



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO**

**Ufficio
Scolastico
Regionale
per la
Puglia**



**L'Università degli studi di Bari "Aldo Moro" dipartimento di
Scienze Economiche e Metodi Matematici e l'Ufficio Scolastico
Regionale per la Puglia
in collaborazione con
l'I.T.E.L.L. "G. Cesare" di Bari
presenta
l'INDAGINE STATISTICA
"L'ATTITUDINE AL GIOCO NON SPORTIVO NELL'ADOLESCENZA"**

Docenti partecipanti:

**Prof.ssa. Viviana D'Addosio
Prof. Alessandro Blasi**



PLS3

Alunni partecipanti: **Angelo Draetta Marco Triggiani,
classe 5^A Mercurio; Leonardo Barresi, Gabriele
Careccia, Claudia Rafaschieri, Giovanni Raffaele,
Serafina Valrosso classe 4^A Itaf.**



Finalità ed Obiettivi



- **Finalità del progetto** è quella di far conoscere la statistica nei suoi contenuti minimi (fasi della ricerca statistica, individuazione della popolazione oggetto della ricerca, rappresentazione grafica dei dati, elaborazione dei dati per mezzo di semplici indici sintetici)

- **Obiettivi**
 - ✓ **Obiettivo generale** volto a diffondere la cultura statistica fra gli studenti delle classi quarte e quinte degli istituti di istruzione secondaria superiore
 - ✓ **Obiettivo specifico** mira ad accertare la diffusione del gioco non sportivo tra gli adolescenti.



Strumenti



- **Questionario** predisposto dal dipartimento ha previste due tipologie di domande:
 - ✓ *quesiti sull'intervistato*: contenente quesiti sulle caratteristiche strutturali del campione (età, sesso, titolo di studio e rapporto con i genitori, ecc.)
 - ✓ *quesiti sull'attitudine al gioco non sportivo*: comprendente quesiti strutturali del campione (frequenza e spesa settimanale per tale pratica sportiva, motivazioni, ecc.)

- **Excel** è il software usato per lo spoglio dei dati, costruzione delle tabelle e dei grafici e per il calcolo degli indici sintetici



Metodologie



➤ **Analisi univariata:**

- si sono rilevate le frequenze assolute e percentuali relative alle risposte fornite dagli studenti

➤ **Analisi bivariata** : considerando congiuntamente alcuni caratteri attraverso lo strumento delle tabelle a doppia entrata di contingenza, per caratteri entrambi qualitativi;

- Per analizzare le eventuali relazioni tra i caratteri presi in esame si é adoperato l'indice quadratico di contingenza relativo al massimo, indicato con A , per caratteri entrambi qualitativi o per caratteri misti



CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE - 1



CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE - 2



**classi dalla prima
alla quinta**



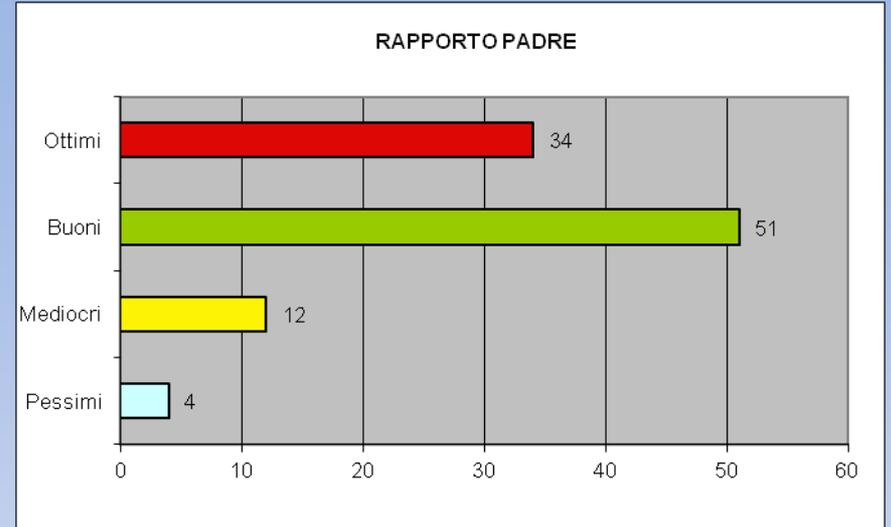
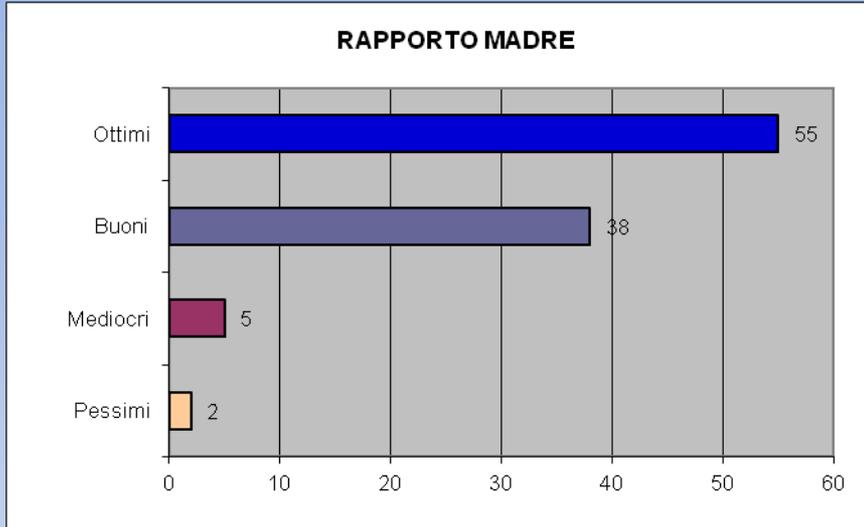
**101
studenti**

