



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.I.S.S “Gorjux-Tridente” di Bari presenta

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



PLS3

Docenti partecipanti:
Prof.ssa. Viviana D' Addosio
Prof. Giovanni Rossiello

Alunni partecipanti: **Michaela Colabufo, Agnese Mallardi, Lorenza Salonna, Miriana Tototrizzo classe 5^Ap; Morena Cassano, Anna Dalesio, Silvia de Santis, Alessandro Doccino, Martina Losito, Filomena Martiradonna classe 4^A**



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:**

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

CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE - 1

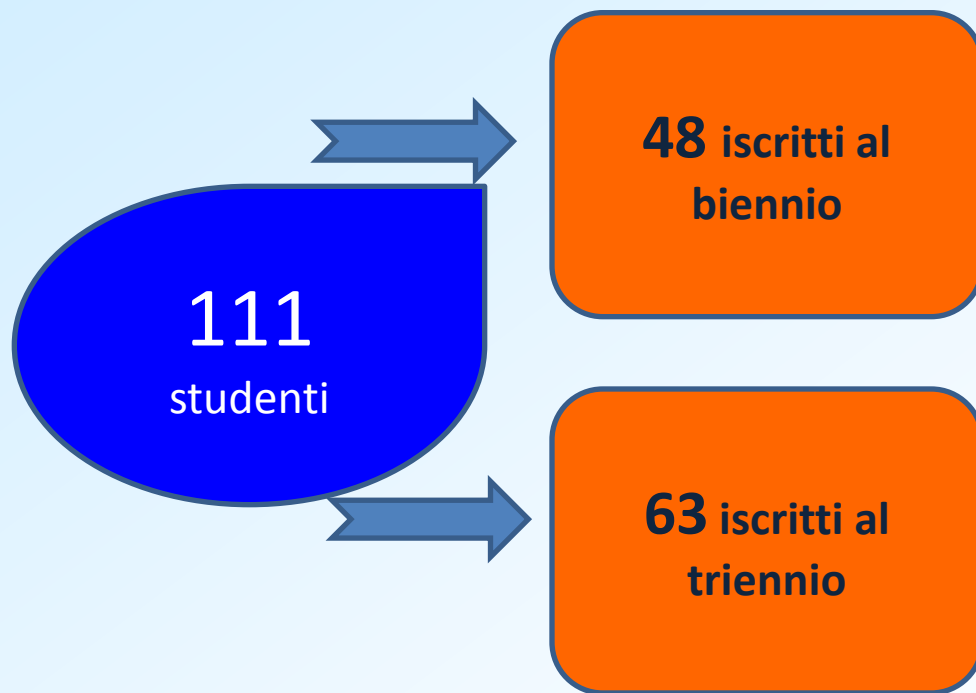
La popolazione
iniziale era
composta da
158 studenti

