



Università degli studi di Torino

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione

Corso di laurea in Scienze dell'Educazione

**Corso di Pedagogia Sperimentale**

Ricerca empirica in educazione:

**“Vi è relazione tra utilizzo di tecnologia e iperattività nel bambino?”**

A cura di:

Carola Charbonnier (matricola 1033553)

Elena Visaggio (matricola 1081107)

A.A. 2023/2024

## INDICE

1. PROBLEMA CONOSCITIVO DI PARTENZA, TEMA E OBIETTIVO DI RICERCA .....	2
2. QUADRO TEORICO .....	2
3. IPOTESI DI LAVORO E STRATEGIA DI RICERCA .....	4
4. FATTORI DIPENDENTI E INDIPENDENTI .....	5
5. DEFINIZIONE OPERATIVA DEI FATTORI .....	5
6. POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO, NUMEROSITA' DEL CAMPIONE E TIPOLOGIA DI CAMPIONAMENTO .....	8
7. TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONE DATI .....	8
8. PIANO DI RACCOLTA DATI .....	10
9. ANALISI DEI DATI E INTERPRETAZIONE DEI RISULTATI .....	12
10. AUTORIFLESSIONE SULL'ESPERIENZA COMPIUTA .....	38

## 1. PROBLEMA CONOSCITIVO DI PARTENZA, TEMA E OBIETTIVO DI RICERCA

La nostra idea di partenza per la ricerca è stata quella di approfondire se vi è relazione tra l'utilizzo di tecnologia e l'iperattività nei bambini. In particolare nella fascia 0-6.

Il nostro tema di ricerca consiste quindi nell'utilizzo di tecnologia e l'iperattività nei bambini, mentre il nostro obiettivo di ricerca è stabilire se vi è relazione tra l'utilizzo di tecnologia e l'iperattività nel bambino.

Per analizzare la nostra ipotetica relazione abbiamo deciso di svolgere una ricerca standard che affrontasse il seguente problema conoscitivo: "Vi è relazione tra utilizzo di tecnologia e iperattività nel bambino?".

## 2. QUADRO TEORICO

Per la costruzione del quadro teorico siamo andate alla ricerca di fonti scientifiche che trattassero il nostro tema, utilizzando il motore di ricerca Google Scholar.

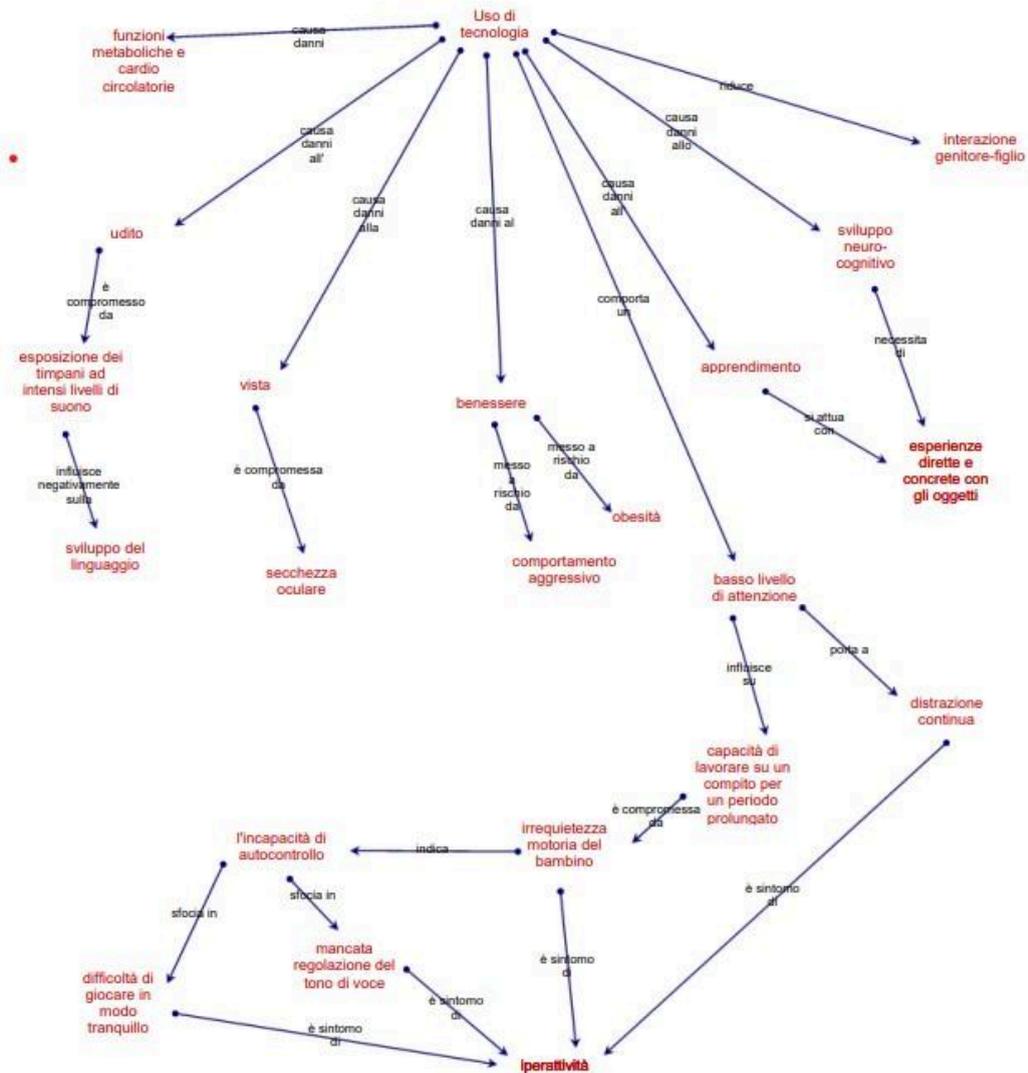
Durante la ricerca abbiamo trovato molti articoli che trattavano gli argomenti in questione, in particolare ne abbiamo scelti due che trattavano in modo coerente il tema e al contempo rispondevano ai criteri di qualità.

Per quanto riguarda la tematica dell'utilizzo di tecnologia abbiamo fatto riferimento ad un articolo scritto dalla Società italiana di Pediatria "Bambini in età prescolare e Media device: le raccomandazioni della Società Italiana di Pediatria", anno 2018 (E. Bozzola, G. Spina, M. Ruggiero, L. Memo, R. Agostiniani, M. Bozzola, G. Corsello, A. Villani).

Invece in merito alla definizione del concetto di iperattività, ci siamo basate sul volume: "Il bambino con deficit di attenzione e iperattività, diagnosi psicologica e formazione dei genitori", a cura di Claudio Vio, Gianmarco Marzocchi e Francesca Offredi. Il volume è stato pubblicato da Erickson.

Partendo dall'ipotesi di ricerca e dagli asserti estrapolati dalle nostre fonti, abbiamo costruito la mappa concettuale qui di seguito riportata:

null;undefined;28/12/2023



Dopo aver completato la mappa abbiamo elaborato il testo che descrive quanto sintetizzato nella mappa.

Nella nostra ricerca abbiamo voluto indagare un'ipotetica relazione tra l'utilizzo di tecnologia e l'iperattività nel bambino.

Per quanto riguarda l'utilizzo di tecnologia nella prima infanzia, come sostenuto dalla Società Italiana di pediatria, può provocare danni (se utilizzati in modo sbagliato ed eccessivo) all'udito, in quanto un'esposizione prolungata del timpano a suoni elevati può intaccare il corretto funzionamento di questo, andando di conseguenza a compromettere lo sviluppo del linguaggio e la parola.

Anche la vista può essere messa a rischio, in quanto lo schermo causa secchezza oculare e irritazione.

L'utilizzo assiduo di tecnologia può intaccare le funzioni metaboliche e cardio circolatorie, in generale mina al benessere personale, infatti si è riscontrata una percentuale di obesità e di comportamenti aggressivi maggiore nei soggetti che fanno utilizzo dei media Device.

Oltre a causare danni fisici ai soggetti, l'utilizzo di tecnologia influisce negativamente sullo sviluppo neuro-cognitivo e sull'apprendimento, i quali necessitano di esperienze dirette con gli oggetti per essere stimolati e sollecitati.

Anche le relazioni tra soggetti e l'attenzione sono influenzate dai media, tanto da provocare un abbassamento del livello di attenzione.

