aspetti positivi: …… 2. aspetti negativi: ……

6. POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO, NUMEROSITÀ DEL CAMPIONE, TIPOLOGIA DI CAMPIONAMENTO

La popolazione di riferimento è costituita da studenti frequentanti la classe terza e quinta della scuola primaria "Edmondo De Amicis" di Beinasco, provincia di Torino.
In totale gli intervistati sono 33 studenti.
Tipologia di campionamento utilizzata è stata quella non probabilistico di tipo accidentale.

7. TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONE DEI DATI

Abbiamo utilizzato una strategia di ricerca standard, che rileva dati ad alta strutturazione, somministrando un questionario anonimo con domande chiuse (più due domande aperte). Il questionario è composto da 14 domande.

7.1 Questionario

Ciao bambini, siamo 4 studentesse dell'Università di Torino. Stiamo facendo una ricerca sull'uso delle tecnologie e abbiamo bisogno del vostro aiuto! Vi chiediamo 5 minuti per rispondere in modo sincero. Se non capite qualche domanda potete chiedere aiuto alla vostra maestra. Grazie e buon lavoro!!

1) **Quanti anni hai?**
   a) 8
   b) 9
   c) 10

2) **Sei maschio o femmina?**
   a) maschio
   b) femmina

3) **Quale classe frequenti?**
   a) terza
   b) quinta

4) **Quali tra questi dispositivi tecnologici possiedi?**
   a) Cellulare
   b) computer
   c) playstation
   d) Xbox/ Wii
   e) tutti

5) **Se ne possiedi almeno uno, hanno deciso di dartelo I tuoi genitori o l'hai richiesto?**
   a) L'ho richiesto io
   b) Hanno deciso I miei genitori

6) **Quante ore lo usi?**
   a) Più di un'ora
   b) Più di 2/3 ore
   c) Mezz'ora
   d) Meno di mezz'ora

7) **In che momento della giornata lo usi?**
   a) Al mattino prima di andare a scuola
   b) Appena tornado da scuola
   c) Prima, dopo cena

8) **Per cosa lo utilizzi? (puoi selezionare più di una soluzione)**
   a) giocare
   b) studio
   c) comunicare con amici e parenti a distanza
   d) passare il tempo libero (musica, guardare video)

9) **I tuoi genitori controllano ciò che fai con questi dispositivi?**
   a) si
   b) no

10) **È una bellissima giornata di sole, cosa preferisci fare?**
   a) Andare al parco con amici
   b) Finire tutti I livelli del tuo gioco preferito alla Play
   c) Guardare video su YouTube
   d) Altro…….

11)**Ti stanchi prima a leggere un libro cartaceo o guardare video su YouTube?**
   a) A leggere il libro
   b) A guardare video
   c) Nessuno dei due
   d) Entrambi

12)**Dopo la didattica a distanza, preferisci fare i compiti sul computer/tablet o sul quaderno?**
   a) Sul computer
   b) Sul quaderno
   c) Non ho preferenze

13) **Descrivi la situazione che vedi. Cosa pensi sia accaduto? Cosa si stanno dicendo I personaggi?**

---

14) **Scrivi quali sono, secondo te, gli aspetti positivi e negativi della tecnologia**

   a) Aspetti positivi:

      Aspetti negativi:

      ---

8. PIANO DI RACCOLTA DATI

Abbiamo contattato via e-mail la direzione della scuola elementare “Edmondo De Amicis”, chiedendo la loro autorizzazione per consegnare i questionari cartacei ai bambini di 3° e 5°. Dopo che ci hanno risposto e accettato, ci siamo recate fisicamente nel plesso e abbiamo consegnato i questionari alle maestre. I questionari ci sono stati restituiti completati e pronti per l’analisi dei dati.
Abbiamo raccolto sul foglio Excel i dati, creando così la matrice dati (tabella in cui ciascuna riga corrisponde ad un caso e ciascuna colonna ad una variabile. Infine, all’incrocio di ciascuna riga e colonna vi è il dato, ossia il valore assunto da quella specifica variabile per quello specifico caso).

9. TECNICHE DI ANALISI DEI DATI UTILIZZATE

Utilizzando il programma JsStat abbiamo effettuato l'analisi monovariata e bivariata per analizzare i dati raccolti. Con l’analisi monovariata dei singoli fattori abbiamo ottenuto gli indici di tendenza centrale di ogni singola domanda. Ovvero:

- La **media** (aritmetica): è data dalla somma dei valori corrispondenti a ciascun caso divisa per il numero dei casi;
- La **mediana**: è il punto che lascia alla sua sinistra e alla sua destra lo stesso numero di casi;
- La **moda**: ossia la categoria con la frequenza più alta.

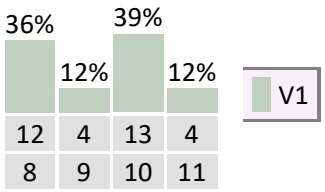
Abbiamo poi ottenuto gli indici di dispersione:

- **Squilibrio**: somma delle proporzioni al quadrato per ciascuna modalità della variabile
- **Campo di variazione**: distanza tra valore minimo e valore massimo
- **Differenza interquartilica**
- **Scarto tipo**: radice della somma delle differenze di ciascun valore rispetto alla media elevate al quadrato e rapportate al numero dei casi.