**44 iscritti al
biennio**

**57 iscritti al
triennio**

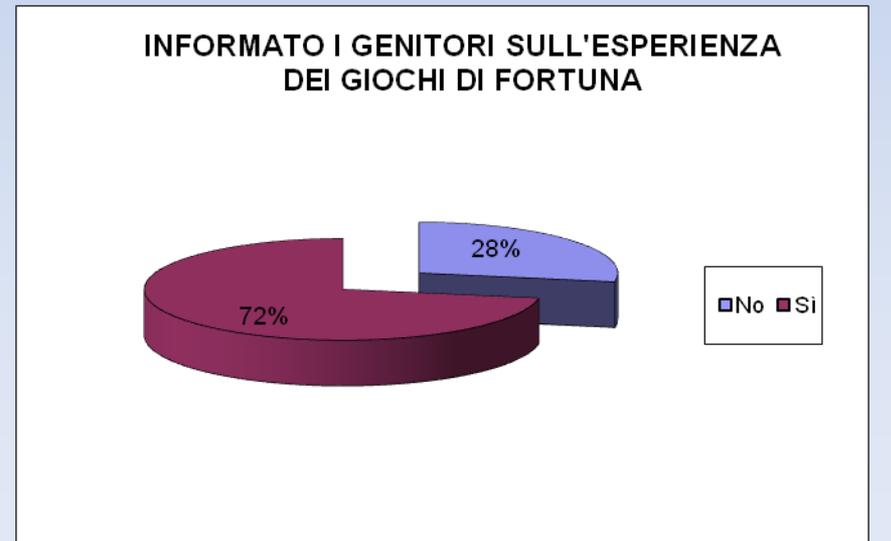
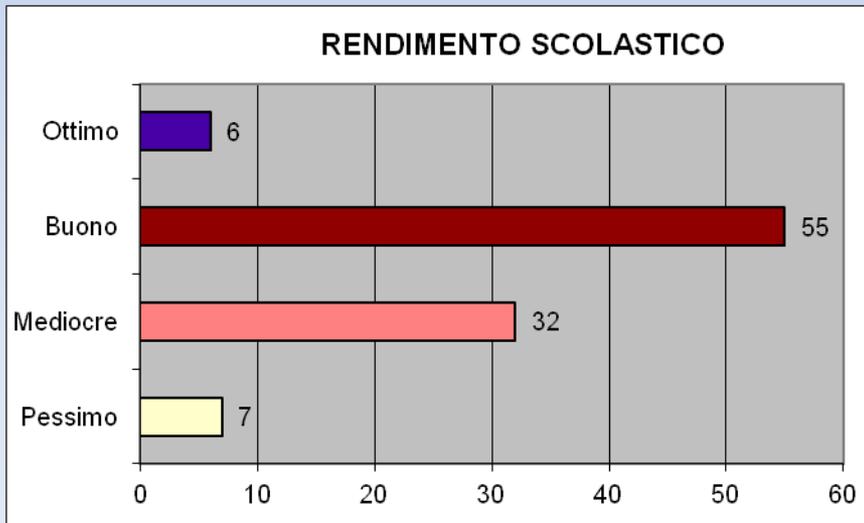


