

Università degli Studi di Torino
Laurea I° liv. In Scienze dell' Educazione
a.s. 2017/2018

CORSO DI PEDAGOGIA SPERIMENTALE

Professore: Roberto Trincherò

RELAZIONE DI RICERCA EMPIRICA

***“IL GIOCO PER
L'APPRENDIMENTO”***

Letizia Piovano 841319
Marika Sabbadin 841029
Alessia Vallario 814727

INDICE

1.	<i>Premessa</i>	3
2.	<i>Identificazione del tema di ricerca</i>	3
3.	<i>Identificazione del problema conoscitivo di ricerca</i>	3
4.	<i>Identificazione dell'obiettivo di ricerca</i>	3
5.	<i>Costruzione del quadro teorico di riferimento</i>	3
6.	<i>Mappa concettuale</i>	7
7.	<i>Formulazione delle ipotesi</i>	8
8.	<i>Tipologia di campionamento</i>	11
9.	<i>Questionario</i>	11
10.	<i>Matrice dati</i>	15
11.	<i>Interpretazione dei dati raccolti</i>	33
12.	<i>Bibliografia e sitografia</i>	34

1. Premessa

Abbiamo scelto come argomento per la nostra ricerca la relazione che intercorre tra l'apprendimento e il gioco nell'infanzia, in un'età che comprende la scuola materna e la scuola elementare. La ricerca è basata su undici punti che sono: Identificazione del tema di ricerca; identificazione del problema di ricerca; obiettivo di ricerca; quadro teorico; mappa concettuale; formulazione delle ipotesi; tipologia del campionamento; questionario; matrice dati; analisi dati raccolti; interpretazione dei dati raccolti.

2. Identificazione del tema di ricerca

Il gioco e l'apprendimento.

3. Identificazione del problema conoscitivo di ricerca

La domanda che ci siamo poste è: vi è una relazione tra il gioco e l'apprendimento nell'età pre-scolare e scolare?

4. Identificazione dell'obiettivo di ricerca

L'obiettivo che ci siamo poste per la nostra ricerca è trovare la relazione che intercorre tra il gioco e l'apprendimento.

5. Costruzione del quadro teorico di riferimento

Il gioco è utile da sempre per sviluppare processi relazionali e cognitivi nel bambino. Esso deve variare anche in base all'età, questo perché può avere funzioni diverse, si attivano diversi processi cognitivi e motori, il gioco viene usato all'inizio dal bambino, quando non ha ancora acquisito un linguaggio verbale, grazie a questo momento ludico, riesce ad esternare idee e contribuendo alla formazione del proprio sé, il gioco quindi non è soltanto un momento di svago, ma un vero momento costruttivo, dove grazie a questo, il piccolo riesce a sviluppare molte capacità che gli serviranno in futuro.

Il compito di un educatore è quello di adattare il gioco al bambino, è molto importante la sua presenza, poiché a seconda della scelta del gioco di quel momento, deve assumere diversi ruoli, come per esempio quelli di promotore, organizzatore e disciplinatore, senza ovviamente sostituirsi al bambino oppure essere di intralcio allo svolgimento del gioco; grazie ad un intervento idoneo dell'educatore, il gioco diventa così un momento costruttivo, esperienziale e di sviluppo in cui il piccolo ne è il protagonista.

Altro compito fondamentale dell'educatore è quello di organizzare lo spazio, questo è un elemento fondamentale; devono essere belli, ben strutturati, coerenti ai vari bisogni dei bambini, lo spazio deve parlare dei bambini, facendoli sentire al sicuro, un luogo in cui vadano volentieri; deve essere sicuro, non deve essere né troppo grande, né troppo piccolo, poiché spazi grandi creano nel bambino smarrimento e preoccupazione;

l'educatore deve essere in grado di organizzarli in modo ordinato e non caotico per permettere al bambino la giusta sicurezza, devono essere ben strutturati, ogni spazio deve avere un compito ben definito.

Vi sono diverse tipologie di gioco, due di queste sono il gioco esplorativo e il gioco simbolico (analizzati da Piaget).

-Il gioco esplorativo: si sviluppa nel primo anno di vita del bambino in cui utilizza un oggetto alla volta, attivando la sfera sensomotora. È così denominato perché il bambino riesce a raccogliere informazioni sulle qualità percettive degli oggetti.

-Il gioco simbolico: invece, lo riscontriamo più avanti nel momento in cui il bambino sviluppa il pensiero astratto. Egli, infatti, dopo aver compreso e interiorizzato la realtà che lo circonda, è in grado di operare tramite simboli. Un esempio di gioco simbolico è usare la cornetta del telefono come se fosse il braccio della doccia.

Vi è anche il gioco funzionale che è legato ad alcuni giochi utilizzati al fine di creare un qualcosa di diverso, però comunque legato all'utilizzo quotidiano che ne facciamo dell'oggetto stesso. Il gioco però diventa funzionale se favorisce lo sviluppo cognitivo (tramite l'astrazione, il linguaggio) e quello motorio.

Diversi autori hanno trattato di questo argomento, alcuni dei quali sono Vygotskij, Bruner e Piaget.

Il primo in questione sostiene che il bambino giochi per poter soddisfare i propri bisogni. Lev Semenovic Vygotskij afferma che oltre allo sviluppo cognitivo vi è anche lo sviluppo affettivo. Il gioco, secondo questo autore viene influenzato dal contesto sociale in cui si trova il bambino.

Un aspetto fondamentale è che gli oggetti acquisiscano un significato astratto e diverso, da quello che concretamente si può pensare. Ad esempio un pennarello può diventare una spada.

Secondo l'autore, nel gioco in gruppo il bambino all'inizio diventa capace di sottostare a delle regole, fornite sia dal gioco stesso, che dagli altri componenti, questo grazie all'essere richiamato da compagni o insegnanti, durante il momento ludico, più tardi svilupperà l'autoregolazione volontaria del comportamento come una funzione interna, poiché è riuscito ad interiorizzare la regola; grazie a questo tipo di gioco il bambino riesce a sviluppare i suoi processi cognitivi. Il processo di interiorizzazione è stimolato dalla possibilità di riflettere sulle azioni che si stanno compiendo in quel determinato momento, di comunicare con gli altri componenti decidendo insieme ruoli, regole o altre questioni riguardanti il gioco; è molto importante che all'interno del gioco vi siano regole ben precise e che vengano rispettate, dev'essere realistico, utile nella vita reale.

Per quanto riguarda lo sviluppo affettivo, Vygotskij afferma che in questi momenti di gioco i bambini sviluppano delle capacità di interazione e collaborazione tra di loro, costruendo un clima positivo e legami affettivi, grazie al gioco i bambini comunicano tra loro, c'è uno scambio di idee, imparano a rispettare sia gli altri membri del gruppo che le regole del gioco, iniziano a gestire i primi conflitti e riescono a comprendere i vari stati mentali dei compagni di gioco, tutto ciò permette al bambino lo sviluppo del proprio sé.

Per quanto riguarda lo sviluppo cognitivo, attraverso i momenti ludici, imparano ad esempio ad incastrare le forme colorate negli appositi contenitori, imitano le azioni quotidiane viste fare da parenti o insegnanti o comunque persone che lo circondano, iniziano a "fare finta di", come per esempio cucinare, pulire, lavare, comunque azioni che vedono giornalmente fare...

