UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI TORINO

CORSO DI LAUREA IN EDUCAZIONE PROFESSIONALE

CORSO DI METODOLOGIA DELLA RICERCA EDUCATIVA

Professor Roberto Trinchero

RAPPORTO DI RICERCA EMPIRICA

"Vi è relazione tra praticare sport di squadra e miglioramento delle abilità sociali in adulti disabili cognitivi?"

Anno accademico 2023/2024

Calabrese Antonio

Ferraro Elisa

Lentini Alessandra

Mangiameli Giulia

PRESENTAZIONE

Il seguente elaborato si propone di analizzare la relazione che vi è tra il praticare sport di squadra, da parte di persone con disabilità cognitive, e il miglioramento delle abilità sociali. Ci interessa indagare questa relazione poiché una di noi è allenatrice dello *Juventus Special,* un progetto di inclusione sociale per persone con disabilità cognitiva. Ci sembrava interessante analizzare se lo sport di squadra influisse in maniera positiva e significativa nelle relazioni sociali di chi lo pratica.

1. PROBLEMA DI RICERCA:

Vi è relazione tra praticare sport di squadra e miglioramento delle abilità sociali in adulti con disabilità cognitiva?

TEMA: Praticare sport di squadra e abilità sociali.

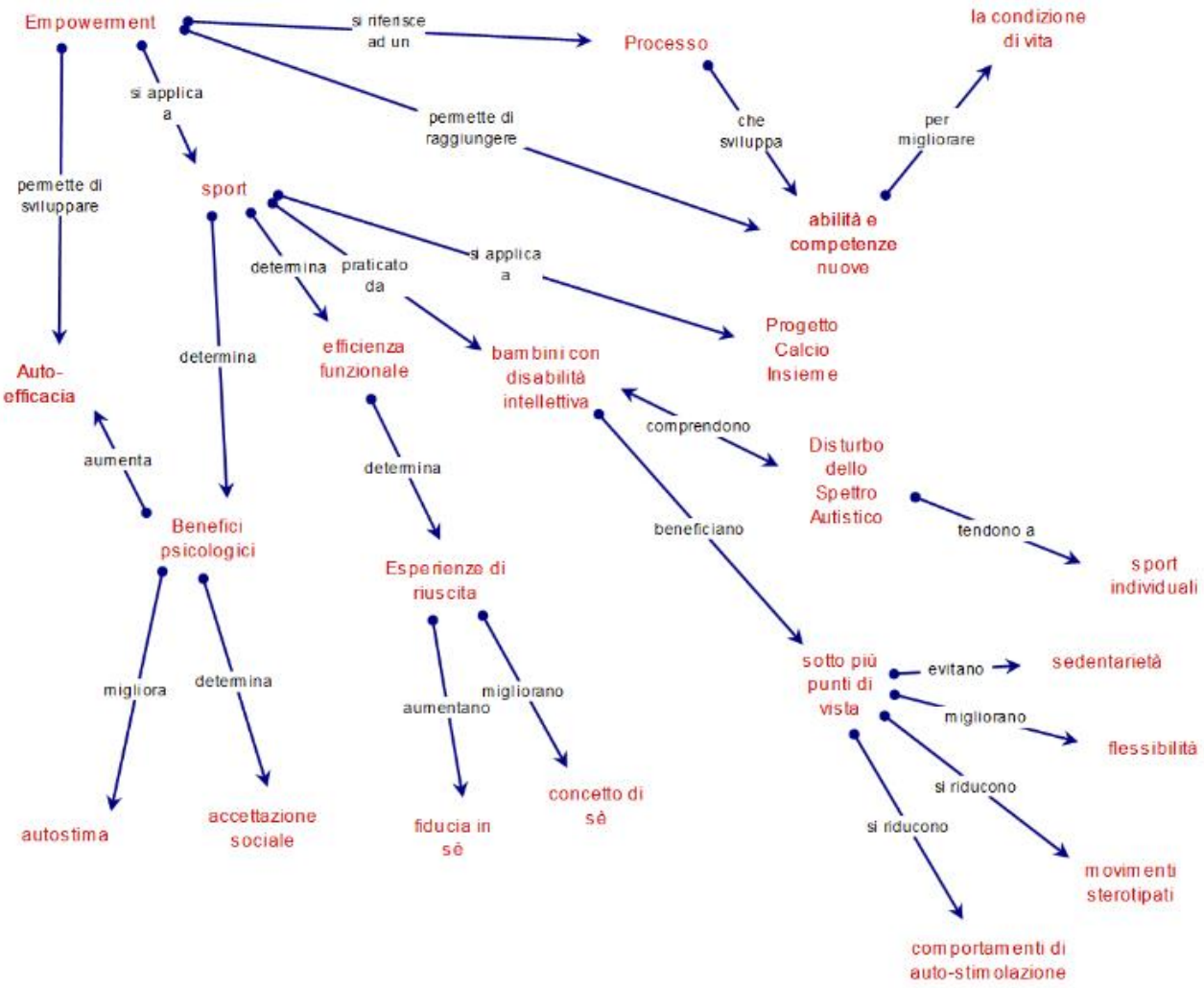
OBIETTIVO CONOSCITIVO: Verificare se c'è relazione tra praticare sport di squadra e il miglioramento delle abilità sociali in adulti disabilità cognitiva.

2. QUADRO TEORICO

ARTICOLO SCIENTIFICO:

A. Cei, M. Rosci, D. Sepio, "Calcio Insieme: un percorso di calcio integrato per bambini con disabilità intellettive", Psicologia dello Sport- Sport e Inclusione 2018

MAPPA CONCETTUALE:



Lo studio di Alberto Cei (Università Telematica San Raffaele, Roma), Michele Rosci (AS Roma Calcio), Daniela Sepio (ASD Accademia Calcio Integrato), dal titolo "Calcio Insieme – Un percorso integrato per bambini con disabilità intellettive" (2018) ha analizzato due gruppi di ragazzi e ragazze con disabilità cognitiva, dai 6 ai 13 anni, divisi in base alle capacità motorie e sociali.

L'obiettivo dello studio è stato quello di verificare se, al termine del percorso di allenamento sportivo nel gioco del calcio, i partecipanti migliorino o meno le proprie capacità motorie e sociali.

La base teorica della ricerca parte dalle indicazioni del dipartimento scientifico del Comitato Paralimpico Internazionale, per il quale l'empowerment delle persone con disabilità è una delle priorità di ricerca e di sviluppo. Per "empowerment" (Hutzler, 1990) si intende, in generale, il processo con cui ogni individuo sviluppa delle abilità e delle competenze in modo da ottenere il controllo della propria vita e migliorare la propria condizione (Gutierrez,1990). L'empowerment nello sport permette di

sviluppare un senso di autoefficacia e di competenze motorie che di norma nelle persone con disabilità non si svilupperebbero. Inoltre lo sport determina diversi benefici psicologici, quali: una maggior accettazione sociale e un aumento dell'autostima, l'aumento dell'autoefficacia in diversi compiti motori, il miglioramento dell'umore. Lo sport contribuisce anche a una maggiore efficienza funzionale della persona, in virtù di un'esperienza effettiva di riuscita in più compiti ed esercizi, permettendo così di prendere una maggior coscienza di sé e del proprio corpo e aumentando di conseguenza la fiducia in sé stessi. Sousa, Corredeira e Pereira hanno evidenziato, nel loro studio del 2009, come lo sport impatti sul sé fisico in diversi modi, quali: sperimentare il proprio corpo, migliorare la percezione delle proprie caratteristiche fisiche, migliorarne la capacità e aumentare la fiducia in relazione alla propria abilità di partecipare a nuove attività motorie, in un potenziale circolo virtuoso di auto-miglioramento.

In studi precedenti si è visto come lo sport praticato da bambini con disabilità intellettiva, abbia benefici sotto molteplici punti di vista. Il primo di questi è il limitare lo stato di sedentarietà, successivamente migliorare il funzionamento del loro corpo, dei processi cognitivi, di quelli affettivi e migliorare l'integrazione tra pari e in relazione con gli adulti. Riprendendo il miglioramento del funzionamento corporeo si analizza ulteriormente una riduzione di movimenti stereotipati e di comportamenti di auto-stimolazione, con un miglioramento della flessibilità. Dalle poche ricerche condotte riguardanti gli sport di squadra, emerge come coloro che traggono maggior beneficio dei concetti appena elencati siano i giovani affetti da disturbi dello spettro autistico (ASD) (Luiselli, 2014).

Gli strumenti per valutare questo miglioramento sono stati diversi. Si è optato per strumenti di valutazione prevalentemente di tipo qualitativo, utilizzando colloqui e schede di osservazione e rilevazione dei comportamenti, somministrate alle figure di riferimento di ciascun ragazzo: genitori, insegnanti, allenatori e psicologi. Più precisamente:

- Sono stati somministrati questionari relativi al comportamento sociale dei ragazzi ai genitori e agli psicologi (entrambe figure che seguono i partecipanti anche fuori dal contesto di allenamento) prima dell'inizio del percorso e al termine dello stesso.
- Nello specifico, il questionario per i genitori valutava: collaborazione, partecipazione a giochi, comprensione, comunicazione, socializzazione, approccio a persone e situazioni nuove e presenza o assenza di comportamenti problematici.
- Sono stati valutati i tempi e le capacità motorie e di coordinazione dei ragazzi durante i diversi esercizi in campo, da parte degli allenatori.

Essendo la situazione di partenza dei ragazzi molto diversa da individuo ad individuo, si è optato, nel concreto, per dividere i partecipanti in due gruppi in base alle capacità fisiche e sociali:

- In un gruppo vi erano quei ragazzi che presentavano difficoltà maggiori a livello motorio, affrontavano con estrema difficoltà situazioni nuove, avevano manifestato comportamenti aggressivi quando posti accanto ad altri pari, avevano capacità di produrre e comprendere il linguaggio verbale molto limitate.
- Nel secondo gruppo, vi erano quei ragazzi con una buona capacità motoria di partenza, privi di comportamenti aggressivi e con una buona capacità di produzione e comprensione del linguaggio verbale.

I risultati dello studio hanno confermato l'ipotesi di partenza: più del 50% dei partecipanti ha migliorato le proprie capacità motorie in molti degli esercizi proposti nello studio. Dal punto di vista psico-relazionale, invece, i ragazzi del primo gruppo hanno mostrato lievi miglioramenti nelle attività svolte insieme agli psicologi e agli allenatori.

I questionari somministrati ai genitori hanno rilevato un ottimo grado di soddisfazione dei diversi indicatori già dal primo mese di attività e, al termine, emerge un notevole miglioramento.

3. FORMULAZIONE IPOTESI DI RICERCA

Vi è relazione tra praticare sport di squadra e miglioramento abilità sociali in adulti con disabilità cognitiva.

4. FATTORI, INDICATORI, MODERATORI

FATTORE INDIPENDENTE: Praticare sport di squadra

FATTORE DIPENDENTE: Abilità sociali

Indicatori fattori indipendenti(IFI):

I1- Praticare o meno sport di squadra (comportamento)

I2- Dedicare del tempo, durante la settimana, per praticare sport di squadra (comportamento)

I3- Preferire lo sport (di squadra) ad altre attività (scelta)

I4- Turnazione del ruolo all'interno della squadra (comportamento)

I5- Preferenza del ruolo all'interno della squadro (scelta)

Indicatori fattori dipendenti(IFD):

I1- Ascolto attivo: capacità di ascoltare e partecipare attivamente alla conversazione. (abilità)

I2- Partecipazione attiva e contributo con le proprie competenze e capacità. (abilità)

I3- Interazione efficace nella vita quotidiana con altre persone: utilizzo di competenze personali e sociali per interagire in modo efficace. (abilità)

I4- Assertività: comunicazione ideale che permette di vivere in pace con gli altri, affermando le proprie idee senza scavalcare i diritti altrui. (abilità)

I5- Problem-solving: capacità di definire un problema, valutare soluzioni, negoziare e prendere decisioni. (abilità)

5. DEFINIZIONE OPERATIVA

FATTORI	INDICATORI	ITEM	VARIABILI RISPOSTA
PRATICARE SPORT DI SQUADRA (FATTORE INDIPENDENTE)	Praticare o meno sport di squadra	L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?	Variabile testuale, risposta breve aperta.
	Dedicare del tempo, durante la settimana, per praticare sport di squadra (calcio)	Quanto tempo dedica allo sport di squadra?	1 - Una volta a settimana 2 - Due o più volte a settimana 3 - Mai

	Preferire lo sport (di squadra) ad altre attività	Tra queste attività quale preferisce?	1 - Sport di squadra 2 - Sport individuale 3 - Guardare la TV 4 - Altro (testuale)
	Turnazione del ruolo all'interno della squadra	Ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?	1 - Sì 2 - No 3 - Non pratica sport di squadra
	Preferenza del ruolo all'interno della squadra	Se è previsto che cambi ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo?	1 - Uno solo 2 - Cambiare ruolo 3 - Non pratica sport di squadra
ABILITA' SOCIALI (FATTORE DIPENDENTE)	• Ascolto attivo: capacità di ascoltare e partecipare attivamente alla conversazione.	Ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione?	1 - Sempre 2- Spesso 3- Talvolta 4- Raramente 5- Mai

• Partecipazione attiva e contributo con le proprie competenze e capacità.	Risponde in maniera pertinente alla conversazione?	1 - Sempre 2 - Spesso 3 - Talvolta 4 - Raramente 5 - Mai
• Interazione efficace nella vita quotidiana con altre persone: utilizzo di competenze personali e sociali per interagire in modo efficace.	Interagisce spontaneamente con le altre persone?	1 - Sempre 2 - Spesso 3 - Talvolta 4 - Raramente 5 - Mai
• Assertività: comunicazione ideale che permette di vivere in pace con gli altri, affermando le proprie idee senza scavalcare i diritti altrui.	E' in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro?	1 - Sempre 2 - Spesso 3 - Talvolta 4 - Raramente 5 - Mai

• Problem-solving: capacità di definire un problema, valutare soluzioni, negoziare e prendere decisioni.	E' in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni a situazioni di difficoltà?	1 - Sì, autonomamente 2 - Sì, ma con supporto 3 - No, neanche con supporto

Variabili di sfondo: età dell'utente e genere.