47 sono risultati
assenti al momento
della
somministrazione
del questionario

il campione di
riferimento é
risultato quindi
costituito da **111**
studenti



CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE - 2

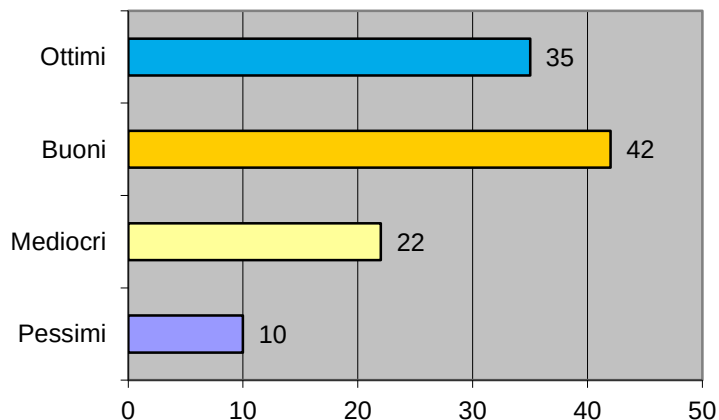


classi dalla prima
alla quinta

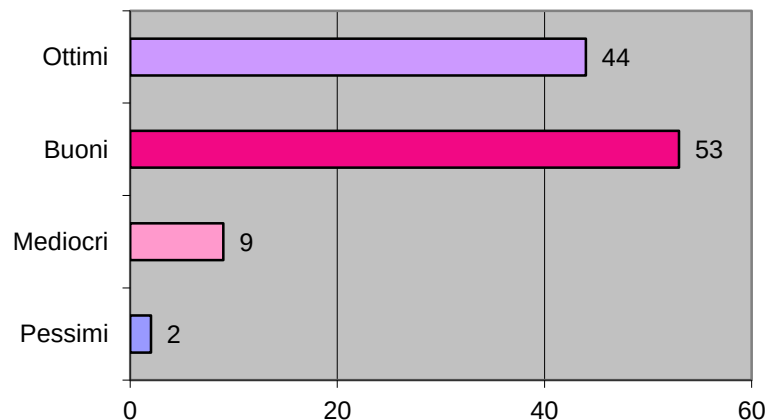


ANALISI UNIVARIATA

RAPPORTO CON PADRE



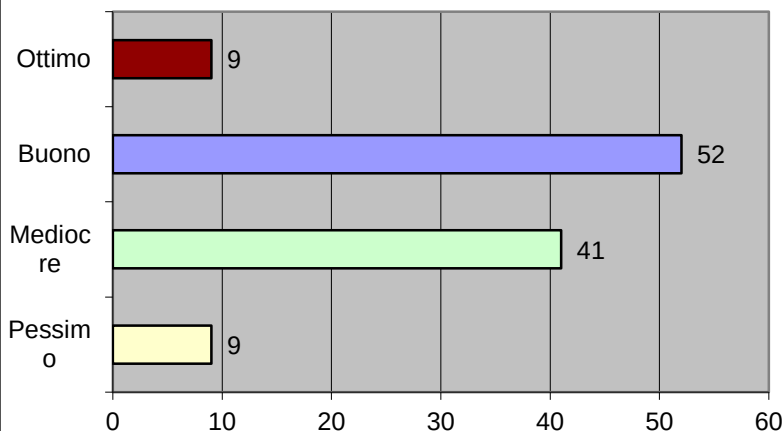
RAPPORTO CON MADRE



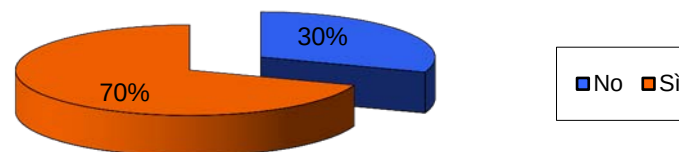
Il campione è costituito per il 42% da maschi e il 58% da femmine con età compresa tra i 14 e i 20 anni.

Il 64% dei padri possiede la licenza media e il 20% un diploma, mentre per le madri il 50% licenza media e il 31% diploma

