Università degli Studi di Torino

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'educazione
Corso di Laurea in Scienze dell'educazione
Indirizzo Educatore nei servizi educativi per l'infanzia
Anno accademico 2023/24

Corso di Pedagogia Sperimentale
Prof. Roberto Trinchero

RAPPORTO DI RICERCA EMPIRICA

"Vi è relazione tra il ruolo dell'adulto e il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni"

Alice Mastrolia 1031689
Eleonora Tumeo 1029810
Sofia Ingegneri 1030380
Matilde Salvi 1026172

INDICE:

1. Premessa…….……..…… pag. 2

2. Problema di ricerca…….. pag. 2

3. Tema di ricerca…….… pag. 2

4. Obiettivo di ricerca…….…….. pag. 2

5. Quadro teorico…….. pag. 2

6. Mappa concettuale……... pag. 5

7. Ipotesi di ricerca……... pag. 6

8. Fattori……... pag. 6

9. Variabili di sfondo…… pag. 6

10. Definizione operativa dei fattori……. pag. 6

11. Popolazione di riferimento - numero del campione - tipologia di campionamento…… pag. 7

12. Tecniche e strumenti di rilevazione dei dati…… pag. 8

12.1 Piano raccolta dati……. pag. 8

12.2 Questionario…….. pag. 8

13. Analisi dei dati……... pag. 9

13.1 Matrice dei dati……. pag. 10

13.2 Analisi monovariata…….. pag. 11

13.3 Analisi bivariata……. pag. 21

14. Interpretazione dei risultati…… pag. 31

15. Conclusione…… pag. 32

16. Bibliografia e Sitografia……. pag. 33

1. PREMESSA

Il nostro lavoro di gruppo consisteva nello svolgere una ricerca empirica su un problema di ricerca a nostra scelta. Dopo aver scartato alcune idee abbiamo scelto quello che ci incuriosiva maggiormente e abbiamo dato inizio all'analisi. La nostra ricerca punta ad indagare se vi è qualche relazione tra il ruolo dell'adulto e il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni. Visto il nostro percorso di studi, riteniamo conveniente approfondire l'argomento per avere maggiori chiarimenti in modo da poter poi svolgere in futuro la nostra professione in maniera ottimale.

2. PROBLEMA DI RICERCA

Vi è relazione tra il ruolo dell'adulto e il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni?

3. TEMA DI RICERCA

Ruolo dell'adulto e il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni.

4. OBIETTIVO DI RICERCA

Stabilire se vi è una relazione tra il ruolo dell'adulto e il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni.

5. QUADRO TEORICO

Il gioco rappresenta un'attività essenziale per lo sviluppo del bambino, in quanto contribuisce al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo. Nella fascia d'età compresa tra 0-3 anni, il gioco si trasforma in maniera significativa e può essere utile a genitori ed educatori conoscere questo tipo di evoluzione, al fine di proporre delle attività ludiche adeguate alla fase di crescita che i bambini stanno attraversando.

La figura dell'adulto aiuta a sostenere e accompagnare il bambino nelle sue attività, finché egli non sarà in grado di praticarle autonomamente. Non è necessario riempire il bambino con numerosi giocattoli, ma insegnargli a selezionarne uno solo a cui dedicarsi in quel momento, per poi partire alla scoperta di un altro. Il gioco libero è sempre preferibile rispetto l'utilizzo di giochi interattivi.

L'adulto deve giocare con i bambini assumendo uno stile relazionale particolare, deve esprimere gioia, coinvolgimento empatico, rispetto e accettazione. Savio e Bondioli, autori del libro ("Educare l'infanzia: temi chiave per i servizi 0-6"), parlano di "promozione dall'interno" per delineare le modalità con cui l'adulto o l'operatore educativo può rapportarsi al gioco dei bambini senza snaturarlo, ma anzi rispettandolo e promuovendolo, in un servizio educativo. Per promuovere il gioco dall'interno, l'adulto dovrebbe:

- mettersi a disposizione dei bambini, rispondendo alle loro richieste di partecipazione proponendosi come compagno di giochi e accettando eventualmente il rifiuto;
- sollecitare l'iniziativa dei bambini quando non si manifesta;
- lasciarsi coinvolgere dal gioco dei bambini con un atteggiamento attento e partecipe;
- farsi guidare dai bambini accettando le loro iniziative;
- provare a rispondere alle iniziative ludiche dei bambini con proposte congrue di interesse e mai deviandole;
- modulare il tono emotivo del gioco attraverso le sue proposte;

- suggerire condotte ludiche appena più evolute rispetto a quelle attivate dai bambini;
- favorire il gioco tra bambini;
- proporsi come custode della memoria di gioco;
- offrirsi come garante del gioco deciso assieme e delle regole che lo riguardono;
- rispettare il valore ludico del bambino.

Queste indicazioni vanno modulate sulla base della caratteristiche dei bambini con cui si opera.
In molti hanno studiato la figura dell'adulto nel mondo ludico del bambino, tra i più citati troviamo Vygotskij e Bruner, secondo i quali la figura genitoriale, intesa come "scaffolding" è quella capace di sostenere e accompagnare il bambino nelle sue attività, finché egli non è in grado di praticarle in autonomia. Gli adulti hanno studiato come la presenza dell'adulto, nel momento del gioco, implichi una serie di azioni più impegnative, simboliche e meno ripetitive rispetto al gioco effettuato in autonomia. Il bambino giocando insieme all'adulto apprende diversi modi più complessi di giocare che lo porteranno nel tempo a sviluppare modalità cognitive più evolute.
Nei primi mesi di vita, data l'immaturità visiva e motoria del neonato, l'adulto può proporre giochi di interazioni fondati sui sensi della vista e dell'udito (ex. canzoncine, ninna nanne). La voce di chi accudisce ha il potere di calmare, rassicurare e far sentire protetti. In questo modo si possono sviluppare i precursori del linguaggio e si può aiutare il bambino a stabilire una corretta relazione sia con gli altri che con il mondo esterno. Intorno ai 6 mesi, non essendo ancora in grado di muoversi autonomamente, In questa fase può essere utile che l'adulto gli fornisca una serie di stimoli che egli può iniziare ad esplorare e manipolare: giocare con le costruzioni o un contenitore in cui inserire diversi oggetti che il bambino potrà esplorare con la bocca e successivamente con le mani. Quando il bambino comincia a gattonare e successivamente camminare, compare il "gioco ripetitivo", attraverso il quale il bambino sperimenta il piacere di scoprire che ad un proprio gesto corrisponde una conseguenza. Con la comparsa del linguaggio e di maggiori abilità motorie, il gioco inizia a basarsi sull'imitazione del linguaggio e dei gesti degli adulti. In questa fase l'attività ludica è ancora individuale ma nasce il gioco parallelo: il bambino inizia a notare e a tollerare la presenza di un altro nell'ambiente di gioco.
Roger Caillois nel suo libro *"I giochi, gli uomini"* riprende e sviluppa la definizione di gioco. Il gioco per essere tale deve essere:

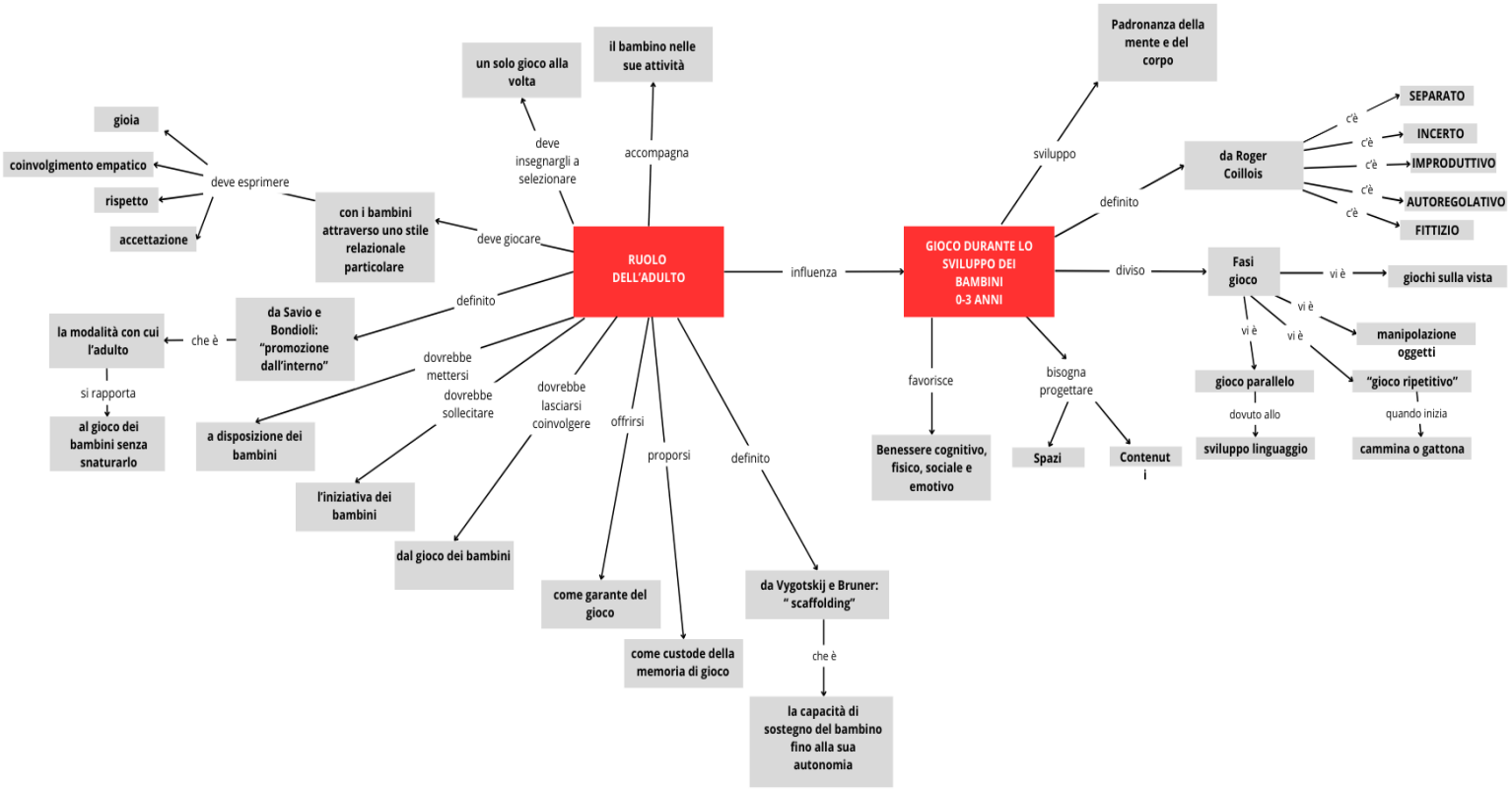
- Libero: chi gioca, lo fa spontaneamente e volontariamente. È libero di uscire dal gioco quando vuole;
- Separato: è in un universo separato dal resto dell'esistenza e chiuso alle interferenze del mondo che sta fuori. Qualsiasi gioco ha un suo spazio fisico e virtuale, che segni confini con ciò che è gioco e ciò che non lo è. Anche il tempo del gioco è delimitato e separato;
- Incerto: è imprevedibile il suo svolgimento e il suo esito;
- Improduttivo: si gioca solo per il piacere di farlo;
- Autoregolato: il gioco è sempre caratterizzato da regole,definite da chi gioca, non imposte dall'esterno;
- Fittizio: chi gioca sa che si trova in una dimensione di una realtà diversa.

Il gioco rappresenta la voce del bambino; non è solo un modo attraverso cui il bambino può apprendere e svilupparsi, è anche il suo modo di stare al mondo, rapportarsi alla realtà e di esprimere il suo punto di vista. . Se si vuole capire a cosa un bambino è interessato, cosa lo incuriosisce o cosa lo turba, cosa cerca di capire e come lo capisce, si deve guardare il suo gioco.

Quindi non si può parlare di educazione infantile senza parlare di gioco. Il gioco esprime piacere di vivere e restituisce il senso dell'esistere; esprime il senso di efficacia e di padronanza della mente e del corpo, il gioco simbolico tra pari è sforzo di decentramento elevato perché i bambini in questa età sono caratterizzati da un gioco egocentrico. Ovviamente è importante la progettazione/monitorare sia dello spazio con i materiali e del tempo quindi rispettare i ritmi propri di ognuno.
Inoltre, nonostante i ritmi frenetici imposti dalla società odierna e le numerose attività che i bambini sono abituati a compiere, risulta fondamentale lasciare spazio al gioco con i genitori per costruire un legame di intimità. Ciò rafforza il loro senso di sicurezza e protezione. Il ruolo dell'adulto, in questo momento evolutivo, è quello di sostenere l'autonomia nel gioco, mettendo a sua disposizione anche semplici elementi di vita quotidiana affinché possa:

- trovare strumenti con cui alimentare il suo desiderio di imitazione;
- sentirsi in grado di fare da solo, aumentando la sua autostima e la percezione di saper fare.