Con il volume "Il bambino con deficit di attenzione e iperattività, diagnosi psicologica e formazione dei genitori", abbiamo analizzato quali sono i sintomi riconducibili all'iperattività e abbiamo avuto modo di trovare un collegamento tra i due fattori della nostra relazione. Infatti il volume indica come sintomi dell'iperattività il basso livello di attenzione e di conseguenza l'incapacità di portare a termine un compito, compromessa dall'irrequietezza motoria del bambino. Quest'ultima può essere vista come incapacità del bambino di autoregolarsi e collegabile a sua volta all'incapacità di giocare in modo tranquillo e di parlare con tono di voce regolato.

### 3. IPOTESI DI LAVORO E STRATEGIA DI RICERCA

Partendo dal quadro teorico appena descritto, abbiamo definito la nostra ipotesi di ricerca: asserire che “esiste una relazione tra utilizzo assiduo di tecnologia e iperattività nel bambino “. Ipotizziamo quindi che l’utilizzo di tecnologia influisca sull’iperattività del bambino.

La nostra è una ricerca standard, che è volta a stabilire se vi è relazione tra i due fattori, è di tipo quantitativo, si inserisce in un orientamento nomotetico e appartiene al filone del realismo critico.

### 4. FATTORI DIPENDENTI E INDIPENDENTI

I fattori della nostra ricerca sono:

- FATTORE INDIPENDENTE: utilizzo di tecnologia
- FATTORE DIPENDENTE: iperattività nel bambino
- VARIABILI DI SFONDO: età

### 5. DEFINIZIONE OPERATIVA DEI FATTORI

In una ricerca di tipo standard, la definizione operativa è fondamentale per la rilevazione empirica dei fattori coinvolti. Quest’ultimo devono essere trasformati in proprietà empiricamente rilevabili detti indicatori. Essi devono avere un rapporto di indicazione con il fattore oggetto di operazionalizzazione, ossia tra fattore e indicatore deve sussistere una relazione semantica. Abbiamo dunque individuato gli indicatori relativi a ciascun fattore, dopodiché abbiamo creato le domande del questionario corrispondenti a ciascun indicatore e infine abbiamo inserito le relative risposte possibili.

Di seguito è riportata la tabella :

<b>Fattore indipendente</b>	<b>Indicatore</b>	<b>Item rilevazione</b>	<b>variabili</b>
<b>Utilizzo della tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il bambino utilizza diversi strumenti tecnologici</li> <li>- Quantità di tempo in cui il bambino utilizza dispositivi tecnologici</li> <li>- Il bambino utilizza dispositivi tecnologici durante i pasti</li> <li>- Il bambino preferisce l'utilizzo dei dispositivi tecnologici al giocare con i coetanei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il bambino utilizza diversi dispositivi tecnologici?</li> <li>- Quante ore al giorno il bambino utilizza i dispositivi tecnologici?</li> <li>- Il bambino si intrattiene durante i pasti utilizzando un dispositivo tecnologico?</li> <li>- Il bambino passa più ore utilizzando i dispositivi tecnologici o giocando con i coetanei?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) sì, pc-tablet-smartphone</li> <li>b) in parte, solo ....</li> <li>c) no, nessuno</li> <li>a) meno di un'ora</li> <li>b) da una a due ore</li> <li>c) più di 3 ore</li> <li>a) sempre</li> <li>b) qualche volta</li> <li>c) mai</li> <li>a) più ore con i coetanei</li> <li>b) più ore davanti ai dispositivi</li> <li>c) dipende dai giorni</li> </ul>

<b>Fattore dipendente</b>	<b>Indicatore</b>	<b>Item di rilevazione</b>	<b>Variabili</b>
<b>L'iperattività nel bambino</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il bambino riesce a portare a termine il disegno che sta svolgendo</li> <li>- Il bambino riesce a eseguire giochi tranquilli</li> <li>- Il bambino si distrae facilmente</li> <li>- Il bambino mostra irrequietezza durante i pasti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il bambino porta a termine il disegno che sta svolgendo?</li> <li>- Il bambino riesce a completare un puzzle?</li> <li>- il bambino interrompe l'attività che sta svolgendo per andare a prendere un gioco?</li> <li>- il bambino mangia seduto e tranquillo durante i pasti oppure si alza e corre per la stanza?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) sì</li> <li>b) in parte</li> <li>c) mai</li>   <li>a) sì</li> <li>b) in parte</li> <li>c) mai</li>   <li>a) sì, sempre</li> <li>b) ogni tanto</li> <li>c) mai</li>   <li>a) sì, mangia seduto e tranquillo</li> <li>b) alterna momenti in cui è seduto con momenti in cui si alza</li> <li>c) Non riesce a terminare il pasto senza alzarsi</li> </ul>

## 6. POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO, NUMEROSITA' DEL CAMPIONE E TIPOLOGIA DI CAMPIONAMENTO

La popolazione di riferimento della nostra ricerca sono una parte dei bambini della scuola dell'Infanzia di Torre Pellice.

Per la nostra ricerca abbiamo utilizzato la tipologia di campionamento probabilistico stratificato: sono stati estratti soggetti omogenei della popolazione, in particolare i bambini frequentanti il secondo anno della scuola dell'infanzia. Facciamo riferimento alle due sezioni dei mezzani, le quali hanno rispettivamente 15 e 18 bambini ognuna.

## 7. TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONE DATI

Per la nostra ricerca abbiamo scelto una tecnica ad alta strutturazione, utilizzando come strumento un questionario cartaceo anonimo a domande chiuse. Esso conteneva una breve presentazione, la domanda riferita alla variabile di sfondo e le domande riferite ai fattori dipendente e indipendente. Per verificare l'attendibilità delle nostre rilevazioni, abbiamo scelto di utilizzare una triangolazione dei dati, poiché la triangolazione delle tecniche avrebbe sottratto troppo tempo alle educatrici.

Abbiamo quindi somministrato lo stesso questionario ad un campione analogo per numerosità ma appartenente ad un'altra scuola ( Scuola dell'infanzia Collodi, Ciriè).

Riportiamo di seguito il questionario utilizzato:

### QUESTIONARIO

Siamo due studentesse di Scienze dell'Educazione dell'Università degli Studi di Torino e stiamo svolgendo una ricerca per studiare la relazione fra uso dei dispositivi tecnologici e iperattività nei bambini. Tutti i dati rimarranno anonimi e verranno utilizzati esclusivamente per scopi accademici.

1. Età: \_\_\_\_\_

**2. Il bambino utilizza diversi dispositivi tecnologici?**

- 1) Sì, pc, tablet, smartphone
- 2) In parte, solo \_\_\_\_\_
- 3) No, nessuno

**3. Quante ore al giorno il bambino utilizza i dispositivi tecnologici?**

- 1) Meno di un'ora
- 2) Da una a due ore
- 3) Più di tre ore

**4. Il bambino si intrattiene durante i pasti utilizzando un dispositivo tecnologico?**

- 1) Sempre
- 2) Qualche volta
- 3) Mai

**5. Il bambino passa più ore utilizzando i dispositivi tecnologici o giocando con i coetanei?**

- 1) Più ore con i coetanei
- 2) Più ore davanti ai dispositivi
- 3) Dipende dai giorni

**6. Il bambino riesce a portare a termine il disegno che sta svolgendo?**

- 1) Sì
- 2) In parte
- 3) Mai

**7. Il bambino riesce a completare un puzzle?**

- 1) Sì
- 2) In parte
- 3) Mai

**8. Il bambino interrompe l'attività che sta svolgendo per andare a prendere un gioco?**

- 1) Sì, sempre

- 2) Ogni tanto
- 3) Mai

**9. Il bambino mangia seduto e tranquillo durante i pasti oppure si alza e corre per la stanza?**

- 1) Sì, mangia seduto e tranquillo
- 2) Alterna momenti in cui è seduto a momenti in cui si alza
- 3) Non riesce a terminare il pasto senza alzarsi

**8. PIANO DI RACCOLTA DATI**

Prima di somministrare la nostra ricerca l’abbiamo presentata ai dirigenti delle Scuole a cui abbiamo fatto riferimento; dopo la loro approvazione l’abbiamo presentata ai genitori e alle educatrici chiarendo loro i criteri e gli obiettivi della ricerca stessa. In seguito, abbiamo stampato i questionari cartacei e li abbiamo consegnati ai genitori, che li hanno compilati nel giorno e nell’orario prestabilito. Successivamente i genitori ci hanno consegnato i questionari compilati.

Infine abbiamo proceduto alla creazione delle matrici dati su foglio excel e quindi all’operazionalizzazione dei dati raccolti in variabili.