RENDIMENTO SCOLASTICO



INFORMATO I GENITORI SULL'ESPERIENZA DEI GIOCHI DI FORTUNA

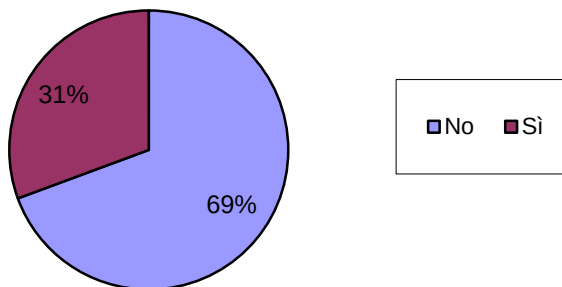




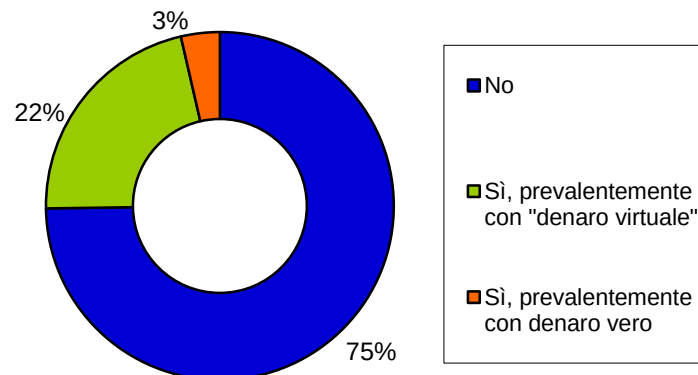
ANALISI UNIVARIATA



VISITA SITI GIOCHI ON LINE



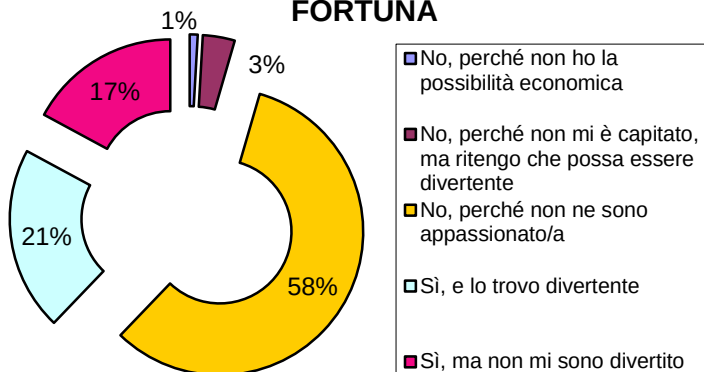
PARTECIPAZIONE GIOCHI ON LINE



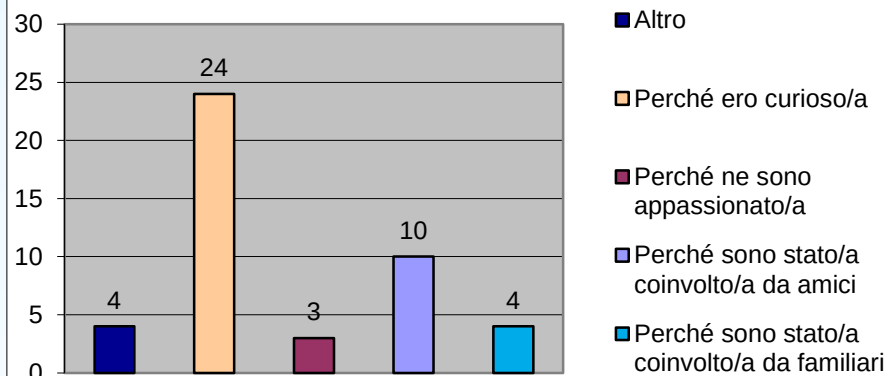
Il 25% dei rispondenti ha partecipato a giochi on line; il 38% ad altri giochi di fortuna.

Il motivo principale di tale partecipazione è la curiosità, 53%; la prima volta è stato in compagnia di amici, 51%.

PARTECIPAZIONE AD ALTRI GIOCHI DI FORTUNA



MOTIVO PARTECIPAZIONE AI GIOCHI DI FORTUNA

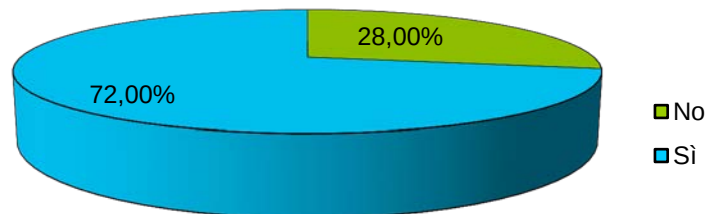




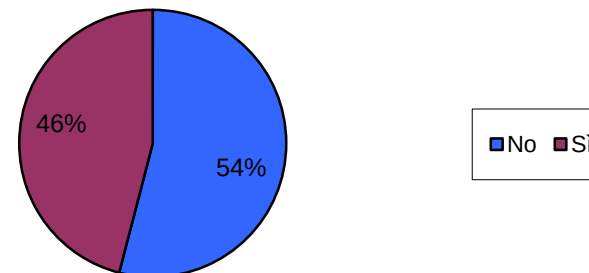
ANALISI UNIVARIATA



CASI DI VINCITA

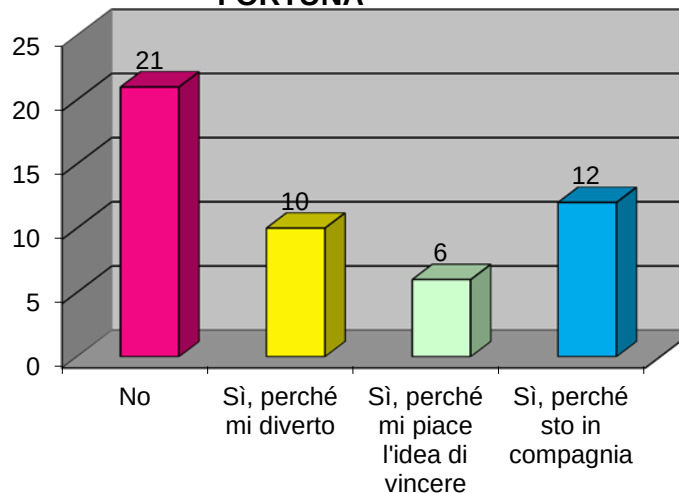


IN CASO DI VINCITA POSSIBILITA' DI CONTINUARE A GIOCARE PER VINCERE ANCORA



Il 72% ha dichiarato di aver vinto e tra questi il 46% ha pensato di continuare a giocare per vincere di più.