Distribuzione di frequenza: v1 Quanti anni hai?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
8	12	36%	12	36%	20%:53%
9	4	12%	16	48%	1%:23%
10	13	39%	29	88%	23%:56%
11	4	12%	33	100%	1%:23%

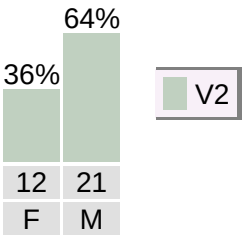
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 10
Mediana = 10
Media = 9.27
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.32
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 2
Scarto tipo = 1.08



Distribuzione di frequenza: V2 Sei maschio o femmina?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
F	12	36%	12	36%	20%:53%
M	21	64%	33	100%	47%:80%

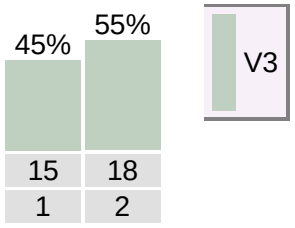
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = M
Mediana = M
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.54



Distribuzione di frequenza:
V3 Quale classe frequenti?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	15	45%	15	45%	28%:62%
2	18	55%	33	100%	38%:72%

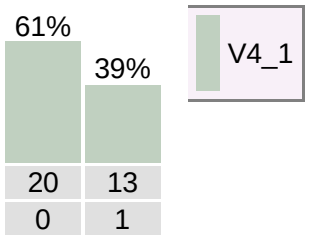
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 2
Mediana = 2
Media = 1.55
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.5
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.5



Distribuzione di frequenza: quali tra questi dispositivi tecnologici possiedi?
V4_1 Cellulare

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	20	61%	20	61%	44%:77%
1	13	39%	33	100%	23%:56%

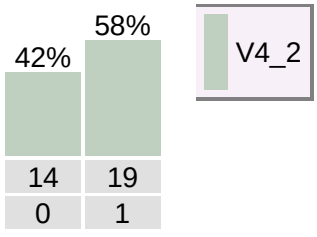
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 0
Mediana = 0
Media = 0.39
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.52
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza:
V4_2 Computer

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	14	42%	14	42%	26%:59%
1	19	58%	33	100%	41%:74%

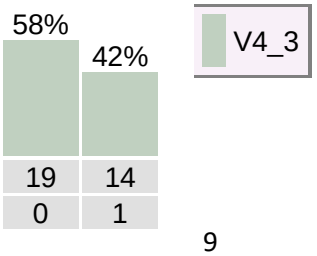
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.58
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza:
V4_3 Playstation

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	19	58%	19	58%	41%:74%
1	14	42%	33	100%	26%:59%

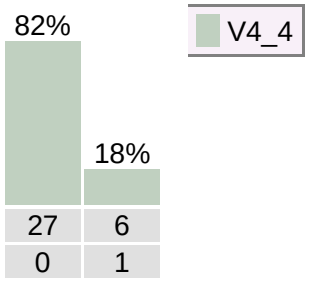
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 0
Mediana = 0
Media = 0.42
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza:
V4_4 Xbox/Wii

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	27	82%	27	82%	69%:95%
1	6	18%	33	100%	5%:31%

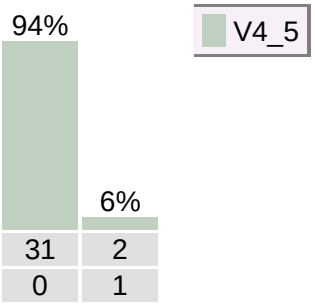
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 0
Mediana = 0
Media = 0.18
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.7
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 0
Scarto tipo = 0.39



Distribuzione di frequenza:
V4_5 Tutti

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	31	94%	31	94%	86%:100%
1	2	6%	33	100%	0%:14%

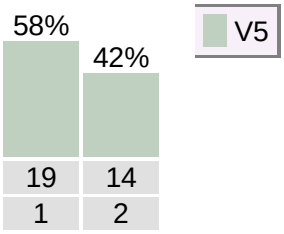
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 0
Mediana = 0
Media = 0.06
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.89
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 0
Scarto tipo = 0.24



Distribuzione di frequenza: Se ne possiedi almeno uno, hanno deciso di dartelo i tuoi genitori o l'hai richiesto tu?
V5

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	19	58%	19	58%	41%:74%
2	14	42%	33	100%	26%:59%

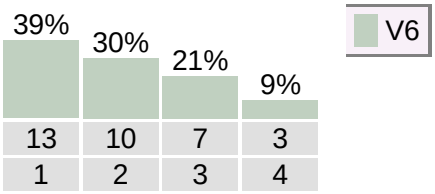
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 1.42
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza: quante ore lo usi al giorno? V6

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fi 95%
1	13	39%	13	39%	23%:56%
2	10	30%	23	70%	15%:46%
3	7	21%	30	91%	7%:35%
4	3	9%	33	100%	0%:19%

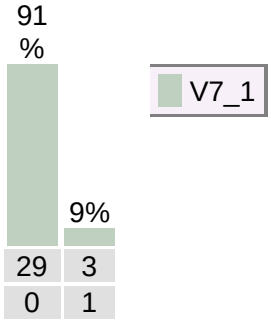
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 2
Media = 2
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.3
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 2
Scarto tipo = 0.98