6. MAPPA CONCETTUALE



7. <u>IPOTESI DI RICERCA</u>

Arrivati a questo punto possiamo procedere con la formulazione dell'ipotesi di ricerca. L'ipotesi di ricerca è la seguente: il ruolo dell'adulto influisce sul gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni.

8. <u>FATTORI</u>

Fattore indipendente: il ruolo dell'adulto.
Fattore dipendente: il gioco durante lo sviluppo del bambino nella fascia 0-3 anni.

9. <u>VARIABILI DI SFONDO</u>

Variabili di sfondo età 0-3 anni e genere.

10. <u>DEFINIZIONE OPERATIVA DEI FATTORI</u>

Dopo aver individuato i fattori abbiamo rilevato per ognuno di questi alcuni indicatori, in seguito tradotti in item di rilevazione, che ci hanno permesso di stabilire per ognuno delle variabili.

FATTORI	**INDICATORI**	**ITEM DI RILEVAZIONE**	**VARIABILI**
Fattori indipendente: il ruolo dell'adulto	Efficacia del gioco	Ritieni che il gioco serva per imparare?	● sì ● no
	Spazi favoriti per il gioco	Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a?	● all'aperto (parchi pubblici) ● in casa ● in strutture dedicate (ludoteche, asili) ● tutte le opzioni
	Partecipanti durante il gioco con il bambino	Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?	● genitori ● altri familiari ● esterni (baby-sitter) ● tutte le risposte
	Frequenza dell'attività gioco con il bambino	Quante volte a settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?	● tutti i giorni ● 2-3 volte a settimana ● 4-5 volte a settimana ● mai

FATTORI	INDICATORI	ITEM DI RILEVAZIONE	VARIABILI
Fattore dipendente: il gioco durante lo sviluppo del bambino nella fascia 0-3 anni	Età del bambino	Fascia d'età?	● 3-15 mesi ● 15-24 mesi ● 24-36 mesi
	Tipologia di gioco favorita dal bambino	Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?	● giochi di manipolazione ● giochi con suoni e colori, odori e sapori ● gioco simbolico
	Comportamento del bambino durante il gioco	Come si comporta il/la bambino/a quando gli/le viene proposto un gioco?	● è scettico ● è indifferente ● è molto interessato
	Predisposizione al gioco da parte del bambino	Il bambino/a gioca da solo/a?	● sempre ● spesso ● ogni tanto ● mai
	Rapporto tra adulto e bambino durante il gioco	Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?	● molto ● abbastanza ● poco ● mai
	Risposta emotiva all'attività presentata	Il/la bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gioco?	● è socievole e mostra empatia ● è disinteressato ● è ambivalente, ogni tanto cerca l'attenzione

11. POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO - NUMEROSITA' DEL CAMPIONE - TIPOLOGIA DI CAMPIONAMENTO

La popolazione di riferimento per la nostra ricerca è composta da bambini di età compresa da 0 a 3 anni, presso il Micronido di Via Volta nel Comune di Settimo Torinese.

Il campione di ricerca è composto da 4 educatori del Micronido e i genitori i quali hanno compilato il questionario.

12. TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONE DEI DATI

Per la rilevazione dei dati abbiamo somministrato un questionario anonimo, intitolato "Vi è relazione tra il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni e il ruolo dell'adulto", composto da 10 domande a risposta multipla e ad ognuna viene consentita la possibilità di barrare una sola risposta.

12.1 PIANO DI RACCOLTA DATI

Abbiamo fornito il questionario alla scuola "Micronido di Via Volta" di Settimo Torinese. E' stata loro spiegata la ricerca in corso ed il suo fine e, una volta ottenuta l'autorizzazione e la collaborazione abbiamo realizzato un google form il quale è stato inoltrato alle educatrici che lo hanno condiviso con le famiglie del servizio.

12.2 QUESTIONARIO

Domanda 1
Fascia di età:
- 6-15 mesi
- 15-24 mesi
- 24-36 mesi

Domanda 2
Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?:
- giochi di manipolazione
- giochi con suoni e colori, odori e sapori
- gioco simbolico

Domanda 3
Ritieni che il gioco serva per imparare?:
- sì
- no

Domanda 4
Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a?:
- all'aperto (parchi pubblici)
- in casa
- in strutture dedicate (ludoteche, asili)
- tutte le opzioni

Domanda 5
Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?:
- genitori
- altri familiari
- esterni (baby-sitter)

- tutte le risposte

Domanda 6
Come si comporta il/la bambino/a quando gli/le viene proposto un gioco?:
- è scettico
- è indifferente
- è molto interessato

Domanda 7
Il bambino gioca da solo?:
- sempre
- spesso
- ogni tanto
- mai

Domanda 8
Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?:
- tutti i giorni
- meno di 4 volte a settimana
- 4-5 volte a settimana

Domanda 9
Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?:
- molto
- abbastanza
- poco
- mai

Domanda 10
Il bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gioco?:
- è socievole e mostra empatia
- è disinteressato
- è ambivalente, ogni tanto cerca l'attenzione

13. ANALISI DEI DATI

In seguito alla raccolta dei dati abbiamo provveduto ad inserirli all'interno di una tabella Excel, creando una matrice dati. Ogni colonna rappresenta una domanda, mentre ogni riga indica un caso. All'incrocio tra colonna e riga vi è un numero, che rappresenta il valore assunto da quella determinata variabile per quel caso specifico.

13.1 <u>MATRICE DEI DATI</u>

In seguito alla raccolta dei dati, abbiamo provveduto ad inserirli in una tabella Excel, in modo da creare una matrice dati. Ogni colonna rappresenta una domanda, e quindi una variabile, mentre ogni riga raffigura un caso. All'intersezione tra la colonna e la riga vi è un numero che mostra il valore assunto da quella variabile per quello specifico caso.