PARTECIPARE NUOVAMENTE A GIOCHI DI FORTUNA



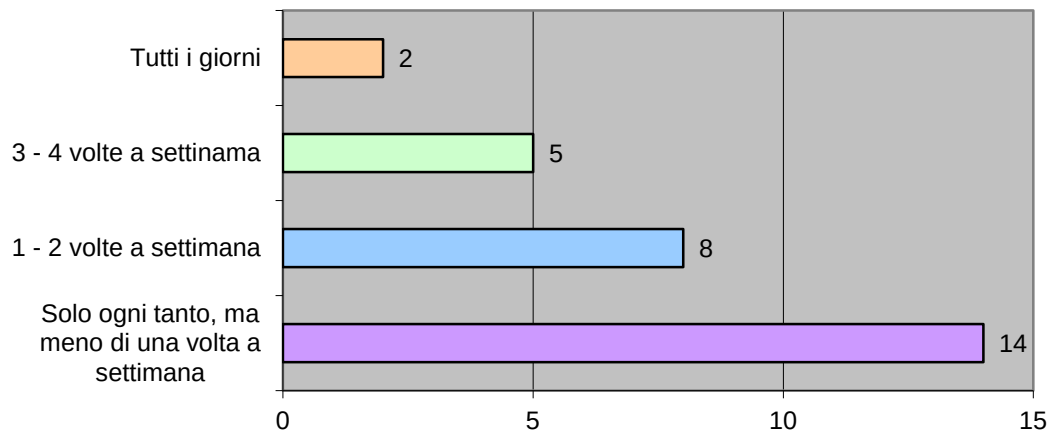
Il 57% ha partecipato nuovamente ai giochi di fortuna



ANALISI UNIVARIATA



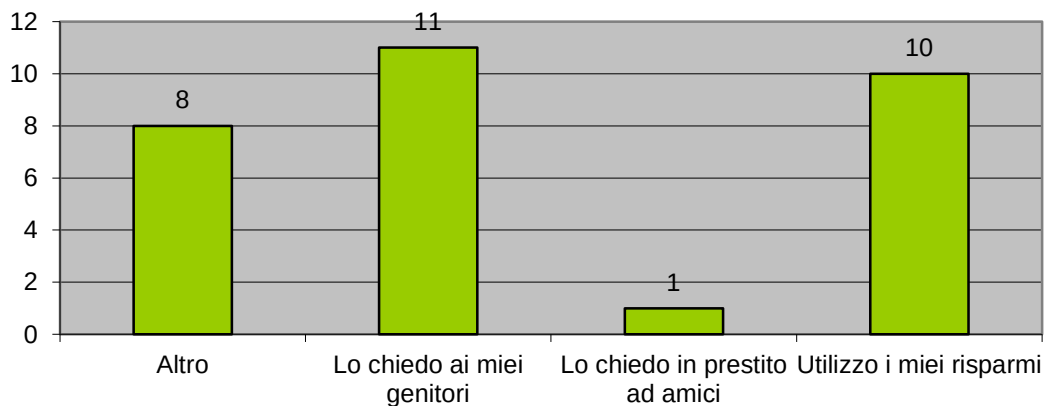
FREQUENZA DI GIOCO SETTIMANALE



Il 48% gioca solo ogni tanto con una spesa media settimanale di € 5-10.

Il 37% chiede il denaro ai propri genitori e il 33% utilizza i propri risparmi,

PROVENIENZA DENARO USATO PER IL GIOCO

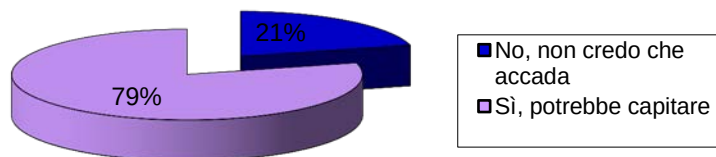




ANALISI UNIVARIATA



COMMETTERE FATTI ILLECITI PER PROCURARSI DENARO PER IL GIOCO

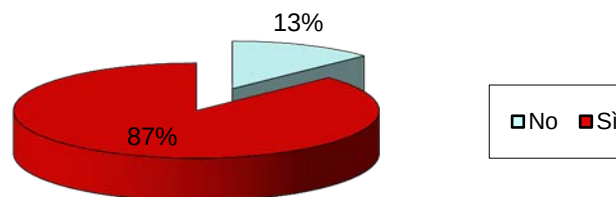


Il 62% ritiene che tale esperienza possa generare problemi nell'ambito delle amicizie e il 65% problemi in ambito scolastico

Il 79% dei rispondenti ritiene che si possano commettere fatti illeciti per procurarsi il denaro per il gioco.