6. POPOLAZIONE, CAMPIONE, CAMPIONAMENTO

POPOLAZIONE: adulti con disabilità cognitiva del territorio italiano.

CAMPIONE: adulti con disabilità cognitiva che praticano e che non praticano sport di squadra del territorio torinese. Almeno 30 casi.

CAMPIONAMENTO: non probabilistico - accidentale.

7. TECNICHE E STRUMENTI DI RILEVAZIONI DATI

TECNICA: alta strutturazione

STRUMENTO: questionario a domande chiuse

Riportiamo in seguito il questionario somministrato.

Sezione 2 di 3

Attività sportiva

Descrizione (facoltativa)

L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?

Testo risposta breve

L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?

- 1 volta a settimana
- 2 o più volte a settimana
- Mai

Tra queste attività quale preferisce?

- ◯ Praticare sport di squadra
- ◯ Praticare sport individuale
- ◯ Guardare la TV
- ◯ Altro...

L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?

- ◯ Si
- ◯ No
- ◯ Non pratica sport di squadra

Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?

- ◯ Uno solo
- ◯ Cambiare ruolo
- ◯ Non pratica sport di squadra

Sezione 3 di 3

Abilità sociali

Descrizione (facoltativa)

L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione?

- Sempre
- Spesso
- Talvolta
- Raramente
- Mai

L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione?

- Sempre
- Spesso
- Talvolta
- Raramente
- Mai

L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone?

- Sempre
- Spesso
- Talvolta
- Raramente
- Mai

L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro?

- Sempre
- Spesso
- Talvolta
- Raramente
- Mai

L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà?

- Si, autonomamente
- Si, ma con supporto
- No, neanche con supporto

8. PIANO DI RACCOLTA DATI

I dati sono stati raccolti somministrando il questionario digitale, creato con l'ausilio di Google Moduli e condiviso con l'ausilio di applicazioni messaggistiche, ad educatrici ed educatori con cui siamo in contatto e che lavorano con utenti disabili in diversi contesti, quali centri diurni, gruppi appartamento e in modalità di affido diurno.

La piattaforma Google Moduli ci ha poi permesso di estrapolare i dati raccolti su una tabella Excel, sulla quale abbiamo prestato attenzione a riempire le eventuali caselle vuote con un trattino (-) e ad uniformare il carattere delle risposte aperte, limitandoci all'inserimento di una lettera maiuscola qualora non fosse presente, in modo da agevolare il calcolatore JsStat a contare nella stessa modalità la parola, ad es., "Calcio" e "calcio".

Una volta apportati questi accorgimenti sulla tabella Excel contenente i dati del questionario, abbiamo copiato i suddetti nell'apposita sezione del programma JsStat, con il quale abbiamo poi analizzato tutti i dati raccolti.

9. ANALISI DATI E INTERPRETAZIONE RISULTATI

Con l'aiuto del software JsStat, abbiamo analizzato i dati raccolti, sottoponendo prima ciascuna variabile ad una analisi monovariata, che ci ha fornito la distribuzione di frequenza, sia semplice che percentuale, e di frequenza cumulata e percentuale cumulata. Oltre alla distribuzione di frequenza, l'analisi monovariata ci ha permesso di calcolare gli indici di tendenza centrale, quelli di dispersione, per le variabili categoriali non ordinate, ordinate e cardinali, e di posizione, per le variabili categoriali ordinate e cardinali.

Di seguito, riportiamo le analisi dei dati elaborate dal software JsStat.

<u>Analisi Monovariata variabile di sfondo</u>: Età

Come si può vedere, pur avendo centrato la nostra ricerca su persone con disabilità cognitiva adulte e avendo un'età media di 39,5 anni, gli indici di dispersione indicano una forte dispersione delle età attorno a questo valore, con un campo di variazione di ben 60 anni. Gli indici di posizione ci permettono di osservare come le due persone più giovani abbiano 20 anni e si posizionino al di sotto del 5° centile e la più anziana ne abbia 80, al di sopra del 95° centile

Distribuzione di frequenza:
Qual è l'età dell'utente?

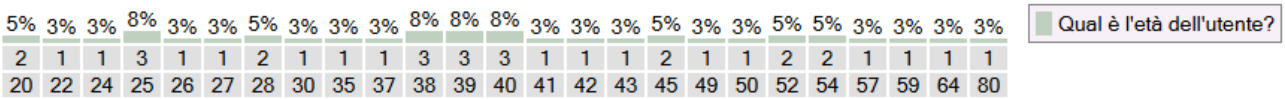
Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
20	2	5%	2	5%	0%:12%
22	1	3%	3	8%	0%:11%
24	1	3%	4	11%	0%:11%
25	3	8%	7	18%	0%:16%
26	1	3%	8	21%	0%:11%
27	1	3%	9	24%	0%:11%
28	2	5%	11	29%	0%:12%
30	1	3%	12	32%	0%:11%
35	1	3%	13	34%	0%:11%
37	1	3%	14	37%	0%:11%
38	3	8%	17	45%	0%:16%
39	3	8%	20	53%	0%:16%
40	3	8%	23	61%	0%:16%
41	1	3%	24	63%	0%:11%
42	1	3%	25	66%	0%:11%
43	1	3%	26	68%	0%:11%
45	2	5%	28	74%	0%:12%
49	1	3%	29	76%	0%:11%
50	1	3%	30	79%	0%:11%
52	2	5%	32	84%	0%:12%
54	2	5%	34	89%	0%:12%
57	1	3%	35	92%	0%:11%
59	1	3%	36	95%	0%:11%
64	1	3%	37	97%	0%:11%
80	1	3%	38	100%	0%:11%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = 25; 38; 39; 40
Mediana = 39
Media = 39.74
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.05
Campo di variazione = 60
Differenza interquartilica = 21
Scarto tipo = 13.18
Indici di forma:
Asimmetria = 0.69
Curtosi = 0.54

Popolazione:

Parametro	Int. Fid. 95%
Media	da 35.54 a 43.93
Scarto tipo	da 10.75 a 17.06

Probabilità di normalità della distribuzione
(test di Jarque-Bera): 0.175



Indici posizionali

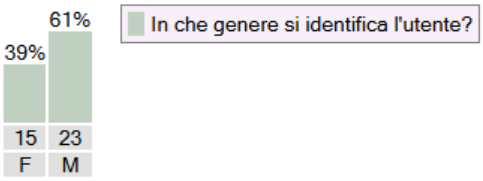
Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29	32	34	37	39	42	45	47	50	53	55	58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
Dato	20	20	22	24	25	25	25	26	27	28	28	30	35	37	38	38	38	39	39	39	40	40	40	41	42	43	45	45	49	50	52	52	54	54	57	59	64	80	

Analisi Monovariata variabile di sfondo: Genere

Il 60% del nostro campione di 38 persone è composto da persone che si riconoscono nel genere maschile, mentre il 40% nel genere femminile.

Distribuzione di frequenza:
In che genere si identifica l'utente?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
F	15	39%	15	39%	24%:55%
M	23	61%	38	100%	45%:76%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = M
Mediana = M
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.52

Indici posizionali

Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29	32	34	37	39	42	45	47	50	53	55	58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
Dato	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	

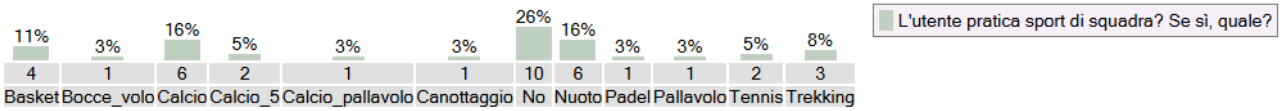
Analisi Monovariata VI1

La maggior parte degli educatori che ha risposto al sondaggio segue persone con disabilità cognitiva che praticano sport, di cui 14 praticano uno sport di squadra, 14 ne praticano uno individuale. Solo 10 degli intervistati segue persone che non praticano alcuno sport (il 26%).

Distribuzione di frequenza:
L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Basket	4	11%	4	11%	1%:20%
Bocce_volo	1	3%	5	13%	0%:11%
Calcio	6	16%	11	29%	4%:27%
Calcio_5	2	5%	13	34%	0%:12%
Calcio_pallavolo	1	3%	14	37%	0%:11%
Canottaggio	1	3%	15	39%	0%:11%
No	10	26%	25	66%	12%:40%
Nuoto	6	16%	31	82%	4%:27%
Padel	1	3%	32	84%	0%:11%
Pallavolo	1	3%	33	87%	0%:11%
Tennis	2	5%	35	92%	0%:12%
Trekking	3	8%	38	100%	0%:16%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = No
Mediana = No
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.15

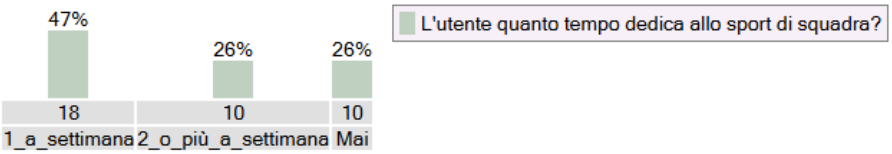


Analisi Monovariata VI2

Circa la metà (47%) degli educatori intervistati segue una persona disabile che pratica sport almeno una volta a settimana, e il 26% segue persone disabili che non praticano sport.

Distribuzione di frequenza:
L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1_a_settimana	18	47%	18	47%	31%:63%
2_o_più_a_settimana	10	26%	28	74%	12%:40%
Mai	10	26%	38	100%	12%:40%



Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = 1_a_settimana
Mediana = 2_o_più_a_settimana
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.36

Indici posizionali

Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29
Dato	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana

32	34	37	39	42	45	47	50	53	55
1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	1_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana

58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	2_o_più_a_settimana	Mai	Mai	Mai	Mai	Mai	Mai	Mai	Mai	Mai	Mai	

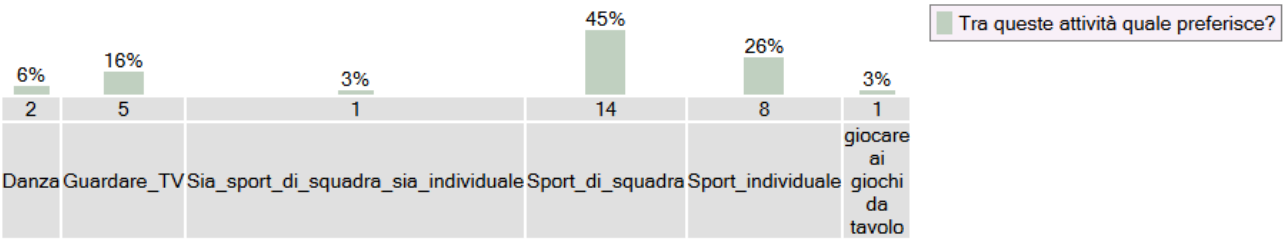
Analisi Monovariata VI3

Con la Variabile 3, riferita all'IFI3, abbiamo valutato la preferenza della persona disabile per diverse attività; i dati raccolti sembrano attestare che le 14 persone disabili che praticano sport di squadra lo preferiscono ad altri tipi di attività, sia sportive che sedentarie. In realtà, una persona che gioca a basket 1 volta a settimana ha ammesso di preferire lo sport individuale (potrebbe anche trattarsi di un errore). 7 persone che praticano sport individuale (nuoto e trekking) non hanno risposto a questa domanda. Una persona che gioca a padel ha ammesso di preferire sport di squadra. Una persona che gioca a calcio a 5 ha ammesso di preferire qualsiasi tipo di sport e 3 persone che non praticano sport hanno ammesso di preferire lo sport individuale.

Distribuzione di frequenza:
Tra queste attività quale preferisce?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Danza	2	6%	2	6%	0%:15%
Guardare_TV	5	16%	7	23%	3%:29%
Sia_sport_di_squadra_sia_individuale	1	3%	8	26%	0%:13%
Sport_di_squadra	14	45%	22	71%	28%:63%
Sport_individuale	8	26%	30	97%	10%:41%
giocare ai giochi da tavolo	1	3%	31	100%	0%:13%

Campione:
Numero di casi= 31
Indici di tendenza centrale:
Moda = Sport_di_squadra
Mediana = Sport_di_squadra
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.3



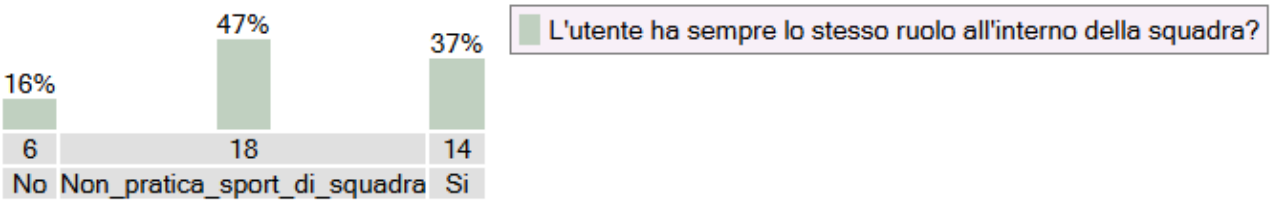
Analisi Monovariata VI4

Alla domanda se l'utente ricopra sempre lo stesso ruolo nella squadra, le 14 persone che praticano sport di squadra hanno risposto affermativamente, mentre le rimanenti 20 hanno risposto "No" o "Non pratica sport di squadra". Temiamo che due risposte negative possano aver portato ad un errore. Si intendeva, infatti, valutare se la persona ricoprisse più di un ruolo nella squadra con la risposta "No". Hanno risposto "No": 2 persone che giocano a basket, una che gioca calcio a 5, una che pratica canottaggio ed una che gioca a tennis. Hanno risposto "Si" una persona che gioca a padel ed una che gioca bocce volo.