Distribuzione di frequenza: In che momento della giornata lo usi? V7_1 Al mattino prima di andare a scuola

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	29	91%	29	91%	81%:100%
1	3	9%	32	100%	0%:19%

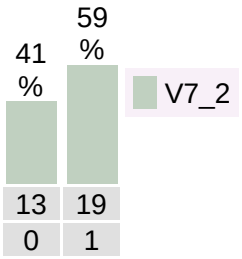
Campione:
Numero di casi= 32
Indici di tendenza centrale:
Moda = 0
Mediana = V7_1
Media = 0.09
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.83
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 0
Scarto tipo = 0.29



Distribuzione di frequenza: V7_2 Appena tornato da scuola

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	13	41%	13	41%	24%:58%
1	19	59%	32	100%	42%:76%

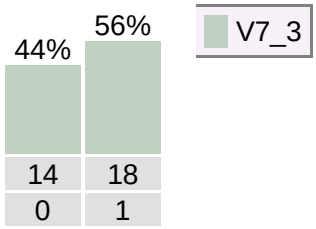
Campione:
Numero di casi= 32
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.59
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.52
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza:
V7_3 Prima/dopo cena

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	14	44%	14	44%	27%:61%
1	18	56%	32	100%	39%:73%

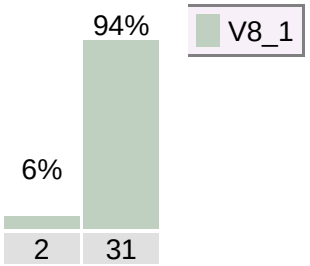
Campione:
Numero di casi= 32
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.56
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.5



Distribuzione di frequenza:
Per cosa lo utilizzi?
V8_1 giocare

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	2	6%	2	6%	0%:14%
1	31	94%	33	100%	86%:100%

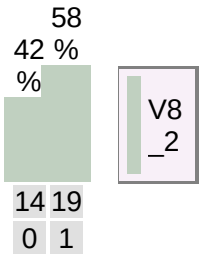
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.94
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.89
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 0
Scarto tipo = 0.24



Distribuzione di frequenza:
V8_2 studiare

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	14	42%	14	42%	26%:59 %
1	19	58%	33	100%	41%:74 %

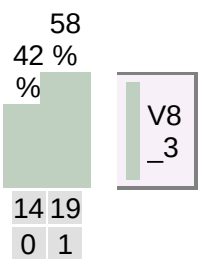
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.58
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza:
V8_3 comunicare con amici e parenti a distanza

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	14	42%	14	42%	26%:59 %
1	19	58%	33	100%	41%:74 %

Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.58
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49

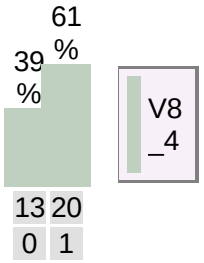


Distribuzione di frequenza:

V8_4 Passare il tempo libero

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
0	13	39%	13	39%	23%:56%
1	20	61%	33	100%	44%:77%

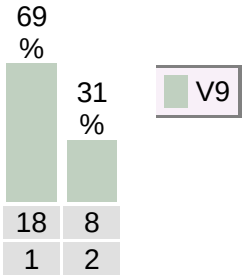
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 0.61
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.52
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.49



Distribuzione di frequenza: I tuoi genitori controllano cosa fai con questi dispositivi?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	18	69%	18	69%	50%:88%
2	8	31%	26	100%	12%:50%

Campione:
Numero di casi= 26
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 1.31
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.57
Campo di variazione = 1
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.46

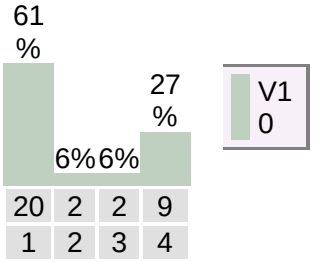


Distribuzione di frequenza: è una bellissima giornata di sole, cosa preferisci fare?

V10

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	20	61%	20	61%	44%:77%
2	2	6%	22	67%	0%:14%
3	2	6%	24	73%	0%:14%
4	9	27%	33	100%	12%:42%

Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 2
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.45
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 3
Scarto tipo = 1.33

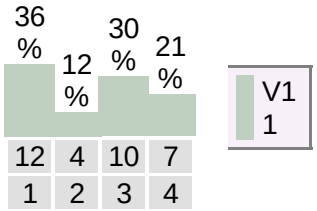


Distribuzione di frequenza: i stanchi prima a leggere un libro cartaceo o guardare un video su YouTube?

V11

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	12	36%	12	36%	20%:53%
2	4	12%	16	48%	1%:23%
3	10	30%	26	79%	15%:46%
4	7	21%	33	100%	7%:35%

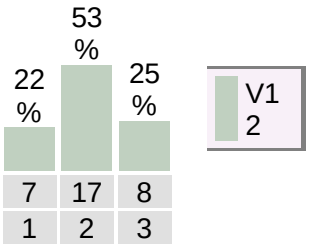
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 3
Media = 2.36
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.28
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 2
Scarto tipo = 1.18



Distribuzione di frequenza: dopo la didattica a distanza, preferici fare i compiti sul computer/tablet o sul quaderno?
V12

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	7	22%	7	22%	8%:36%
2	17	53%	24	75%	36%:70%
3	8	25%	32	100%	10%:40%