L'87% sa che i giochi di fortuna sono illeciti.

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

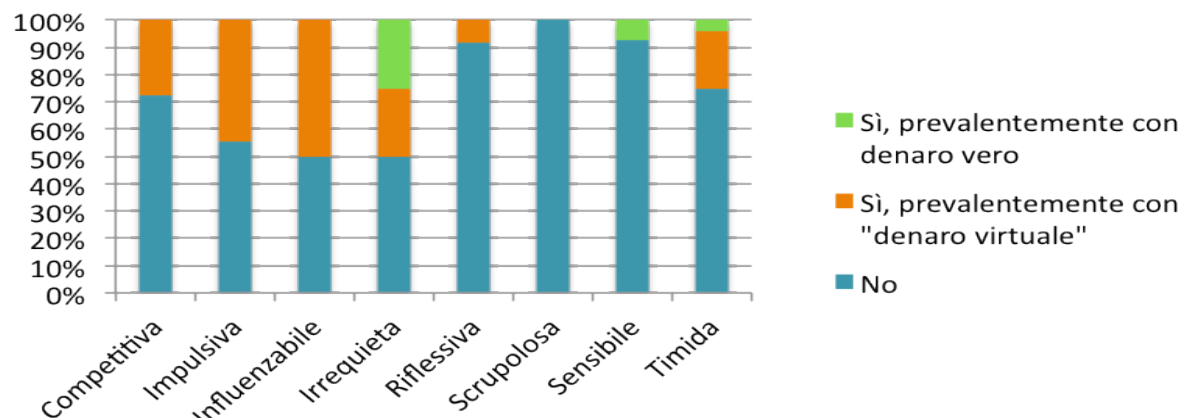




ANALISI BIVARIATA

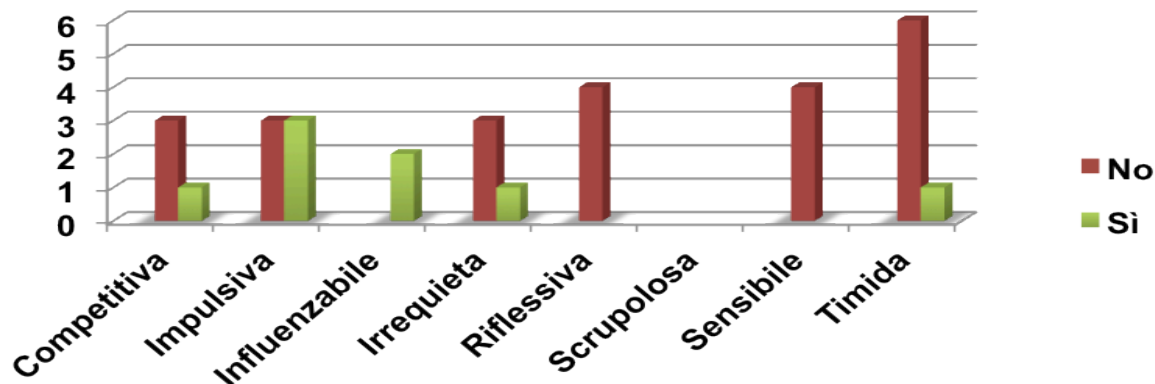


Relazione tra personalità e partecipazione giochi on line



L'indagine ha evidenziato una relazione di causa-effetto tra tipo di personalità e attitudine al gioco ($A=0,355$ e $A=0,592$).