Nella nostra ricerca abbiamo ottenuto le seguenti tipologie di variabili:

<b>ITEM</b>	<b>TIPOLOGIA VARIABILI</b>
Età	Cardinale
Il bambino utilizza diversi dispositivi tecnologici?	Categoriale non ordinata
Quante ore al giorno il bambino utilizza i dispositivi tecnologici?	Categoriale ordinata

Il bambino si intrattiene durante i pasti utilizzando un dispositivo tecnologico?	Categoriale ordinata
Il bambino passa più ore utilizzando i dispositivi tecnologici o giocando con i coetanei?	Categoriale non ordinata
Il bambino riesce a portare a termine il disegno che sta svolgendo?	Categoriale non ordinata
Il bambino riesce a completare un puzzle?	Categoriale non ordinata
Il bambino interrompe l'attività che sta svolgendo per andare a prendere un gioco?	Categoriale non ordinata
Il bambino mangia seduto e tranquillo durante i pasti oppure si alza e corre per la stanza?	Categoriale non ordinata

## 9. ANALISI DEI DATI E INTERPRETAZIONE DEI RISULTATI

Per l'analisi dei dati abbiamo fatto l'analisi monovariata e bivariata delle nostre variabili. Abbiamo utilizzato il programma JsStat, inserendo i dati della matrice in Excel, precedentemente preparata.

Analizzando i dati che abbiamo raccolto dal nostro campione (33 bambini della scuola dell'infanzia di Torre Pellice), abbiamo iniziato dall'analisi monovariata della variabile di sfondo (età) e di quelle categoriali.

### Analisi monovariata

#### Variabile 1: età

Distribuzione di frequenza:

V1

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
4	33	100%	33	100%	100%;100%

100% V1

**Campione:**

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 4

Mediana = 4

Media = 4

Indici di dispersione:

Squilibrio = 1

Campo di variazione = 0

Differenza interquartilica = 0

Scarto tipo = 0

Indici di forma:

Asimmetria = NaN

Curtosi = NaN

33  
4

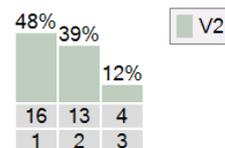
Siccome il campione scelto sono i bambini frequentanti il secondo anno della scuola dell'infanzia, hanno tutti 4 anni.

#### Variabile 2: utilizzo di diversi dispositivi tecnologici

Distribuzione di frequenza:

V2

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	16	48%	16	48%	31%;66%
2	13	39%	29	88%	23%;56%
3	4	12%	33	100%	1%;23%



**Campione:**

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1

Mediana = 2

Media = 1.64

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.4

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.69

Indici di forma:

Asimmetria = 0.62

Curtosi = -0.75

**LEGENDA:**

- 1) Sì, pc, tablet, smartphone
- 2) In parte, solo \_\_\_\_\_
- 3) No, nessuno

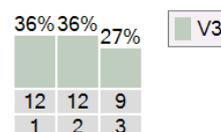
E' emerso che il 48% dei bambini utilizza diversi dispositivi tecnologici, in particolare pc, tablet, smartphone; il 39 % utilizza un solo dispositivo, mentre il 12 % non ne utilizza nessuno.

**Variabile 3: ore passate davanti ad un dispositivo**

Distribuzione di frequenza:

V3

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	12	36%	12	36%	20%;53%
2	12	36%	24	73%	20%;53%
3	9	27%	33	100%	12%;42%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1; 2

Mediana = 2

Media = 1.91

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.34

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.79

Indici di forma:

Asimmetria = 0.16

Curtosi = -1.39

**LEGENDA:**

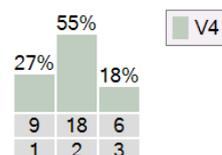
- 1) Meno di un'ora
- 2) Da una a due ore
- 3) Più di tre ore

E' emerso che il 36% dei bambini utilizza i dispositivi tecnologici meno di un'ora al giorno, un'altro 36 % li utilizza da una a due ore e il restante 27 % li utilizza più di tre ore al giorno.

## Variabile 4: dispositivo utilizzato durante i pasti

Distribuzione di frequenza:  
V4

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	9	27%	9	27%	12%-42%
2	18	55%	27	82%	38%-72%
3	6	18%	33	100%	5%-31%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.91

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.4

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.67

Indici di forma:

Asimmetria = 0.11

Curtosi = -0.77

### LEGENDA:

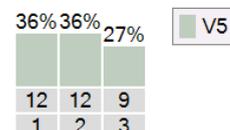
- 1) Sempre
- 2) Qualche volta
- 3) Mai

E' emerso che il 55 % dei bambini utilizza solamente qualche volta i dispositivi tecnologici durante i pasti; il 27 % li utilizza sempre, mentre il 18% non li utilizza mai durante i pasti.

## Variabile 5: più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi

Distribuzione di frequenza:  
V5

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	12	36%	12	36%	20%-53%
2	12	36%	24	73%	20%-53%
3	9	27%	33	100%	12%-42%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1; 2

Mediana = 2

Media = 1.91

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.34

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.79

Indici di forma:

Asimmetria = 0.16

Curtosi = -1.39

### LEGENDA:

- 1) Più ore con i coetanei
- 2) Più ore davanti ai dispositivi
- 3) Dipende dai giorni

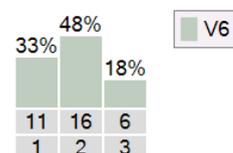
E' emerso che il 36 % dei bambini passa più ore con i coetanei che davanti ai dispositivi. Un altro 36 % passa più ore davanti ai dispositivi che con i coetanei, mentre il restante 27 % alterna uscite con i coetanei e ore davanti ai dispositivi.

### Variabile 6: riesce a portare a termine il disegno

Distribuzione di frequenza:

V6

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	33%	11	33%	17%:49%
2	16	48%	27	82%	31%:66%
3	6	18%	33	100%	5%:31%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.85

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.38

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.7

Indici di forma:

Asimmetria = 0.22

Curtosi = -0.97

### LEGENDA:

- 1) Sì
- 2) In parte
- 3) Mai

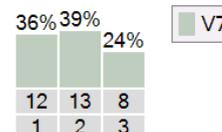
E' emerso che il 48% dei bambini termina solamente in parte i disegni che svolge, il 33% li porta a termine in modo completo, mentre il 18 % non li termina mai.

## Variabile 7: riesce a completare un puzzle

Distribuzione di frequenza:

V7

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	12	36%	12	36%	20%-53%
2	13	39%	25	76%	23%-56%
3	8	24%	33	100%	10%-39%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.88

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.35

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.77

Indici di forma:

Asimmetria = 0.21

Curtosi = -1.28

## LEGENDA:

1) Sì

2) In parte

3) Mai

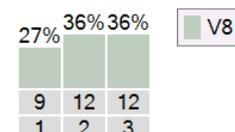
E' emerso che il 39 % dei bambini non riesce a completare interamente un puzzle, il 36 % lo completa interamente, mentre il 24 % non lo completa mai.

## Variabile 8: interrompe l'attività per andare a prendere un gioco

Distribuzione di frequenza:

V8

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	9	27%	9	27%	12%-42%
2	12	36%	21	64%	20%-53%
3	12	36%	33	100%	20%-53%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2; 3

Mediana = 2

Media = 2.09

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.34

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.79

Indici di forma:

Asimmetria = -0.16

Curtosi = -1.39

### LEGENDA:

- 1) Sì, sempre
- 2) Ogni tanto
- 3) Mai

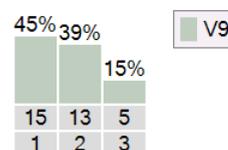
E' emerso che il 36 % dei bambini interrompe il pasto per andare a prendere un giocattolo solo ogni tanto, un altro 36 % non lo interrompe mai, mentre il 27 % interrompe sempre il pasto .

### Variabile 9: mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti

Distribuzione di frequenza:

V9

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	15	45%	15	45%	28%.62%
2	13	39%	28	85%	23%.56%
3	5	15%	33	100%	3%.27%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1

Mediana = 2

Media = 1.7

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0,38

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.72

Indici di forma:

Asimmetria = 0.52

Curtosi = -0.93

### LEGENDA:

- 1) Sì, mangia seduto e tranquillo
- 2) Alterna momenti in cui è seduto a momenti in cui si alza
- 3) Non riesce a terminare il pasto senza alzarsi

E' emerso che il 45 % dei bambini mangia seduto e tranquillo durante i pasti, il 39 % alterna momenti in cui è seduto con momenti in cui si alza, mentre il 15 % non riesce a terminare un pasto senza alzarsi.