Distribuzione di frequenza:
L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
No	6	16%	6	16%	4%:27%
Non_pratica_sport_di_squadra	18	47%	24	63%	31%:63%
Si	14	37%	38	100%	22%:52%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Non_pratica_sport_di_squadra
Mediana = Non_pratica_sport_di_squadra
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.39



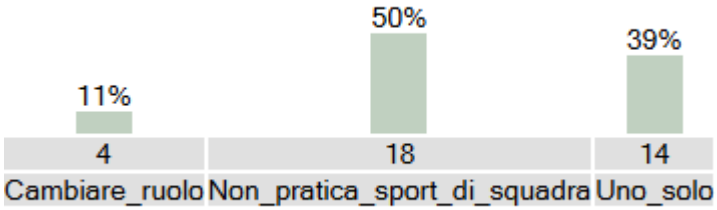
Analisi Monovariata VI5

14 persone hanno ammesso di preferire un solo ruolo; di queste, 6 giocano a calcio, una calcio a 5, una a basket, una pallavolo, una calcio e pallavolo, una bocce volo, due tennis una gioca a padel. Delle 4 persone che invece preferiscono cambiare ruolo, una non pratica alcuno sport, una gioca a basket, una calcio a 5 ed una canottaggio.

Distribuzione di frequenza:
Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Cambiare_ruolo	4	11%	4	11%	1%:21%
Non_pratica_sport_di_squadra	18	50%	22	61%	34%:66%
Uno_solo	14	39%	36	100%	23%:55%

Campione:
Numero di casi= 36
Indici di tendenza centrale:
Moda = Non_pratica_sport_di_squadra
Mediana = Non_pratica_sport_di_squadra
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.41



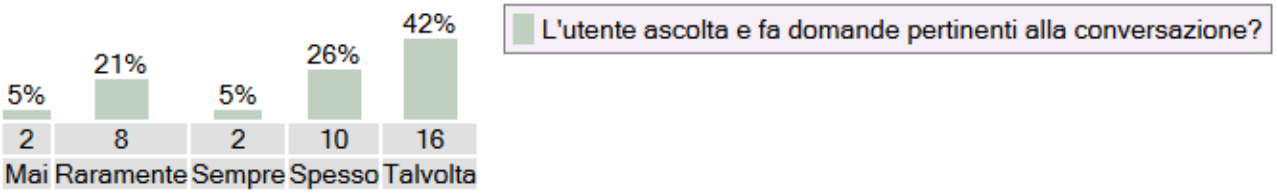
Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?

Analisi Monovariata VD1

Distribuzione di frequenza:
L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Mai	2	5%	2	5%	0%:12%
Raramente	8	21%	10	26%	8%:34%
Sempre	2	5%	12	32%	0%:12%
Spesso	10	26%	22	58%	12%:40%
Talvolta	16	42%	38	100%	26%:58%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Talvolta
Mediana = Spesso
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.3



Indici posizionali

Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29	32	34	37	39	42	45	47
Dato	Mai	Mai	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Sempre	Sempre	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso

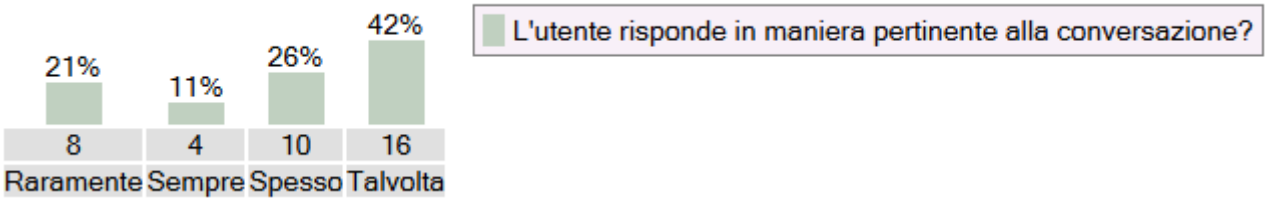
50	53	55	58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
Spesso	Spesso	Spesso	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	

Analisi Monovariata VD2

Distribuzione di frequenza:
L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Raramente	8	21%	8	21%	8%:34%
Sempre	4	11%	12	32%	1%:20%
Spesso	10	26%	22	58%	12%:40%
Talvolta	16	42%	38	100%	26%:58%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Talvolta
Mediana = Spesso
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.3



Indici posizionali

Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29	32	34	37	39	42	45
Dato	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso

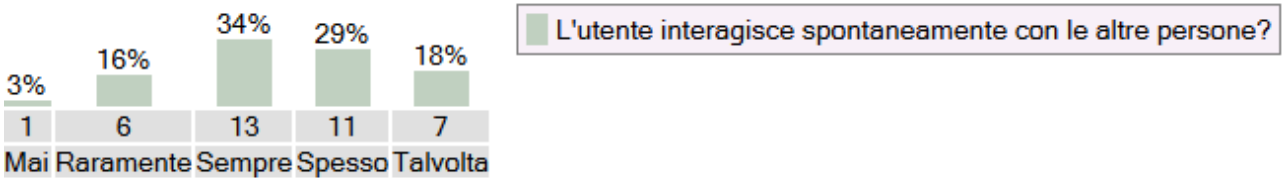
47	50	53	55	58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	

Analisi Monovariata VD3

Distribuzione di frequenza:
L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Mai	1	3%	1	3%	0%:11%
Raramente	6	16%	7	18%	4%:27%
Sempre	13	34%	20	53%	19%:49%
Spesso	11	29%	31	82%	15%:43%
Talvolta	7	18%	38	100%	6%:31%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Sempre
Mediana = Sempre
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.26



Indici di posizione

Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29	32	34	37	39	42	45	47
Dato	Mai	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre

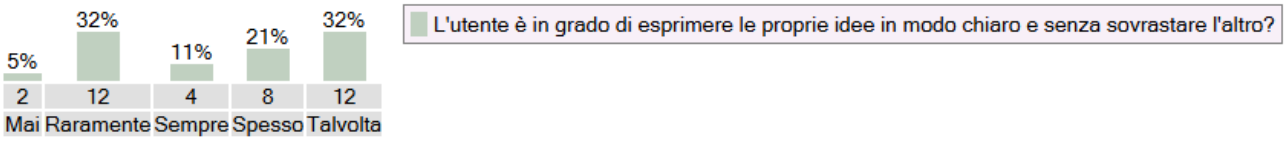
50	53	55	58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
Sempre	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	

Analisi monovariata VD4

Distribuzione di frequenza:
L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Mai	2	5%	2	5%	0%:12%
Raramente	12	32%	14	37%	17%:46%
Sempre	4	11%	18	47%	1%:20%
Spesso	8	21%	26	68%	8%:34%
Talvolta	12	32%	38	100%	17%:46%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Raramente; Talvolta
Mediana = Spesso
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.26



Indici di posizione

Centile	0	3	5	8	11	13	16	18	21	24	26	29	32	34	37	39	42	45
Dato	Mai	Mai	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Raramente	Sempre	Sempre	Sempre	Sempre

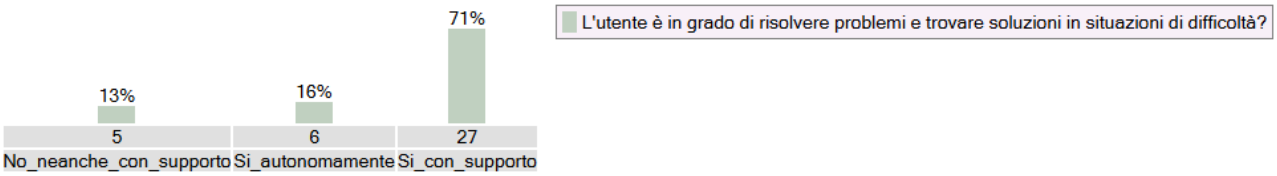
47	50	53	55	58	61	63	66	68	71	74	76	79	82	84	87	89	92	95	97	100
Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Spesso	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	Talvolta	

Analisi Monovariata VD5

Distribuzione di frequenza:
L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
No_neanche_con_supporto	5	13%	5	13%	2%:24%
Si_autonomamente	6	16%	11	29%	4%:27%
Si_con_supporto	27	71%	38	100%	57%:85%

Campione:
Numero di casi= 38
Indici di tendenza centrale:
Moda = Si_con_supporto
Mediana = Si_con_supporto
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.55

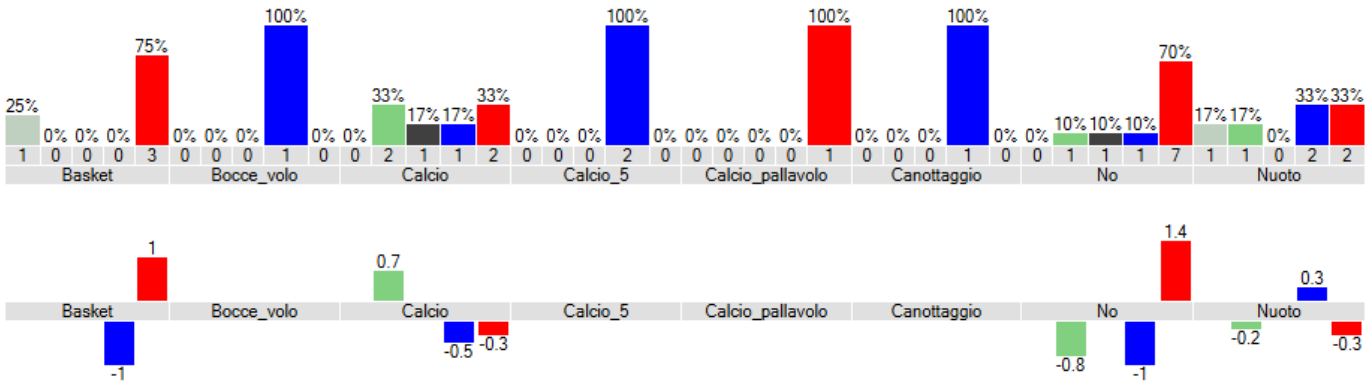


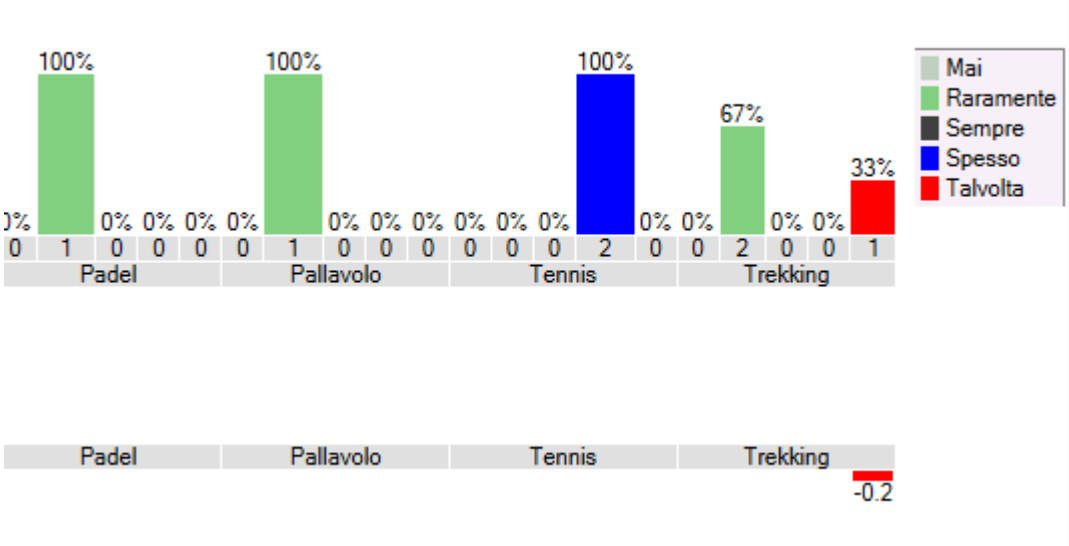
Analisi Bivariata VI1 e VD1

L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione? -> L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Basket	1 *0.2* -	0 *0.8* -	0 *0.2* -	0 *1.1* -1	3 *1.7* 1	4
Bocce_volo	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Calcio	0 *0.3* -	2 *1.3* 0.7	1 *0.3* -	1 *1.6* -0.5	2 *2.5* -0.3	6
Calcio_5	0 *0.1* -	0 *0.4* -	0 *0.1* -	2 *0.5* -	0 *0.8* -	2
Calcio_pallavolo	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.4* -	1
Canottaggio	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.4* -	1
No	0 *0.5* -	1 *2.1* -0.8	1 *0.5* -	1 *2.6* -1	7 *4.2* 1.4	10
Nuoto	1 *0.3* -	1 *1.3* -0.2	0 *0.3* -	2 *1.6* 0.3	2 *2.5* -0.3	6
Padel	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Pallavolo	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Tennis	0 *0.1* -	0 *0.4* -	0 *0.1* -	2 *0.5* -	0 *0.8* -	2
Trekking	0 *0.2* -	2 *0.6* -	0 *0.2* -	0 *0.8* -	1 *1.3* -0.2	3
Marginale di colonna	2	8	2	10	16	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





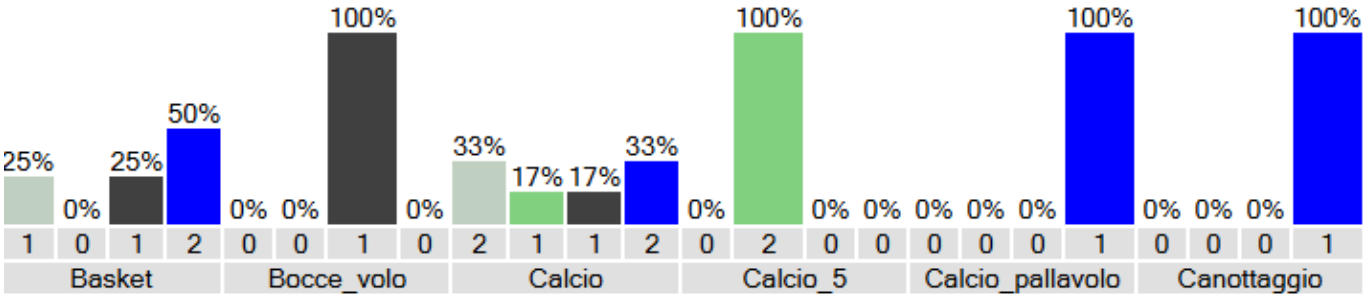
I residui standardizzati per quanto riguarda le persone che giocano a basket indicano che vi è una debole attrazione tra questa modalità di VI1 e la modalità "talvolta" di VD1 (valore pari a +1), mentre vi è una debole (valore pari a -1) repulsione tra questa modalità di VI1 e la modalità "spesso" di V6. Per quanto riguarda la modalità "no" di VI1, vi è una forte attrazione con la modalità "talvolta" di VD1 (rs=1,4), ma vi è una forte repulsione tra questa modalità di VI1 e le modalità "spesso" e "raramente" di VD1. Per le altre modalità di VI1 non vi sono correlazioni forti o significative con alcuna modalità di VD1. I risultati di questa analisi bivariata sono in contrasto con l'ipotesi di ricerca.