Relazione personalità e sensazione di sentirsi giocatore esperto

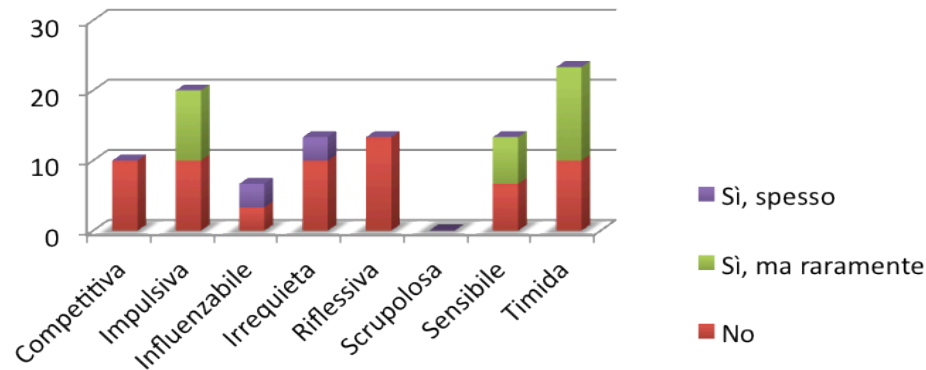




ANALISI BIVARIATA



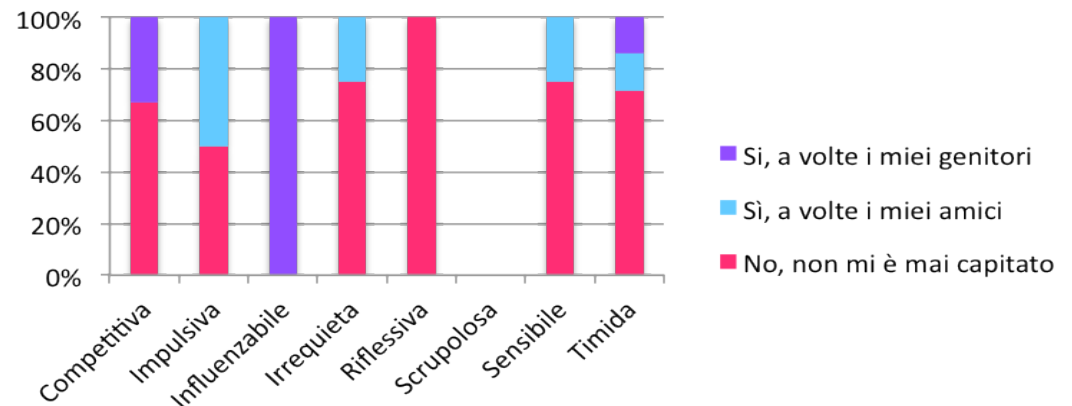
Relazione tra personalità e durata gioco



L'indice mostra infatti un legame tra personalità e durata del gioco ($A=0,556$)

L'indice mostra un legame anche tra personalità e reazione in caso di critiche subite per tale attitudine ($A=0,601$).

Relazione tra personalità e critiche subite per abitudine al gioco

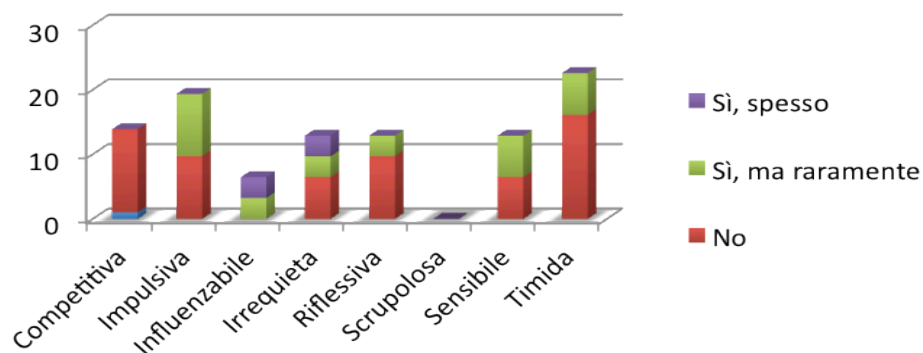




ANALISI BIVARIATA



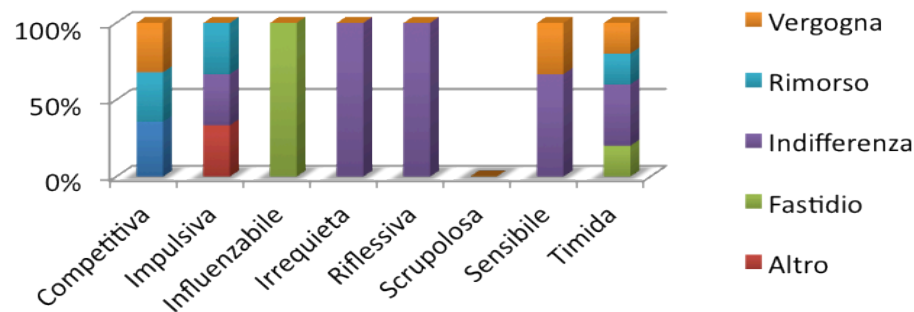
Relazione tra personalità e spesa maggiore per gioco



Un legame rilevante sussiste anche tra personalità e spesa sostenuta per il gioco ($A = 0,492$).