Un altro autore è Jerome Bruner che utilizza il gioco come strumento di risoluzione di problemi (problem solving).

Esso lega tutti le tipologie di bambini, dal più timido al più esuberante, è ricco di stimoli. È importante la figura dell'adulto che lo accompagna nelle nuove relazioni con altri bambini e lo approccia nel modo corretto al gioco. È una situazione controllata in cui vi sono regole inviolabili che non vengono oltrepassate. Vi è anche un rischio di insuccesso che però non viene inteso come fallimento ma semplicemente vi è una perdita di interesse. Una principale funzione del gioco è quella di creare una concomitanza di comportamenti differenti.

L'ultimo autore è Jean Piaget il quale ha avuto un contatto diretto con i bambini, infatti i suoi studi sono stati fatti inizialmente sui suoi figli.

Ha individuato diversi stadi di sviluppo del gioco per l'apprendimento.

-La prima tappa va da 0 a 2 anni e viene chiamata giochi d'esercizio: viene utilizzata per sviluppare l'intelligenza sensomotora. In questa fase il bambino prende coscienza del suo corpo, attraverso il dondolarsi, portare gli oggetti alla bocca, aprire e chiudere le mani e gli occhi, impara a controllare i movimenti fini e infine a coordinarli, il piacere che deriva da questi giochi spinge il bambino a ripeterli più volte. In questa fase il bambino, compie attività muscolare e scarica le proprie energie, facendo movimento muscolare il piccolo si sente padrone del suo corpo.

-La seconda tappa va dai 2 a 7 anni e la fase dell'intelligenza preoperatoria.

Vi è la presenza dei giochi simbolici, dove all'esercizio, viene inserita la dimensione della simbolizzazione e della funzione, ovvero la capacità di rappresentare attraverso dei gesti una realtà che non è attuale. L'esempio tipico di questa fase è il gioco del "far finta", ovvero utilizza oggetti simbolici al posto degli oggetti reali.

Secondo Piaget il gioco simbolico organizza il pensiero del bambino in uno stadio in cui il linguaggio non è ancora ben sviluppato e quindi il gioco permette la manipolazione e la produzione di immagini mentali durante il quale il bambino assimila nuove situazioni.

Questa fase viene suddivisa in due parti:

*La prima dai 2 ai 4 anni chiamata pensiero simbolico pre-concettuale

*La seconda va dai 4 ai 7 ed è la fase del pensiero intuitivo, in questa fase il bambino è in grado di rappresentare la realtà e successivamente di operare con i simboli, nasce così il gioco simbolico.

-La terza tappa va dagli 8 ai 12 anni sono caratteristici i giochi di gruppo e di regole che promuovono lo sviluppo sociale; in questa fase il bambino è in grado di riprodurre esattamente la realtà che lo circonda

-L'ultima tappa va dai 12 ai 14/15 anni, in cui i bambini realizzano giochi di linguaggio e giochi sociali dove si attua il passaggio dal pensiero concreto a quello formale, in questa fase vi è anche il pieno sviluppo del pensiero reversibile, un esempio conosciuto è quello della stessa quantità d'acqua, ma i contenitori diversi, in questa fase i bambini riconoscono immediatamente che i due contenitori seppur diversi contengono la stessa quantità d'acqua.

Durante queste tappe si attivano gli aspetti importanti della creatività, si abituano i bambini al pensiero divergente in cui riuscirà ad avere un proprio pensiero ed analizzare la realtà in modo concreto e lineare. Sarà poi in grado di risolvere problemi non abituali nel quotidiano.

Negli ultimi tempi, oltre al gioco tradizionale, vengono inseriti momenti di psicomotricità educativa la quale può rivelarsi utile per tutti i bambini, in particolare per quelli timidi e insicuri, perché migliora la fiducia in sé stessi e negli altri, oltre alla capacità di comunicare.

E' indicata anche per i bimbi molto vivaci che fanno fatica a concentrarsi, per bambini con alcuni disturbi come autismo, ritardo mentale o altre patologie neuromotorie e neuropsichiatriche.

Riportiamo alcuni esempi di giochi utilizzati nei momenti di psicomotricità per bambini normodotati e con lievi disabilità:

-Vai nella giusta direzione ... (Si invitano i bambini a formare un cerchio, poi si danno dei comandi ad alta voce, come camminare, correre piano o saltare... Improvvisamente, a ogni giro in modo più veloce, si chiede ai bimbi di cambiare senso di marcia o di fermarsi, al terzo errore commesso dal bambino viene eliminato, e vince chi resta per ultimo.)

Scopo: affinare l'orientamento spaziale, l'attenzione e la flessibilità.

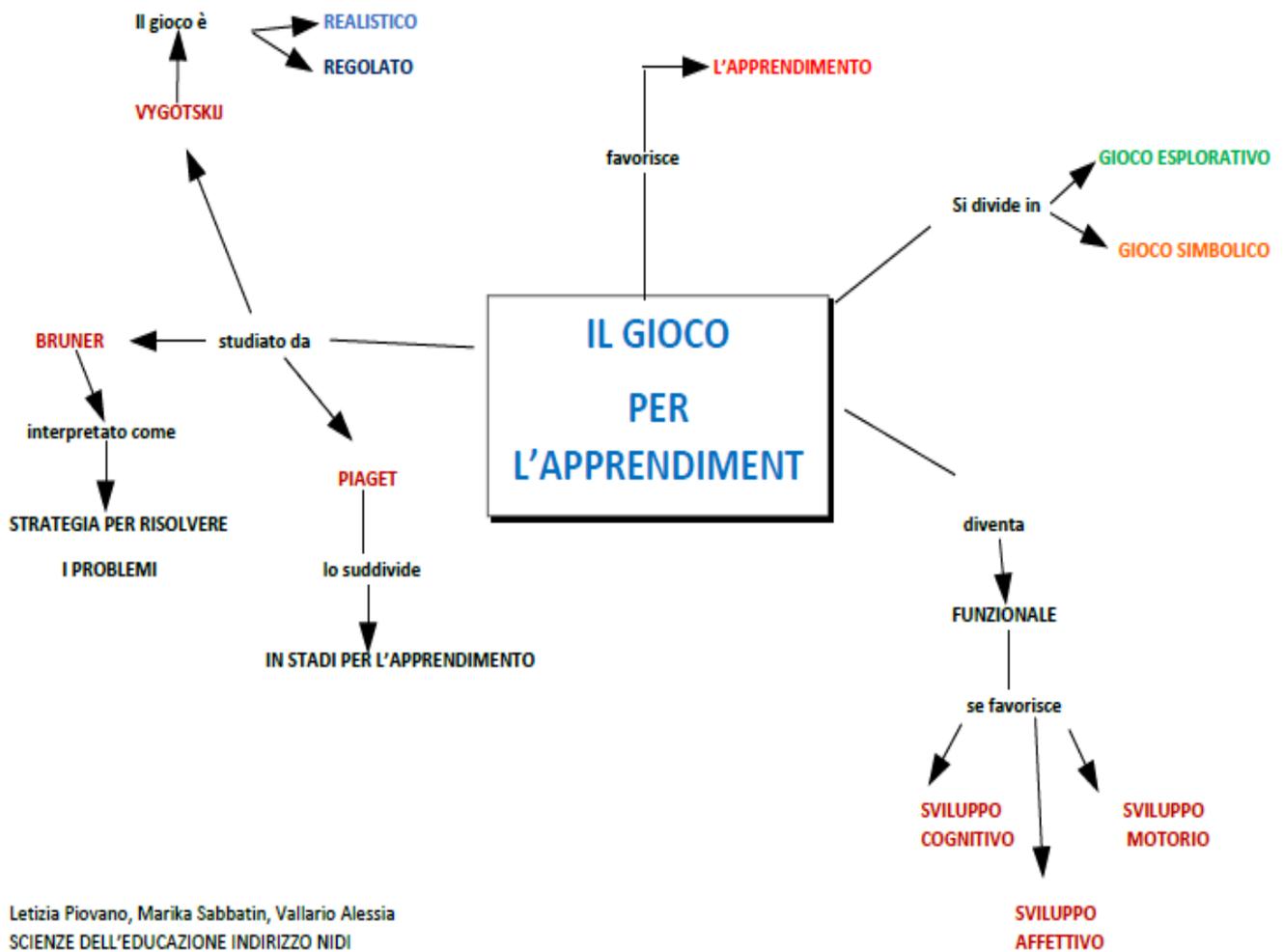
-Come cavalli, un percorso a ostacoli (Inizialmente si organizza un percorso ad ostacoli, con l'utilizzo ad esempio di birilli, cerchi, tubi, palle... poi l'educatrice prende un bambino, facendo vedere agli altri come deve essere condotto il percorso, in questo gioco il bambino deve fingere di essere un cavallo, quindi di andare al passo, al trotto o al galoppo durante il percorso, alla fine del giro sarà possibile assegnare un punteggio per ogni azione giusta)