## ANALISI BIVARIATA

A questo punto abbiamo svolto l'analisi bivariata per il controllo delle ipotesi incrociando ciascuna variabile generata dal fattore indipendente, con ciascuna generata dal fattore dipendente. Essendo tutte variabili categoriali l'incrocio è stato fatto costruendo una tabella a doppia entrata.

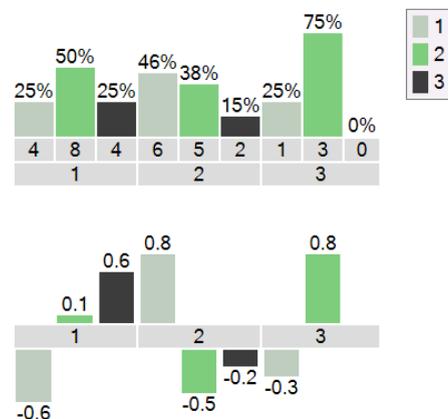
### Tabella a doppia entrata:

utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x riesce a portare a termine il disegno (v6)

Tabella a doppia entrata:  
V2 x V6

V6-> V2	1	2	3	Marginale di riga
1	4 5.3 -0.6	8 7.8 0.1	4 2.9 0.6	16
2	6 4.3 0.8	5 6.3 -0.5	2 2.4 -0.2	13
3	1 1.3 -0.3	3 1.9 0.8	0 0.7 -	4
Marginale di colonna	11	16	6	33

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



X quadro= 1.68 Significatività= 0.2

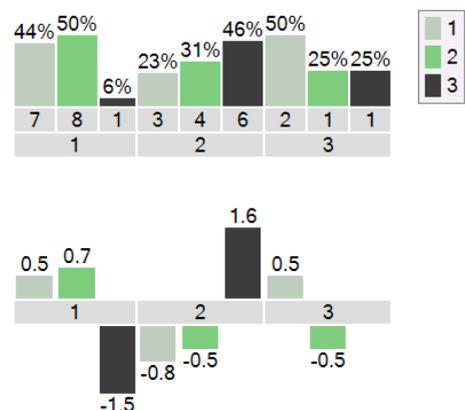
### Tabella a doppia entrata:

utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x riesce a completare un puzzle (v7)

Tabella a doppia entrata:  
V2 x V7

V7-> V2	1	2	3	Marginale di riga
1	7 5.8 0.5	8 6.3 0.7	1 3.9 -1.5	16
2	3 4.7 -0.8	4 5.1 -0.5	6 3.2 1.6	13
3	2 1.5 0.5	1 1.6 -0.5	1 1 -	4
Marginale di colonna	12	13	8	33

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



X quadro= 1.68 Significatività= 0.2

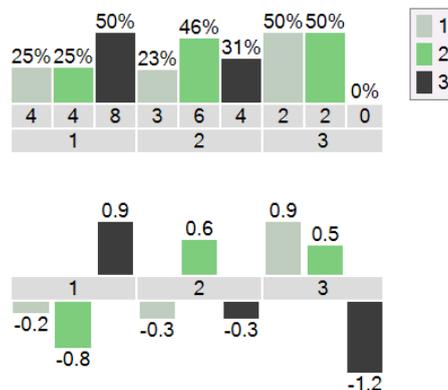
**Tabella a doppia entrata:**

*utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)*

Tabella a doppia entrata:  
V2 x V8

V8-> V2	1	2	3	Marginale di riga
1	4 4.4 -0.2	4 5.8 -0.8	8 5.8 0.9	16
2	3 3.5 -0.3	6 4.7 0.6	4 4.7 -0.3	13
3	2 1.1 0.9	2 1.5 0.5	0 1.5 -1.2	4
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 4.37. Significatività = 0.358  
V di Cramer = 0.26



**Tabella a doppia entrata:**

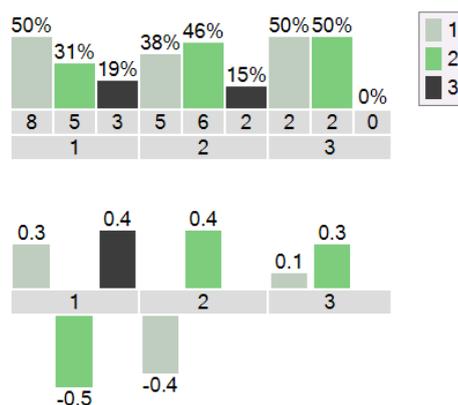
*utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)*

Tabella a doppia entrata:  
V2 x V9

V9-> V2	1	2	3	Marginale di riga
1	8 7.3 0.3	5 6.3 -0.5	3 2.4 0.4	16
2	5 5.9 -0.4	6 5.1 0.4	2 2 0	13
3	2 1.8 0.1	2 1.6 0.3	0 0.6 -	4
Marginale di colonna	15	13	5	33

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

X quadro= 1.68 Significatività= 0.2



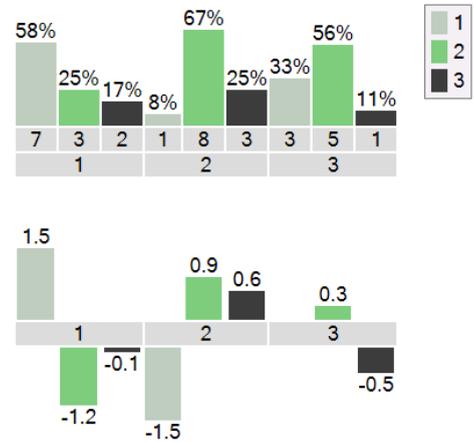
**Tabella a doppia entrata:**

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x riesce a portare a termine il disegno (v6)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V6

V6-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	7 4 1.5	3 5.8 -1.2	2 2.2 -0.1	12
2	1 4 -1.5	8 5.8 0.9	3 2.2 0.6	12
3	3 3 0	5 4.4 0.3	1 1.6 -0.5	9
Marginale di colonna	11	16	6	33

X quadro = 7.35. Significatività = 0.119  
V di Cramer = 0.33



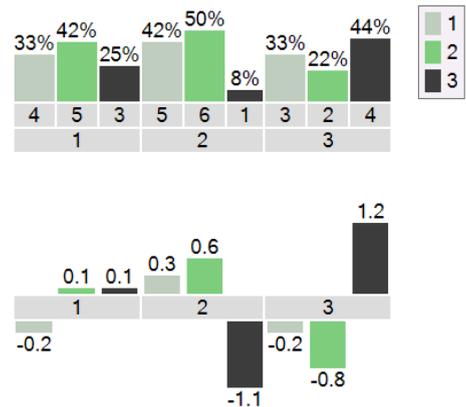
**Tabella a doppia entrata:**

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x riesce a completare un puzzle (v7)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V7

V7-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	4 4.4 -0.2	5 4.7 0.1	3 2.9 0.1	12
2	5 4.4 0.3	6 4.7 0.6	1 2.9 -1.1	12
3	3 3.3 -0.2	2 3.5 -0.8	4 2.2 1.2	9
Marginale di colonna	12	13	8	33

X quadro = 3.95. Significatività = 0.413  
V di Cramer = 0.24



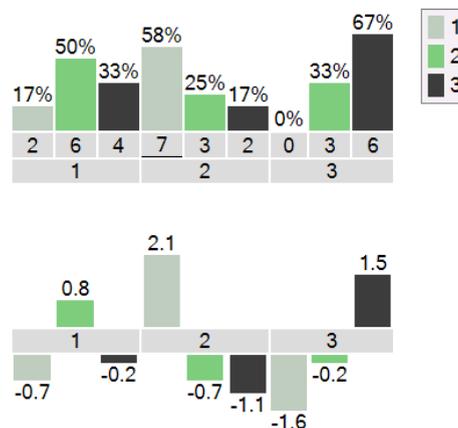
**Tabella a doppia entrata:**

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V8

V8-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	2 3.3 -0.7	6 4.4 0.8	4 4.4 -0.2	12
2	7 3.3 2.1	3 4.4 -0.7	2 4.4 -1.1	12
3	0 2.5 -1.6	3 3.3 -0.2	6 3.3 1.5	9
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 11.84. Significatività = 0.019  
V di Cramer = 0.42



