



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO**

**DIPARTIMENTO DI SCIENZE
ECONOMICHE E METODI
MATEMATICI**

Ufficio Scolastico Regionale
per la Puglia



**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE
“ELENA DI SAVOIA – PIERO CALAMANDREI”**

ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO – ECONOMICO

CHIMICA MATERIALI E BIOTECNOLOGIE SANITARIE - AMBIENTALI - AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - TURISMO



INDAGINE STATISTICA

**L'ATTITUDINE AL GIOCO “NON SPORTIVO”
NELL'ADOLESCENZA**

Scopi dell'indagine

Conoscitivi:

Osservazione del campione di studenti finalizzato ad ottenere un quadro esaustivo del fenomeno “Gioco d’azzardo” nel contesto scolastico.

Didattici:

- Ω **Diffusione della cultura statistica fra gli studenti degli ultimi anni della scuola media superiore.**
- Ω **Illustrazione dei principali metodi statistici e loro applicazione, finalizzata all’analisi di un tema di attualità quale la pratica del gioco d’azzardo, pratica che può facilmente degenerare in una situazione di dipendenza.**

Laboratorio di statistica

Classi coinvolte



**5° Mercurio
4° Sistemi Informativi
Aziendali**

**Popolazione di riferimento
per l'indagine**



**Campione casuale
composto da un totale
di 5 classi,
una per ogni livello**

**Numero unità statistiche
campionate**



67

Fasi dell'indagine

Raccolta dei dati



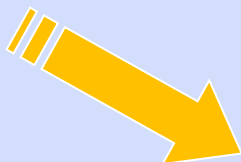
Spoglio dei dati



Creazione di un database
di raccolta dei dati rilevati

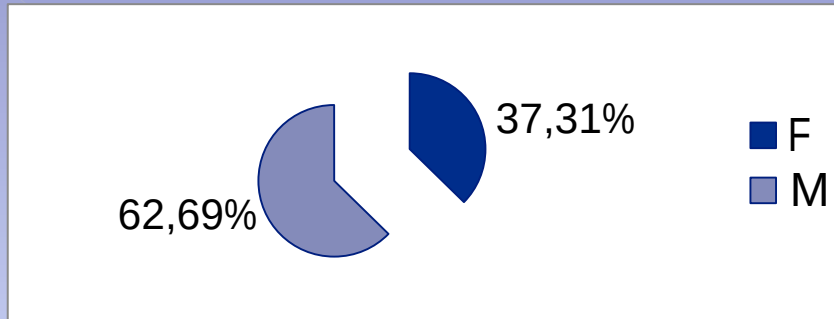


Analisi dei dati attraverso la creazione
di tabelle pivot per l'elaborazione
di distribuzioni di frequenza
univariate e bivariate