Scopo: affinare l'imitazione, la coordinazione e il ritmo

Ufficialmente dal 2001 si è ritenuto opportuno dare più attenzione a bambini con disabilità, con una revisione chiamata ICF-CY (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute) è stata approvata il 22 Maggio 2001, ed è una revisione della Classificazione Internazionale delle Menomazioni, delle Disabilità e degli Handicap (ICIDH) pubblicata dall'OMS nel 1980; grazie anche a questo si dà maggiore attenzione ai bisogni dei bambini disabili.

A proposito di questo sono stati creati giochi utili per favorire l'apprendimento adatti a loro, in cui bambini normodotati e disabili riescono attraverso il gioco ad apprendere in modo parallelo.

6. Mappa concettuale



Letizia Piovano, Marika Sabbatin, Vallario Alessia
SCIENZE DELL'EDUCAZIONE INDIRIZZO NIDI

7. Formulazione delle ipotesi

Un'ipotesi è un asserto formulato dal ricercatore sulla realtà sotto esame che riguarda il valore di una variabile o che lega due o più variabili.

L'ipotesi che ha guidato la nostra indagine è la seguente: *Il gioco può influenzare l'apprendimento dai bambini*

Fattore dipendente: L'apprendimento

Fattore indipendente: Il gioco

Item di rilevazione: Domanda posta ai soggetti intervistati

Variabili: Possibili risposte

Fattori



Indicatori



Item di rilevazione



Variabili



Fattori	Indicatori	Item di rilevazione	Variabili
FATTORE INDIPENDENTI Tramite educatrici/maestre il bambino può acquisire abilità cognitive, motorie, affettive	Formazione	D1. Attraverso la formazione degli insegnanti vengono proposti nuovi giochi educativi?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No
	Intervento o libertà?	D2. Gli educatori/maestri intervengono nel gioco per l'apprendimento o lasciano libertà ai bambini?	<input type="radio"/> Sì, intervengono <input type="radio"/> No, lasciano libertà
	Empatia	D3 Il gioco aiuta l'educatore/maestri ad entrare in empatia con il bambino?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No
	Enti locali e gioco	D4. Si creano momenti di giochi con enti locali (pompieri, 118)?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No

	Gioco per tutti	D5. Esistono giochi che uniscono bambini disabili e normodotati?	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
	Coinvolgimento attivo	D6. I bambini sono attivamente coinvolti nell'attività di apprendimento e di gioco?	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
	Gioco tradizionale e tecnologico	D7 Viene favorito il gioco tradizionale o quello tecnologico?	<input type="radio"/> Sì, viene favorito il gioco tecnologico <input type="radio"/> No, si preferisce quello tradizionale
	Sviluppo abilità cognitive	D8 Attraverso il gioco il bambino amplia le sue capacità cognitive	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
	Sviluppo capacità motorie	D9 Il momento di psicomotricità aiuta il bambino a sviluppare le proprie abilità motorie?	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
	Psicomotricità	D10 Il momento di psicomotricità è apprezzato dai bambini?	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No

Coinvolgimento nella psicomotricità	D11 Nel momento di psicomotricità i bambini partecipano in modo attivo?	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
Gioco singolo o collettivo	D12 Durante il gioco per l'apprendimento si utilizzano giochi singoli o collettivi?	<input type="radio"/> Sì, si utilizzano i giochi singoli <input type="radio"/> No, si utilizzano i giochi collettivi
Gioco simbolico	D13 Il gioco simbolico viene stimolato e premiato/apprezzato?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No
Apprendimento: gioco o educatori/maestri	D14 È utilizzato un apprendimento stimolato dal gioco o dagli educatori/maestri?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No
Capacità affettive	D15 I bambini tramite il gioco sviluppano capacità affettive?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No
Collaborazione	D16 Nel momento del gioco educativo i bambini collaborano?	<input type="radio"/> Sì <input type="radio"/> No

	Gioco e apprendimento	D17 I bambini uniscono autonomamente il momento del gioco e dell'apprendimento?	<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
--	-----------------------	--	--

8. Tipologia del campionamento

Per condurre la nostra ricerca abbiamo posto un questionario auto-compilato in forma anonima ad insegnanti della scuola materna, elementare, educatori e studenti universitari. In particolare alle maestre della scuola materna "Salvo D'Acquisto" e l'istituto Comprensivo della scuola primaria "Bartolomeo Muzzone", entrambe di Racconigi. Altri questionari ad educatori e studenti. A tutti coloro a cui è stato sottoposto il questionario, è stato mandato via mail, in cui abbiamo spiegato l'obbiettivo della nostra ricerca e il motivo per la quale la stavamo conducendo. Una volta compilati, il sito da noi utilizzato (Google Moduli), ha automaticamente raggruppato e suddiviso le risposte. Conclusa la nostra operazione di raccolta dati abbiamo trascritto tutto su Excel per dare origine ad una matrice dati.