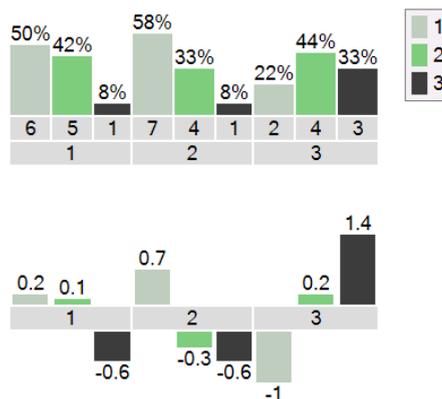
**Tabella a doppia entrata:**

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V9

V9-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	6 5.5 0.2	5 4.7 0.1	1 1.8 -0.6	12
2	7 5.5 0.7	4 4.7 -0.3	1 1.8 -0.6	12
3	2 4.1 -1	4 3.5 0.2	3 1.4 1.4	9
Marginale di colonna	15	13	5	33

X quadro = 4.45. Significatività = 0.349  
V di Cramer = 0.26



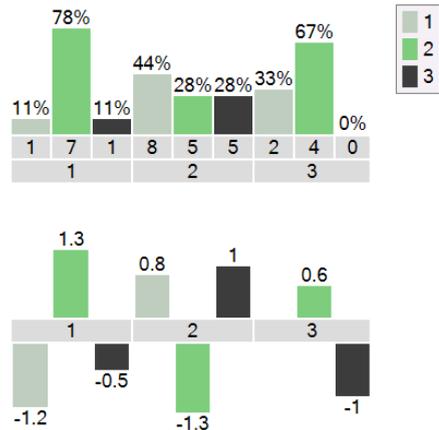
**Tabella a doppia entrata:**

*Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x riesce a portare a termine il disegno (v6)*

**Tabella a doppia entrata:**  
V4 x V6

V6-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	1 3 -1.2	7 4.4 1.3	1 1.6 -0.5	9
2	8 6 0.8	5 8.7 -1.3	5 3.3 1	18
3	2 2 0	4 2.9 0.6	0 1.1 -1	6
Marginale di colonna	11	16	6	33

X quadro = 7.84. Significatività = 0.097  
V di Cramer = 0.34



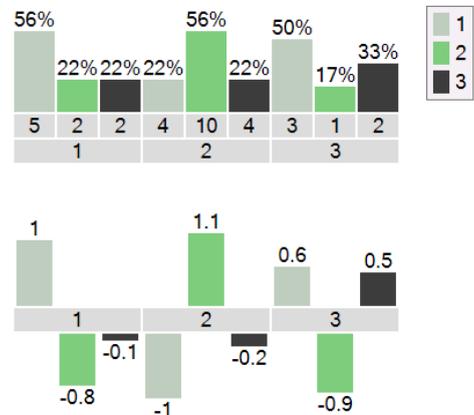
**Tabella a doppia entrata:**

*Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x riesce a completare un puzzle (v7)*

**Tabella a doppia entrata:**  
V4 x V7

V7-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	5 3.3 1	2 3.5 -0.8	2 2.2 -0.1	9
2	4 6.5 -1	10 7.1 1.1	4 4.4 -0.2	18
3	3 2.2 0.6	1 2.4 -0.9	2 1.5 0.5	6
Marginale di colonna	12	13	8	33

X quadro = 5.11. Significatività = 0.276  
V di Cramer = 0.28



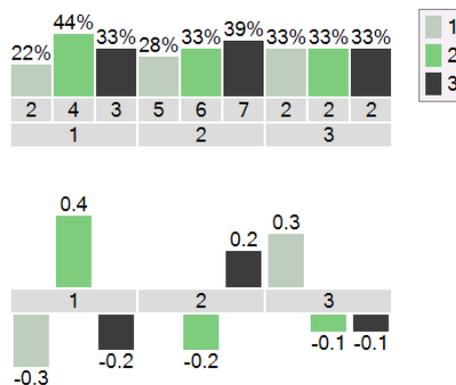
### Tabella a doppia entrata:

Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)

Tabella a doppia entrata:  
V4 x V8

V8-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	2 2.5 -0.3	4 3.3 0.4	3 3.3 -0.2	9
2	5 4.9 0	6 6.5 -0.2	7 6.5 0.2	18
3	2 1.6 0.3	2 2.2 -0.1	2 2.2 -0.1	6
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 0.46. Significatività = 0.977  
V di Cramer = 0.08



### Tabella a doppia entrata:

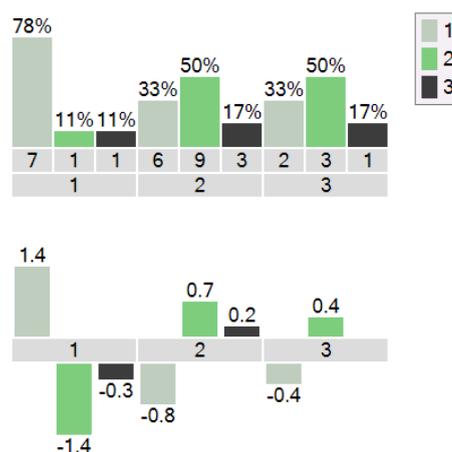
Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)

Tabella a doppia entrata:  
V4 x V9

V9-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	7 4.1 1.4	1 3.5 -1.4	1 1.4 -0.3	9
2	6 8.2 -0.8	9 7.1 0.7	3 2.7 0.2	18
3	2 2.7 -0.4	3 2.4 0.4	1 0.9 -	6
Marginale di colonna	15	13	5	33

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

Nella cella della tabella sono indicati:



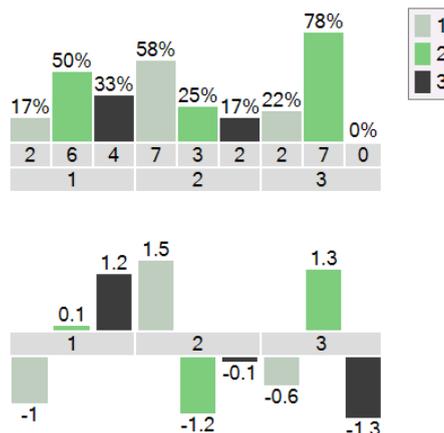
**Tabella a doppia entrata:**

*più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x riesce a portare a termine il disegno (v6)*

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V6

V6-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	2 4 -1	6 5.8 0.1	4 2.2 1.2	12
2	7 4 1.5	3 5.8 -1.2	2 2.2 -0.1	12
3	2 3 -0.6	7 4.4 1.3	0 1.6 -1.3	9
Marginale di colonna	11	16	6	33

X quadro = 9.71. Significatività = 0.046  
V di Cramer = 0.38



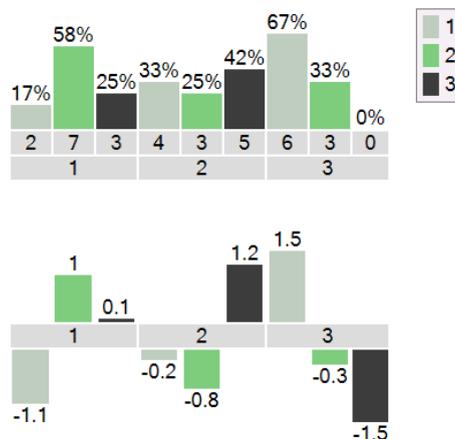
**Tabella a doppia entrata:**

*più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x riesce a completare un puzzle (v7)*

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V7

V7-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	2 4.4 -1.1	7 4.7 1	3 2.9 0.1	12
2	4 4.4 -0.2	3 4.7 -0.8	5 2.9 1.2	12
3	6 3.3 1.5	3 3.5 -0.3	0 2.2 -1.5	9
Marginale di colonna	12	13	8	33

X quadro = 9.08. Significatività = 0.059  
V di Cramer = 0.37



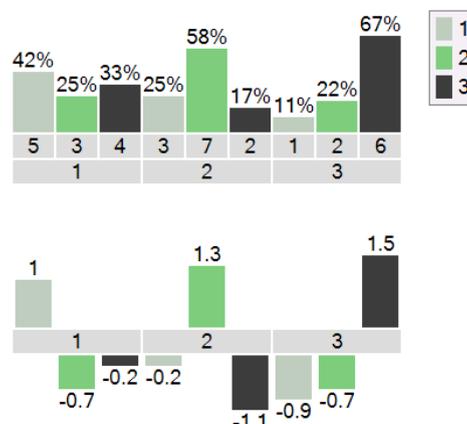
**Tabella a doppia entrata:**

*più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)*

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V8

V8-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	5 3.3 1	3 4.4 -0.7	4 4.4 -0.2	12
2	3 3.3 -0.2	7 4.4 1.3	2 4.4 -1.1	12
3	1 2.5 -0.9	2 3.3 -0.7	6 3.3 1.5	9
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 7.89. Significatività = 0.096  
V di Cramer = 0.35