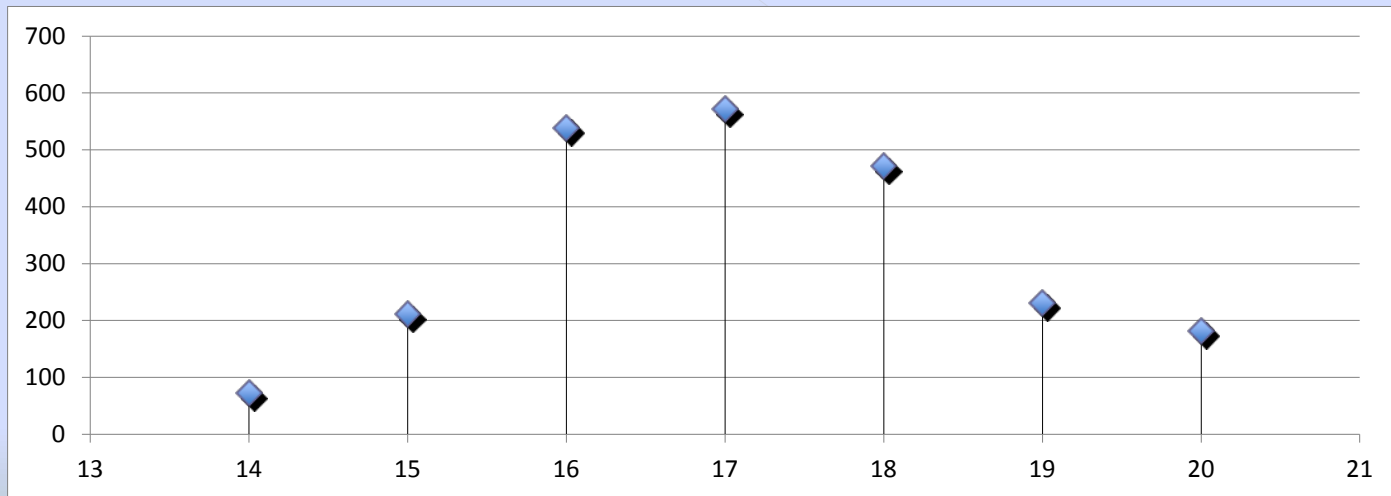


Creazione di tabelle,
grafici e indici di associazione

Descrizione del campione

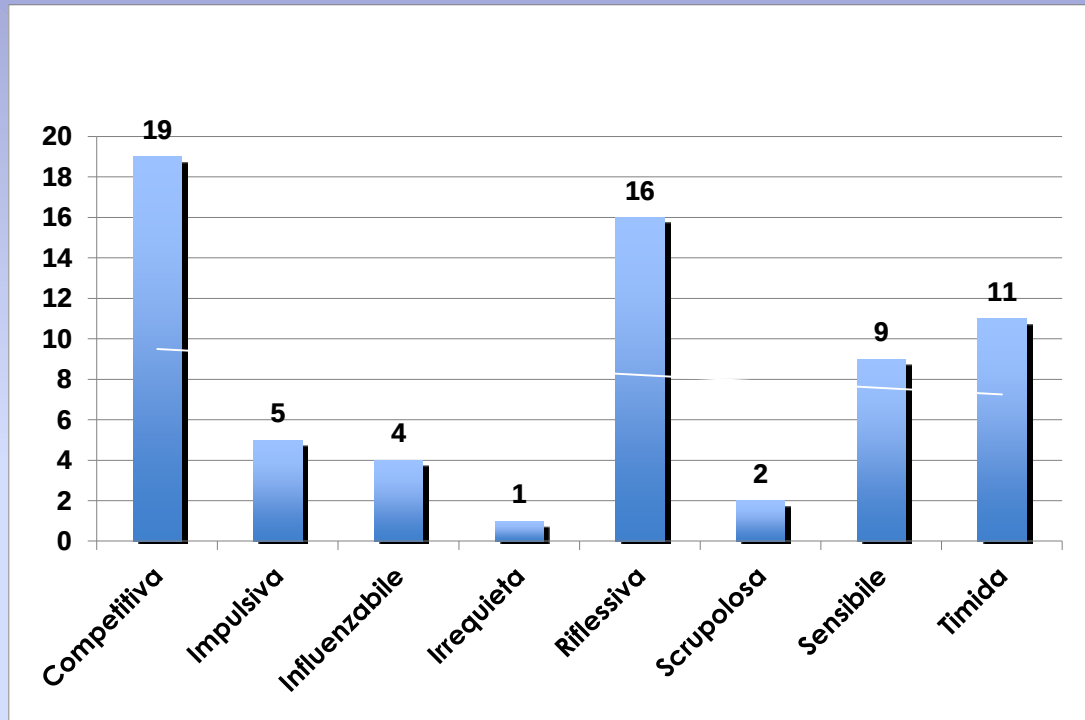


Il campione analizzato risulta composto prevalentemente (62,69%) da studenti di sesso maschile