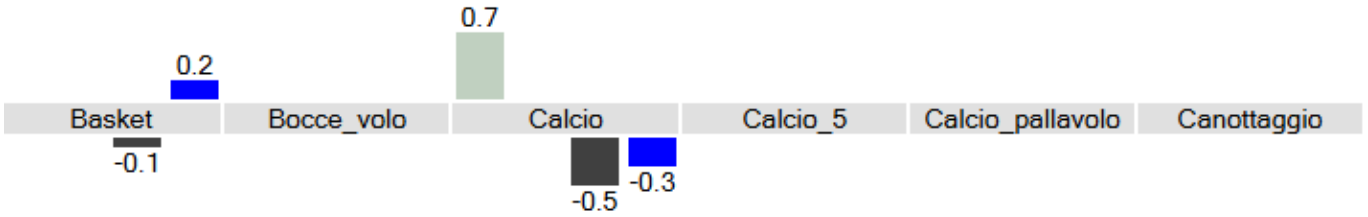
Analisi Bivariata VI1 e VD2

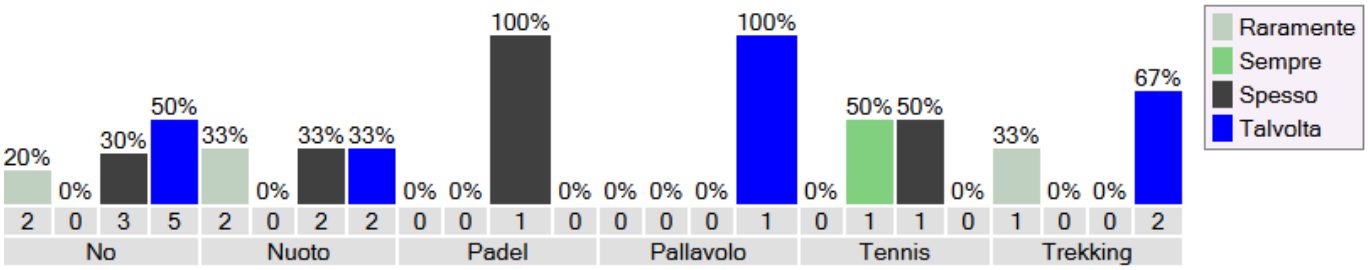
L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione? -> L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Basket	1 *0.8* -	0 *0.4* -	1 *1.1* -0.1	2 *1.7* 0.2	4
Bocce_volo	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Calcio	2 *1.3* 0.7	1 *0.6* -	1 *1.6* -0.5	2 *2.5* -0.3	6
Calcio_5	0 *0.4* -	2 *0.2* -	0 *0.5* -	0 *0.8* -	2
Calcio_pallavolo	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.4* -	1
Canottaggio	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.4* -	1
No	2 *2.1* -0.1	0 *1.1* -1	3 *2.6* 0.2	5 *4.2* 0.4	10
Nuoto	2 *1.3* 0.7	0 *0.6* -	2 *1.6* 0.3	2 *2.5* -0.3	6
Padel	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Pallavolo	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.4* -	1
Tennis	0 *0.4* -	1 *0.2* -	1 *0.5* -	0 *0.8* -	2
Trekking	1 *0.6* -	0 *0.3* -	0 *0.8* -	2 *1.3* 0.7	3
Marginale di colonna	8	4	10	16	38

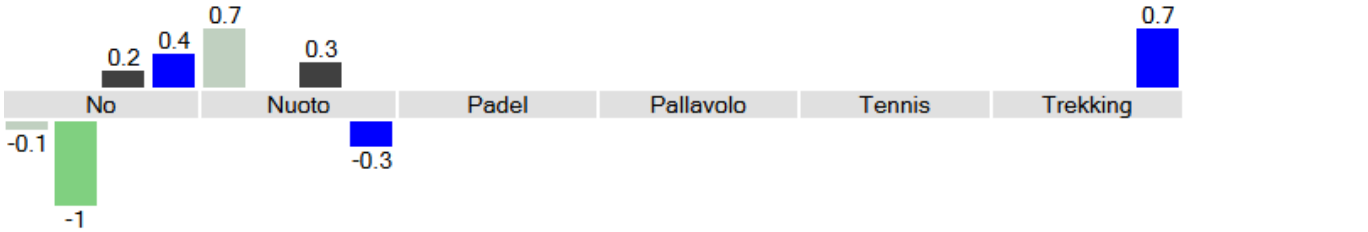
Il valore di X quadro non è significativo, dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).









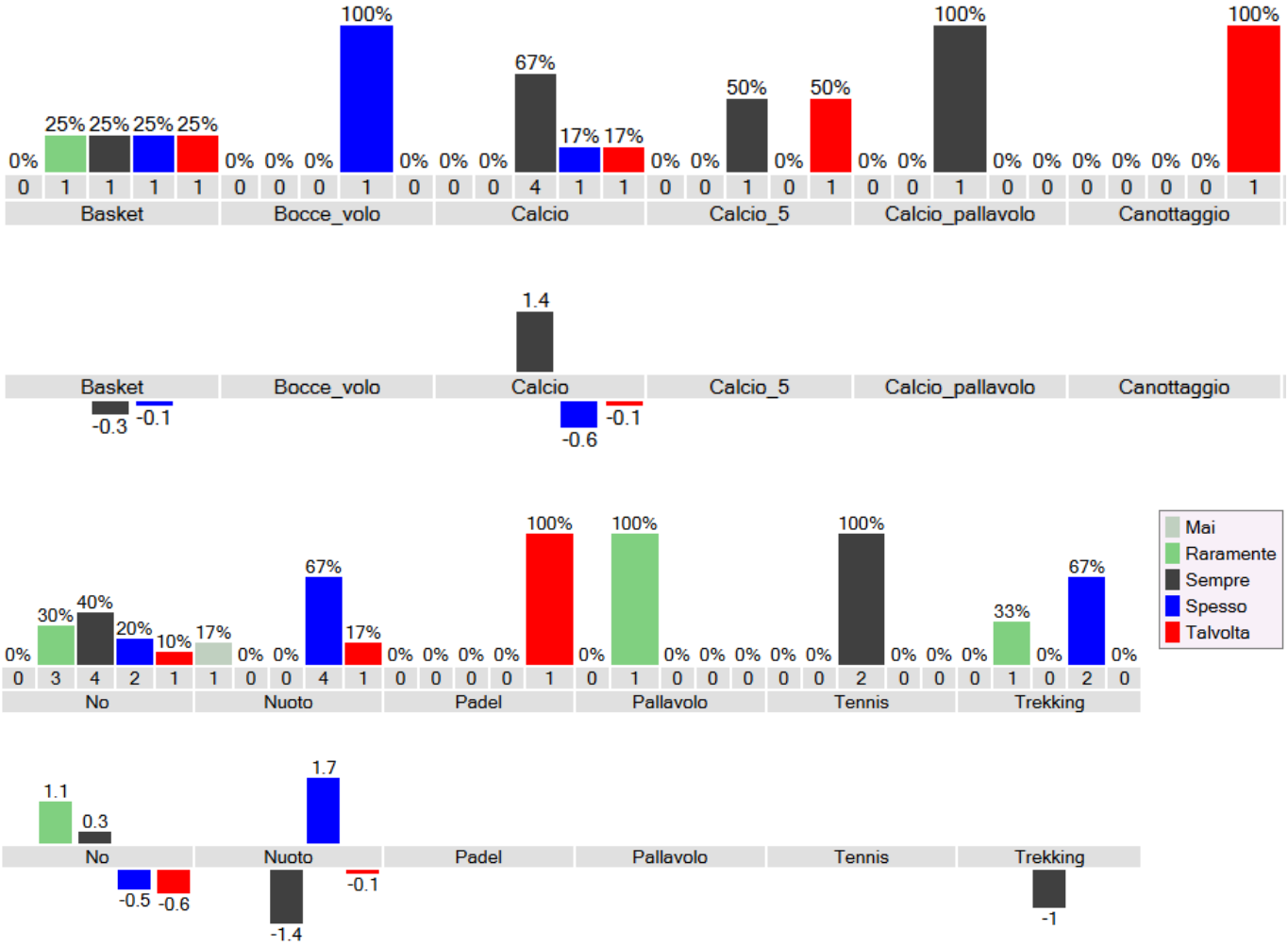
Dall'analisi dei residui standardizzati si può osservare come non vi siano attrazioni o repulsioni significative tra le diverse modalità di entrambe le variabili in esame, in quanto la maggior parte dei valori è di poco sopra o sotto lo zero. Per quanto riguarda la modalità "No" di VI1 e "Sempre" di VD2, vi è un rs=-1, che indica una forte repulsione tra le due: ciò significa che le persone disabili che non praticano attività sportiva tendono a non rispondere sempre in maniera pertinente. I valori calcolati sono in contrasto con l'ipotesi di ricerca.

Analisi Bivariata VI1 e VD3

L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone? -> L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Basket	0 *0.1* -	1 *0.6* -	1 *1.4* -0.3	1 *1.2* -0.1	1 *0.7* -	4
Bocce_volo	0 *0* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	1 *0.3* -	0 *0.2* -	1
Calcio	0 *0.2* -	0 *0.9* -	4 *2.1* 1.4	1 *1.7* -0.6	1 *1.1* -0.1	6
Calcio_5	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.7* -	0 *0.6* -	1 *0.4* -	2
Calcio_pallavolo	0 *0* -	0 *0.2* -	1 *0.3* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	1
Canottaggio	0 *0* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.3* -	1 *0.2* -	1
No	0 *0.3* -	3 *1.6* 1.1	4 *3.4* 0.3	2 *2.9* -0.5	1 *1.8* -0.6	10
Nuoto	1 *0.2* -	0 *0.9* -	0 *2.1* -1.4	4 *1.7* 1.7	1 *1.1* -0.1	6
Padel	0 *0* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.3* -	1 *0.2* -	1
Pallavolo	0 *0* -	1 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.3* -	0 *0.2* -	1
Tennis	0 *0.1* -	0 *0.3* -	2 *0.7* -	0 *0.6* -	0 *0.4* -	2
Trekking	0 *0.1* -	1 *0.5* -	0 *1* -1	2 *0.9* -	0 *0.6* -	3
Marginale di colonna	1	6	13	11	7	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).



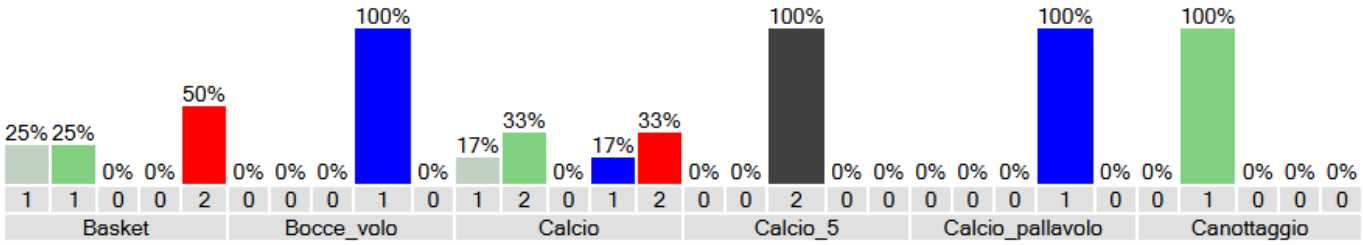
Dai dati raccolti si evince che tra la modalità “Calcio” di VI1 e “Sempre” di VD3 vi è una forte attrazione, quindi le persone che giocano a calcio tendono ad interagire spontaneamente, questo da valenza all’ipotesi di ricerca anche se non significativamente.