ANALISI UNIVARIATA



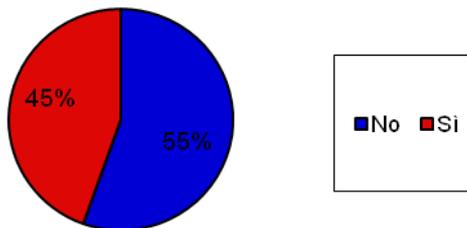
Il campione è costituito per il 73% da maschi e il 27% da femmine con età compresa tra i 14 e i 19 anni.

Il 52% dei padri possiede la licenza media e il 37% un diploma, mentre per le madri il 35% la licenza media e il 48% il diploma.

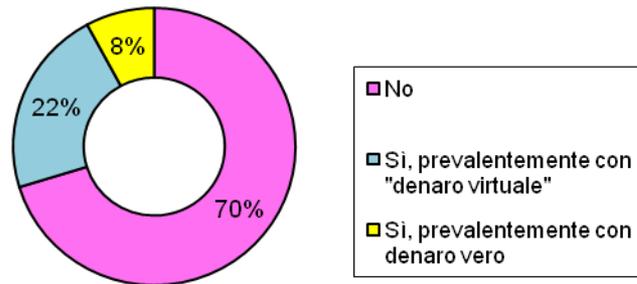




VISITA SITI GIOCHI ON LINE



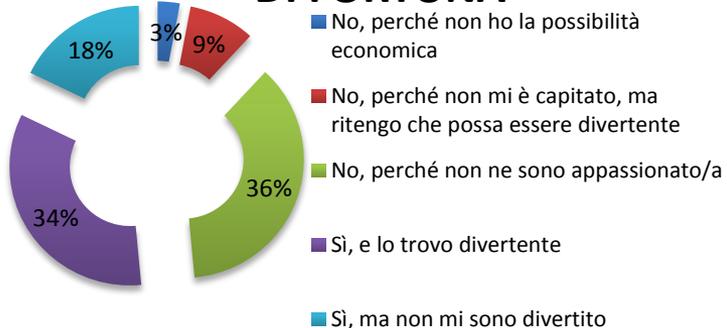
PARTECIPAZIONE GIOCHI ON LINE



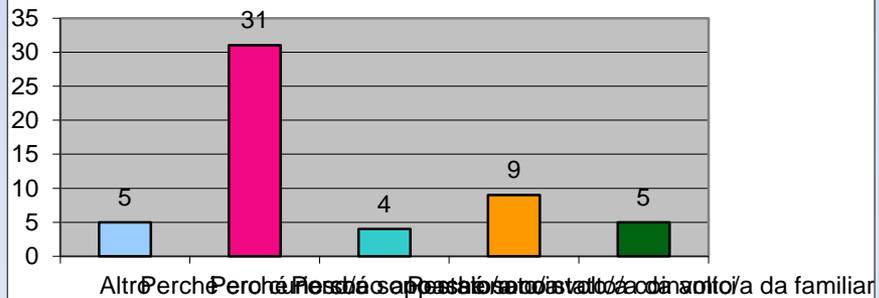
Il 30% dei rispondenti ha partecipato a giochi on line; il 51% ad altri giochi di fortuna.

Il motivo principale di tale partecipazione è la curiosità, 57%; la prima volta è stato in compagnia di amici, 57%.