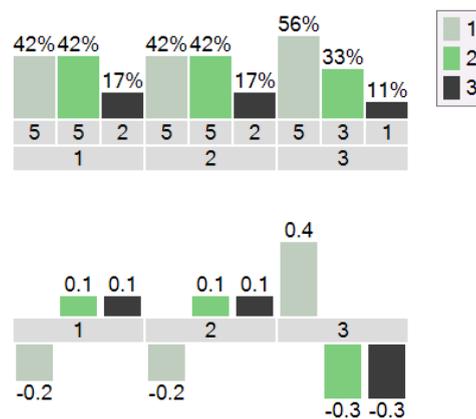
**Tabella a doppia entrata:**

*più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)*

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V9

V9-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	5 5.5 -0.2	5 4.7 0.1	2 7.8 0.1	12
2	5 5.5 -0.2	5 4.7 0.1	2 7.8 0.1	12
3	5 4.1 0.4	3 3.5 -0.3	1 1.4 -0.3	9
Marginale di colonna	15	13	5	33

X quadro = 0.53. Significatività = 0.971  
V di Cramer = 0.09



## TRIANGOLAZIONE DEI DATI

Per la triangolazione abbiamo condotto la ricerca alla Scuola dell'infanzia di Ciriè, somministrando il questionario a due sezioni con rispettivamente 15 e 18 bambini ognuna.

Non abbiamo ottenuto risultati significativamente diversi.

### Variabile 1: età

Distribuzione di frequenza:

V1

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
4	33	100%	33	100%	100%;100%

Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 4

Mediana = 4

Media = 4

Indici di dispersione:

Squilibrio = 1

Campo di variazione = 0

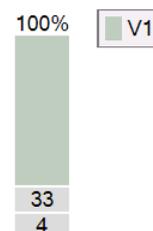
Differenza interquartilica = 0

Scarto tipo = 0

Indici di forma:

Asimmetria = NaN

Curtosi = NaN



### Variabile 2: utilizzo di diversi dispositivi tecnologici

Distribuzione di frequenza:

V2

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	15	45%	15	45%	28%;62%
2	12	36%	27	82%	20%;53%
3	6	18%	33	100%	5%;31%

Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1

Mediana = 2

Media = 1.73

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.37

Campo di variazione = 2

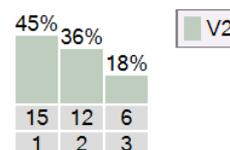
Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.75

Indici di forma:

Asimmetria = 0.49

Curtosi = -1.08

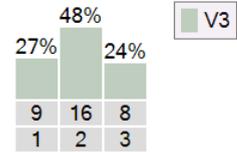


### Variabile 3: ore passate davanti ad un dispositivo

Distribuzione di frequenza:

V3

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	9	27%	9	27%	12%.42%
2	16	48%	25	76%	31%.66%
3	8	24%	33	100%	10%.39%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.97

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.37

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.72

Indici di forma:

Asimmetria = 0.04

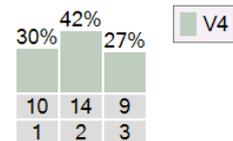
Curtosi = -1.06

### Variabile 4: dispositivo utilizzato durante i pasti

Distribuzione di frequenza:

V4

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	10	30%	10	30%	15%.46%
2	14	42%	24	73%	26%.59%
3	9	27%	33	100%	12%.42%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.97

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.35

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.76

Indici di forma:

Asimmetria = 0.05

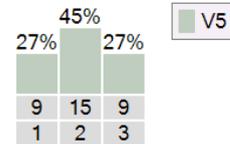
Curtosi = -1.26

## Variabile 5: più tempo con i coetanei o più davanti ai dispositivi

Distribuzione di frequenza:

V5

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	9	27%	9	27%	12%:42%
2	15	45%	24	73%	28%:62%
3	9	27%	33	100%	12%:42%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 2

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.36

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.74

Indici di forma:

Asimmetria = 0

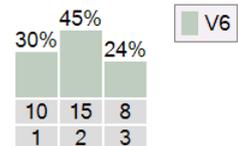
Curtosi = -1.17

## Variabile 6: riesce a portare a termine il disegno

Distribuzione di frequenza:

V6

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	10	30%	10	30%	15%:46%
2	15	45%	25	76%	28%:62%
3	8	24%	33	100%	10%:39%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.94

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.36

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.74

Indici di forma:

Asimmetria = 0.1

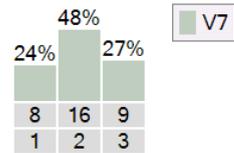
Curtosi = -1.15

## Variabile 7: riesce a completare un puzzle

Distribuzione di frequenza:

V7

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	8	24%	8	24%	10%-39%
2	16	48%	24	73%	31%-66%
3	9	27%	33	100%	12%-42%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 2.03

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.37

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.72

Indici di forma:

Asimmetria = -0.04

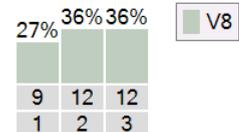
Curtosi = -1.06

## Variabile 8: interrompe l'attività per andare a prendere un gioco

Distribuzione di frequenza:

V8

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	9	27%	9	27%	12%-42%
2	12	36%	21	64%	20%-53%
3	12	36%	33	100%	20%-53%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2; 3

Mediana = 2

Media = 2.09

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.34

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.79

Indici di forma:

Asimmetria = -0.16

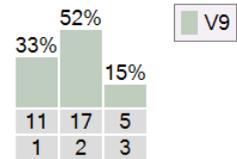
Curtosi = -1.39

## Variabile 9: mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti

Distribuzione di frequenza:

V9

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	33%	11	33%	17%-49%
2	17	52%	28	85%	34%-69%
3	5	15%	33	100%	3%-27%



Campione:

Numero di casi= 33

Indici di tendenza centrale:

Moda = 2

Mediana = 2

Media = 1.82

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.4

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.67

Indici di forma:

Asimmetria = 0.23

Curtosi = -0.82

## ANALISI BIVARIATA

Per quanto riguarda l'analisi bivariata riportiamo solo le tabelle dove è emersa una relazione significativa (in quanto la significatività è inferiore a 0.05).

### Tabella a doppia entrata:

utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x riesce a portare a termine il disegno (v6)

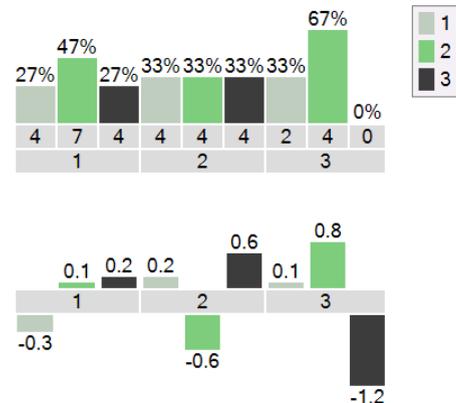
Tabella a doppia entrata:

V2 x V6

V6->V2	1	2	3	Marginale di riga
1	4 4.5 -0.3	7 6.8 0.1	4 3.6 0.2	15
2	4 3.6 0.2	4 5.5 -0.6	4 2.9 0.6	12
3	2 1.8 0.1	4 2.7 0.8	0 1.5 -1.2	6
Marginale di colonna	10	15	8	33

X quadro = 3.01. Significatività = 0.557

V di Cramer = 0.21



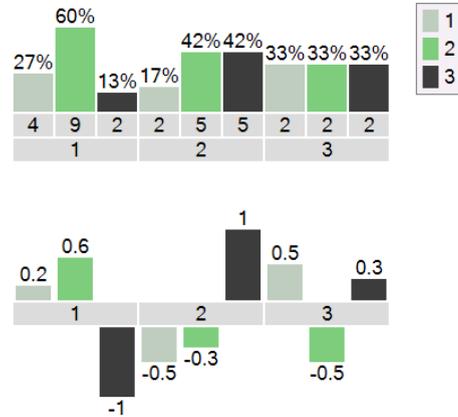
## Tabella a doppia entrata:

*utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x riesce a completare un puzzle (v7)*

Tabella a doppia entrata:  
V2 x V7

V7-> V2	1	2	3	Marginale di riga
1	4 3.6 0.2	9 7.3 0.6	2 4.1 -1	15
2	2 2.9 -0.5	5 5.8 -0.3	5 3.3 1	12
3	2 1.5 0.5	2 2.9 -0.5	2 1.6 0.3	6
Marginale di colonna	8	16	9	33