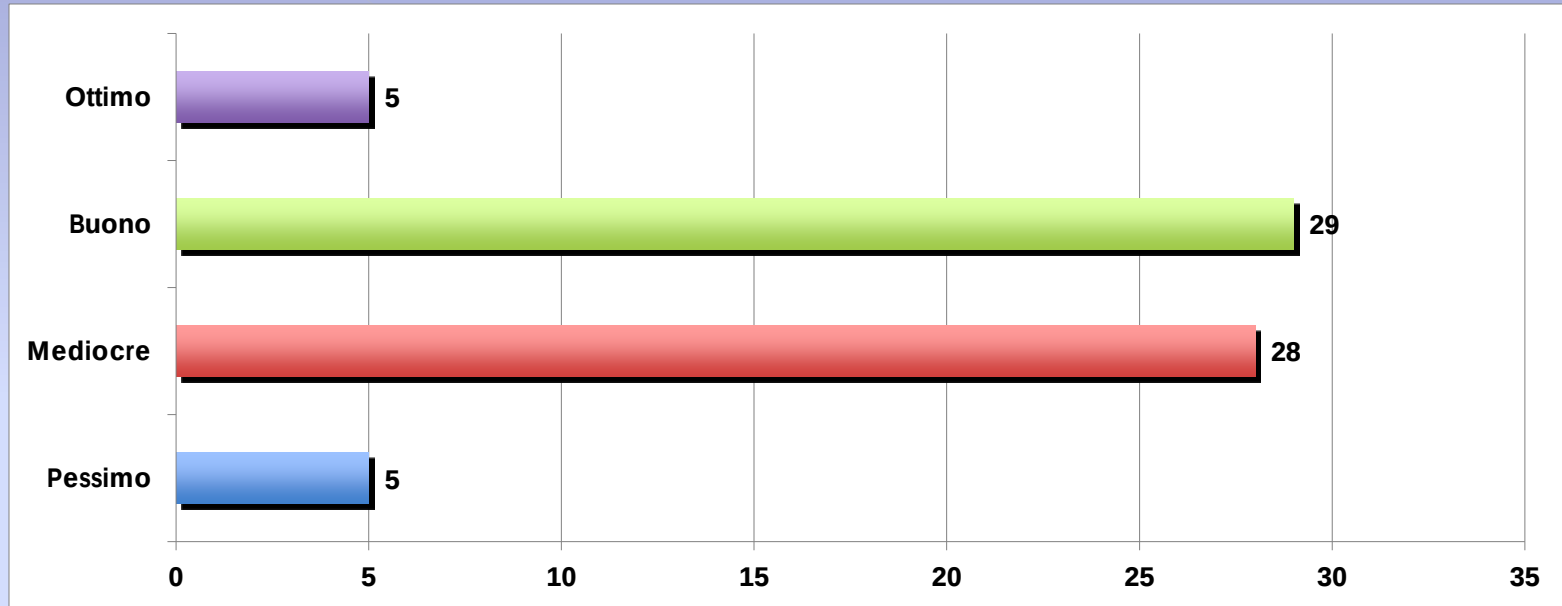
È composto prevalentemente da studenti di età compresa tra i 16 18 anni

Come ti definisci?



Gli alunni intervistati si considerano prevalentemente persone competitive e riflessive.

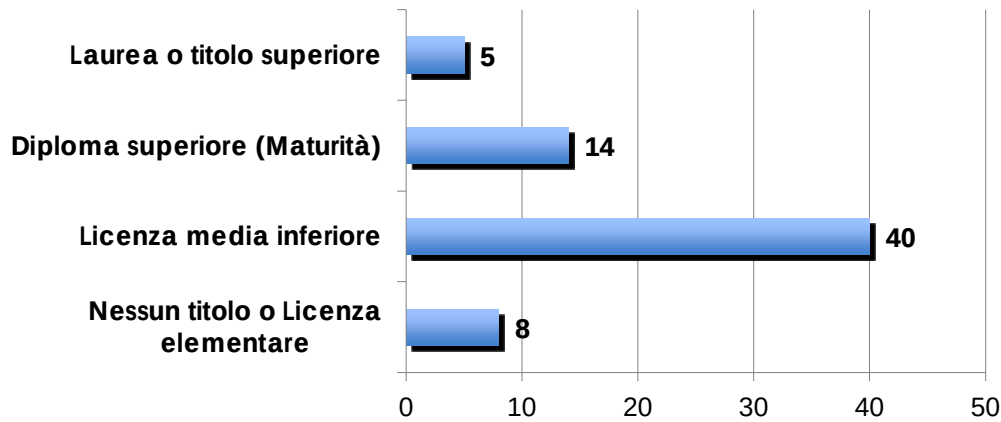
Distribuzione in base al rendimento scolastico



Il rendimento scolastico degli alunni intervistati è prevalentemente buono o mediocre. Solo 5 alunni su 67 raggiungono risultati ottimi.

