

ovšem existuje mezi proměnnou četností používání počítače nebo tabletu ve škole pro školní úkoly a výsledky žáků. Žáci, kteří ve škole počítač nebo tablet pro školní úkoly používají častěji, dosahují horších výsledků než žáci, kteří uvedli nižší četnost využívání. Ačkoliv je v otázce specifikováno použití za účelem provádění školních úkolů, nemusí se jednat pouze o využívání v rámci výuky čtení.

Pokud specifikujeme činnost, které se žák na PC nebo tabletu věnuje, můžeme získat trochu odlišné výsledky. Žáci, kteří v běžném školním dni na PC nebo tabletu věnují hledání a čtení informací alespoň nějaký čas v rozmezí třiceti minut, dosahují vyššího skóre v porovnání s žáky, kteří tuto činnost v běžném školním dni nedělají. Pokud však této činnosti věnují delší čas, pozitivní efekt poklesne. U druhé proměnné činnosti na PC nebo tabletu, a sice proměnné určující, kolik času žáci v běžném školním dni tráví přípravou referátů a prezentací, se v prvním modelu významná pozitivní souvislost s výsledky projeví právě u skupiny vynakládající na uvedenou činnost největší množství času. Pokud žák běžně věnuje přípravě referátů a prezentací na PC nebo tabletu více než půl hodiny, dosahuje lepších výsledků v porovnání s tím, kdo u této činnosti netráví žádný čas. Pakliže ovšem bereme v úvahu, že příprava referátů a prezentací není činnost, která nutně souvisí se čtením a jejíž efekt v modelech poklesne na statisticky nevýznamnou úroveň při kontrole SES žáka a školy, dá se říci, že zjištění spíše potvrzují uvažovaný vztah o pozitivním efektu střídavého využívání ICT k činnostem souvisejícím se čtením.

Důležitost způsobu využití ICT žákem potvrzují i nalezené vztahy u poslední sledované sady proměnných. Jedná se o proměnné sledující, kolik času každý den žák na PC nebo tabletu stráví činnostmi, jako je sledování videí, chatování, surfování na internetu nebo hraní PC her. Obecně se zdá, že platí vztahy nastíněné již v deskriptivní části analýzy, a sice že s rostoucím časem stráveným těmito aktivitami klesá dosažené skóre z testu čtenářské gramotnosti. Žák, který hraje PC hry denně déle než dvě hodiny, dosahuje statisticky významně horších výsledků ze čtení v porovnání s žákem, který hrám věnuje méně času či vůbec žádný. Obdobně žák surfující na internetu alespoň hodinu nebo déle dosahuje horšího skóre oproti žákovi, který touto činností tráví méně času nebo žádný. U zbylých dvou sledovaných činností není koeficient statisticky významný, nemůžeme tedy vyloučit jejich nulový efekt. Na základě výsledků modelů se zdá, že vhodné a umírněné využívání ICT může být přínosné vzhledem k dosaženým výsledkům, naopak nadměrné používání pro činnosti nesouvisející se vzděláváním se odráží v horších výsledcích žáků v mezinárodních testech čtenářské gramotnosti.