PARTECIPAZIONE ALTRI GIOCHI DI FORTUNA

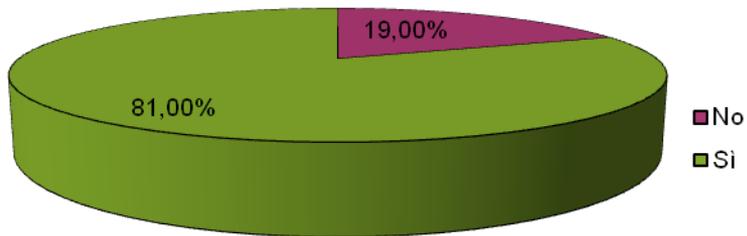


MOTIVO PARTECIPAZIONE GIOCHI DI FORTUNA

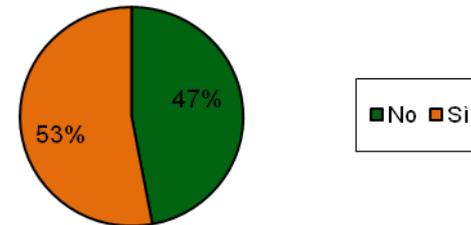




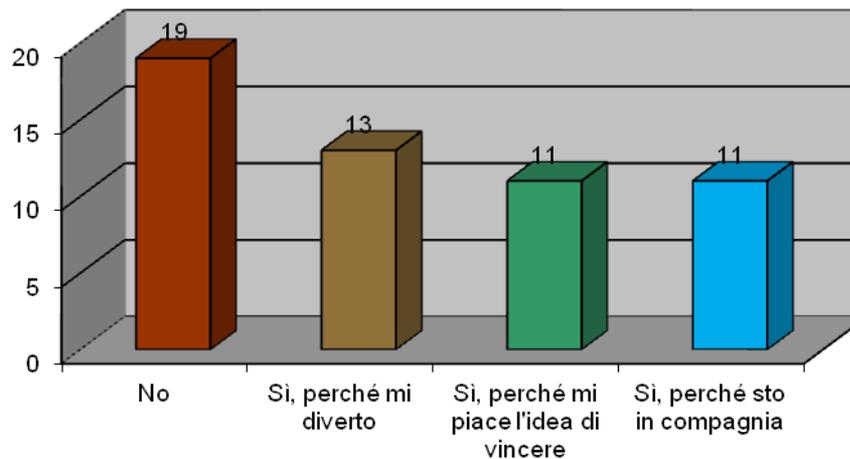
CASI DI VINCITA



IN CASO DI VINCITA POSSIBILITA' DI CONTINUARE A GIOCARE PER VINCERE ANCORA



PARTECIPARE NUOVAMENTE A GIOCHI DI FORTUNA

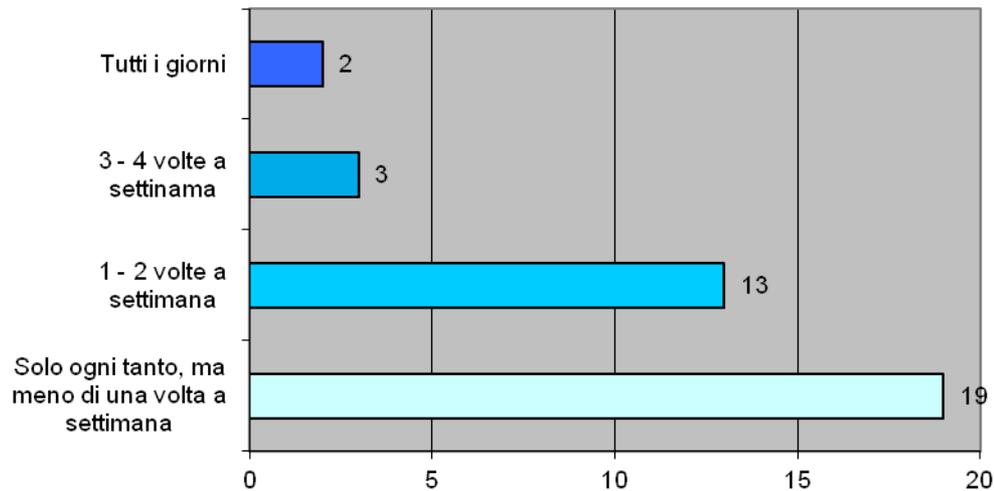


L'81% ha dichiarato di aver vinto e tra questi il 53% ha pensato di continuare a giocare per vincere di più.