Titolo di studio dei genitori

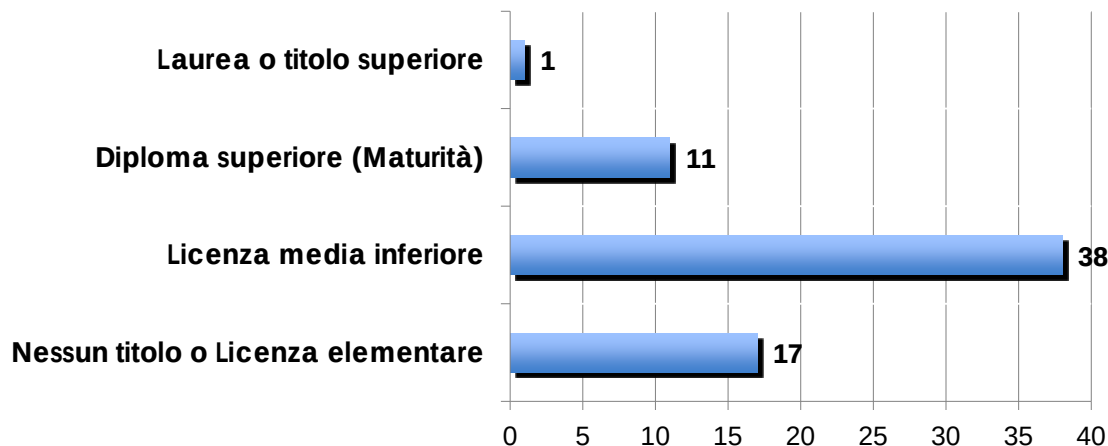
Madre



Il 59,70% delle mamme ha solo il titolo di scuola media inferiore.

L' 11,94% non possiede nessun titolo o la sola licenza elementare.

Padre

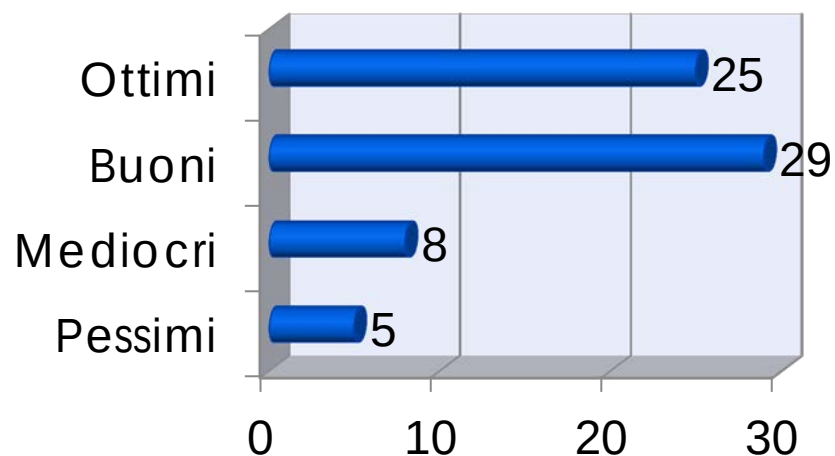


Il 56,72% dei papà ha solo il titolo di scuola media inferiore.

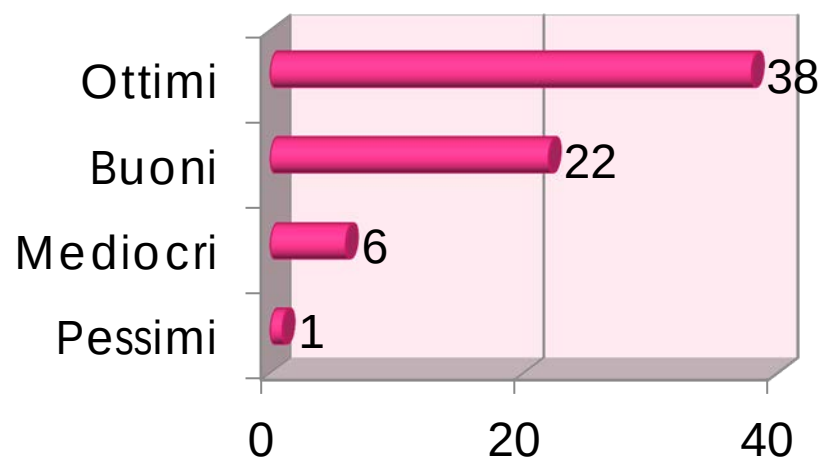
Il 25,37% non possiede nessun titolo o possiede la sola licenza elementare.