Un legame rilevante sussiste anche tra personalità e emozioni provate in caso di critiche ($A = 0,590$).

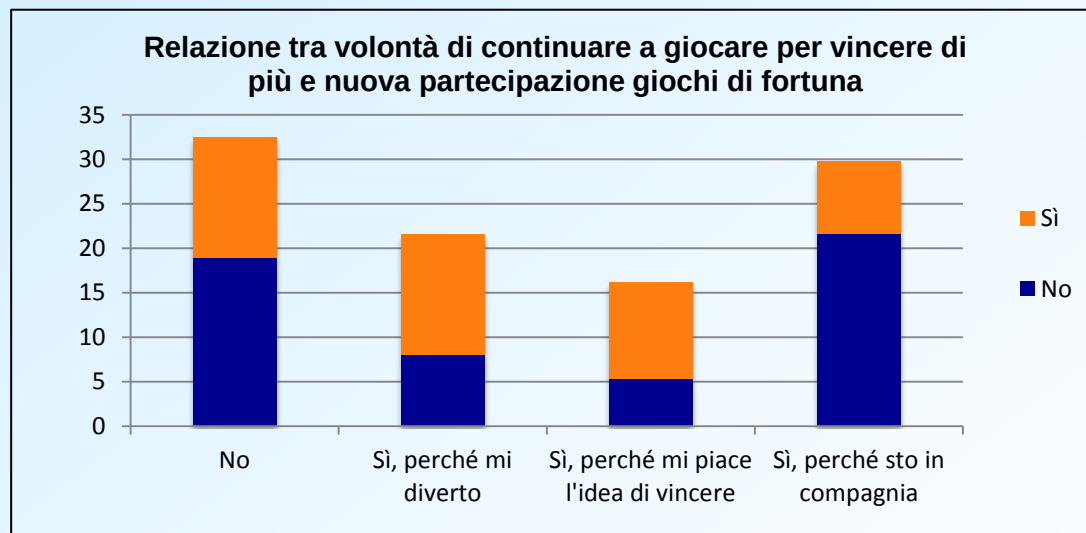
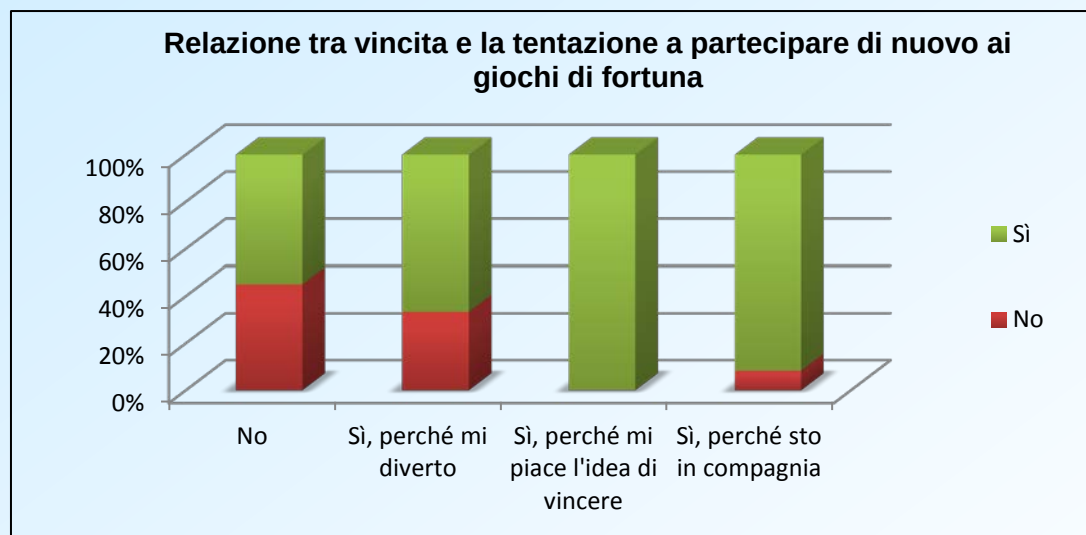
Relazione tra personalità e emozioni provate in caso di critiche





ANALISI BIVARIATA

L'analisi evidenzia come in caso di vincita si è portati a partecipare nuovamente ai giochi di fortuna ($A=0,404$).