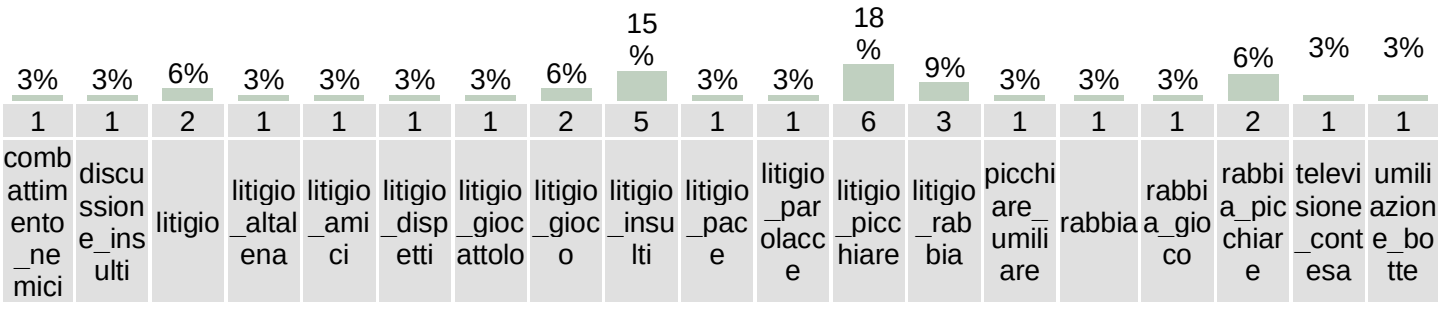
Campione:
Numero di casi= 32
Indici di tendenza centrale:
Moda = 2
Mediana = 2
Media = 2.03
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.39
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.68



Distribuzione di frequenza: descrivi la situazione che vedi. Cosa pensi sia accaduto? Cosa si stanno dicendo i personaggi?
V13_1 vignetta 1

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
combattimento_nemici	1	3%	1	3%	0%:12%
discussione_insulti	1	3%	2	6%	0%:12%
Litigio	2	6%	4	12%	0%:14%
litigio_altalena	1	3%	5	15%	0%:12%
litigio_amici	1	3%	6	18%	0%:12%
litigio_dispetti	1	3%	7	21%	0%:12%
litigio_giocattolo	1	3%	8	24%	0%:12%
litigio_gioco	2	6%	10	30%	0%:14%
litigio_insulti	5	15%	15	45%	3%:27%
litigio_pace	1	3%	16	48%	0%:12%
litigio_parolacce	1	3%	17	52%	0%:12%
litigio_picchiare	6	18%	23	70%	5%:31%
litigio_rabbia	3	9%	26	79%	0%:19%
picchiare_umiliare	1	3%	27	82%	0%:12%
Rabbia	1	3%	28	85%	0%:12%
rabbia_gioco	1	3%	29	88%	0%:12%
rabbia_picchiare	2	6%	31	94%	0%:14%
televisione_contesa	1	3%	32	97%	0%:12%
umiliazione_botte	1	3%	33	100%	0%:12%

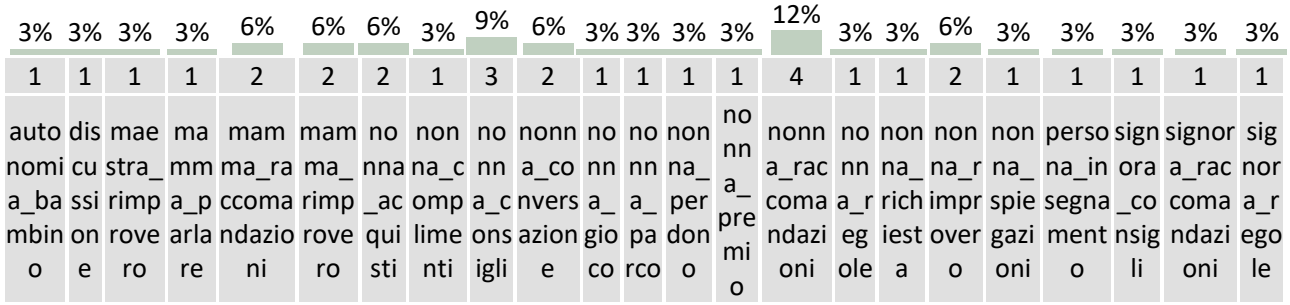
Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = litigio_picchiare
Mediana = litigio_parolacce
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.09



Distribuzione di frequenza:
V13_2 Vignetta 2

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
autonomia_bambino	1	3%	1	3%	0%:12%
discussione	1	3%	2	6%	0%:12%
maestra_rimprovero	1	3%	3	9%	0%:12%
mamma_parlare	1	3%	4	12%	0%:12%
mamma_raccomandazioni	2	6%	6	18%	0%:14%
mamma_rimprovero	2	6%	8	24%	0%:14%
nonna_acquisti	2	6%	10	30%	0%:14%
nonna_complimenti	1	3%	11	33%	0%:12%
nonna_consigli	3	9%	14	42%	0%:19%
nonna_conversazione	2	6%	16	48%	0%:14%
nonna_gioco	1	3%	17	52%	0%:12%
nonna_parco	1	3%	18	55%	0%:12%
nonna_perdono	1	3%	19	58%	0%:12%
nonna_premio	1	3%	20	61%	0%:12%
nonna_raccomandazioni	4	12%	24	73%	1%:23%
nonna_regole	1	3%	25	76%	0%:12%
nonna_richiesta	1	3%	26	79%	0%:12%
nonna_rimprovero	2	6%	28	85%	0%:14%
nonna_spiegazioni	1	3%	29	88%	0%:12%
persona_insegnamento	1	3%	30	91%	0%:12%
signora_consigli	1	3%	31	94%	0%:12%
signora_raccomandazioni	1	3%	32	97%	0%:12%
signora_regole	1	3%	33	100%	0%:12%