CODICE	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10
1	1	2	1	4	1	3	2	3	3	1
2	3	2	1	1	1	3	2	1	1	1
3	3	1	1	4	1	3	3	3	1	1
4	1	2	1	3	1	3	3	2	3	3
5	1	2	1	4	4	4	3	2	1	3
6	3	3	1	3	1	3	3	3	2	1
7	2	3	1	3	2	2	4	3	2	2
8	2	1	1	4	4	3	3	1	2	3
9	3	3	1	1	4	1	2	1	2	3
10	2	2	1	2	4	1	3	2	2	3
11	1	2	1	2	4	3	3	1	1	3
12	3	3	1	4	1	3	3	1	2	3
13	3	1	1	4	1	3	3	1	1	3
14	2	3	1	4	4	3	3	3	1	1
15	2	3	1	4	4	3	3	3	1	3
16	3	2	1	3	4	2	3	2	2	2
17	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3
18	2	3	1	4	1	3	3	1	2	1
19	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3
20	2	2	1	1	2	1	3	3	1	1
21	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1
22	1	2	1	4	1	3	3	3	2	1
23	2	3	1	2	4	2	3	2	3	3
24	2	1	1	2	1	3	3	1	3	3
25	2	2	1	3	3	3	2	2	2	3

26	3	1	1	1	1	3	3	1	2	1
27	1	2	1	2	4	2	3	3	2	3
28	3	2	1	3	1	3	3	3	2	3
29	2	2	1	4	1	3	3	3	1	2
30	2	3	1	3	2	2	4	1	1	1

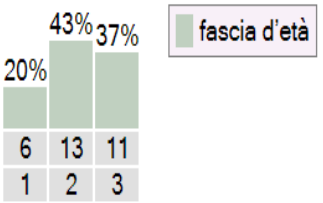
13.2 ANALISI MONOVARIATA

L'analisi monovariata è un insieme di tecniche statistiche, per descrivere l'andamento di un fattore considerato all'interno della matrice, descrivendo i valori assunti dalla variabile che del fattore rappresenta l'equivalente matematico. Questa analisi comprende quindi la distribuzione di frequenza semplice e cumulata, gli indici di tendenza centrale (moda, mediana e media), gli indici di dispersione (squilibrio, scarto tipo e differenza interquartilica) e gli indici di posizione (centile).

V1: ETA' DEL BAMBINO

Distribuzione di frequenza:
fascia d'età

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	6	20%	6	20%	3%:37%
2	13	43%	19	63%	23%:63%
3	11	37%	30	100%	17%:57%

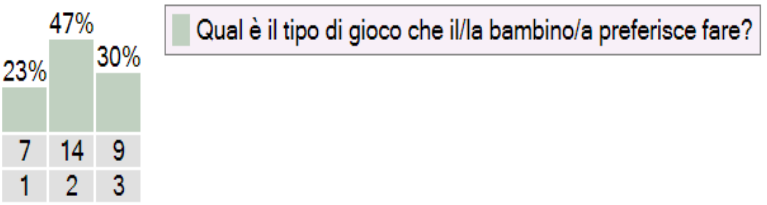


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 2
Mediana = 2
Media = 2.17
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.36
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.73
Indici di forma:
Asimmetria = -0.27
Curtosi = -1.11

V2: TIPOLOGIA DI GIOCO FAVORITA DAL BAMBINO

Distribuzione di frequenza:
Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	7	23%	7	23%	7%:40%
2	14	47%	21	70%	27%:67%
3	9	30%	30	100%	13%:47%

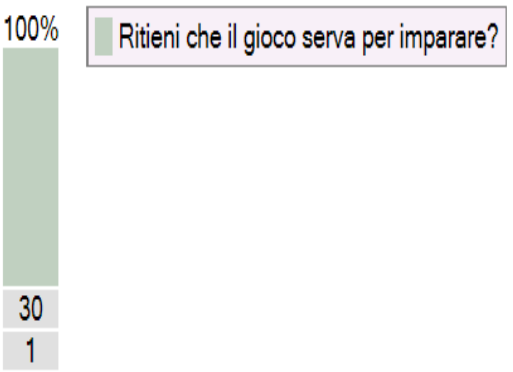


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 2
Mediana = 2
Media = 2.07
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.36
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.73
Indici di forma:
Asimmetria = -0.1
Curtosi = -1.11

V3: EFFICACIA DEL GIOCO

Distribuzione di frequenza:
Ritieni che il gioco serva per imparare?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	30	100%	30	100%	NaN%:NaN%

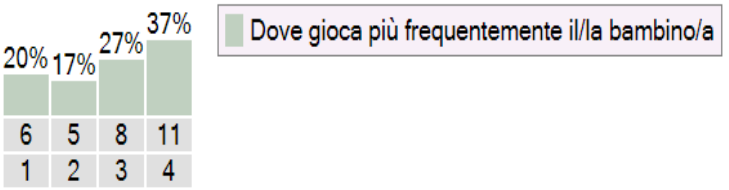


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = 1
Media = 1
Indici di dispersione:
Squilibrio = 1
Campo di variazione = 0
Differenza interquartilica = 0
Scarto tipo = 0
Indici di forma:
Asimmetria = NaN
Curtosi = NaN

V4: SPAZI FAVORITI PER IL GIOCO

Distribuzione di frequenza:
Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	6	20%	6	20%	3%:37%
2	5	17%	11	37%	0%:33%
3	8	27%	19	63%	10%:43%
4	11	37%	30	100%	17%:57%

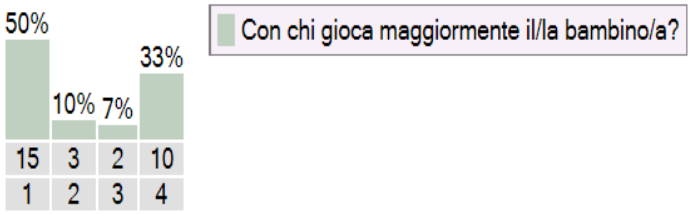


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 4
Mediana = 3
Media = 2.8
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.27
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 2
Scarto tipo = 1.14
Indici di forma:
Asimmetria = -0.42
Curtosi = -1.25

V5: PARTECIPANTI DURANTE IL GIOCO CON IL BAMBINO

Distribuzione di frequenza:
Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	15	50%	15	50%	30%:70%
2	3	10%	18	60%	0%:23%
3	2	7%	20	67%	0%:20%
4	10	33%	30	100%	17%:50%

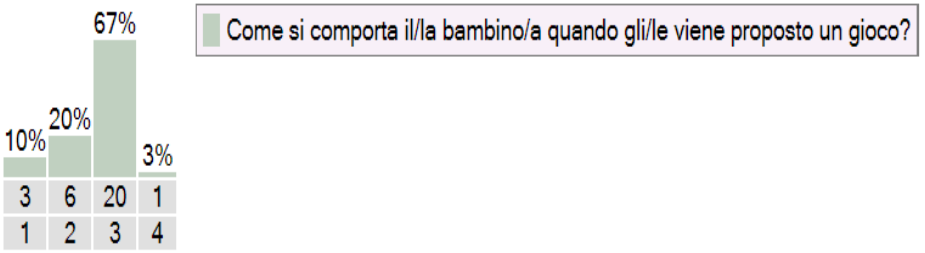


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1
Mediana = tra 1 e 2
Media = 2.23
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.38
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 3
Scarto tipo = 1.36
Indici di forma:
Asimmetria = 0.37
Curtosi = -1.7