Il 65% ha partecipato nuovamente ai giochi di fortuna



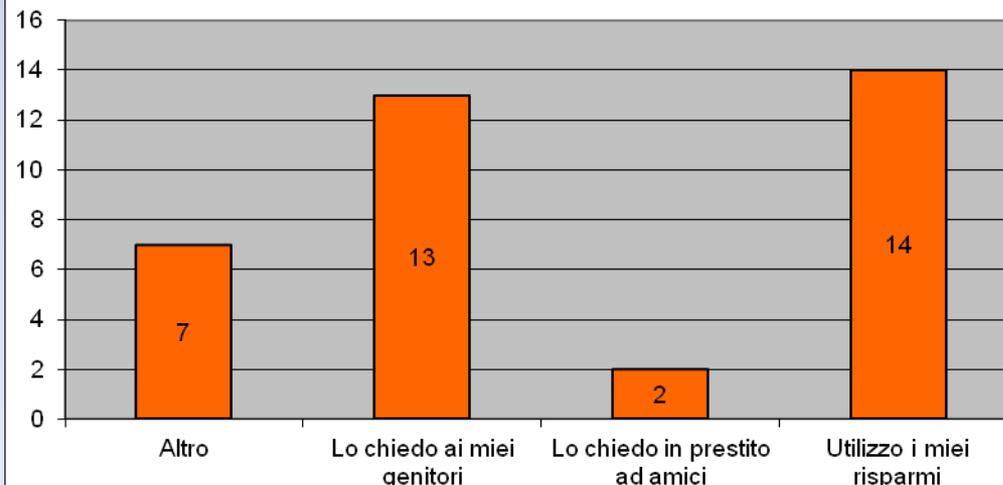
FREQUENZA DI GIOCO SETTIMANALE



Il 51% gioca solo ogni tanto con una spesa media settimanale di € 5-10 (88%).

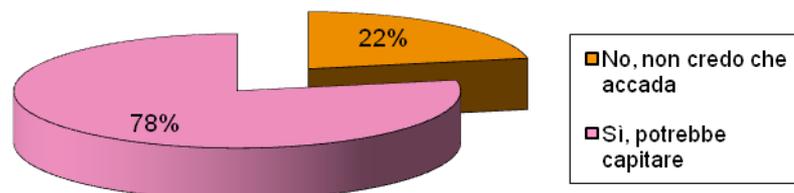
Il 36% chiede il denaro ai propri genitori e il 39% utilizza i propri risparmi.

PROVENIENZA DENARO USATO PER IL GIOCO





COMMETTERE FATTI ILLECITI PER PROCURARSI DENARO PER IL GIOCO

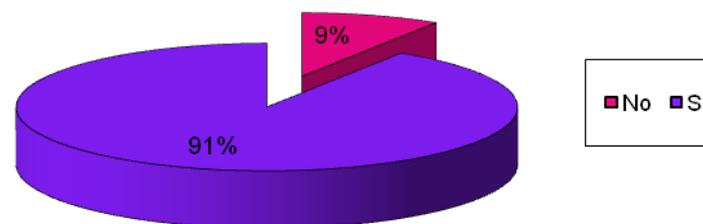


Il 66% ritiene che tale esperienza possa generare problemi nell'ambito delle amicizie e il 72% problemi in ambito scolastico

Il 78% dei rispondenti ritiene che si possano commettere fatti illeciti per procurarsi il denaro per il gioco.

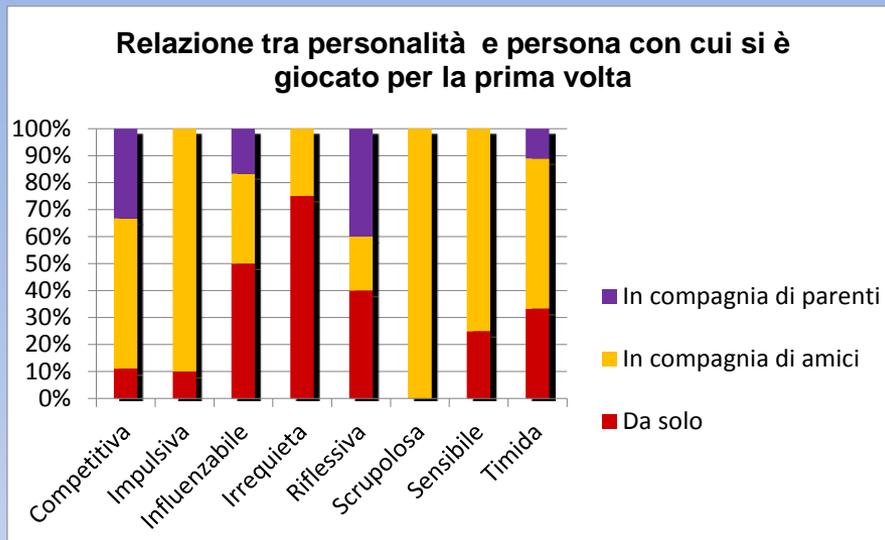
Il 91% sa che i giochi di fortuna sono illeciti.