Campione:
Numero di casi= 33
Indici di tendenza centrale:
Moda = nonna_raccomandazioni
Mediana = nonna_gioco
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.06

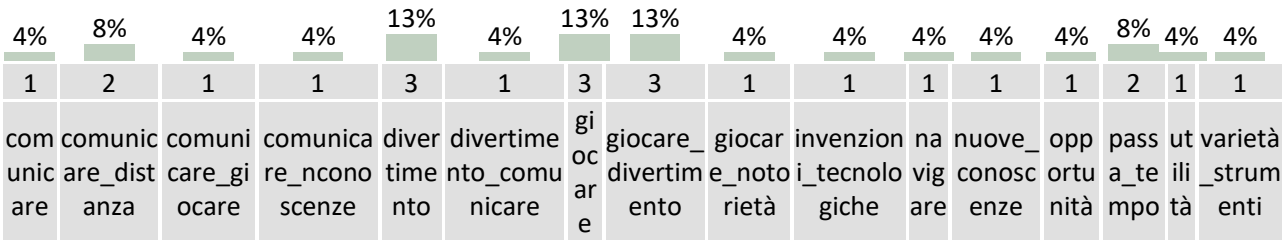


Distribuzione di frequenza: scrivi quali sono, secodo te, gli aspetti positivi e negativi della tecnologia

V14_1 aspetti positivi

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
comunicare	1	4%	1	4%	0%:17%
comunicare_distanza	2	8%	3	13%	0%:25%
comunicare_giocare	1	4%	4	17%	0%:17%
comunicare_nconoscenze	1	4%	5	21%	0%:17%
divertimento	3	13%	8	33%	0%:29%
divertimento_comunicare	1	4%	9	38%	0%:17%
giocare	3	13%	12	50%	0%:29%
giocare_divertimento	3	13%	15	63%	0%:29%
giocare_notorietà	1	4%	16	67%	0%:17%
invenzioni_tecnologiche	1	4%	17	71%	0%:17%
navigare	1	4%	18	75%	0%:17%
nuove_conoscenze	1	4%	19	79%	0%:17%
Opportunità	1	4%	20	83%	0%:17%
passa_tempo	2	8%	22	92%	0%:25%
Utilità	1	4%	23	96%	0%:17%
varietà_strumenti	1	4%	24	100%	0%:17%

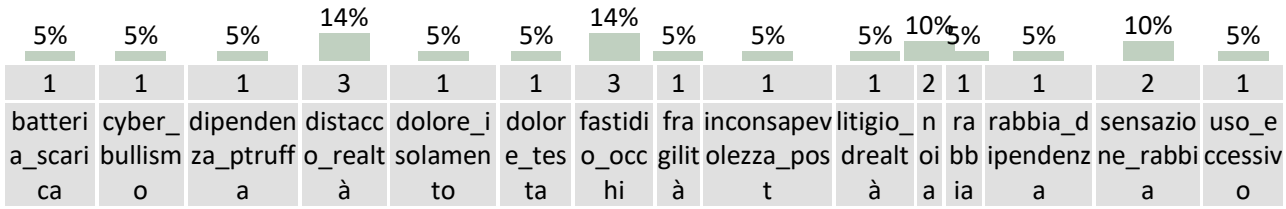
Campione:
Numero di casi= 24
Indici di tendenza centrale:
Moda = divertimento; giocare; giocare_divertimento
Mediana = tra giocare e giocare_divertimento
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.08



Distribuzione di frequenza:
V14_2 aspetti negativi

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
batteria_scarica	1	5%	1	5%	0%:19%
cyber_bullismo	1	5%	2	10%	0%:19%
dipendenza_ptruffa	1	5%	3	14%	0%:19%
distacco_realtà	3	14%	6	29%	0%:33%
dolore_isolamento	1	5%	7	33%	0%:19%
dolore_testa	1	5%	8	38%	0%:19%
fastidio_occhi	3	14%	11	52%	0%:33%
fragilità	1	5%	12	57%	0%:19%
inconsapevolezza_post	1	5%	13	62%	0%:19%
litigio_drealtà	1	5%	14	67%	0%:19%
noia	2	10%	16	76%	0%:29%
rabbia	1	5%	17	81%	0%:19%
rabbia_dipendenza	1	5%	18	86%	0%:19%
sensazione_rabbia	2	10%	20	95%	0%:29%
uso_eccessivo	1	5%	21	100%	0%:19%

Campione:
Numero di casi= 21
Indici di tendenza centrale:
Moda = distacco_realtà; fastidio_occhi
Mediana = fastidio_occhi
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.08