9. Questionario

*Quanti anni hai? **

- Tra i 18 e i 25
- Tra i 25 e i 30
- Oltre i 30

*Qual è il tuo lavoro? **

- Studente
- Educatore/ Educatrice
- Maestro/a della scuola materna
- Maestro/a della scuola elementare

*1. Attraverso la formazione degli insegnanti vengono proposti nuovi giochi educativi? **

- Si, (specificare nella sezione "Altro" quali)
- No
- Altro:

*2. Gli educatori/maestri intervengono nel gioco per l'apprendimento o lasciano libertà ai bambini? **

- Si, intervengono nel gioco
- No, lasciano libertà

*3. Il gioco aiuta l'educatore/maestro ad entrare in empatia con il bambino? **

- Si
- No

*4. Si creano momenti di gioco con gli enti locali (pompieri, 118, ecc..)? **

- Si
- No

*5. Esistono giochi che uniscono bambini disabili e normodotati? **

- Si
- No

*6. I bambini sono attivamente coinvolti nelle attività di apprendimento e di gioco? **

- Si
- No

*7. Si tende a favorire il gioco tecnologico al passo con i tempi, oppure quello tradizionale? **

- Si, viene favorito quello tecnologico
- No, si preferisce quello tradizionale

*8. Attraverso il gioco il bambino amplia le sue capacità cognitive? **

- Si
- No

*9. Il momento di psicomotricità aiuta il bambino a sviluppare le proprie abilità motorie? **

- Si
- No

*10. Il momento di psicomotricità è apprezzato dai bambini? **

- Si
- No

11. *Nel momento di psicomotricità i bambini partecipano in modo attivo? **

- Si
- No

12. *Durante il gioco per l'apprendimento si utilizzano i giochi singoli o collettivi? **

- Si, si utilizzano i giochi singoli
- No, si utilizzano i giochi collettivi

13. *Il gioco simbolico viene stimolato e premiato/apprezzato **

- Si
- No

14. *E' utilizzato un apprendimento stimolato dal gioco dagli educatori/maestri? **

- Si
- No

15. *I bambini tramite il gioco sviluppano capacità affettive? **

- Si
- No

16. *Nel momento del gioco educativo i bambini collaborano? **

- Si
- No

17.I bambini uniscono autonomamente il momento del gioco e dell'apprendimento? *

- Si
- No

10. Matrice dei dati

Dopo aver fatto la rilevazione dati sul campo, abbiamo riportato tutti i risultati su un foglio Excel per poter creare la matrice dati.

A	30	maestra/o della scuola elementare	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
B	25	studente	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
C	25	studente	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
D	30	maestra/o della scuola elementare	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO						
E	23	studente	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
F	26	educatrice/educatore	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
G	25	studente	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI									
H	22	studente	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO
I	30	maestra/o della scuola elementare	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
L	29	maestra/o della scuola materna	NO	NO	SI	NO	SI													
M	25	maestra/o della scuola elementare	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO
N	27	maestra/o della scuola elementare	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO										
O	40	maestra/o della scuola elementare	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
P	23	studente	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
Q	25	educatrice/educatore	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO						
R	24	educatrice/educatore	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
S	23	maestra/o della scuola elementare	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
T	27	maestra/o della scuola materna	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO											
U	29	maestra/o della scuola elementare	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
V	22	studente	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO											
Z	23	studente	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO								
AA	45	maestra/o della scuola materna	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
BB	28	maestra/o della scuola elementare	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
CC	28	maestra/o della scuola materna	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
DD	42	maestra/o della scuola materna	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO
EE	50	maestra/o della scuola elementare	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
FF	54	maestra/o della scuola elementare	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
GG	25	maestra/o della scuola elementare	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
HH	26	maestra/o della scuola materna	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO
II	21	studente	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO							
LL	26	educatrice/educatore	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI								
MM	23	studente	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
NN	35	educatrice/educatore	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
OO	27	educatrice/educatore	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
PP	22	studente	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	NO								
QQ	30	maestra/o della scuola materna	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI									
RR	32	maestra/o della scuola materna	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI						
SS	23	studente	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI										
TT	28	maestra/o della scuola materna	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI
UU	55	maestra/o della scuola elementare	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
VV	20	studente	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO								
ZZ	26	educatrice/educatore	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI									

In seguito i dati vengono elaborati attraverso il programma jsStat, partendo dall'analisi monovariata delle variabili, in particolare dalla distribuzione di frequenza delle variabili V1 (età); V2 (genere).

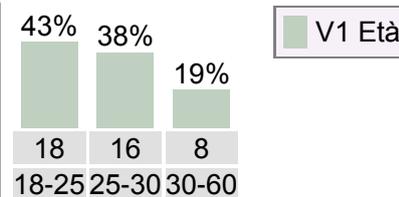
ANALISI MONOVARIATA

Dai dati rilevati dal nostro questionario, per la raccolta dell'età e delle professioni dei nostri campioni, abbiamo eseguito un'analisi monovariata. Essa considera solo una variabile per volta, studiando i suoi valori caratteristici nella distribuzione.

Distribuzione di frequenza:

V1 Età

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
18-25	18	43%	18	43%	28%:58%
25-30	16	38%	34	81%	23%:53%
30-60	8	19%	42	100%	7%:31%



Campione:

Numero di casi= 42

Indici di tendenza centrale:

Moda = 18-25

Mediana = 25-30

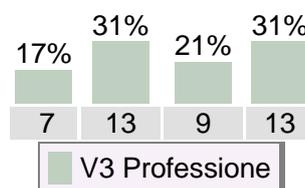
Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.37

Distribuzione di frequenza:

V3 Professione

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Ed	7	17%	7	17%	5%:28%
ele	13	31%	20	48%	17%:45%
ma	9	21%	29	69%	9%:34%
stu	13	31%	42	100%	17%:45%



Campione:

Numero di casi= 42

Indici di tendenza centrale:

Moda = ele; stu

Mediana = ma

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.27

ANALISI BIVARIATA

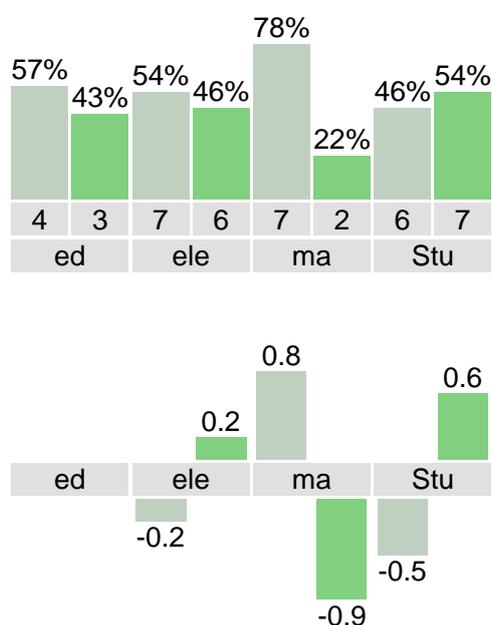
L'analisi bivariata spiega gli stati assunti da un dato fattore sulla base di quelli assunti da un altro fattore. Per fare questo si possono scegliere le tecniche più opportune, ovvero la Tabella a doppia entrata X-quadro, l'analisi della varianza Età-quadro o il calcolo della correlazione.

In questo caso abbiamo utilizzato l'analisi a doppia entrata.

1.V3→ Professione- V4→ Domanda 1 (Attraverso la formazione degli insegnanti vengono proposti nuovi giochi educativi?)