CONOSCENZA DELL'ILLEGALITA' DEI GIOCHI DI FORTUNA PER I MINORI

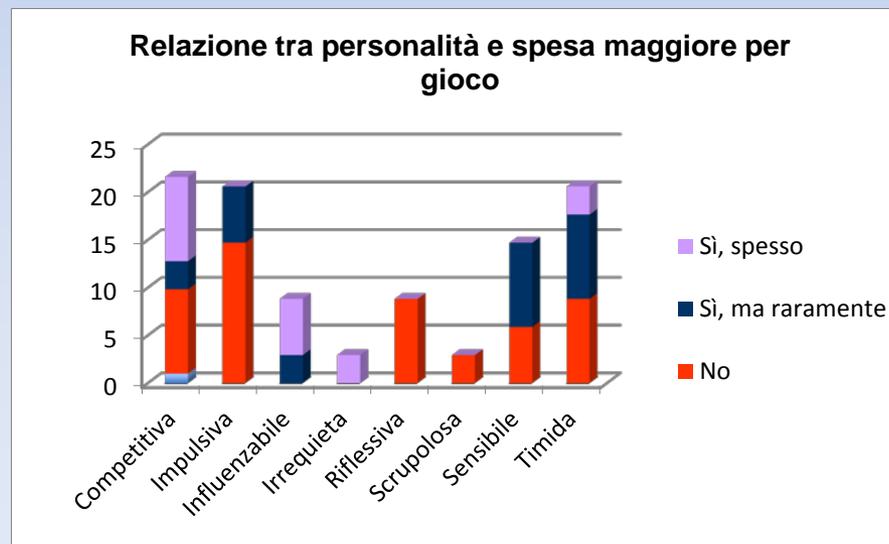




ANALISI BIVARIATA

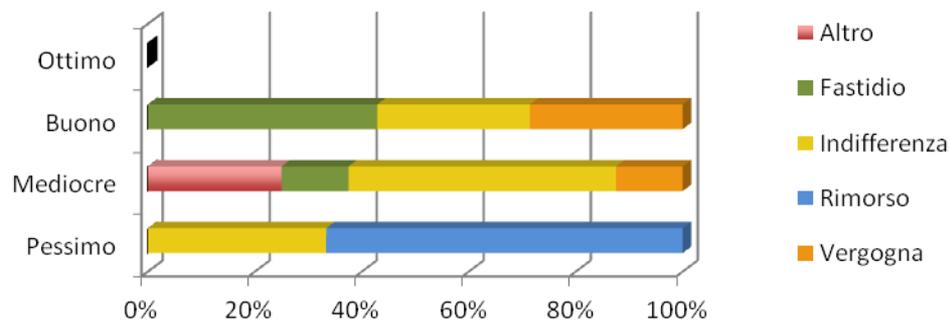


L'indagine ha evidenziato una relazione di causa-effetto tra tipo di personalità e attitudine al gioco ($A=0,447$
 $A=0,545$)