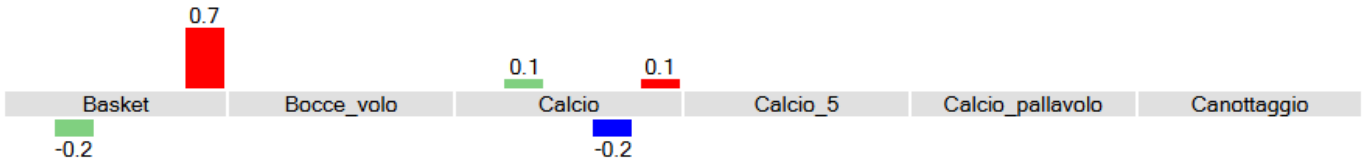
Analisi Bivariata VI1 e VD4

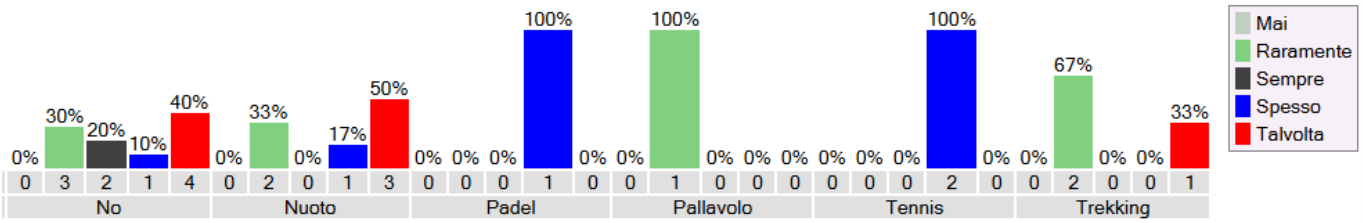
L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro? -> L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Basket	1 *0.2* -	1 *1.3* -0.2	0 *0.4* -	0 *0.8* -	2 *1.3* 0.7	4
Bocce_volo	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.3* -	1
Calcio	1 *0.3* -	2 *1.9* 0.1	0 *0.6* -	1 *1.3* -0.2	2 *1.9* 0.1	6
Calcio_5	0 *0.1* -	0 *0.6* -	2 *0.2* -	0 *0.4* -	0 *0.6* -	2
Calcio_pallavolo	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.3* -	1
Canottaggio	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	1
No	0 *0.5* -	3 *3.2* -0.1	2 *1.1* 0.9	1 *2.1* -0.8	4 *3.2* 0.5	10
Nuoto	0 *0.3* -	2 *1.9* 0.1	0 *0.6* -	1 *1.3* -0.2	3 *1.9* 0.8	6
Padel	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.3* -	1
Pallavolo	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	1
Tennis	0 *0.1* -	0 *0.6* -	0 *0.2* -	2 *0.4* -	0 *0.6* -	2
Trekking	0 *0.2* -	2 *0.9* -	0 *0.3* -	0 *0.6* -	1 *0.9* -	3
Marginale di colonna	2	12	4	8	12	38

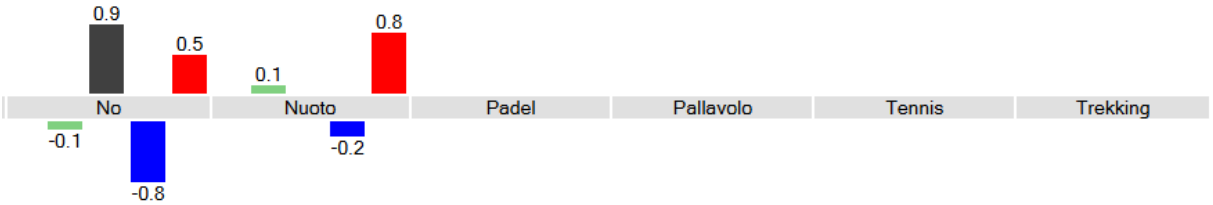
Il valore di X quadro non è significativo, dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).









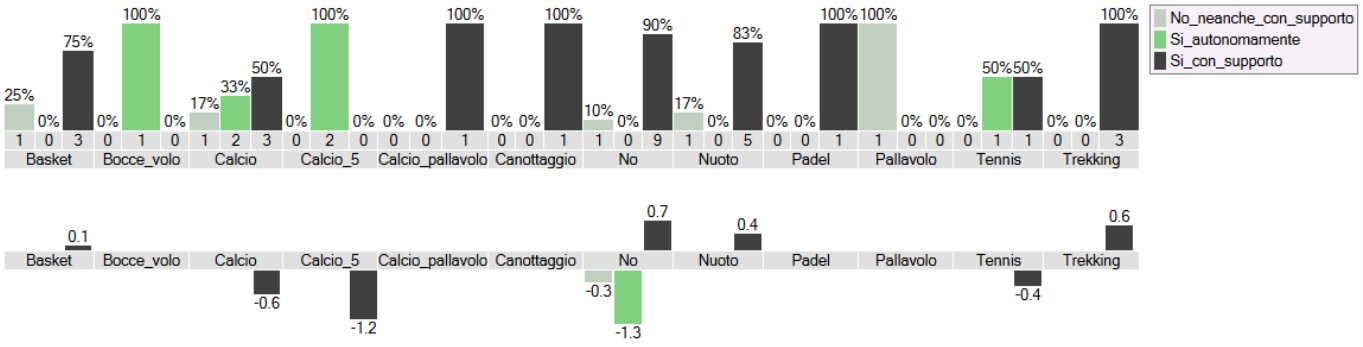
Gli rs qui calcolati sono molto vicini allo zero pertanto non indicano correlazione tra le modalità delle variabili prese in esame.

Analisi Bivariata VI1 e VD5

L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà? -> L'utente pratica sport di squadra? Se sì, quale?	No_neanche_con_supporto	Si_autonomamente	Si_con_supporto	Marginale di riga
Basket	1 *0.5* -	0 *0.6* -	3 *2.8* 0.1	4
Bocce_volo	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.7* -	1
Calcio	1 *0.8* -	2 *0.9* -	3 *4.3* -0.6	6
Calcio_5	0 *0.3* -	2 *0.3* -	0 *1.4* -1.2	2
Calcio_pallavolo	0 *0.1* -	0 *0.2* -	1 *0.7* -	1
Canottaggio	0 *0.1* -	0 *0.2* -	1 *0.7* -	1
No	1 *1.3* -0.3	0 *1.6* -1.3	9 *7.1* 0.7	10
Nuoto	1 *0.8* -	0 *0.9* -	5 *4.3* 0.4	6
Padel	0 *0.1* -	0 *0.2* -	1 *0.7* -	1
Pallavolo	1 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.7* -	1
Tennis	0 *0.3* -	1 *0.3* -	1 *1.4* -0.4	2
Trekking	0 *0.4* -	0 *0.5* -	3 *2.1* 0.6	3
Marginale di colonna	5	6	27	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).



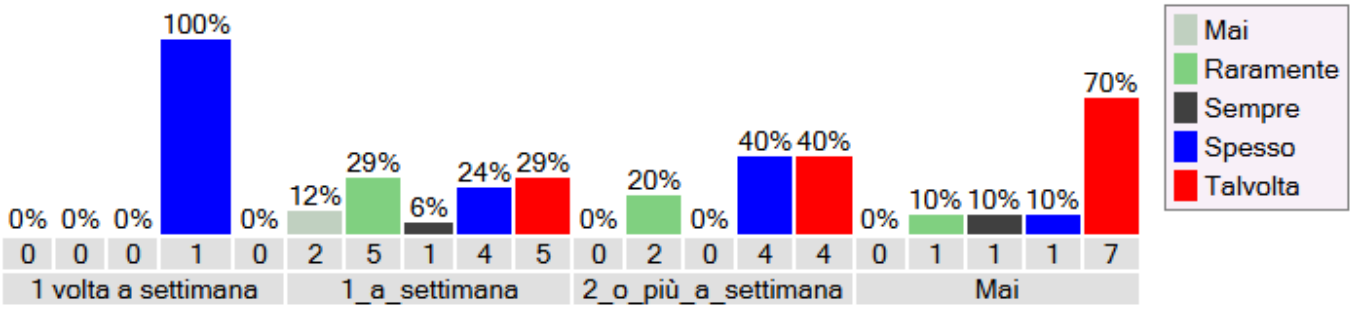
Analizzando gli rs si evince che vi è una repulsione tra le modalità "calcio a 5" e "si con supporto" in quanto gli individui che giocano calcio a 5 riescono a risolvere i problemi in autonomia. Al contrario chi ha risposto di non praticare sport non riesce a risolvere i problemi senza supporto. Questi dati avvalorano l'ipotesi di ricerca anche se in maniera non significativa.

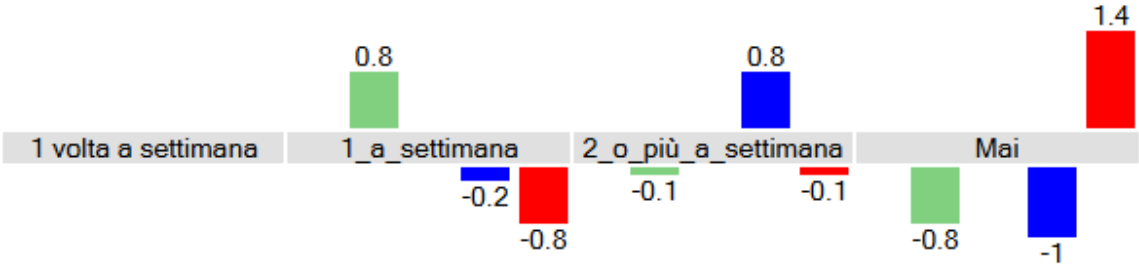
Analisi Bivariata VI2 e VD1

L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione? -> L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
1 volta a settimana	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.4* -	1
1_a_settimana	2 *0.9* -	5 *3.6* 0.8	1 *0.9* -	4 *4.5* -0.2	5 *7.2* -0.8	17
2_o_più_a_settimana	0 *0.5* -	2 *2.1* -0.1	0 *0.5* -	4 *2.6* 0.8	4 *4.2* -0.1	10
Mai	0 *0.5* -	1 *2.1* -0.8	1 *0.5* -	1 *2.6* -1	7 *4.2* 1.4	10
Marginale di colonna	2	8	2	10	16	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





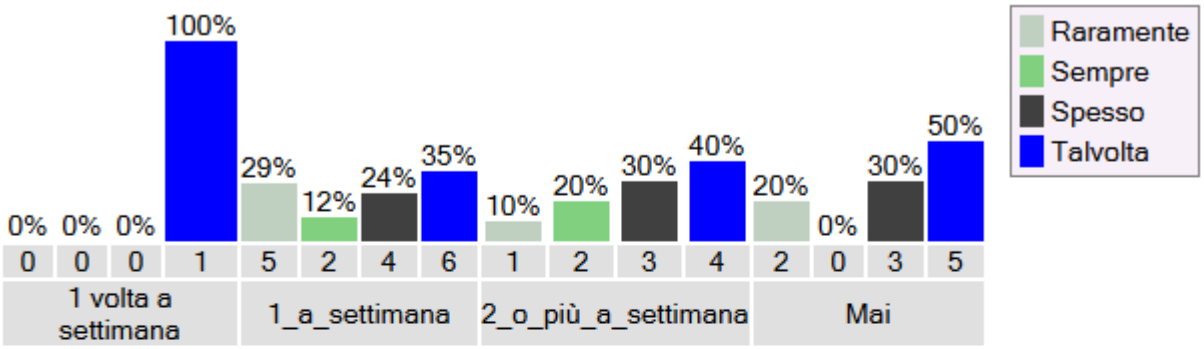
Dall'analisi dei dati emergono due valori di rs importanti ma non significativi che riguardano persone che non praticano sport. In particolare si è trovata un certo grado di attrazione tra la modalità "mai" di VI2 e "talvolta" di VD1.

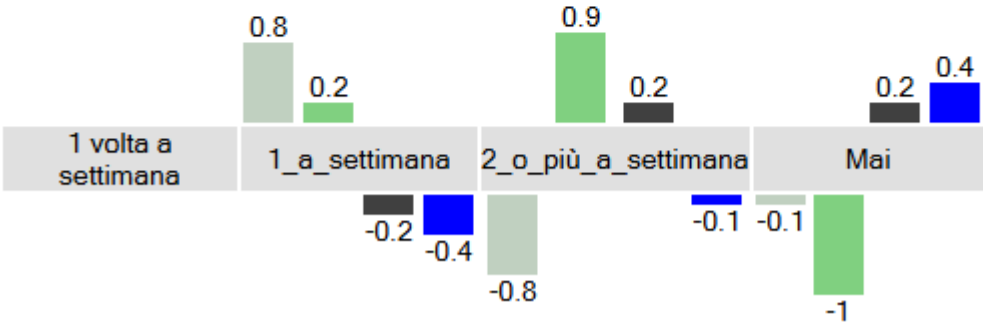
Analisi Bivariata VI2 e VD2

L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione? -> L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?	**Raramente**	**Sempre**	**Spesso**	**Talvolta**	Marginale di riga
1 volta a settimana	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.4* -	1
1_a_settimana	5 *3.6* 0.8	2 *1.8* 0.2	4 *4.5* -0.2	6 *7.2* -0.4	17
2_o_più_a_settimana	1 *2.1* -0.8	2 *1.1* 0.9	3 *2.6* 0.2	4 *4.2* -0.1	10
Mai	2 *2.1* -0.1	0 *1.1* -1	3 *2.6* 0.2	5 *4.2* 0.4	10
Marginale di colonna	8	4	10	16	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).