**Tabella a doppia entrata:
V3 Professione x V4**

V4-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	4 4 0	3 3 0	7
Ele	7 7.4 -0.2	6 5.6 0.2	13
Ma	7 5.1 0.8	2 3.9 -0.9	9
Stu	6 7.4 -0.5	7 5.6 0.6	13
Marginale di colonna	24	18	42



X quadro = 2.26. Significatività = 0.52

V di Cramer = 0.23

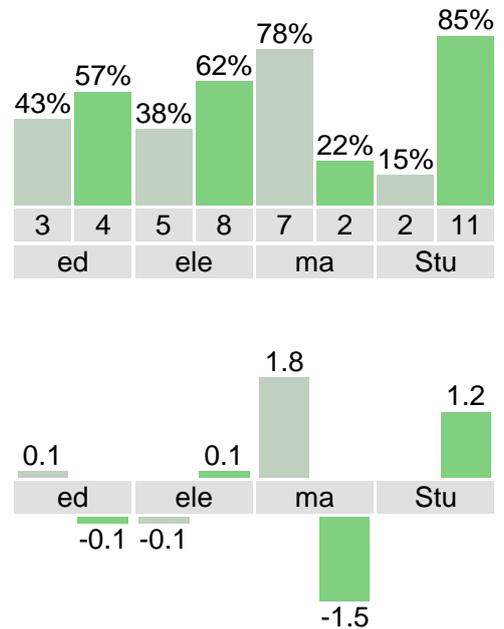
Nelle celle della tabella sono indicati:

- 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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

2.V3→ Professione – V5→Domanda 2 (Gli educatori/maestri intervengono nel gioco per l'apprendimento o lasciano libertà ai bambini?)

**Tabella a doppia entrata:
V3 Professione x V5**

V5-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
ed	3 2.8 0.1	4 4.2 -0.1	7
ele	5 5.3 -0.1	8 7.7 0.1	13
ma	7 3.6 1.8	2 5.4 -1.5	9
stu	2 5.3 -1.4	11 7.7 1.2	13
Marginale di colonna	17	25	42



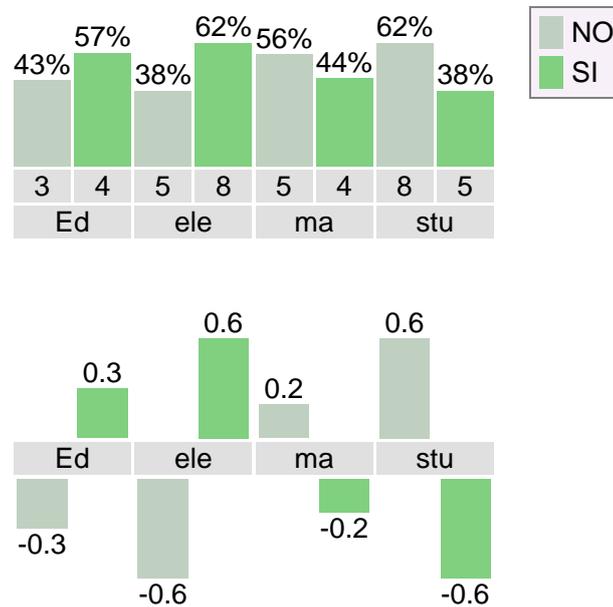
X quadro = 8.63. Significatività
= **0.035**
V di Cramer = 0.45

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

3.V3→ Professione- V6→ Domanda 3 (Il gioco aiuta l'educatore/maestro ad entrare in empatia con il bambino?)

V6-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	3 3.5 -0.3	4 3.5 0.3	7
Ele	5 6.5 -0.6	8 6.5 0.6	13
Ma	5 4.5 0.2	4 4.5 -0.2	9
Stu	8 6.5 0.6	5 6.5 -0.6	13
Marginale di colonna	21	21	42



X quadro = 1.64. Significatività = 0.651

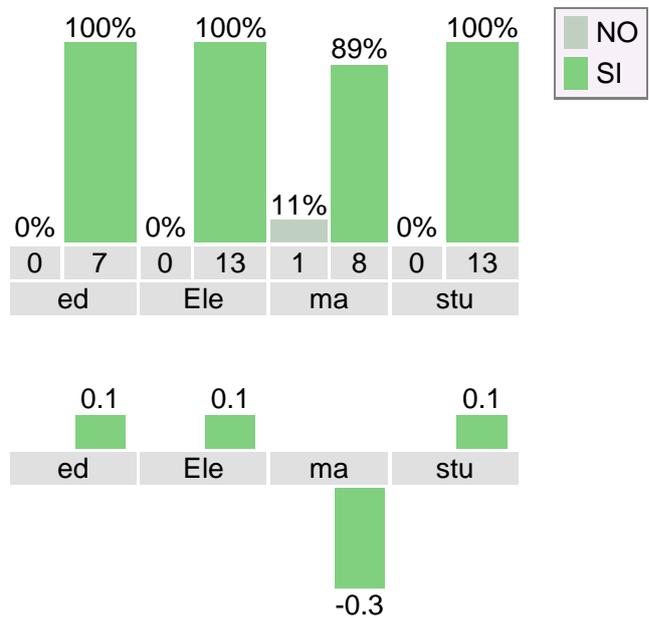
V di Cramer = 0.2

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

4.V3→ Professione- V7→ Domanda 4 (si creano momenti di gioco con gli enti locali?)

V7-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.2</i> -	7 6.8 0.1	7
Ele	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Ma	1 <i>0.2</i> -	8 8.8 -0.3	9
Stu	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Marginale di colonna	1	41	42



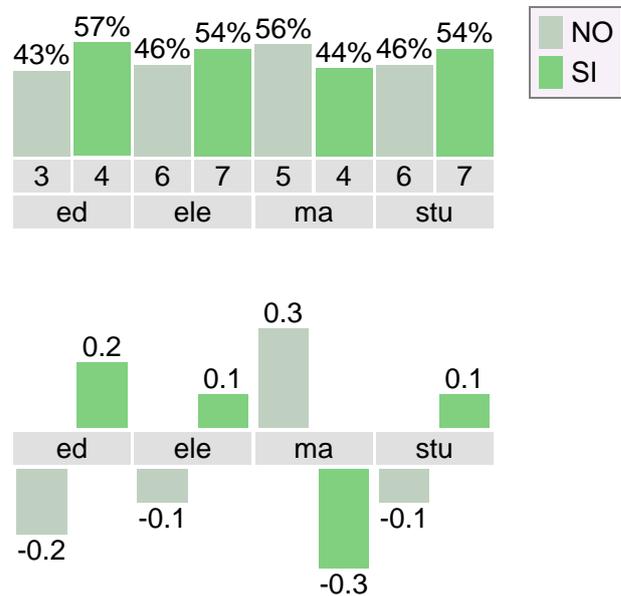
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

5.V3→ Professione- V8 Domanda 5 (Esistono giochi che uniscono bambini disabili e normodotati?)

V8-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	3 3.3 -0.2	4 3.7 0.2	7
Ele	6 6.2 -0.1	7 6.8 0.1	13
Ma	5 4.3 0.3	4 4.7 -0.3	9
Stu	6 6.2 -0.1	7 6.8 0.1	13
Marginale di colonna	20	22	42



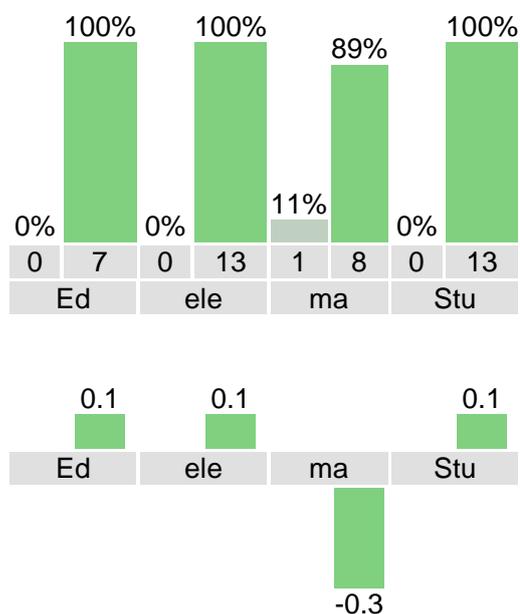
X quadro = 0.31. Significatività = 0.958
V di Cramer = 0.09