V6: COMPORTAMENTO DEL BAMBINO DURANTE IL GIOCO

Distribuzione di frequenza:
Come si comporta il/la bambino/a quando gli/le viene proposto un gioco?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	3	10%	3	10%	0%:23%
2	6	20%	9	30%	3%:37%
3	20	67%	29	97%	50%:83%
4	1	3%	30	100%	0%:13%

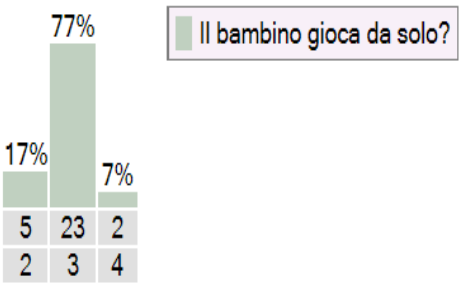


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 3
Mediana = 3
Media = 2.63
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.5
Campo di variazione = 3
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.71
Indici di forma:
Asimmetria = -1.05
Curtosi = 0.5

V7: PREDISPOSIZIONE AL GIOCO DA PARTE DEL BAMBINO

Distribuzione di frequenza:
Il bambino gioca da solo?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
2	5	17%	5	17%	0%:33%
3	23	77%	28	93%	60%:93%
4	2	7%	30	100%	0%:20%

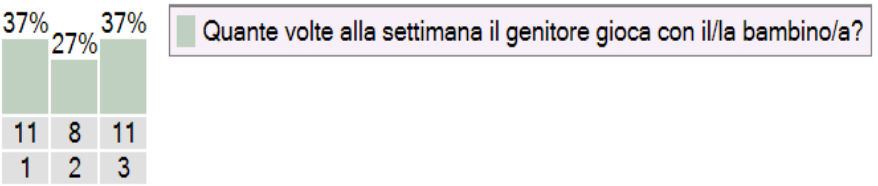


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 3
Mediana = 3
Media = 2.9
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.62
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 0
Scarto tipo = 0.47
Indici di forma:
Asimmetria = -0.3
Curtosi = 1.15

V8: FREQUENZA DELL'ATTIVITA' GIOCO CON IL BAMBINO

Distribuzione di frequenza:
Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	37%	11	37%	17%:57%
2	8	27%	19	63%	10%:43%
3	11	37%	30	100%	17%:57%

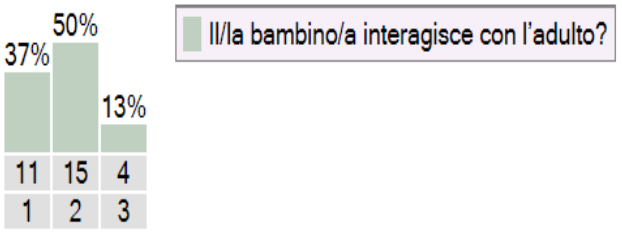


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1; 3
Mediana = 2
Media = 2
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.34
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 2
Scarto tipo = 0.86
Indici di forma:
Asimmetria = 0
Curtosi = -1.64

V9: RAPPORTO TRA ADULTO E BAMBINO DURANTE IL GIOCO

Distribuzione di frequenza:
Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	37%	11	37%	17%:57%
2	15	50%	26	87%	30%:70%
3	4	13%	30	100%	0%:30%

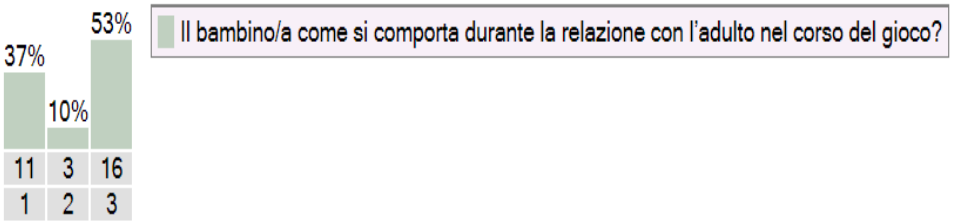


Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 2
Mediana = 2
Media = 1.77
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.4
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 1
Scarto tipo = 0.67
Indici di forma:
Asimmetria = 0.31
Curtosi = -0.8

V10: RISPOSTA EMOTIVA ALL'ATTIVITA' PRESENTATA

Distribuzione di frequenza:
Il bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gioco?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1	11	37%	11	37%	17%:57%
2	3	10%	14	47%	0%:23%
3	16	53%	30	100%	33%:73%



Campione:
Numero di casi= 30
Indici di tendenza centrale:
Moda = 3
Mediana = 3
Media = 2.17
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.43
Campo di variazione = 2
Differenza interquartilica = 2
Scarto tipo = 0.93
Indici di forma:
Asimmetria = -0.34
Curtosi = -1.77

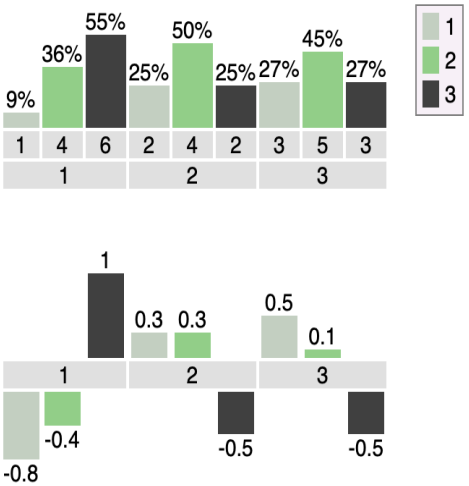
13.3 ANALISI BIVARIATA

L'analisi bivariata assume la forma di una tabella a doppia entrata che illustra la distribuzione delle modalità di una variabile in corrispondenza delle modalità dell'altra variabile. Esaminando i dati in tabella, per ogni cella otteniamo la frequenza osservata (O) e la frequenza attesa (A). La prima si riferisce ai numeri dei casi che hanno quei dati valori sulle variabili considerate. La somma delle frequenze osservate per ciascuna riga e ciascuna colonna fornisce i marginali di riga e di colonna. La seconda invece ci informa quale frequenza avremmo potuto ottenere se non ci fosse relazione alcuna tra le due variabili. La frequenza attesa deriva dalla proporzione: "Marginali di colonna : numero tot di casi = frequenza attesa : marginale di riga".