Analisi bivariata: abbiamo utilizzato la tabella a doppia entrata poiché le variabili sono categoriali (ordinate e non). Attraverso questa analisi otterremo l'X quadro e la significatività. La forza della relazione è più alta quanto più è alta la distanza fra le frequenze osservate e le frequenze attese; quindi, quanto più è alto il valore assoluto di X quadro. Se la significatività scende al di sotto del valore 0,05 si dice che la relazione tra due variabili esiste.
La tabella a doppia entrata illustra la distribuzione delle modalità di una variabile in corrispondenza delle modalità dell'altra variabile. Nelle tabelle a doppia entrata, ottenute con JsStat, compaiono:
Le frequenze osservate Oi, ossia le frequenze, rilevate all'interno del campione dei casi corrispondenti a quella coppia di modalità sulle due variabili;
Le frequenze attese AI, cioè le frequenze che troveremmo all'interno delle celle se non vi fosse attrazione tra specifiche modalità delle due variabili.
La presenza di un'attrazione tra specifiche modalità delle variabili porterebbe ad addensamenti di casi all'interno di alcune celle, a scapito di altre, e questo farebbe supporre l'esistenza di
di una relazione tra le due variabili. Se non vi fosse attrazione o repulsione tra specifiche modalità delle due variabili, i soggetti dovrebbero ripartirsi nelle celle proporzionalmente alla numerosità dei marginali.

Tabella a doppia entrata:
V4_1 x V11

V11-> V4_1	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	8 *7.3* 0.3	3 *2.4* 0.4	6 *6.1* 0	3 *4.2* -0.6	20
1	4 *4.7* -0.3	1 *1.6* -0.5	4 *3.9* 0	4 *2.8* 0.7	13
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 1.46. Significatività = 0.692

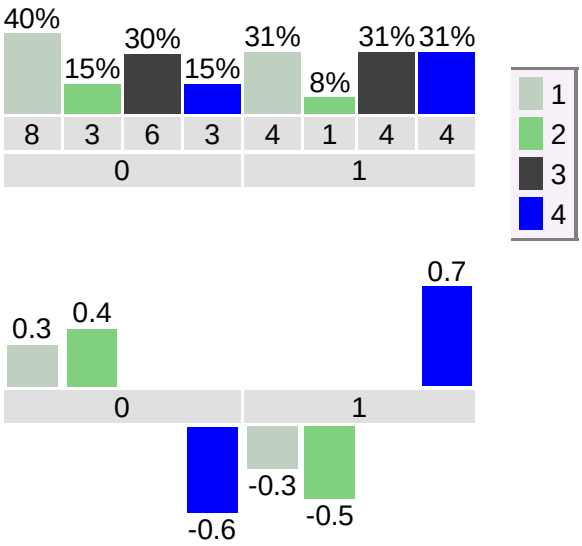
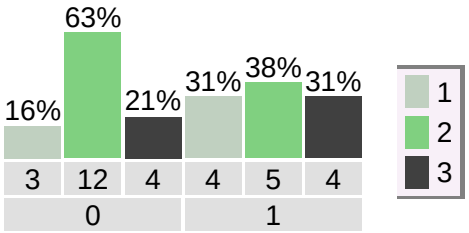


Tabella a doppia entrata:
V4_1 x V12

V12-> V4_1	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	3 *4.2* -0.6	12 *10.1* 0.6	4 *4.8* -0.3	19
1	4 *2.8* 0.7	5 *6.9* -0.7	4 *3.3* 0.4	13
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 1.97. Significatività = 0.374



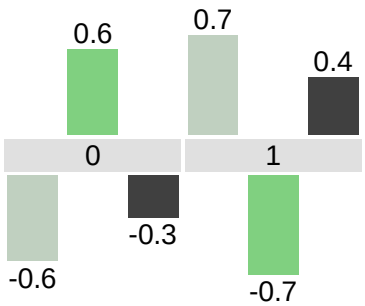


Tabella a doppia entrata:
V4_2 x V11

V11-> V4_2	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	2 *5.1* -1.4	3 *1.7* 1	4 *4.2* -0.1	5 *3* 1.2	14
1	10 *6.9* 1.2	1 *2.3* -0.9	6 *5.8* 0.1	2 *4* -1	19
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 7.43. Significatività = 0.059

Tabella a doppia entrata:
V4_2 x V12

V12-> V4_2	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	4 *2.8* 0.7	5 *6.9* -0.7	4 *3.3* 0.4	13
1	3 *4.2* -0.6	12 *10.1* 0.6	4 *4.8* -0.3	19
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 1.97. Significatività = 0.374

Tabella a doppia entrata:
V4_3 x V11

V11-> V4_3	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	7 *6.9* 0	3 *2.3* 0.5	6 *5.8* 0.1	3 *4* -0.5	19
1	5 *5.1* 0	1 *1.7* -0.5	4 *4.2* -0.1	4 *3* 0.6	14
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 1.14. Significatività = 0.766

Tabella a doppia entrata:
V4_3 x V12

V12-> V4_3	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	2 *4.2* -1.1	10 *10.1* 0	7 *4.8* 1	19
1	5 *2.8* 1.3	7 *6.9* 0	1 *3.3* -1.2	13
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 5.38. Significatività = 0.068

Tabella a doppia entrata:
V4_4 x V11

V11-> V4_4	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	10 *9.8* 0.1	3 *3.3* -0.2	8 *8.2* -0.1	6 *5.7* 0.1	27
1	2 *2.2* -0.1	1 *0.7* -	2 *1.8* 0.1	1 *1.3* -0.2	6
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Tabella a doppia entrata:
V4_4 x V12