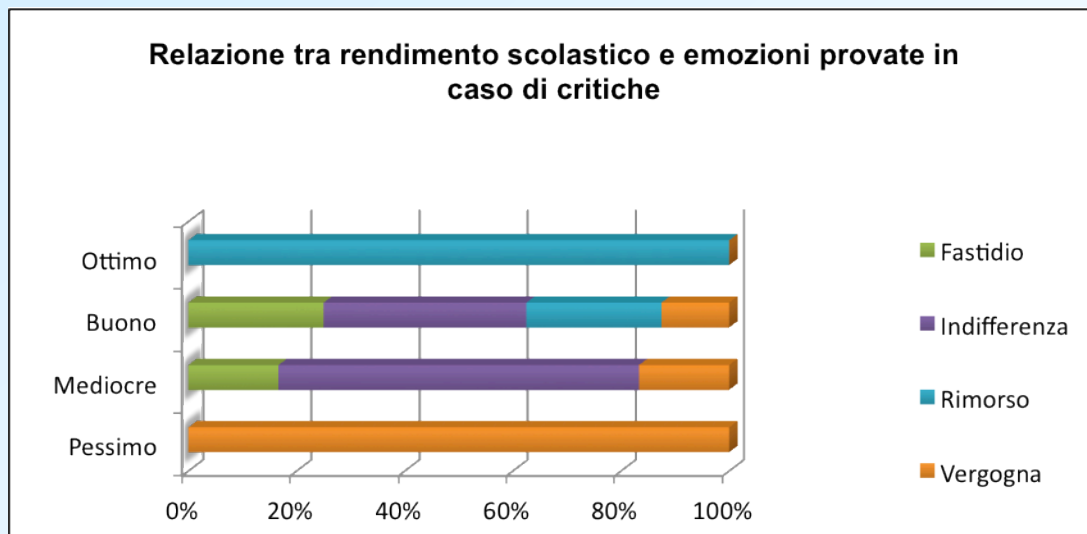
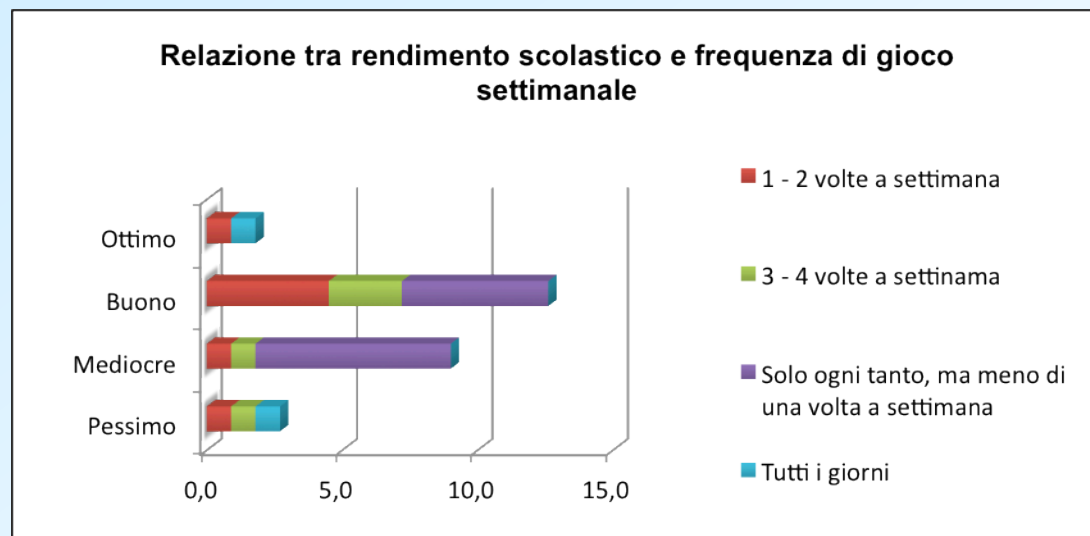


Si evidenzia anche un legame tra la volontà di continuare a giocare per vincere di più e le nuove partecipazioni ai giochi di fortuna ($A=0,310$).



ANALISI BIVARIATA

Il rendimento influenza la partecipazione al gioco ed in particolare la frequenza di gioco settimanale ($A= 0,452$)



Il rendimento influenza anche le emozioni provate in caso di critiche ($A=0,499$)



*Grazie per
l'attenzione..*