V8-V1

Tabella a doppia entrata:
Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a? x
Fascia di età:

Fascia di età:-> Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	1 *2.2* -0.8	4 *4.8* -0.4	6 *4* 1	11
2	2 *1.6* 0.3	4 *3.5* 0.3	2 *2.9* -0.5	8
3	3 *2.2* 0.5	5 *4.8* 0.1	3 *4* -0.5	11
Marginale di colonna	6	13	11	30



X quadro = 2.78. Significatività = 0.595
V di Cramer = 0.22

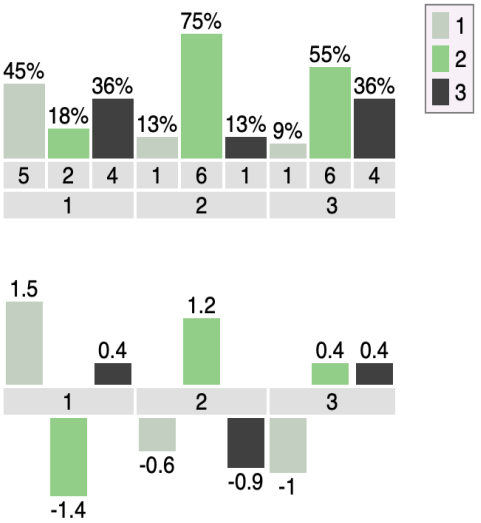
Nelle celle della tabella sono indicati:

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

V8-V2

Tabella a doppia entrata:
Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a? x Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?

Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?-> Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	5 *2.6* 1.5	2 *5.1* -1.4	4 *3.3* 0.4	11
2	1 *1.9* -0.6	6 *3.7* 1.2	1 *2.4* -0.9	8
3	1 *2.6* -1	6 *5.1* 0.4	4 *3.3* 0.4	11
Marginale di colonna	7	14	9	30

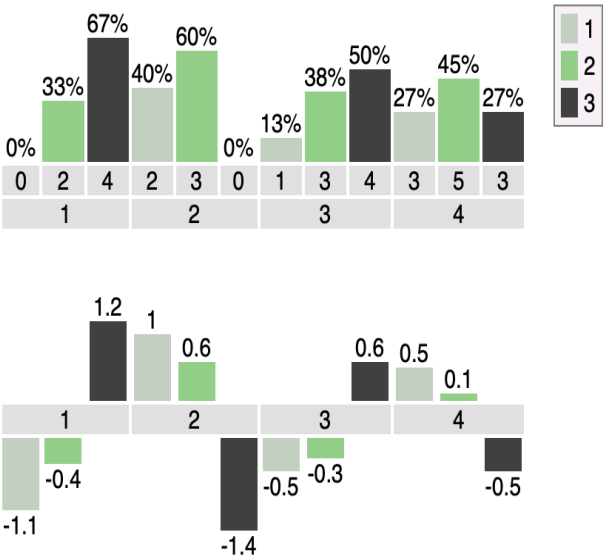


X quadro = 8.21. Significatività = 0.084
V di Cramer = 0.37

V4-V1

Tabella a doppia entrata:
Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a? x Fascia di età:

Fascia di età:-> Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	0 *1.2* -1.1	2 *2.6* -0.4	4 *2.2* 1.2	6
2	2 *1* 1	3 *2.2* 0.6	0 *1.8* -1.4	5
3	1 *1.6* -0.5	3 *3.5* -0.3	4 *2.9* 0.6	8
4	3 *2.2* 0.5	5 *4.8* 0.1	3 *4* -0.5	11
Marginale di colonna	6	13	11	30

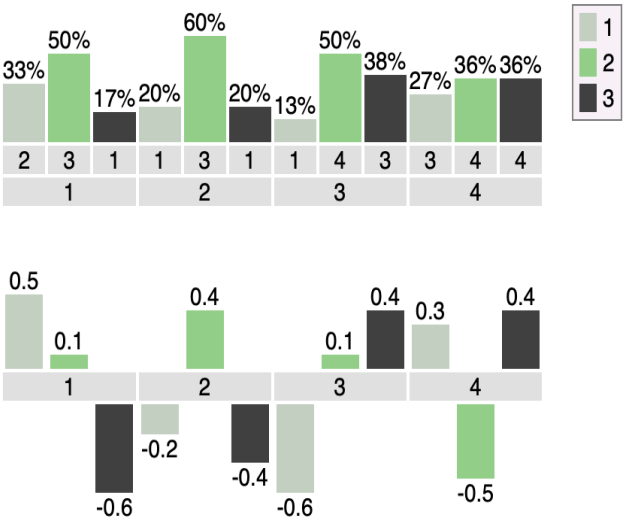


X quadro = 7.21. Significatività = 0.302
V di Cramer = 0.35

V4-V2

Tabella a doppia entrata:
Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a? x Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?

Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?-> Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	2 *1.4* 0.5	3 *2.8* 0.1	1 *1.8* -0.6	6
2	1 *1.2* -0.2	3 *2.3* 0.4	1 *1.5* -0.4	5
3	1 *1.9* -0.6	4 *3.7* 0.1	3 *2.4* 0.4	8
4	3 *2.6* 0.3	4 *5.1* -0.5	4 *3.3* 0.4	11
Marginale di colonna	7	14	9	30

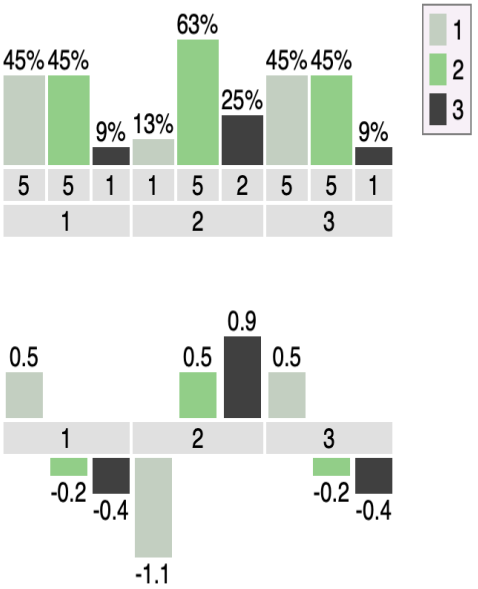


X quadro = 2.05. Significatività = 0.915
V di Cramer = 0.18

V8-V9

Tabella a doppia entrata:
Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a? x Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?

Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?-> Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	5 *4* 0.5	5 *5.5* -0.2	1 *1.5* -0.4	11
2	1 *2.9* -1.1	5 *4* 0.5	2 *1.1* 0.9	8
3	5 *4* 0.5	5 *5.5* -0.2	1 *1.5* -0.4	11
Marginale di colonna	11	15	4	30

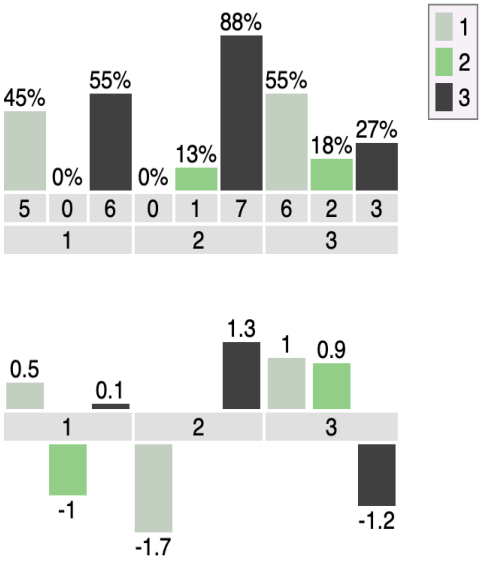


X quadro = 3.19. Significatività = 0.526
V di Cramer = 0.23

V8-V10

Tabella a doppia entrata:
Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a? x Il bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gio

Il bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gio-> Quante volte alla settimana il genitore gioca con il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	5 *4* 0.5	0 *1.1* -1	6 *5.9* 0.1	11
2	0 *2.9* -1.7	1 *0.8* -	7 *4.3* 1.3	8
3	6 *4* 1	2 *1.1* 0.9	3 *5.9* -1.2	11
Marginale di colonna	11	3	16	30

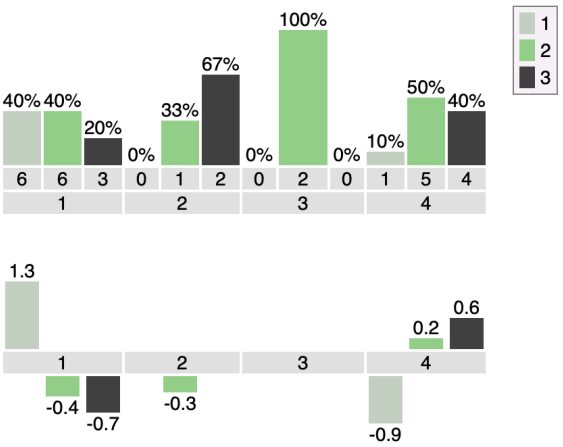


Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

V5-V2

Tabella a doppia entrata:
Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?: x Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?

Qual è il tipo di gioco che il/la bambino/a preferisce fare?-> Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?:	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	6 *3.5* 1.3	6 *7* -0.4	3 *4.5* -0.7	15
2	0 *0.7* -	1 *1.4* -0.3	2 *0.9* -	3
3	0 *0.5* -	2 *0.9* -	0 *0.6* -	2
4	1 *2.3* -0.9	5 *4.7* 0.2	4 *3* 0.6	10
Marginale di colonna	7	14	9	30

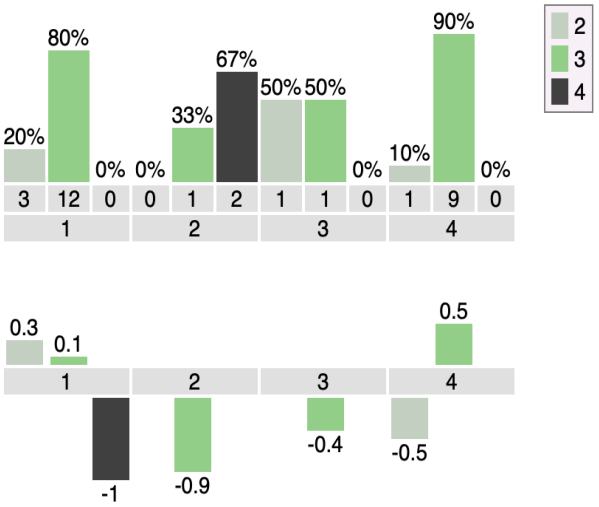


Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

V5-V7

Tabella a doppia entrata:
Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?: x Il bambino gioca da solo?

Il bambino gioca da solo?-> Con chi gioca maggiormente il/la bambino/a?:	**2**	**3**	**4**	Marginale di riga
1	3 *2.5* 0.3	12 *11.5* 0.1	0 *1* -1	15
2	0 *0.5* -	1 *2.3* -0.9	2 *0.2* -	3
3	1 *0.3* -	1 *1.5* -0.4	0 *0.1* -	2
4	1 *1.7* -0.5	9 *7.7* 0.5	0 *0.7* -	10
Marginale di colonna	5	23	2	30

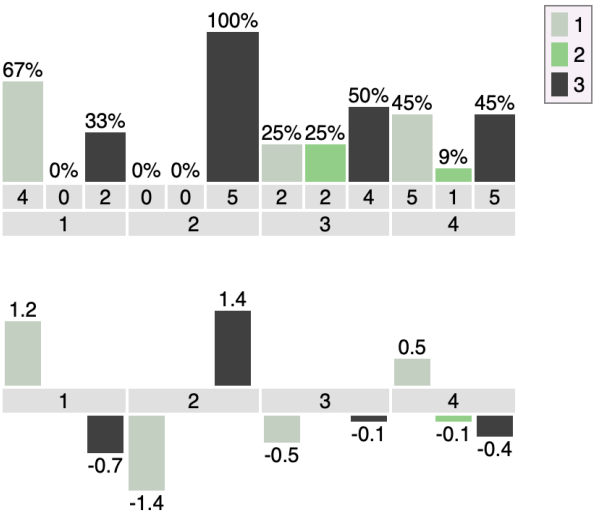


Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

V4-V10

Tabella a doppia entrata:
Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a? x Il bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gio

Il bambino/a come si comporta durante la relazione con l'adulto nel corso del gio-> Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	4 *2.2* 1.2	0 *0.6* -	2 *3.2* -0.7	6
2	0 *1.8* -1.4	0 *0.5* -	5 *2.7* 1.4	5
3	2 *2.9* -0.5	2 *0.8* -	4 *4.3* -0.1	8
4	5 *4* 0.5	1 *1.1* -0.1	5 *5.9* -0.4	11
Marginale di colonna	11	3	16	30

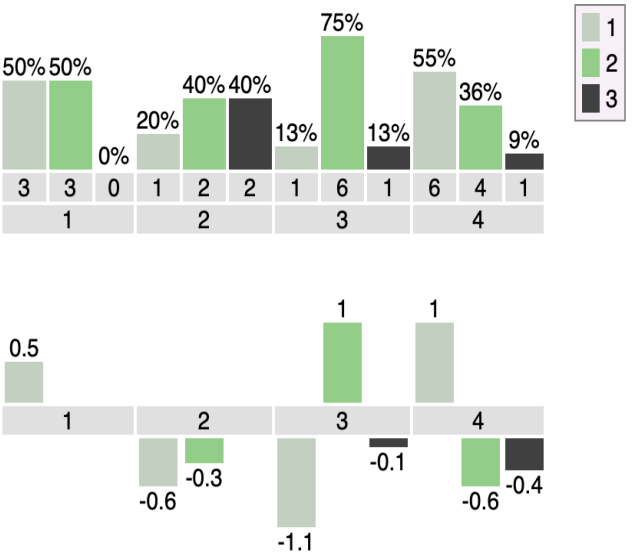


Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Fare riferimento ai residui standardizzati.