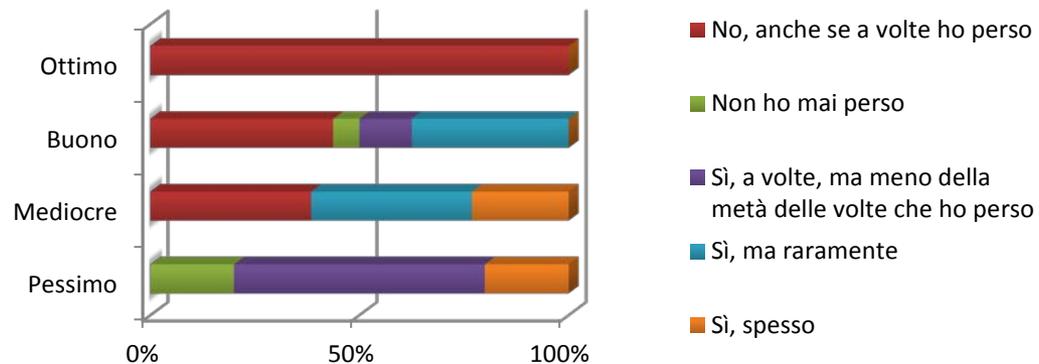


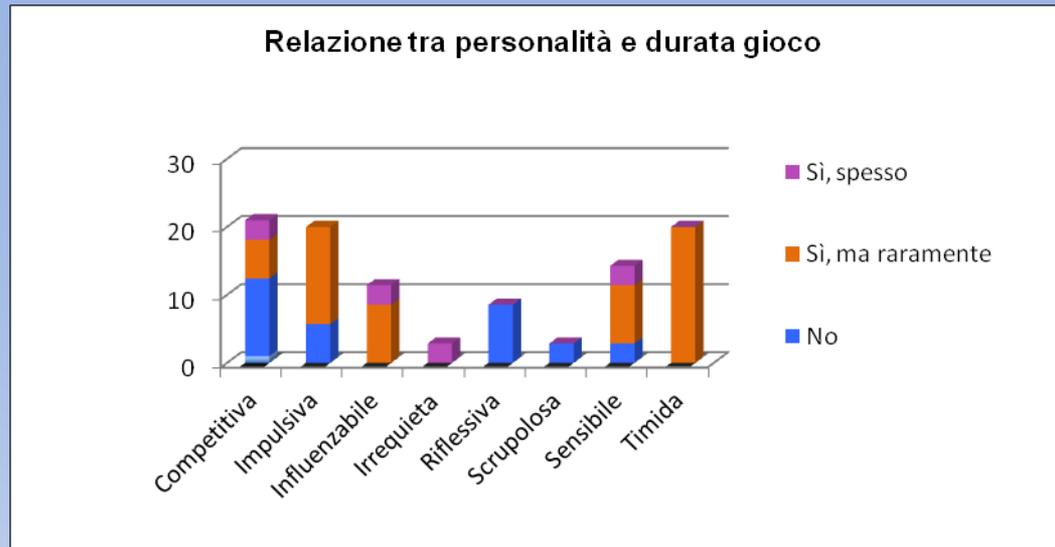
Relazione tra rendimento scolastico e emozioni provate in caso di critiche



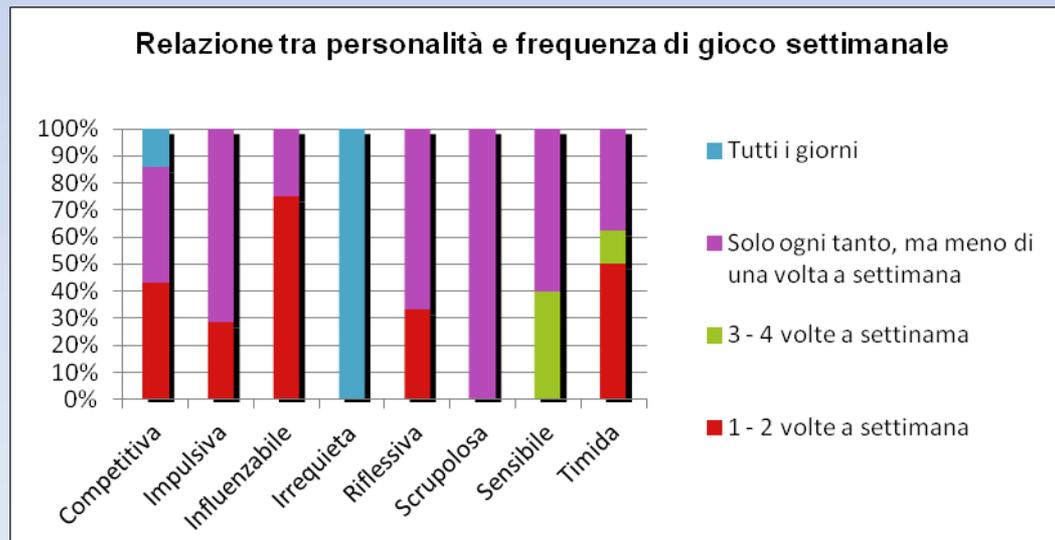
Inoltre l'analisi evidenzia la relazione tra rendimento scolastico ed emozioni provate in caso di critiche $A=0,553$, e partecipazione al gioco per recuperare le perdite $=0,499$