X quadro = 3.4. Significatività = 0.494  
V di Cramer = 0.23



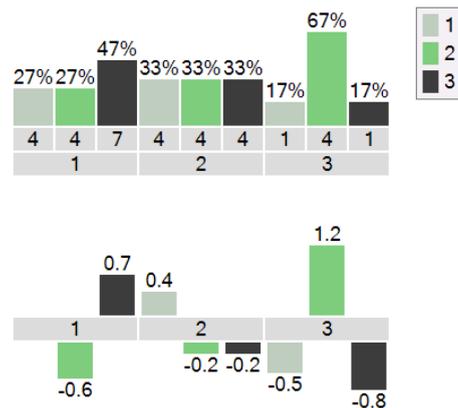
## Tabella a doppia entrata:

*utilizzo di diversi dispositivi tecnologici (v2) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)*

Tabella a doppia entrata:  
V2 x V8

V8-> V2	1	2	3	Marginale di riga
1	4 4.1 0	4 5.5 -0.6	7 5.5 0.7	15
2	4 3.3 0.4	4 4.4 -0.2	4 4.4 -0.2	12
3	1 1.6 -0.5	4 2.2 1.2	1 2.2 -0.8	6
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 3.45. Significatività = 0.485  
V di Cramer = 0.23



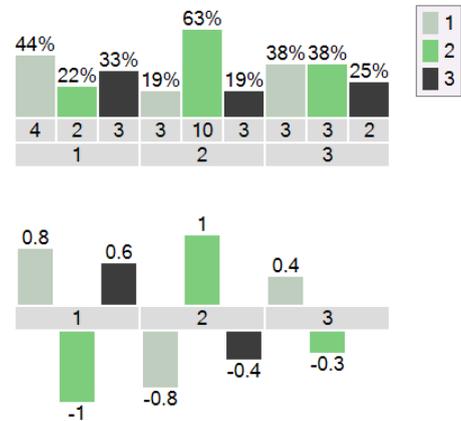
### Tabella a doppia entrata:

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x riesce a portare a termine il disegno (v6)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V6

V6-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	4 2.7 0.8	2 4.1 -1	3 2.2 0.6	9
2	3 4.8 -0.8	10 7.3 1	3 3.9 -0.4	16
3	3 2.4 0.4	3 3.6 -0.3	2 1.9 0	8
Marginale di colonna	10	15	8	33

X quadro = 4.15. Significatività = 0.387  
V di Cramer = 0.25



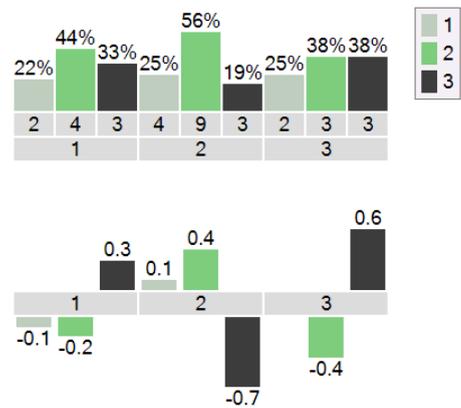
### Tabella a doppia entrata:

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x riesce a completare un puzzle (v7)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V7

V7-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	2 2.2 -0.1	4 4.4 -0.2	3 2.5 0.3	9
2	4 3.9 0.1	9 7.8 0.4	3 4.4 -0.7	16
3	2 1.9 0	3 3.9 -0.4	3 2.2 0.6	8
Marginale di colonna	8	16	9	33

X quadro = 1.3. Significatività = 0.861  
V di Cramer = 0.14



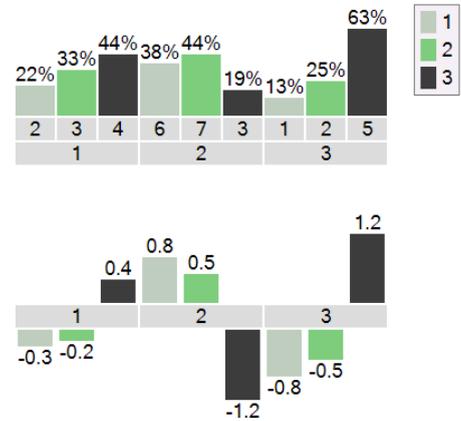
## Tabella a doppia entrata:

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V8

V8-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	2 2.5 -0.3	3 3.3 -0.2	4 3.3 0.4	9
2	6 4.4 0.8	7 5.8 0.5	3 5.8 -1.2	16
3	1 2.2 -0.8	2 2.9 -0.5	5 2.9 1.2	8
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 4.91. Significatività = 0.296  
V di Cramer = 0.27



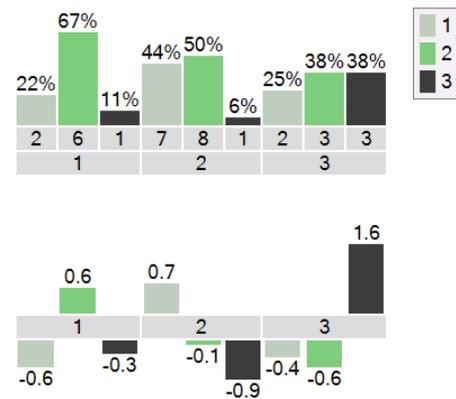
## Tabella a doppia entrata:

*ore passate davanti ad un dispositivo (v3) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)*

Tabella a doppia entrata:  
V3 x V9

V9-> V3	1	2	3	Marginale di riga
1	2 3 -0.6	6 4.6 0.6	1 1.4 -0.3	9
2	7 5.3 0.7	8 8.2 -0.1	1 2.4 -0.9	16
3	2 2.7 -0.4	3 4.1 -0.6	3 1.2 1.6	8
Marginale di colonna	11	17	5	33

X quadro = 5.3. Significatività = 0.257  
V di Cramer = 0.28



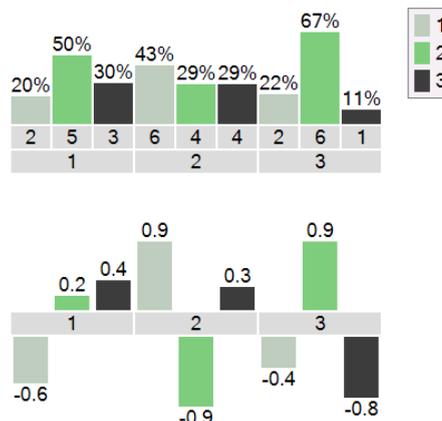
**Tabella a doppia entrata:**

*Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x riesce a portare a termine il disegno (v6)*

Tabella a doppia entrata:  
V4 x V6

V6-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	2 3 -0.6	5 4.5 0.2	3 2.4 0.4	10
2	6 4.2 0.9	4 6.4 -0.9	4 3.4 0.3	14
3	2 2.7 -0.4	6 4.1 0.9	1 2.2 -0.8	9
Marginale di colonna	10	15	8	33

X quadro = 3.97. Significatività = 0.41  
V di Cramer = 0.25



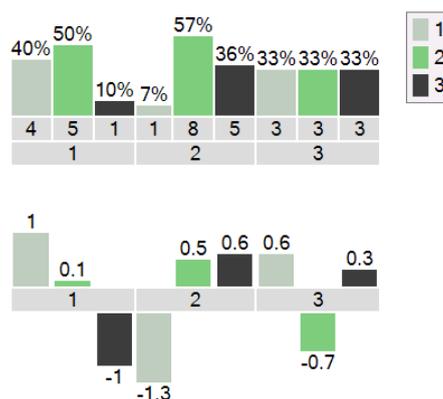
**Tabella a doppia entrata:**

*Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x riesce a completare un puzzle (v7)*

Tabella a doppia entrata:  
V4 x V7

V7-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	4 2.4 1	5 4.8 0.1	1 2.7 -1	10
2	1 3.4 -1.3	8 6.8 0.5	5 3.8 0.6	14
3	3 2.2 0.6	3 4.4 -0.7	3 2.5 0.3	9
Marginale di colonna	8	16	9	33

X quadro = 5.25. Significatività = 0.263  
V di Cramer = 0.28



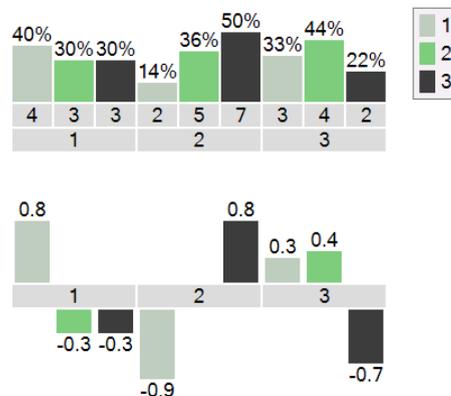
### Tabella a doppia entrata:

Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)

Tabella a doppia entrata:  
V4 x V8

V8-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	4 2.7 0.8	3 3.6 -0.3	3 3.6 -0.3	10
2	2 3.8 -0.9	5 5.1 0	7 5.1 0.8	14
3	3 2.5 0.3	4 3.3 0.4	2 3.3 -0.7	9
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 3.18. Significatività = 0.529  
V di Cramer = 0.22



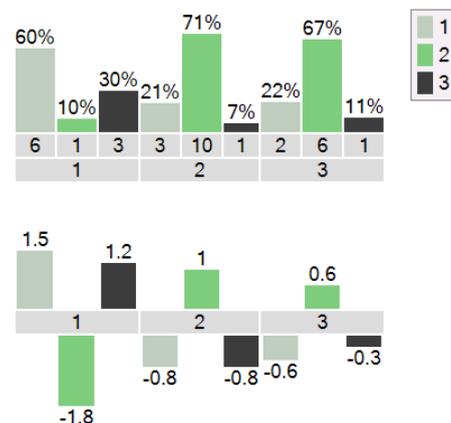
### Tabella a doppia entrata:

Dispositivo utilizzato durante i pasti (v4) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)

Tabella a doppia entrata:  
V4 x V9

V9-> V4	1	2	3	Marginale di riga
1	6 3.3 1.5	1 5.2 -1.8	3 7.5 1.2	10
2	3 4.7 -0.8	10 7.2 1	1 2.1 -0.8	14
3	2 3 -0.6	6 4.6 0.6	1 7.4 -0.3	9
Marginale di colonna	11	17	5	33

X quadro = 10.03. Significatività = 0.04  
V di Cramer = 0.39



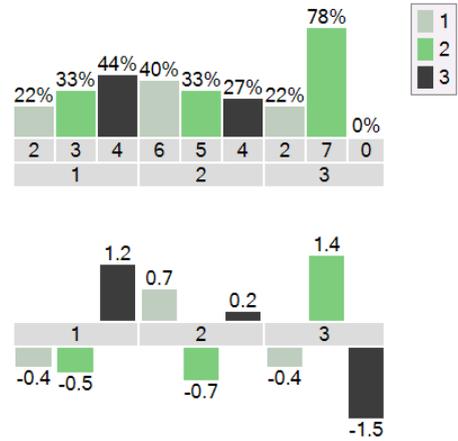
**Tabella a doppia entrata:**

*Più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x riesce a portare a termine il disegno (v6)*

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V6

V6-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	2 2.7 -0.4	3 4.1 -0.5	4 2.2 1.2	9
2	6 4.5 0.7	5 6.8 -0.7	4 3.6 0.2	15
3	2 2.7 -0.4	7 4.1 1.4	0 2.2 -1.5	9
Marginale di colonna	10	15	8	33

X quadro = 7.43. Significatività = 0.115  
V di Cramer = 0.34



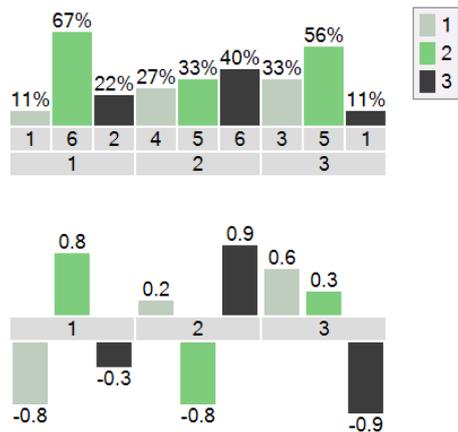
**Tabella a doppia entrata:**

*Più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x riesce a completare un puzzle (v7)*

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V7

V7-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	1 2.2 -0.8	6 4.4 0.8	2 2.5 -0.3	9
2	4 3.6 0.2	5 7.3 -0.8	6 4.1 0.9	15
3	3 2.2 0.6	5 4.4 0.3	1 2.5 -0.9	9
Marginale di colonna	8	16	9	33

X quadro = 4.24. Significatività = 0.375  
V di Cramer = 0.25



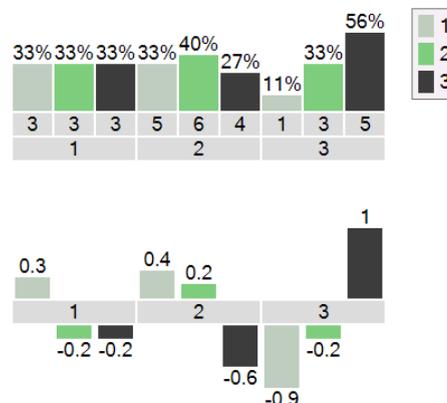
### Tabella a doppia entrata:

Più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x interrompe l'attività per andare a prendere un gioco (v8)

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V8

V8-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	3 2.5 0.3	3 3.3 -0.2	3 3.3 -0.2	9
2	5 4.7 0.4	6 5.5 0.2	4 5.5 -0.6	15
3	1 2.5 -0.9	3 3.3 -0.2	5 3.3 1	9
Marginale di colonna	9	12	12	33

X quadro = 2.61. Significatività = 0.626  
V di Cramer = 0.2



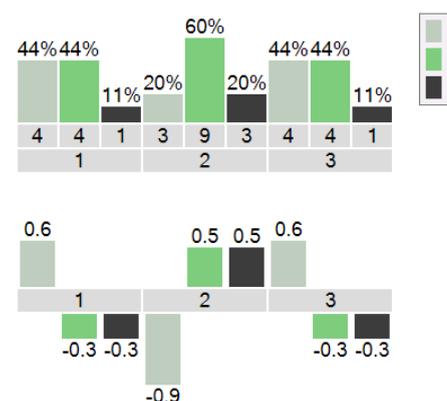
### Tabella a doppia entrata:

Più tempo con i coetanei o davanti ai dispositivi (v5) x mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti (v9)

Tabella a doppia entrata:  
V5 x V9

V9-> V5	1	2	3	Marginale di riga
1	4 3 0.6	4 4.6 -0.3	1 1.4 -0.3	9
2	3 5 -0.9	9 7.7 0.5	3 2.3 0.5	15
3	4 3 0.6	4 4.6 -0.3	1 1.4 -0.3	9
Marginale di colonna	11	17	5	33

X quadro = 2.28. Significatività = 0.685  
V di Cramer = 0.19



## **CONCLUSIONI:**

Per quanto riguarda l'analisi bivariata dei dati ricavati nella scuola dell'infanzia di Torre Pellice, è emersa una relazione significativa per gran parte delle variabili ad esclusione per: variabile indipendente "utilizzo di diversi dispositivi tecnologici" e variabile dipendente "riesce a portare a termine il disegno",

variabile indipendente "utilizzo di diversi dispositivi tecnologici" e variabile dipendente "riesce a completare il puzzle", variabile indipendente "utilizzo di diversi dispositivi tecnologici" e variabile dipendente "mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti".

Mentre nella triangolazione dei dati sono tutte relazioni significative tranne una: tra la variabile indipendente "utilizzo di diversi dispositivi tecnologici" e la variabile dipendente "mangia seduto e tranquillo o si alza durante i pasti".

Quindi possiamo concludere che la nostra ipotesi è stata confermata in modo parziale in quanto quasi tutte le relazioni sono significative, cioè possiamo affermare che l'utilizzo di tecnologia influisce sul comportamento iperattivo dei bambini;

ma confutata per quanto riguarda le variabili citate sopra.

## **10. AUTORIFLESSIONE SULL'ESPERIENZA COMPIUTA**

Dopo aver concluso la progettazione della nostra ricerca empirica, possiamo affermare di aver acquisito le competenze necessarie a costruire una ricerca di tipo standard.

Riflettendo sui vari passaggi che ci hanno condotto alla realizzazione della ricerca, possiamo affermare di non aver avuto grandi difficoltà nel reperire articoli scientifici in quanto la relazione tra uso della tecnologia e iperattività è tema molto discusso, su cui si stanno svolgendo numerosi studi.

La difficoltà maggiore l'abbiamo riscontrata nell'elaborazione della mappa concettuale in quanto l'esprimere sotto forma di mappa concetti così vasti e delicati è stato impegnativo.

Abbiamo deciso di svolgere la ricerca su questo argomento poiché è tema sempre più frequente, ed espandere la nostra conoscenza in merito potrebbe aiutarci e aiutare in un intervento tempestivo.