Rapporti con i genitori

Rapporti con il padre

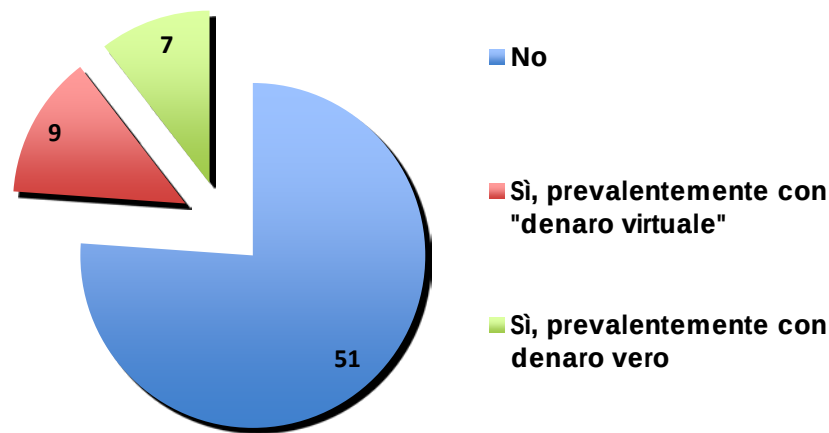


Rapporti con la madre



Come si evince dai grafici, gli alunni intervistati hanno buoni rapporti con entrambi i genitori, pur prediligendo il rapporto con la madre.

Hai mai giocato on line?



La maggior parte del campione analizzato (76,12%) non ha mai partecipato a giochi on line.

Solo il 10,45% ha giocato con denaro vero e il 13,43% prevalentemente con denaro virtuale.

Relazioni esaminate

Relazione tra Genere e Gioco on line

Relazione tra Rendimento scolastico e Gioco on line

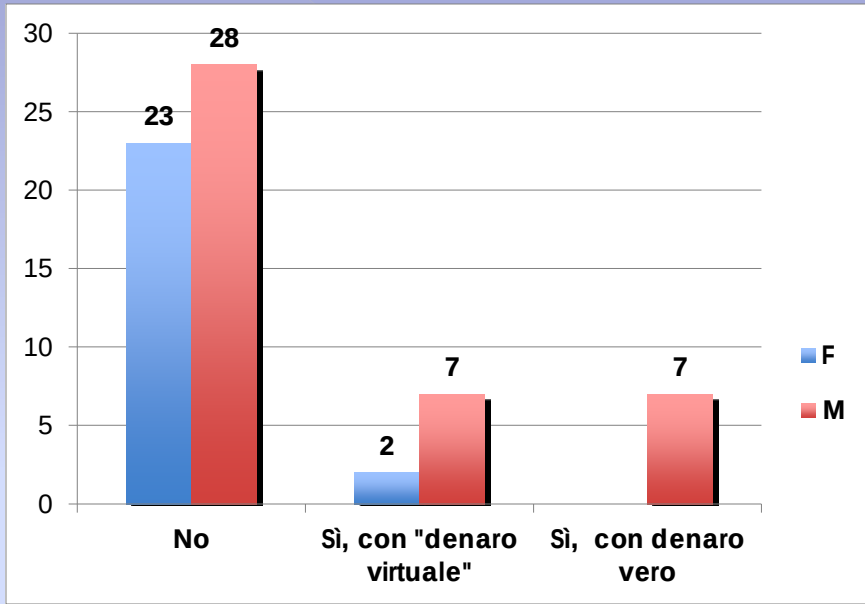
Relazione tra Frequenza di gioco dei genitori e Gioco on line