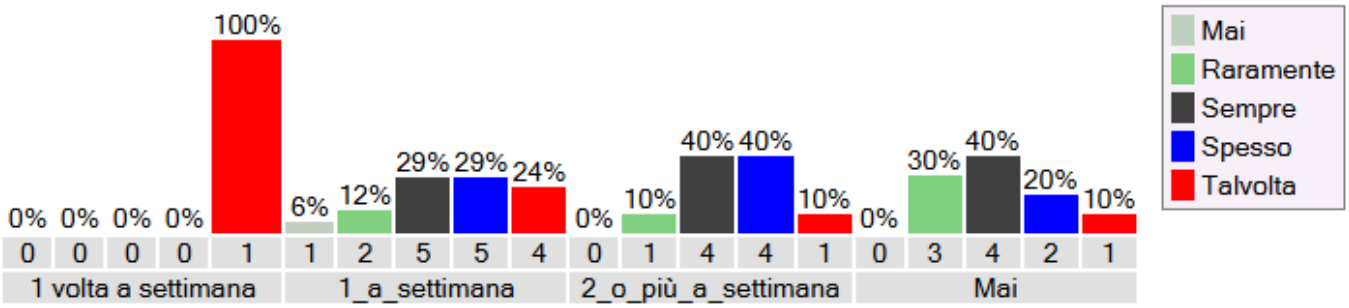


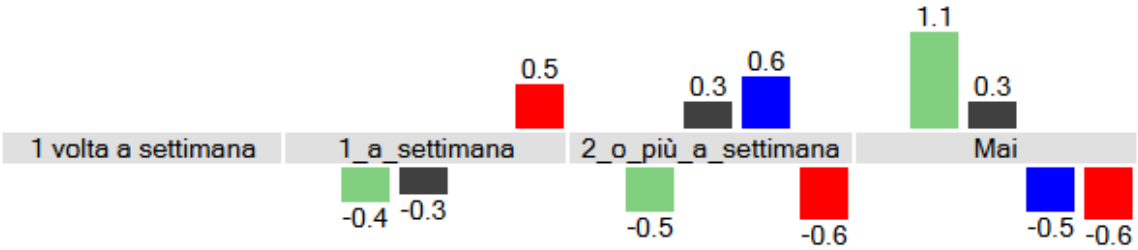
Analisi Bivariata VI2 e VD3

L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone? -> L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
1 volta a settimana	0 *0* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	0 *0.3* -	1 *0.2* -	1
1_a_settimana	1 *0.4* -	2 *2.7* -0.4	5 *5.8* -0.3	5 *4.9* 0	4 *3.1* 0.5	17
2_o_più_a_settimana	0 *0.3* -	1 *1.6* -0.5	4 *3.4* 0.3	4 *2.9* 0.6	1 *1.8* -0.6	10
Mai	0 *0.3* -	3 *1.6* 1.1	4 *3.4* 0.3	2 *2.9* -0.5	1 *1.8* -0.6	10
Marginale di colonna	1	6	13	11	7	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).



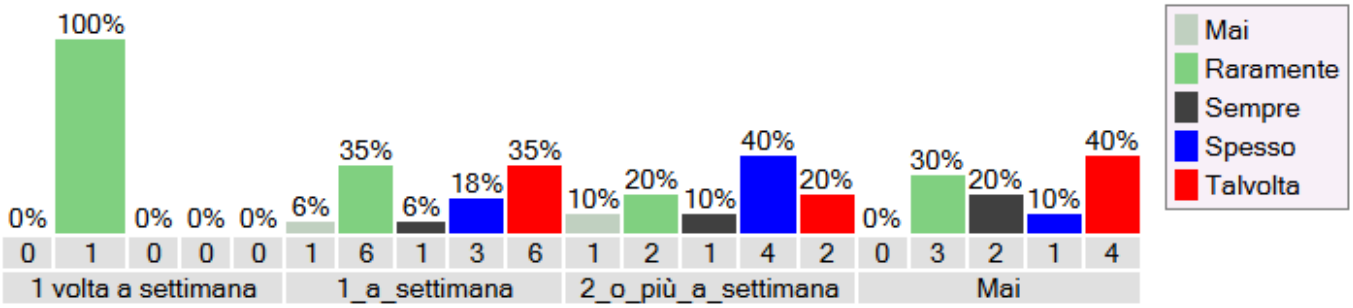


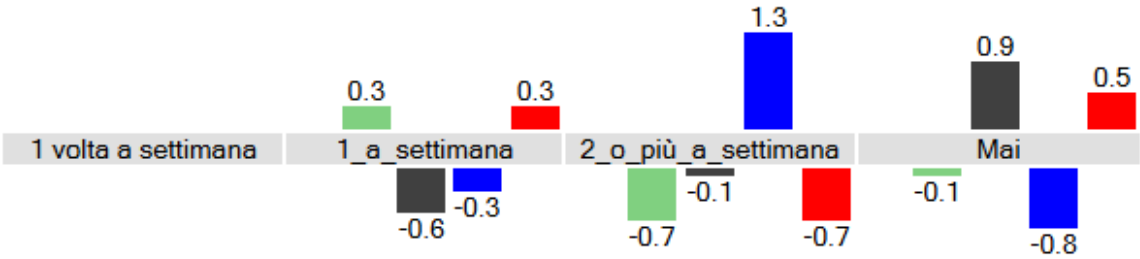
Analisi Bivariata V2 e V9

L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro? -> L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
1 volta a settimana	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	1
1_a_settimana	1 *0.9* -	6 *5.4* 0.3	1 *1.8* -0.6	3 *3.6* -0.3	6 *5.4* 0.3	17
2_o_più_a_settimana	1 *0.5* -	2 *3.2* -0.7	1 *1.1* -0.1	4 *2.1* 1.3	2 *3.2* -0.7	10
Mai	0 *0.5* -	3 *3.2* -0.1	2 *1.1* 0.9	1 *2.1* -0.8	4 *3.2* 0.5	10
Marginale di colonna	2	12	4	8	12	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





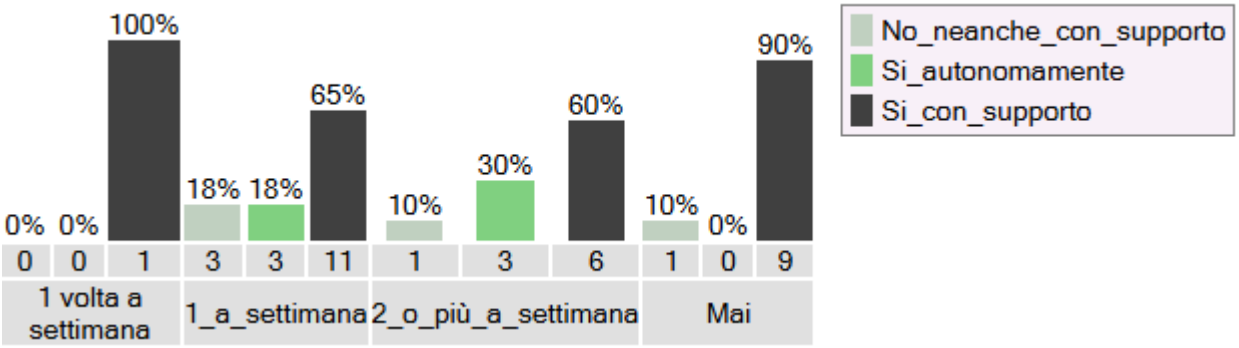
L'analisi dei dati permette di individuare un rs pari a 1,3 che indica una debole attrazione tra il praticare sport 2 o più volte a settimana e esprimere spesso le proprie idee senza sovrastare l'altro. Questo risultato è concorde con l'ipotesi di ricerca anche se non in modo significativo.

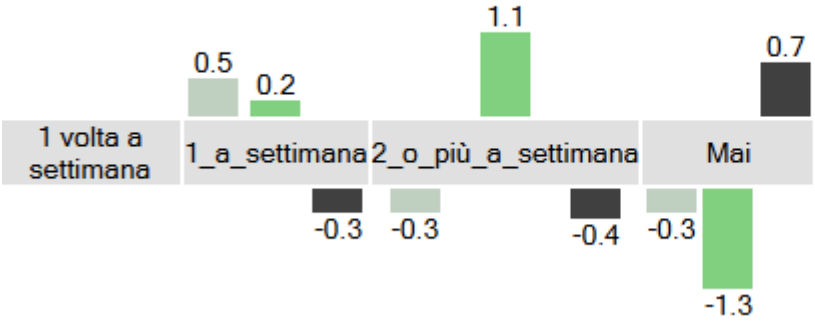
Analisi Bivariata VI2 e VD5

L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà? -> L'utente quanto tempo dedica allo sport di squadra?	**No_neanche_con_supporto**	**Si_autonomamente**	**Si_con_supporto**	Marginale di riga
1 volta a settimana	0 *0.1* -	0 *0.2* -	1 *0.7* -	1
1_a_settimana	3 *2.2* 0.5	3 *2.7* 0.2	11 *12.1* -0.3	17
2_o_più_a_settimana	1 *1.3* -0.3	3 *1.6* 1.1	6 *7.1* -0.4	10
Mai	1 *1.3* -0.3	0 *1.6* -1.3	9 *7.1* 0.7	10
Marginale di colonna	5	6	27	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





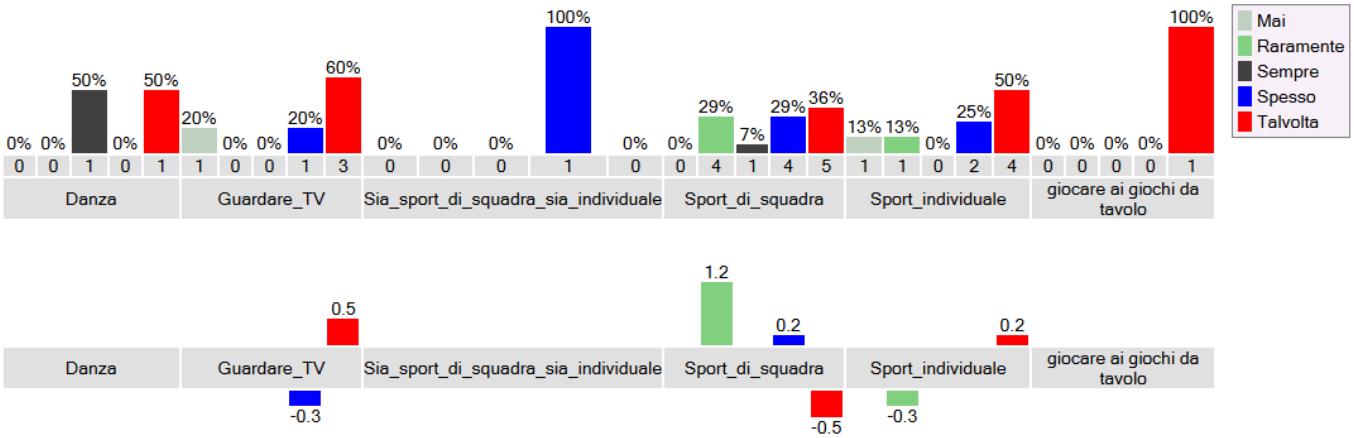
I risultati qui sopra riportati ci danno due valori di rs non significativi ma indicativi della presenza di correlazione tra praticare sport "2 o più volte a settimana" e "risolvere problemi in maniera autonoma". Chi invece non pratica sport sembra invece non rispondere "sì autonomamente". Questi risultati concordano con l'ipotesi di ricerca.

Analisi Bivariata VI3 e VD1

L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione? -> Tra queste attività quale preferisce?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Danza	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.1* -	0 *0.5* -	1 *0.9* -	2
Guardare_TV	1 *0.3* -	0 *0.8* -	0 *0.3* -	1 *1.3* -0.3	3 *2.3* 0.5	5
Sia_sport_di_squadra_sia_individuale	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.5* -	1
Sport_di_squadra	0 *0.9* -	4 *2.3* 1.2	1 *0.9* -	4 *3.6* 0.2	5 *6.3* -0.5	14
Sport_individuale	1 *0.5* -	1 *1.3* -0.3	0 *0.5* -	2 *2.1* 0	4 *3.6* 0.2	8
giocare ai giochi da tavolo	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.5* -	1
Marginale di colonna	2	5	2	8	14	31

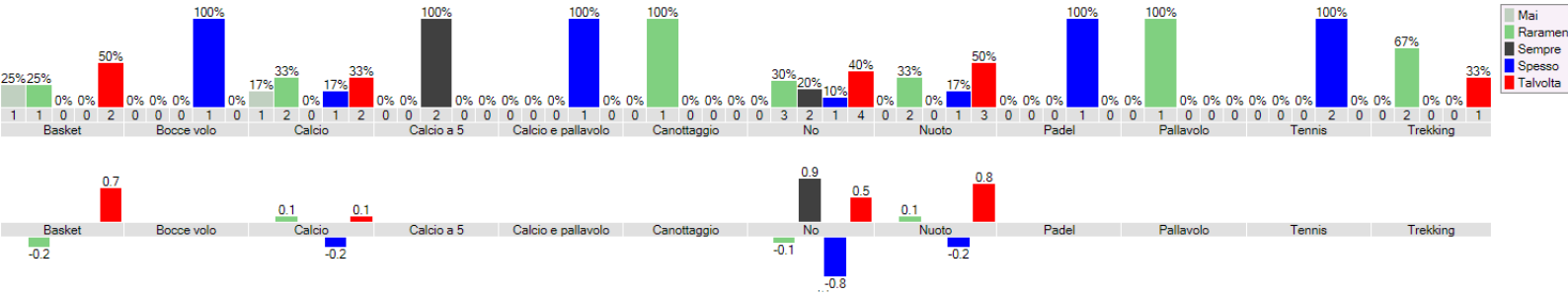
Il valore di X quadro non è significativo, dato che vi sono frequenze attese minori di 1.

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).