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

6.V3→ Professione- V9→ Domanda 6(I bambini sono attivamente coinvolti nelle attività di apprendimento e di gioco)

V9-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.2</i> -	7 6.8 0.1	7
Ele	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Ma	1 <i>0.2</i> -	8 8.8 -0.3	9
Stu	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Marginale di colonna	1	41	42



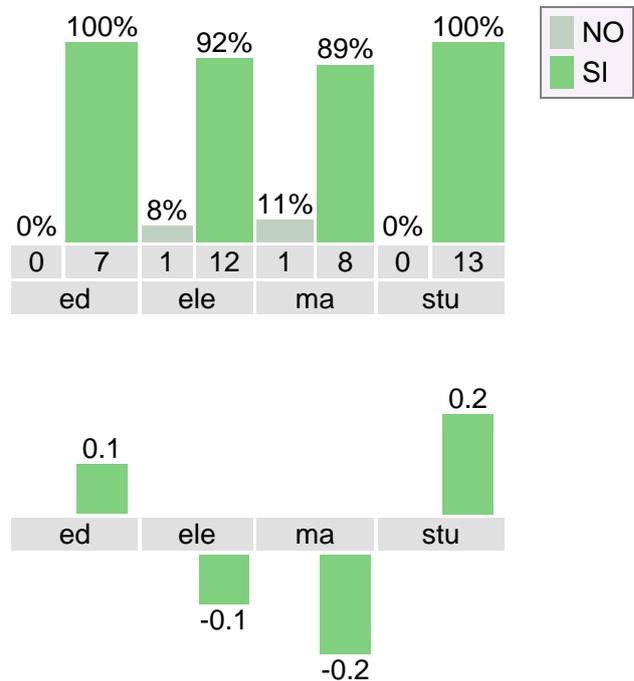
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

7.V3→ Professione- V10→ Domanda 7 (si tende a favorire il gioco tradizionale o quello tecnologico?)

V10-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.3</i> -	7 6.7 0.1	7
Ele	1 <i>0.6</i> -	12 12.4 -0.1	13
Ma	1 <i>0.4</i> -	8 8.6 -0.2	9
Stu	0 <i>0.6</i> -	13 12.4 0.2	13
Marginale di colonna	2	40	42



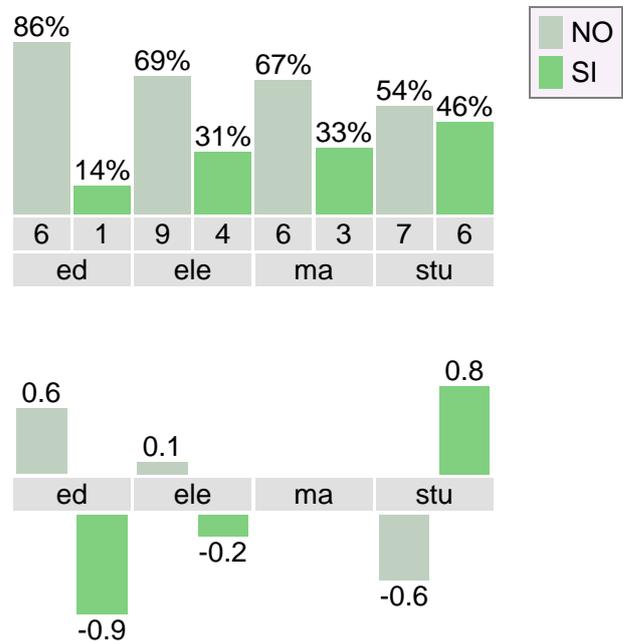
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

8.V3→ Professione- V11→ Domanda 8 (Attraverso il gioco il bambino amplia le capacità cognitive?)

V11-> V3 Professione	NO	SI	Marginale di riga
Ed	6 4.7 0.6	1 2.3 -0.9	7
Ele	9 8.7 0.1	4 4.3 -0.2	13
Ma	6 6 0	3 3 0	9
Stu	7 8.7 -0.6	6 4.3 0.8	13
Marginale di colonna	28	14	42



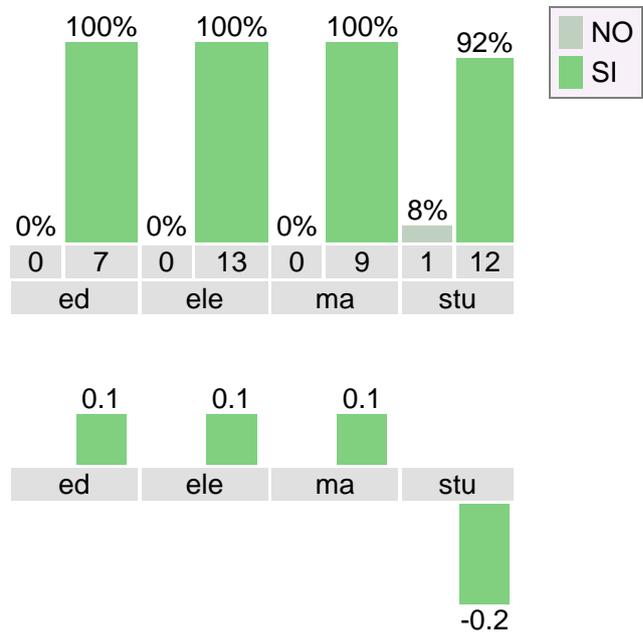
X quadro = 2.14. Significatività = 0.543
V di Cramer = 0.23

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

9.V3→Professione- V12→ Domanda 9(Il momento di psicomotricità aiuta il bambino a sviluppare le proprie abilità motorie?)

V12->V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.2</i> -	7 6.8 0.1	7
Ele	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Ma	0 <i>0.2</i> -	9 8.8 0.1	9
Stu	1 <i>0.3</i> -	12 12.7 -0.2	13
Marginale di colonna	1	41	42



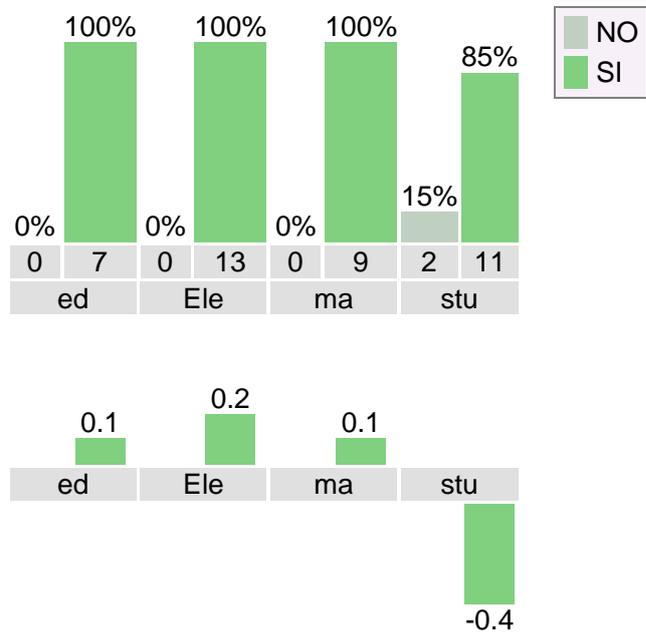
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

10.V3 → Professione- V13 → Domanda 10 (Il momento di psicomotricità è apprezzato dai bambini?)