Relazione tra Frequenza di gioco dei fratelli/sorelle e Gioco on line

Relazione tra Personalità e Visita dei siti per il gioco on line

Relazione tra Personalità e Gioco on line

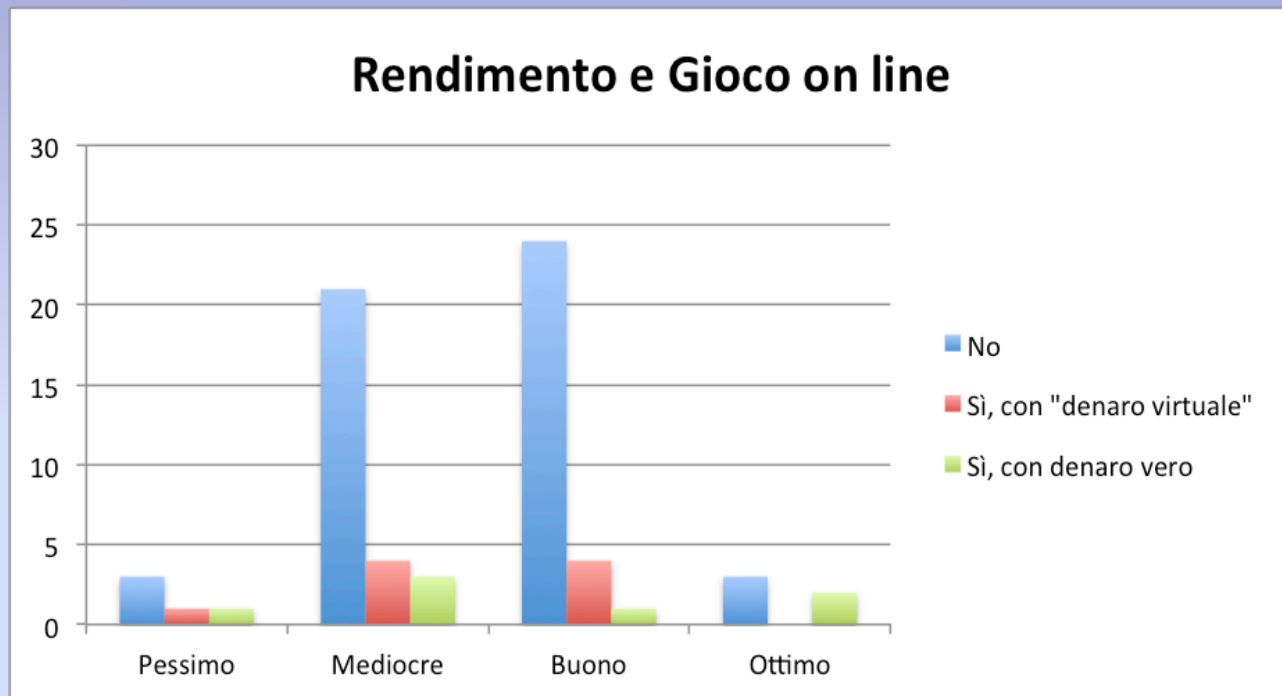
Relazione tra Genere e Gioco on line



La V di Cramer è pari a 0,31 pertanto l'associazione fra i due caratteri è medio bassa.

Tra coloro che dichiarano di aver giocato, i ragazzi sono in maggioranza.

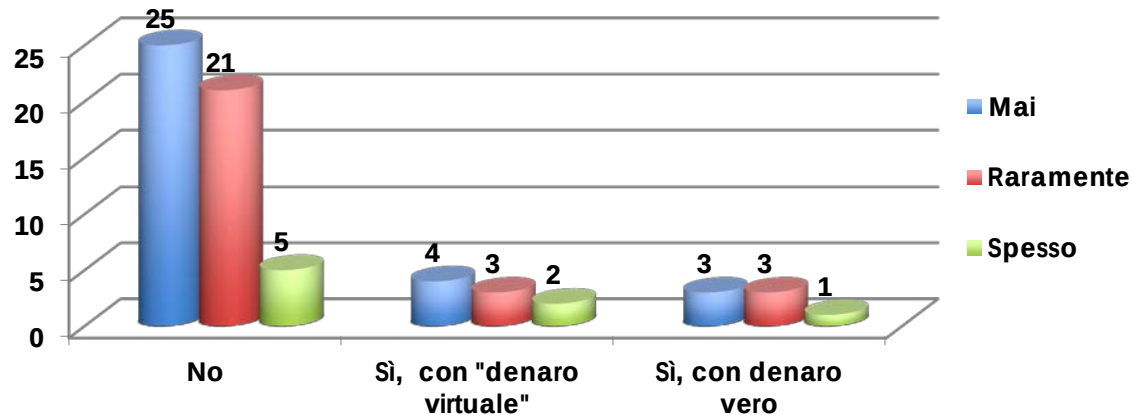
Relazione tra Rendimento scolastico e Gioco on line