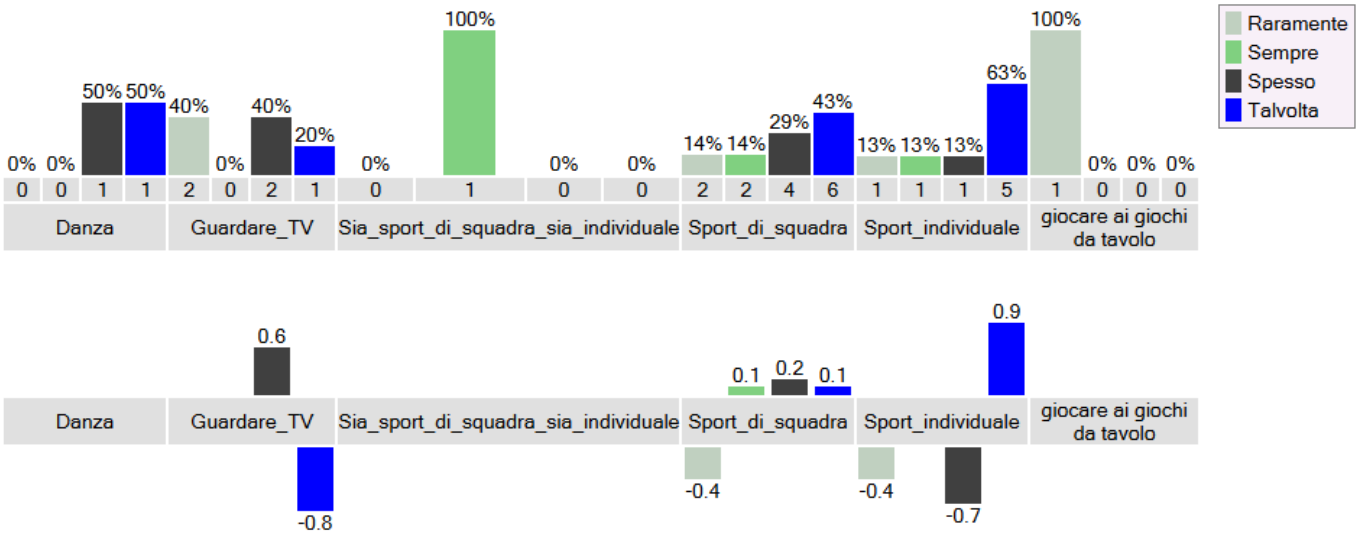


Analisi Bivariata VI3 e VD2

L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione? -> Tra queste attività quale preferisce?	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Danza	0 *0.4* -	0 *0.3* -	1 *0.5* -	1 *0.8* -	2
Guardare_TV	2 *1* -	0 *0.6* -	2 *1.3* 0.6	1 *2.1* -0.8	5
Sia_sport_di_squadra_sia_individuale	0 *0.2* -	1 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Sport_di_squadra	2 *2.7* -0.4	2 *1.8* 0.1	4 *3.6* 0.2	6 *5.9* 0.1	14
Sport_individuale	1 *1.5* -0.4	1 *1* 0	1 *2.1* -0.7	5 *3.4* 0.9	8
giocare ai giochi da tavolo	1 *0.2* -	0 *0.1* -	0 *0.3* -	0 *0.4* -	1
Marginale di colonna	6	4	8	13	31



Il valore di X quadro non è significativo, dato che vi sono frequenze attese minori di 1. Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).

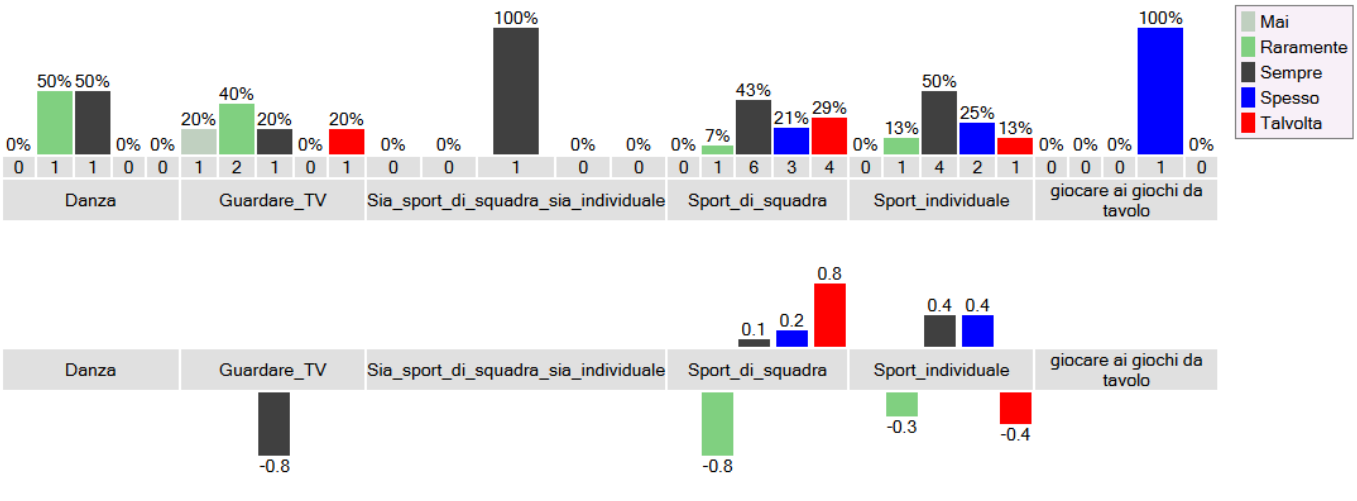


Analisi Bivariata VI3 e VD3

L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone? -> Tra queste attività quale preferisce?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Danza	0 *0.1* -	1 *0.3* -	1 *0.8* -	0 *0.4* -	0 *0.4* -	2
Guardare_TV	1 *0.2* -	2 *0.8* -	1 *2.1* -0.8	0 *1* -	1 *1* -	5
Sia_sport_di_squadra_sia_individuale	0 *0* -	0 *0.2* -	1 *0.4* -	0 *0.2* -	0 *0.2* -	1
Sport_di_squadra	0 *0.5* -	1 *2.3* -0.8	6 *5.9* 0.1	3 *2.7* 0.2	4 *2.7* 0.8	14
Sport_individuale	0 *0.3* -	1 *1.3* -0.3	4 *3.4* 0.4	2 *1.5* 0.4	1 *1.5* -0.4	8
giocare ai giochi da tavolo	0 *0* -	0 *0.2* -	0 *0.4* -	1 *0.2* -	0 *0.2* -	1
Marginale di colonna	1	5	13	6	6	31

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).

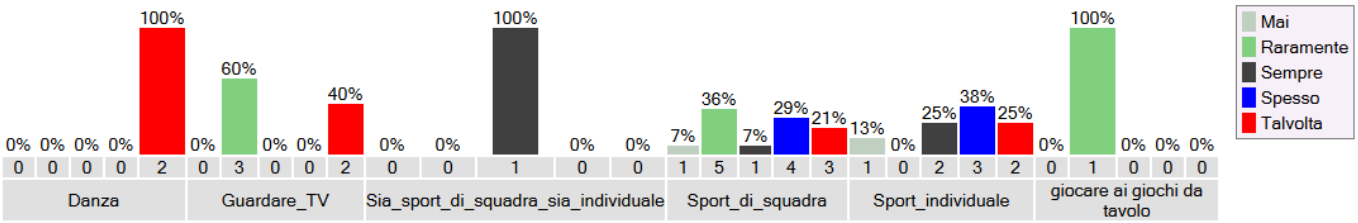


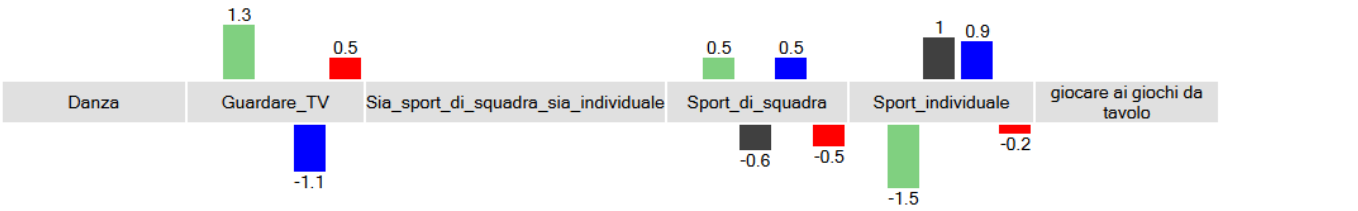
Analisi Bivariata VI3 e VD4

L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro? -> Tra queste attività quale preferisce?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Danza	0 *0.1* -	0 *0.6* -	0 *0.3* -	0 *0.5* -	2 *0.6* -	2
Guardare_TV	0 *0.3* -	3 *1.5* 1.3	0 *0.6* -	0 *1.1* -1.1	2 *1.5* 0.5	5
Sia_sport_di_squadra_sia_individuale	0 *0.1* -	0 *0.3* -	1 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	1
Sport_di_squadra	1 *0.9* -	5 *4.1* 0.5	1 *1.8* -0.6	4 *3.2* 0.5	3 *4.1* -0.5	14
Sport_individuale	1 *0.5* -	0 *2.3* -1.5	2 *1* 1	3 *1.8* 0.9	2 *2.3* -0.2	8
giocare ai giochi da tavolo	0 *0.1* -	1 *0.3* -	0 *0.1* -	0 *0.2* -	0 *0.3* -	1
Marginale di colonna	2	9	4	7	9	31

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





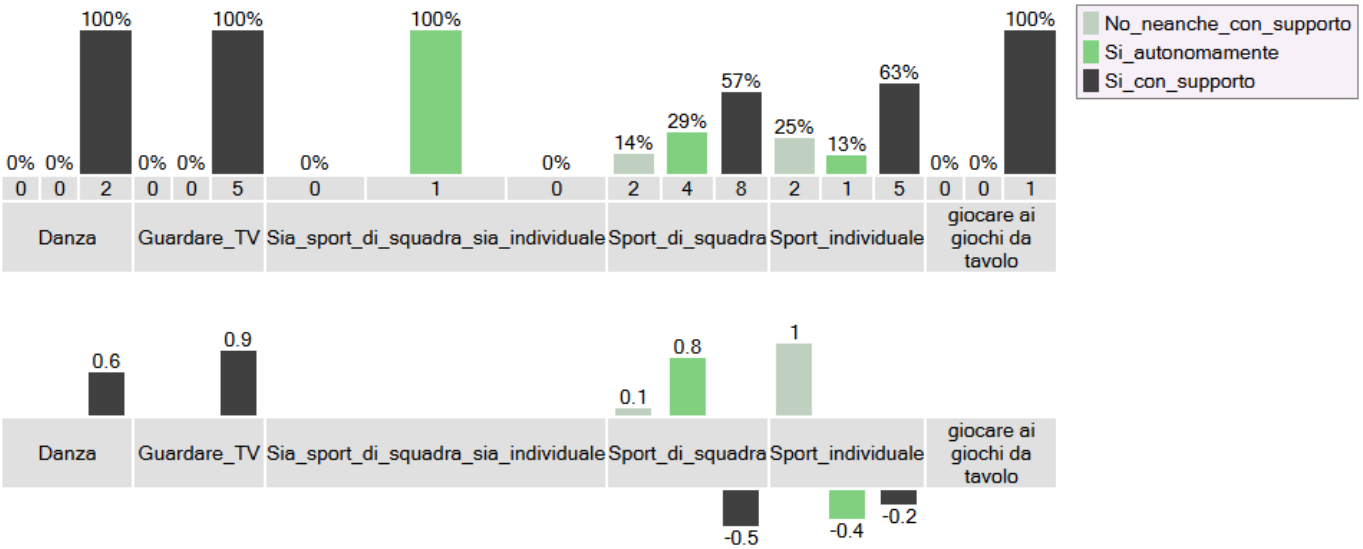
L'analisi dei dati evidenzia che tra coloro che hanno espresso la preferenza "guardare la TV" vi è una correlazione tra l'esprimere "raramente" le proprie idee e una repulsione con il rispondere "spesso". Tra chi invece pratica sport individuale c'è una correlazione con il rispondere "sempre" e una repulsione nel rispondere "raramente". Questo non avvalora l'ipotesi di ricerca ma ci permette di ipotizzare che coloro che praticano sport, seppur individuale, sono più propensi a esprimere le proprie idee.

Analisi Bivariata VI3 e VD5

L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà? -> Tra queste attività quale preferisce?	No_neanche_con_supporto	Si_autonomamente	Si_con_supporto	Marginale di riga
Danza	0 *0.3* -	0 *0.4* -	2 *1.4* 0.6	2
Guardare_TV	0 *0.6* -	0 *1* -	5 *3.4* 0.9	5
Sia_sport_di_squadra_sia_individuale	0 *0.1* -	1 *0.2* -	0 *0.7* -	1
Sport_di_squadra	2 *1.8* 0.1	4 *2.7* 0.8	8 *9.5* -0.5	14
Sport_individuale	2 *1* 1	1 *1.5* -0.4	5 *5.4* -0.2	8
giocare ai giochi da tavolo	0 *0.1* -	0 *0.2* -	1 *0.7* -	1
Marginale di colonna	4	6	21	31

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).