V13-> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.3</i> -	7 6.7 0.1	7
Ele	0 <i>0.6</i> -	13 12.4 0.2	13
Ma	0 <i>0.4</i> -	9 8.6 0.1	9
Stu	2 <i>0.6</i> -	11 12.4 -0.4	13
Marginale di colonna	2	40	42



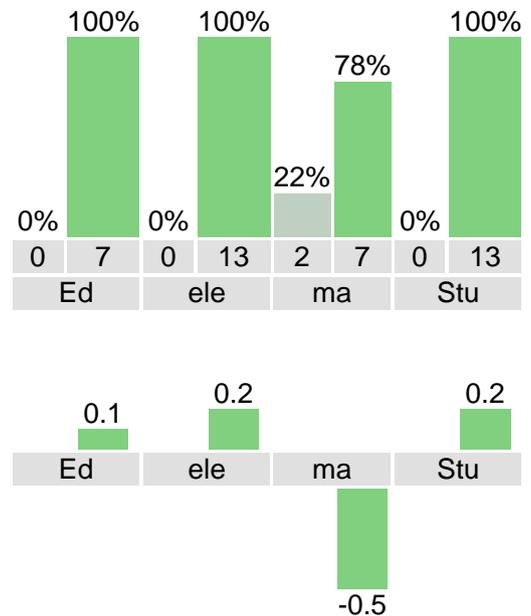
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

11.V3→ Professione – V14→ Domanda 11 (Nel momento di psicomotricità i bambini partecipano in modo attivo?)

V14-> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.3</i> -	7 6.7 0.1	7
Ele	0 <i>0.6</i> -	13 12.4 0.2	13
Ma	2 <i>0.4</i> -	7 8.6 -0.5	9
Stu	0 <i>0.6</i> -	13 12.4 0.2	13
Marginale di colonna	2	40	42



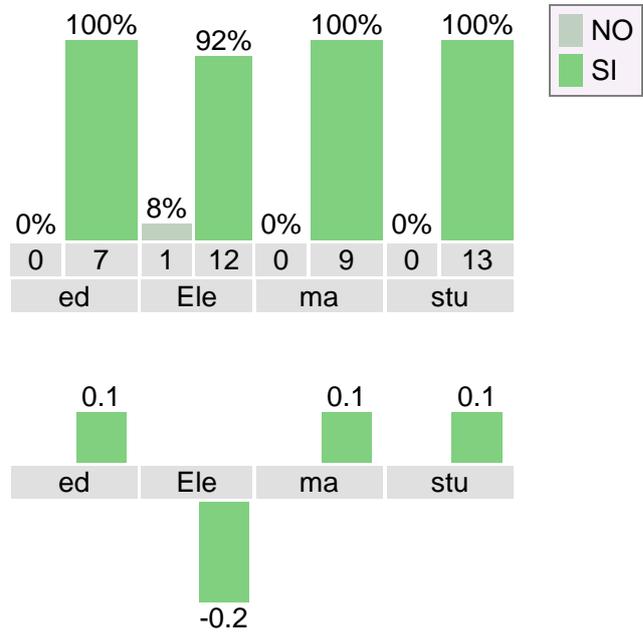
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

12.V3→ Professione – V15→ Domanda 12 (Durante il gioco si usano giochi singoli o collettivi?)

V15-> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.2</i> -	7 6.8 0.1	7
Ele	1 <i>0.3</i> -	12 12.7 -0.2	13
Ma	0 <i>0.2</i> -	9 8.8 0.1	9
Stu	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Marginale di colonna	1	41	42



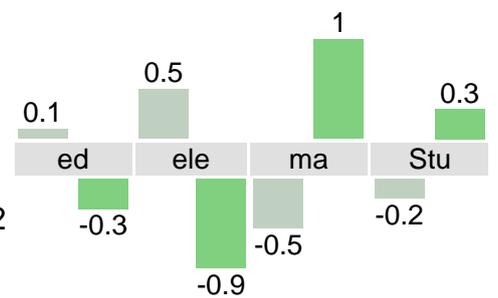
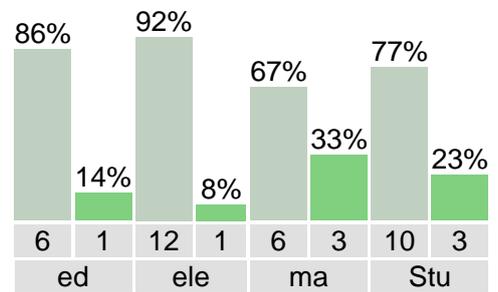
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

13.V3 → Professione- V16 → Domanda 13 (Il gioco simbolico viene stimolato e premiato/apprezzato?)

V16->V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	6 5.7 0.1	1 1.3 -0.3	7
Ele	12 10.5 0.5	1 2.5 -0.9	13
Ma	6 7.3 -0.5	3 1.7 1	9
Stu	10 10.5 -0.2	3 2.5 0.3	13
Marginale di colonna	34	8	42



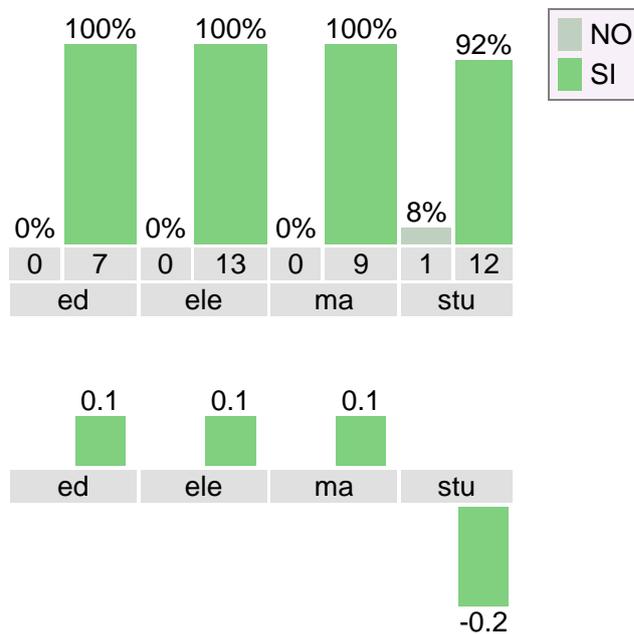
X quadro = 2.52. Significatività = 0.472
V di Cramer = 0.24

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

14.V3→ Professione- V17→ Domanda 14 (E' utilizzato un apprendimento stimolato dal gioco dagli educatori/maestri?)