V12-> V4_4	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	5 *5.7* -0.3	14 *13.8* 0.1	7 *6.5* 0.2	26
1	2 *1.3* 0.6	3 *3.2* -0.1	1 *1.5* -0.4	6
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 0.66. Significatività = 0.718

Tabella a doppia entrata:
V4_5 x V11

V11-> V4_5	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	12 *11.3* 0.2	2 *3.8* -0.9	10 *9.4* 0.2	7 *6.6* 0.2	31
1	0 *0.7* -	2 *0.2* -	0 *0.6* -	0 *0.4* -	2
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Tabella a doppia entrata:
V4_5 x V12

V12-> V4_5	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	7 *6.6* 0.2	16 *15.9* 0	7 *7.5* -0.2	30
1	0 *0.4* -	1 *1.1* -0.1	1 *0.5* -	2
Marginale di colonna	7	17	8	32

Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1

Tabella a doppia entrata:
V5 x V11

V11-> V5	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
1	5 *6.9* -0.7	3 *2.3* 0.5	6 *5.8* 0.1	5 *4* 0.5	19
2	7 *5.1* 0.8	1 *1.7* -0.5	4 *4.2* -0.1	2 *3* -0.6	14
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 2.31. Significatività = 0.51

Tabella a doppia entrata:
V5 x V12

V12-> V5	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	6 *4.2* 0.9	9 *10.1* -0.3	4 *4.8* -0.3	19
2	1 *2.8* -1.1	8 *6.9* 0.4	4 *3.3* 0.4	13
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 2.6. Significatività = 0.273

Tabella a doppia entrata:
V6 x V11

V11-> V6	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
1	5 *4.7* 0.1	1 *1.6* -0.5	4 *3.9* 0	3 *2.8* 0.1	13
2	4 *3.6* 0.2	1 *1.2* -0.2	2 *3* -0.6	3 *2.1* 0.6	10
3	2 *2.5* -0.3	2 *0.8* -	2 *2.1* -0.1	1 *1.5* -0.4	7
4	1 *1.1* -0.1	0 *0.4* -	2 *0.9* -	0 *0.6* -	3
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Tabella a doppia entrata:
V6 x V12

V12-> V6	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	1 *2.8* -1.1	8 *6.9* 0.4	4 *3.3* 0.4	13
2	5 *2* **2.2**	3 *4.8* -0.8	1 *2.3* -0.8	9
3	0 *1.5* -1.2	4 *3.7* 0.1	3 *1.8* 0.9	7
4	1 *0.7* -	2 *1.6* 0.3	0 *0.8* -	3
Marginale di colonna	7	17	8	32

Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Tabella a doppia entrata:
V7_2 x V11

V11-> V7_2	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	5 *4.9* 0.1	1 *1.6* -0.5	6 *4.1* 1	1 *2.4* -0.9	13
1	7 *7.1* 0	3 *2.4* 0.4	4 *5.9* -0.8	5 *3.6* 0.8	19
Marginale di colonna	12	4	10	6	32

X quadro = 3.39. Significatività = 0.335

Tabella a doppia entrata:
V7_2 x V12

V12-> V7_2	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	2 *2.5* -0.3	8 *7.1* 0.3	3 *3.4* -0.2	13
1	4 *3.5* 0.3	9 *9.9* -0.3	5 *4.6* 0.2	18
Marginale di colonna	6	17	8	31

X quadro = 0.43. Significatività = 0.806

Tabella a doppia entrata:
V7_3 x V11

V11-> V7_3	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	7 *5.3* 0.8	2 *1.8* 0.2	2 *4.4* -1.1	3 *2.6* 0.2	14
1	5 *6.8* -0.7	2 *2.3* -0.2	8 *5.6* 1	3 *3.4* -0.2	18
Marginale di colonna	12	4	10	6	32

X quadro = 3.49. Significatività = 0.322

Tabella a doppia entrata:
V7_3 x V12

V12-> V7_3	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	3 *2.5* 0.3	7 *7.1* 0	3 *3.4* -0.2	13
1	3 *3.5* -0.3	10 *9.9* 0	5 *4.6* 0.2	18
Marginale di colonna	6	17	8	31

X quadro = 0.23. Significatività = 0.892

Tabella a doppia entrata:
V8_2 x V11

V11-> V8_2	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	4 *5.1* -0.5	2 *1.7* 0.2	4 *4.2* -0.1	4 *3* 0.6	14
1	8 *6.9* 0.4	2 *2.3* -0.2	6 *5.8* 0.1	3 *4* -0.5	19
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 1.14. Significatività = 0.766

Tabella a doppia entrata:
V8_2 x V12

V12-> V8_2	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	4 *2.8* 0.7	8 *6.9* 0.4	1 *3.3* -1.2	13
1	3 *4.2* -0.6	9 *10.1* -0.3	7 *4.8* 1	19
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 3.71. Significatività = 0.157

Tabella a doppia entrata:
V8_3 x V11

V11-> V8_3	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	5 *5.1* 0	2 *1.7* 0.2	6 *4.2* 0.9	1 *3* -1.1	14
1	7 *6.9* 0	2 *2.3* -0.2	4 *5.8* -0.7	6 *4* 1	19
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 3.63. Significatività = 0.304