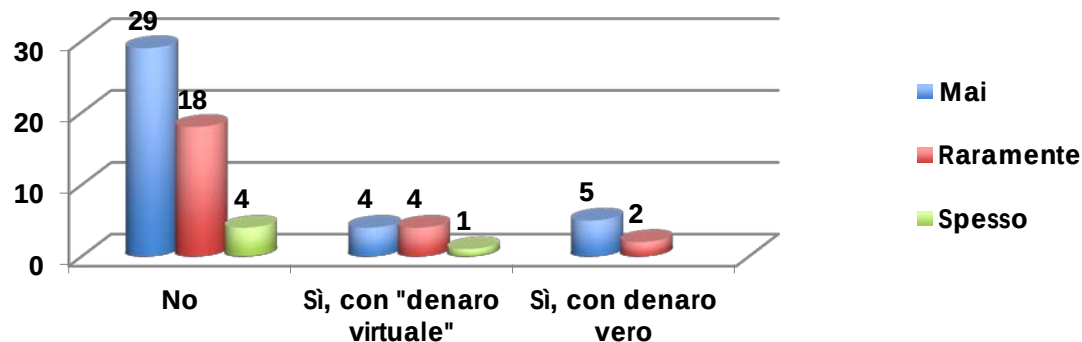
La V di Cramer è pari a 0,23 pertanto vi è una bassa associazione tra rendimento scolastico e la partecipazione a giochi on line.

Relazione tra Frequenza gioco dei genitori e dei figli

Frequenza gioco PADRE e Gioco on line figlio

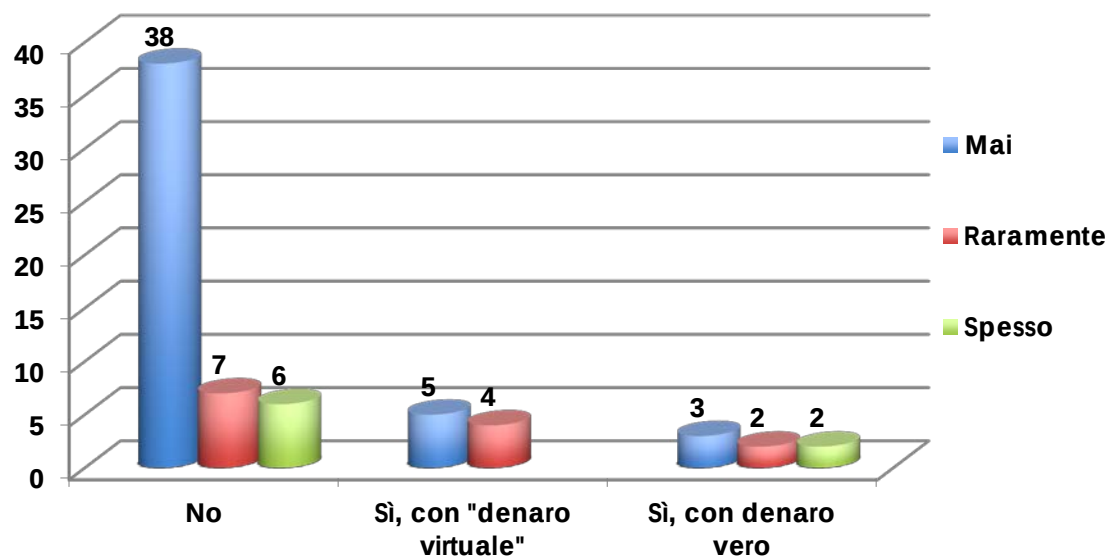


Frequenza gioco MADRE e gioco on line figlio



Gli indici V di Cramer sono pari a 0,10 e 0,11 per cui le frequenze di gioco del padre e della madre non influenzano la partecipazione degli alunni ai giochi on line.