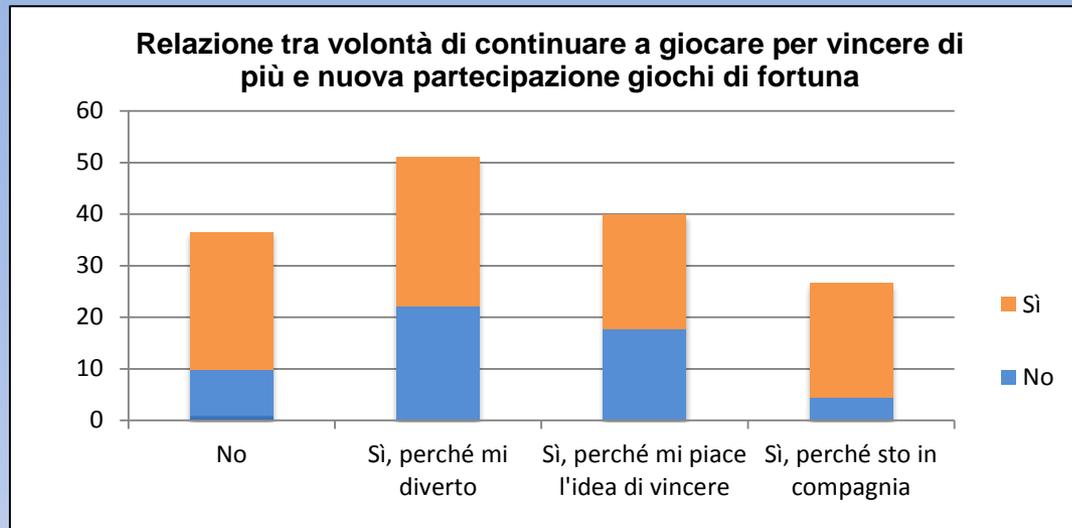
Relazione tra rendimento scolastico e partecipazione gioco per recuperare perdite



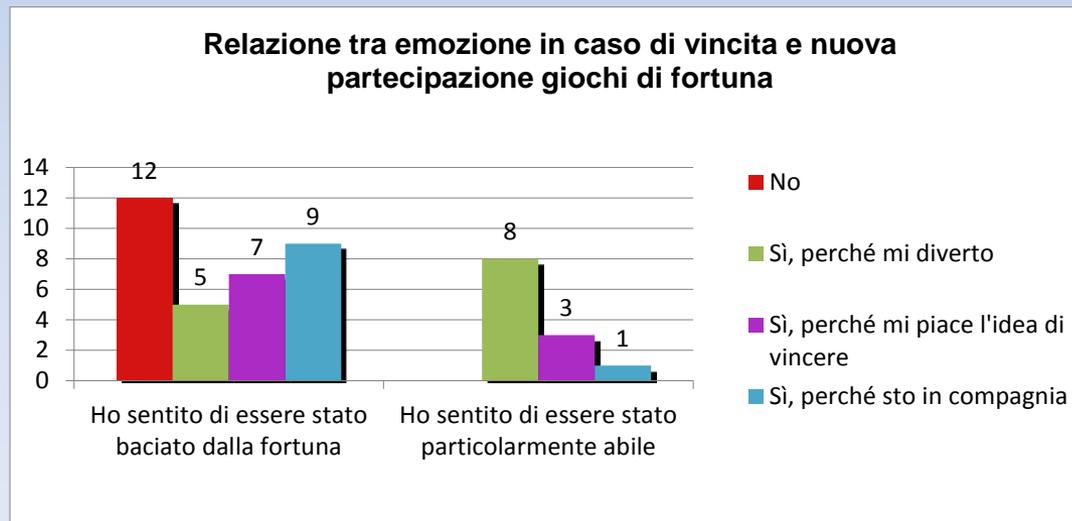


Inoltre l'analisi evidenzia la relazione tra rendimento personalità e durata del gioco ($A=0,632$) e frequenza di gioco settimanale ($A=0,563$).





L'analisi evidenzia il legame tra la volontà di continuare a giocare per vincere di più e l'emozione in caso di vincita e la nuova partecipazione ai giochi di fortuna ($A=0,519$, $A= 0,556$)



Fine