Tabella a doppia entrata:
V8_3 x V12

V12-> V8_3	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	4 *3.1* 0.5	6 *7.4* -0.5	4 *3.5* 0.3	14
1	3 *3.9* -0.5	11 *9.6* 0.5	4 *4.5* -0.2	18
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 1.13. Significatività = 0.568

Tabella a doppia entrata:
V8_4 x V11

V11-> V8_4	**1**	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
0	5 *4.7* 0.1	2 *1.6* 0.3	4 *3.9* 0	2 *2.8* -0.5	13
1	7 *7.3* -0.1	2 *2.4* -0.3	6 *6.1* 0	5 *4.2* 0.4	20
Marginale di colonna	12	4	10	7	33

X quadro = 0.56. Significatività = 0.906

Tabella a doppia entrata:
V8_4 x V12

V12-> V8_4	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
0	4 *2.6* 0.8	6 *6.4* -0.1	2 *3* -0.6	12
1	3 *4.4* -0.7	11 *10.6* 0.1	6 *5* 0.4	20
Marginale di colonna	7	17	8	32

X quadro = 1.72. Significatività = 0.423

Tabella a doppia entrata:
V9 x V12

V12-> V9	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	3 *3.4* -0.2	10 *8.8* 0.4	4 *4.8* -0.3	17
2	2 *1.6* 0.3	3 *4.2* -0.6	3 *2.2* 0.5	8
Marginale di colonna	5	13	7	25

X quadro = 1. Significatività = 0.606

9.1. Interpretazione dei risultati

Abbiamo intervistato bambini tra 8 e 11 anni. È stato rilevato che il 39% (la maggioranza) ha 10 anni; il 36% (dato intermedio) ha 8 anni; il 12% ha tra i 9 e 11 anni. Con il 64% maschi.

Nella nostra analisi abbiamo rilevato che il dispositivo tecnologico più diffuso tra i soggetti è il computer con il 58%, a cui segue il 42% con la playstation e infine il dispositivo meno diffuso è l'Xbox o la Wii con l'82%.

Per quanto riguarda il tempo trascorso con i dispositivi, il 39% lo usa più di un'ora, il 30% più di due/tre ore; 21% solo mezz'ora; 9% meno di mezz'ora.

Nella maggior parte dei casi (59%) il dispositivo viene utilizzato appena tornati da scuola.

Per quanto riguardo il tipo di utilizzo il 94% lo utilizza per giocare; il 58% afferma che lo utilizza per studiare e per comunicare con parenti e amici a distanza; mentre il 61% lo utilizza per il tempo libero.

Per quanto riguarda la supervisione dei genitori, abbiamo constatato come nel 69% dei casi, i genitori controllano l'utilizzo che il proprio figlio fa di questi dispositivi, mentre nel 31% dei casi, non avviene nessun tipo di supervisione da parte dei genitori. A seguito del periodo di DAD tra l'anno 2020/2021 il 53% dei casi, mantiene la preferenza di svolgere i compiti sul quaderno, mentre il 22% afferma invece di preferire il computer e infine il 25% sostiene di non avere preferenze.

Avendo chiesto ai soggetti di scrivere liberamente quali fossero gli aspetti positivi e negativi della tecnologia è stato riscontrato come la maggioranza afferma che con i dispositivi ci si può divertire, giocare e comunicare mentre solo una piccola parte lo considera un modo per passare il tempo. Per gli aspetti negativi ci ha molto colpito come anche tra bambini così piccoli vi è consapevolezza di quanto questi dispositivi ci separino dalla realtà. Vi è una consapevolezza di quanto l'eccessivo utilizzo provochi anche malesseri fisici come mal di testa e fastidio agli occhi

9.2 conclusioni

Nella nostra ricerca abbiamo riscontrato come l'uso eccesivo delle tecnologie non incide negativamente più di tanto sullo sviluppo delle abilità cognitive, o almeno nei casi da noi analizzati. Abbiamo scoperto una buona consapevolezza sull'uso delle tecnologie da parte dei piccoli soggetti intervistati, che è andata oltre le nostre aspettative. Infatti nelle risposte restituite si nota come la maggior parte dei soggetti utilizzi i dispostivi solamente per giocare in modo consapevole, conoscendo risorse e limiti.

Somministrando questa ricerca a seguito dei due anni di pandemia, ci aspettavamo una maggiore influenza dei dispostivi tecnologici; ma ciò non è accaduto per nostra sorpresa, in quanto i bambini preferiscono ancora stare all'aria aperta e usare quaderni e libri cartacei.

10. AUTORIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA COMPIUTA

Grazie a questa ricerca di lavoro abbiamo imparato a lavorare in gruppo, rispettandoci a vicenda e a mettere in discussione le diverse opinioni di ognuno.
Inizialmente abbiamo avuto delle difficoltà, in quanto per noi era la prima volta che affrontavamo un lavoro di ricerca. È stato difficile trovare una scuola che ci accettasse, ma nello stesso tempo ci ha sorpreso la grande collaborazione dimostrateci dalla scuola con cui abbiamo collaborato.
Il lavoro di stesura è stato molto lungo, incontrando vari imprevisti, ma nello stesso tempo siamo riuscite a concluderlo in tempi da noi.