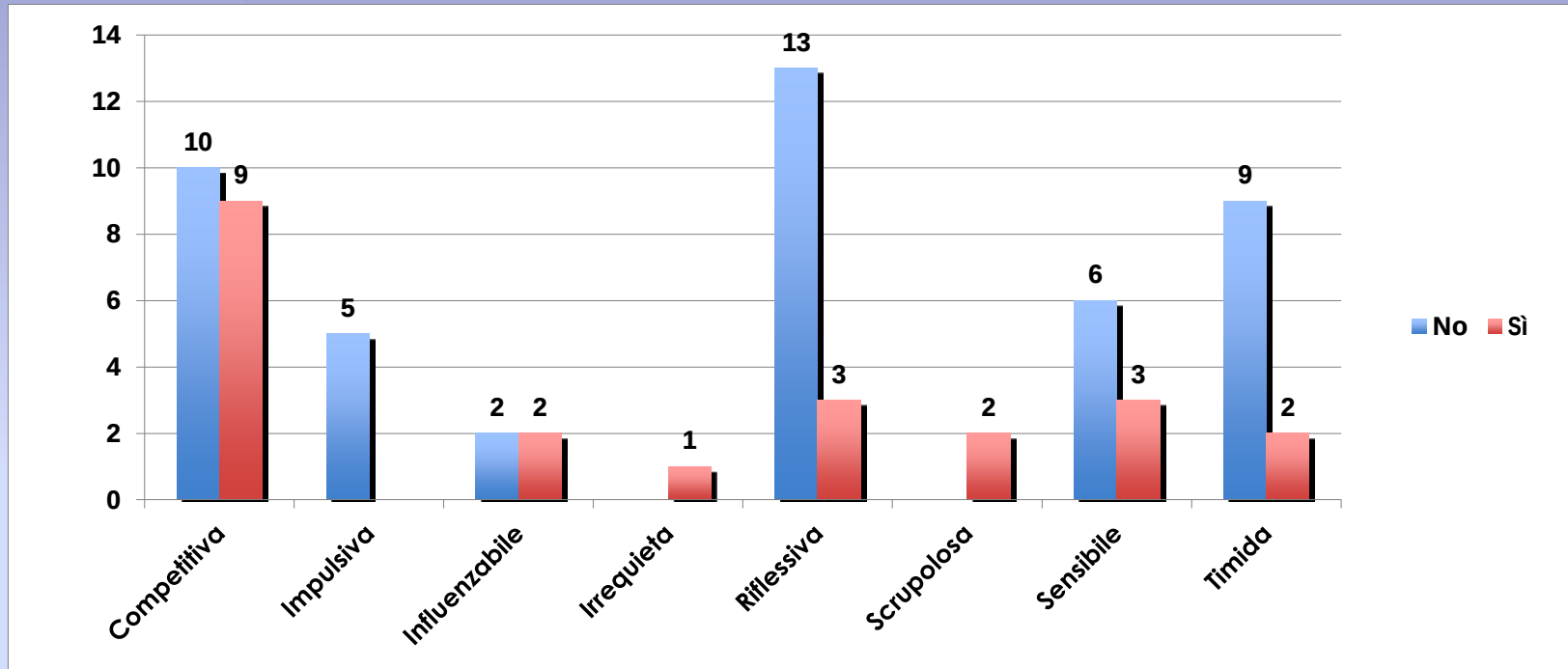
Relazione tra Frequenza gioco di fratelli/sorelle e Gioco on line



L'indice V di Cramer è pari a 0,24, per cui vi è una bassa dipendenza tra la frequenza di gioco di fratelli/sorelle degli alunni intervistati e la loro partecipazione ai giochi on line

Confrontando l'indice V di Cramer con gli indici precedenti, emerge un'influenza maggiore del gioco di fratelli/sorelle sulla partecipazione degli alunni intervistati al gioco on line, rispetto al gioco dei genitori.

Relazione tra Personalità e Visita dei siti per il Gioco online



Dato che l'indice V di Cramer è pari a 0,45, vi è una discreta dipendenza tra la personalità e la visita dei siti per il gioco on line.

Tra coloro che partecipano ai giochi on line, la maggior si ritiene di personalità "competitiva".

Tra coloro che non giocano, la maggior parte si ritiene di personalità "riflessiva".

Conclusioni

Solo $\frac{1}{4}$ del campione dichiara di aver partecipato a giochi on line.

L'analisi ha consentito di evidenziare che il genere, il rendimento scolastico, il gioco in famiglia esercitano un'influenza medio bassa sull'attitudine al gioco on line degli alunni intervistati.

La personalità dell'intervistato influenza la visita dei siti per il gioco on line, ad esempio l'essere "competitivi".

Occorrerebbe, tuttavia, esaminare altre variabili che potrebbero esercitare una maggiore influenza su tale attitudine.

Presentazione a cura di

- **Cippone Palma**
- **De Marzo Mirea**
- **De Marzo Roberto**
- **Lopez Nicola**
- **Losacco Marialaura**
- **Sanseverino Francesco**
- **Scannicchio Dora**

Classi

4^a Sistemi Informativi Aziendali

5^a Mercurio