V4-V9

Tabella a doppia entrata:
Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a? x Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?

Il/la bambino/a interagisce con l'adulto?-> Dove gioca più frequentemente il/la bambino/a?	**1**	**2**	**3**	Marginale di riga
1	3 *2.2* 0.5	3 *3* 0	0 *0.8* -	6
2	1 *1.8* -0.6	2 *2.5* -0.3	2 *0.7* -	5
3	1 *2.9* -1.1	6 *4* 1	1 *1.1* -0.1	8
4	6 *4* 1	4 *5.5* -0.6	1 *1.5* -0.4	11
Marginale di colonna	11	15	4	30



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

14. INTERPRETAZIONE DEI RISULTATI

Dall'analisi dei dati delle tabelle monovariate si osserva che il campione è composto da 30 soggetti, di cui il 20% rappresenta la fascia d'età di bambini tra i 6 e i 15 mesi, il 43% rappresenta la fascia d'età tra i 15 e i 24 mesi e, infine, il 37% rappresenta la fascia d'età tra i 24 e i 36 mesi.
È emerso che il 47% dei bambini preferisce giochi con suoni e colori, odori e sapori; il 30% preferisce il gioco simbolico mentre il 23% i giochi di manipolazione.
Il 100% dei soggetti ritiene che il gioco sia fondamentale ed efficace all'apprendimento.
Per quanto riguarda gli spazi favoriti dal bambino durante il gioco, un 20% risponde all'aperto e un altro 27% in strutture dedicate, il 17% in casa mentre il 37% selezione tutte le opzioni.
Nella parte che concerne i partecipanti durante il gioco con il bambino, il 50% seleziona gioca con i genitori, il 10% con altri familiari, il 7% con esterni mentre il 33% tutte le risposte precedenti.
In riferimento al comportamento del bambino durante il gioco, il 10% è scettico, il 20% indifferente, il 67% è molto interessato mentre il 3% ha selezionato altro.
Riguardo alla predisposizione al gioco da parte del bambino, il 17% risponde che gioca sempre solo, il 77% spesso e il 7% ogni tanto.
Nella frequenza dell'attività di gioco con il bambino è emerso che il 37% dei bambini gioca con il genitore tutti i giorni, il 27% meno di 4 volte a settimana mentre il 37% 4-5 volte a settimana.
Nella parte relativa al rapporto tra adulto e bambino durante il gioco, il 37% interagisce molto con l'adulto, il 50% abbastanza mentre il 13% poco. Infine, nella relazione con l'adulto, il 37% è socievole e mostra empatia, il 10% è disinteressato mentre il 53% è ambivalente.
Risulta che, anche in base all'analisi bivariata, l'ipotesi di ricerca è confermata.

15. CONCLUSIONE E AUTORIFLESSIONE

Abbiamo iniziato a lavorare a questa ricerca dopo aver frequentato il corso di Pedagogia Sperimentale. Per quanto riguarda il problema di ricerca, ci siamo ispirate al corso di Pedagogia dell'infanzia in cui abbiamo affrontato temi come il gioco e la relazione tra gli adulti e i bambini durante il gioco, cercando di analizzare a pieno ciò che si cela dietro al gioco.

Il rapporto tra genitori e figli è fondamentale per la crescita e lo sviluppo di un individuo, ed è attraverso questa relazione che si scoprono elementi fondamentali della vita, che diventeranno un punto di riferimento per il futuro. Per porsi in relazione con i bambini è necessario che l'adulto torni un pò bambino, che abbandoni le sue rigidità ed entri in empatia con il partner, mostrandosi disponibile a prendere parte delle sue iniziative. Il gioco diventa quindi un'occasione per costruire un legame di intimità. Al giorno d'oggi i ritmi frenetici imposti dalla nostra società e le molteplici attività che i bambini sono ormai abituati a compiere durante la giornata (sport, attività extra-scolastiche, ecc.) lasciano poco spazio da dedicare al gioco, ma è altrettanto vero che è soprattutto attraverso il gioco che passa la comunicazione profonda tra adulti e bambini, per cui è fondamentale attivarsi per ritagliarsi dei momenti in cui ritrovare assieme ai propri bambini, il piacere del divertimento fine a se stesso.

La ricerca empirica, dal titolo "Vi è relazione tra il ruolo dell'adulto e il gioco durante lo sviluppo dei bambini 0-3 anni", ha fornito importanti contributi alla comprensione del ruolo del gioco nella relazione tra il bambino e l'adulto.

Abbiamo scelto un problema di ricerca che potesse interessare a tutte e che ci stimolasse nella prosecuzione del lavoro.

Il lavoro di gruppo richiede collaborazione e organizzazione e per questo abbiamo preferito procedere suddividendo le varie parti della ricerca, per poi passo a passo confrontarci insieme. Infatti la collaborazione per il raggiungimento di uno scopo comune è appunto un elemento fondamentale per la nostra futura mansione.

I punti di forza del nostro lavoro sono stati: la suddivisione del lavoro e il confronto di volta in volta insieme, il questionario attraverso il quale abbiamo riscontrato una forte partecipazione da parte di educatori e genitori, l'autorizzazione alla somministrazione ottenuta con una certa rapidità. grazie ad una precedente conoscenza e la preparazione della mappa concettuale che ha permesso lo svolgimento del lavoro. Durante lo svolgimento della ricerca, abbiamo riscontrato delle difficoltà nell'utilizzo di alcuni programmi come JsStat.

Tuttavia tale ricerca è stata un'esperienza formativa, poiché ci ha permesso di sperimentare la conduzione di una ricerca empirica e grazie alle lezioni abbiamo potuto seguire le indicazioni proposte per svolgere al meglio il lavoro.

16. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

1. “Educare l’infanzia. Temi chiave per i servizi 0-6”, A. Bondioli, D. Savio, Editore Carocci, 2018, Roma.

2. www.unobravo.com/post/il-gioco-nello-sviluppo-del-bambino-0-a-3-anni

3. Per la mappa concettuale è stata usata la piattaforma Canva

4. Per la matrice dati è stata usata la piattaforma di Excel

5. http://www.edurete.org/jsstat/jsstat.htm