V17-> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.2</i> -	7 6.8 0.1	7
Ele	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Ma	0 <i>0.2</i> -	9 8.8 0.1	9
Stu	1 <i>0.3</i> -	12 12.7 -0.2	13
Marginale di colonna	1	41	42



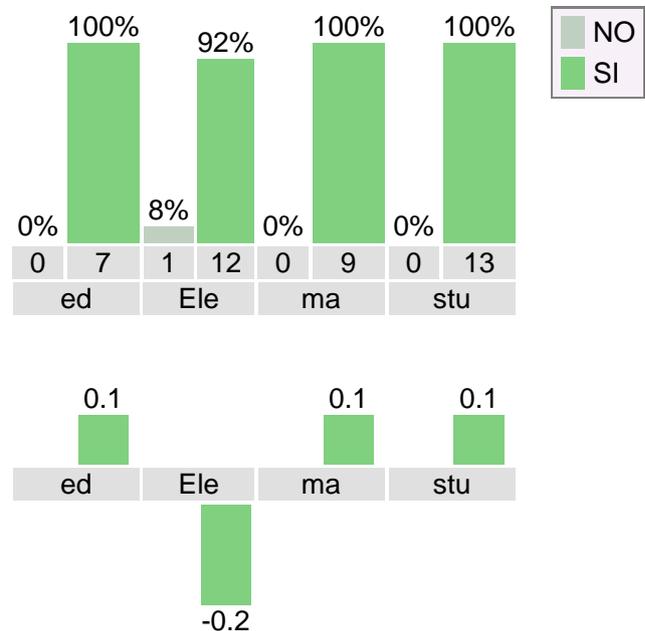
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

15.V3 → Professione- V18 → Domanda 15 (I bambini tramite il gioco sviluppano capacità affettive?)

V18-> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.2</i> -	7 6.8 0.1	7
Ele	1 <i>0.3</i> -	12 12.7 -0.2	13
Ma	0 <i>0.2</i> -	9 8.8 0.1	9
Stu	0 <i>0.3</i> -	13 12.7 0.1	13
Marginale di colonna	1	41	42



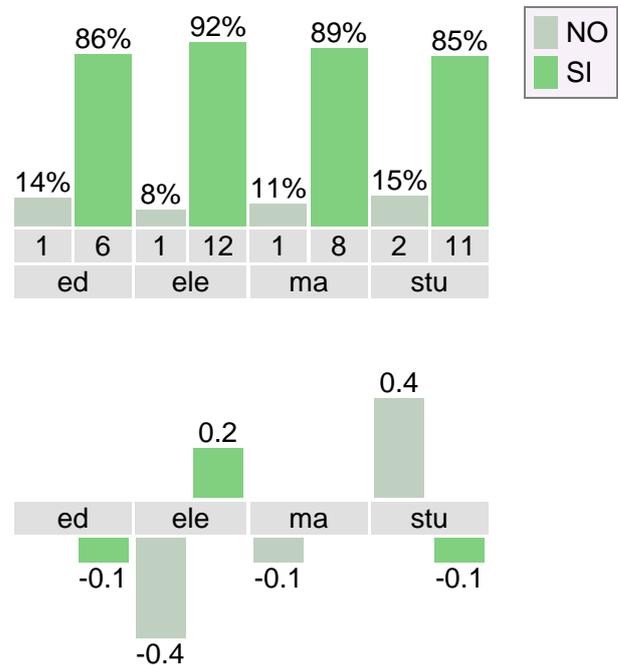
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

16.V3→Professione- V19→ Domanda 16 (Nel momento del gioco educativo i bambini collaborano?)

V19 -> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	1 <i>0.8</i> -	6 6.2 -0.1	7
Ele	1 1.5 -0.4	12 11.5 0.2	13
Ma	1 1.1 -0.1	8 7.9 0	9
Stu	2 1.5 0.4	11 11.5 -0.1	13
Marginale di colonna	5	37	42



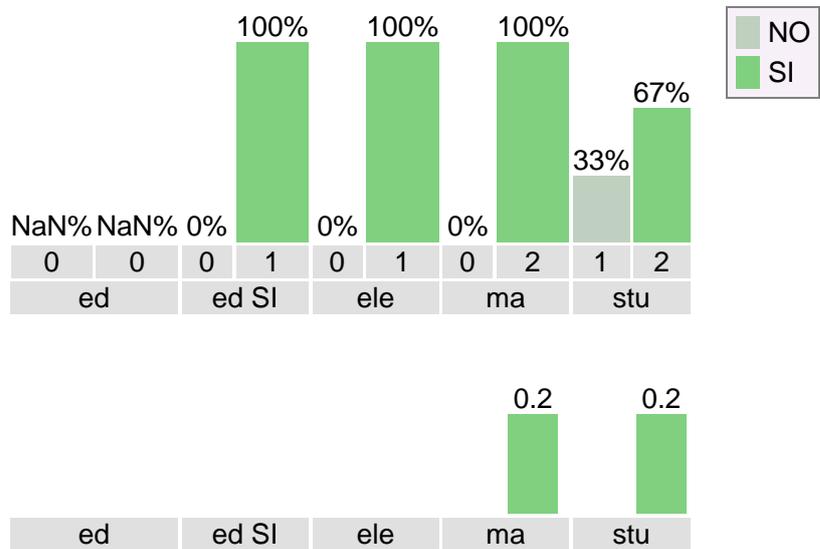
Il valore di X quadro non è significativo dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

17.V3→ Professione- V20→ Domanda 17 (I bambini uniscono autonomamente il momento del gioco e dell'apprendimento?)

V20-> V3	NO	SI	Marginale di riga
Ed	0 <i>0.1</i> -	0 <i>0.9</i> -	1
ed SI	0 <i>0.1</i> -	1 <i>0.9</i> -	1
ele	0 <i>0.1</i> -	1 <i>0.9</i> -	1
ma	0 <i>0.3</i> -	2 <i>1.7</i> 0.2	2
stu	1 <i>0.3</i> -	2 <i>1.7</i> 0.2	2
Marginale di colonna	1	6	7



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

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 $(O-A)/\text{radq}(A)$

11. Interpretazione dati raccolti

L'analisi statistica dei risultati che abbiamo ottenuto dai questionari ha fatto emergere che la nostra ipotesi iniziale, ovvero se vi è una relazione tra il gioco e l'apprendimento, è stato confermata. Il questionario è stato sottoposto a 43 persone (42% tra i 25 e i 30 anni, 38% oltre i trenta e 20% tra i 18 e i 25) le quali hanno confermato che vi è una relazione tra i due fattori infatti attraverso il gioco funzionale, costruttivo, simbolico, ovviamente regolato e supervisionato vi può essere un apprendimento che include tutti i bambini.

12. Bibliografia e sitografia

Bibliografia

- Restelli B., *Giocare con tatto per un'educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Franco Angeli/ Le Comete, 2015
- Arace A., *Psicologia della prima infanzia*, Mondadori Università, 2014
- Galardini A.L., *Crescere al nido, Gli spazi, i tempi, le attività, le relazioni*, Carocci Faber, 2017

Sitografia

- <https://www.counselingitalia.it/component/content/article/176-limportanza-del-gioco-momento-di-crescita-e-socializzazione-nel-bambino-nellevolutiva>
- http://www.edurete.org/pd/sele_art.asp?ida=4093
- <http://www.nonsolofitness.it/scienza-e-movimento/sviluppo-psicomotorio-in-eta-evolutiva/il-gioco-simbolico-ed-il-gioco-funzionale.html>
- <http://www.piccolominisiena.it/formazione/formazione2010/siti2010/4c2010/Benincasa%20Nuovo/piaget.htm>
- <https://www.nostrofiglio.it/bambino/bambino-3-6-anni/salute-3-6-anni/psicomotricita-bambini>
- <http://m.docente.unife.it/angela.depiano/materiale-didattico/materiale-didattico-2017-18/gioco-e-disabilita-1>