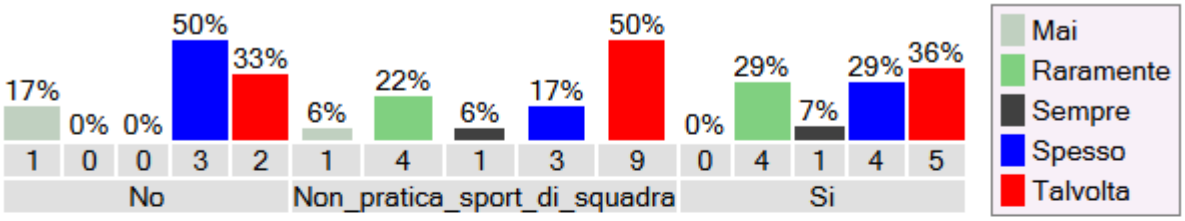


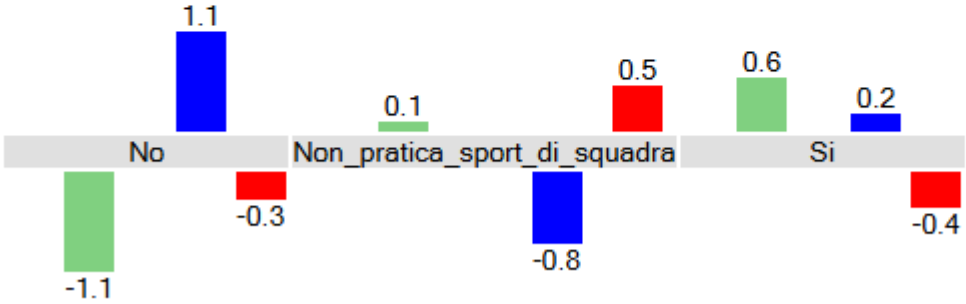
Analisi Bivariata VI4 e VD1

L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione? -> L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
No	1 *0.3* -	0 *1.3* -1.1	0 *0.3* -	3 *1.6* 1.1	2 *2.5* -0.3	6
Non_pratica_sport_di_squadra	1 *0.9* -	4 *3.8* 0.1	1 *0.9* -	3 *4.7* -0.8	9 *7.6* 0.5	18
Si	0 *0.7* -	4 *2.9* 0.6	1 *0.7* -	4 *3.7* 0.2	5 *5.9* -0.4	14
Marginale di colonna	2	8	2	10	16	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).



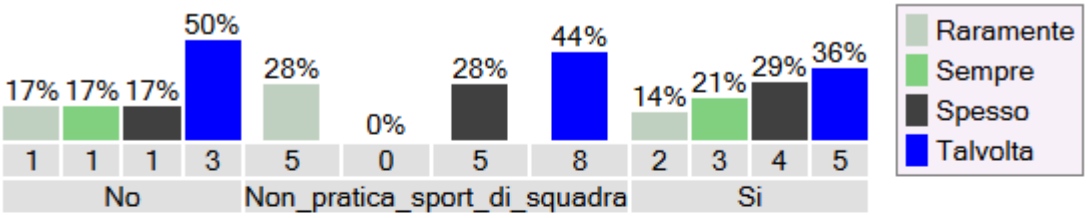


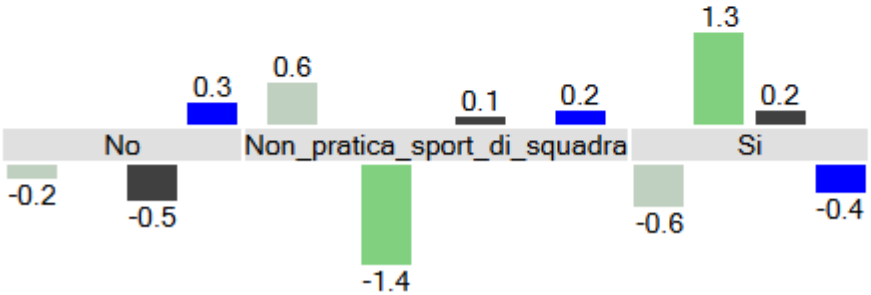
Analisi Bivariata VI4 e VD2

L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione? -> L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
No	1 *1.3* -0.2	1 *0.6* -	1 *1.6* -0.5	3 *2.5* 0.3	6
Non_pratica_sport_di_squadra	5 *3.8* 0.6	0 *1.9* -1.4	5 *4.7* 0.1	8 *7.6* 0.2	18
Si	2 *2.9* -0.6	3 *1.5* 1.3	4 *3.7* 0.2	5 *5.9* -0.4	14
Marginale di colonna	8	4	10	16	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





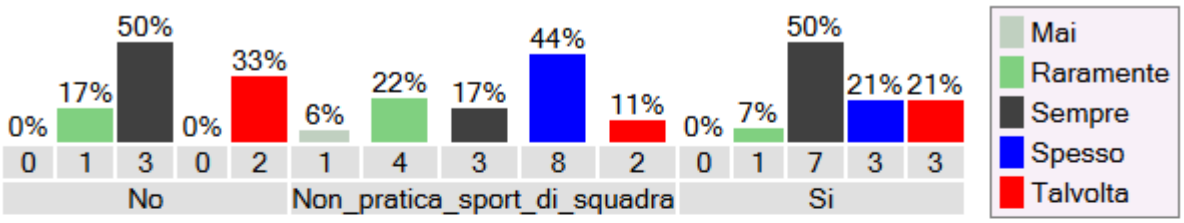
Dall'analisi dei dati risulterebbe che chi non pratica sport di squadra non risponda sempre in maniera pertinente. Al contrario chi ricopre sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra tende a rispondere sempre in maniera pertinente. Questi dati avvalorano l'ipotesi di ricerca ma non in maniera significativa.

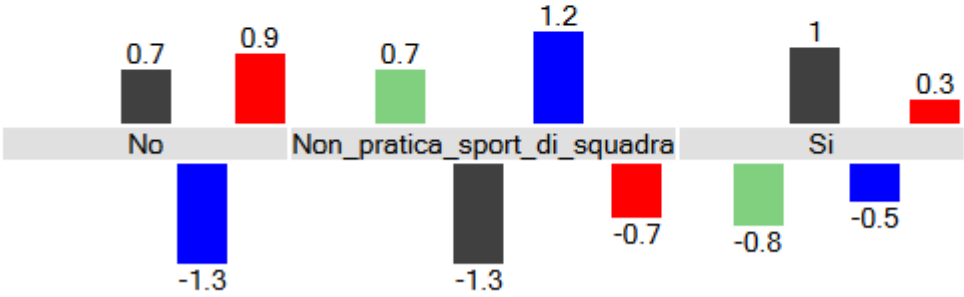
Analisi Bivariata VI4 e VD3

L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone? -> L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
No	0 *0.2* -	1 *0.9* -	3 *2.1* 0.7	0 *1.7* -1.3	2 *1.1* 0.9	6
Non_pratica_sport_di_squadra	1 *0.5* -	4 *2.8* 0.7	3 *6.2* -1.3	8 *5.2* 1.2	2 *3.3* -0.7	18
Si	0 *0.4* -	1 *2.2* -0.8	7 *4.8* 1	3 *4.1* -0.5	3 *2.6* 0.3	14
Marginale di colonna	1	6	13	11	7	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





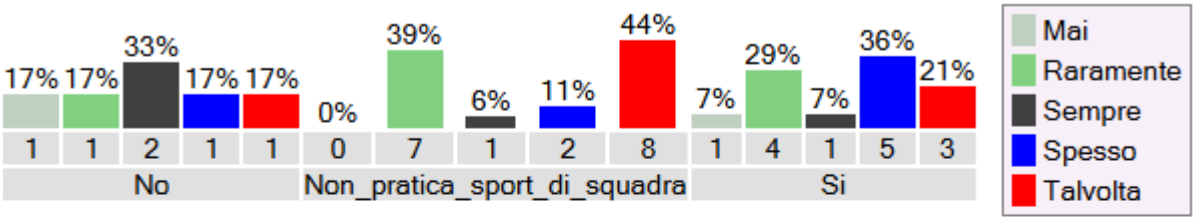
Dall'analisi dei dati si evince che ci sia una debole attrazione tra ricoprire sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra e interagire spontaneamente. Questa avvalora l'ipotesi di ricerca anche se non in maniera significativa.

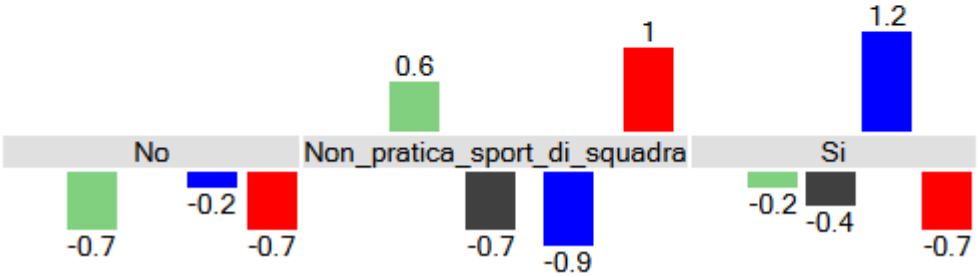
Analisi Bivariata VI4 e VD4

L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro? -> L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
No	1 *0.3* -	1 *1.9* -0.7	2 *0.6* -	1 *1.3* -0.2	1 *1.9* -0.7	6
Non_pratica_sport_di_squadra	0 *0.9* -	7 *5.7* 0.6	1 *1.9* -0.7	2 *3.8* -0.9	8 *5.7* 1	18
Si	1 *0.7* -	4 *4.4* -0.2	1 *1.5* -0.4	5 *2.9* 1.2	3 *4.4* -0.7	14
Marginale di colonna	2	12	4	8	12	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





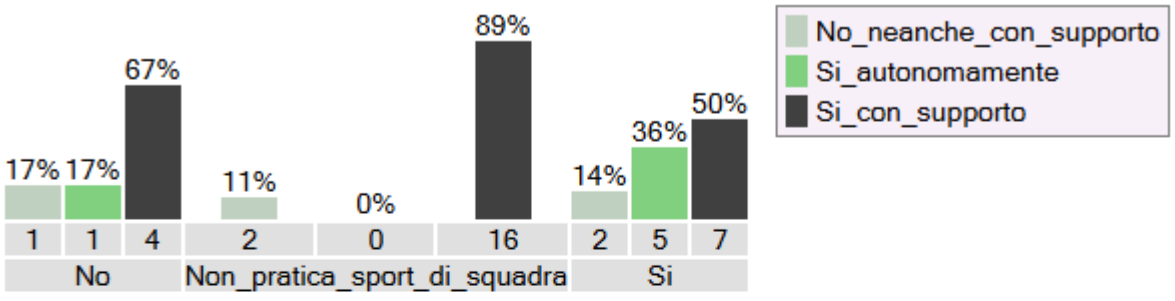
Dall'analisi dei dati si evince che ci sia una debole attrazione tra ricoprire sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra e interagire spesso in maniera spontanea. Questa avvalora l'ipotesi di ricerca anche se non in maniera significativa.

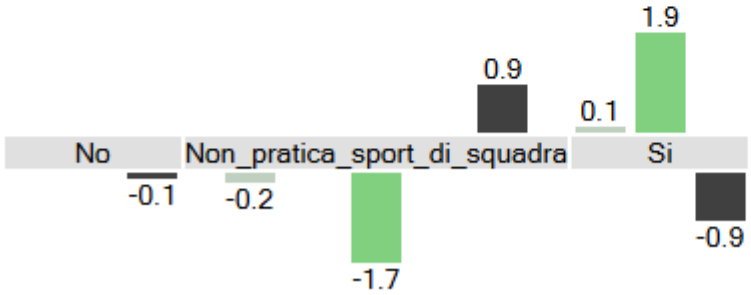
Analisi Bivariata VI4 e VD5

L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà? -> L'utente ha sempre lo stesso ruolo all'interno della squadra?	**No_neanche_con_supporto**	**Si_autonomamente**	**Si_con_supporto**	Marginale di riga
No	1 *0.8* -	1 *0.9* -	4 *4.3* -0.1	6
Non_pratica_sport_di_squadra	2 *2.4* -0.2	0 *2.8* -1.7	16 *12.8* 0.9	18
Si	2 *1.8* 0.1	5 *2.2* 1.9	7 *9.9* -0.9	14
Marginale di colonna	5	6	27	38

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





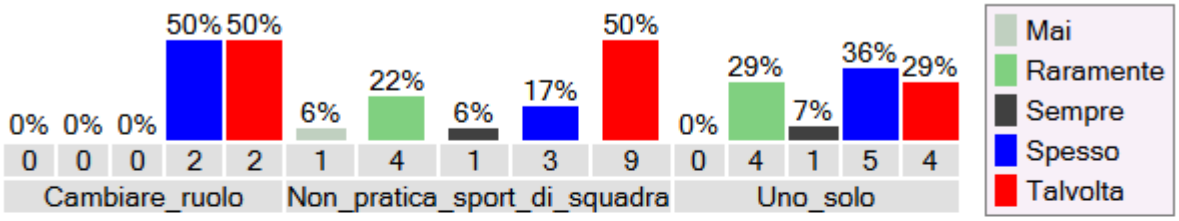
Dall'analisi dei dati si evince che coloro che giocano sempre nello stesso ruolo all'interno della squadra tendono a risolvere i problemi in maniera autonoma. Al contrario vi è una repulsione tra il non praticare sport di squadra e il risolvere i problemi in modo autonomo. Questa è la prima correlazione che si avvicina alla significatività (rs=1,9).

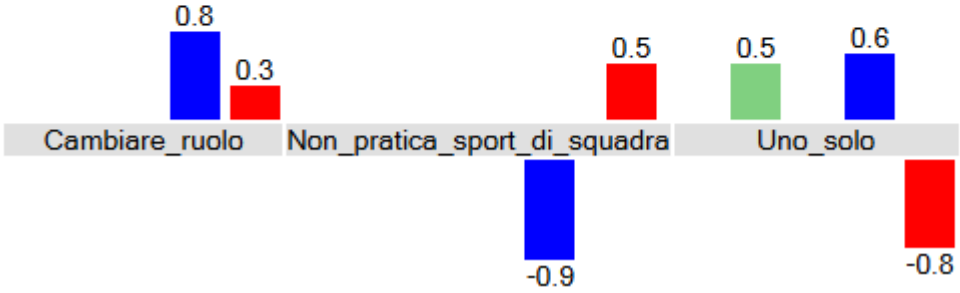
Analisi Bivariata VI5 e VD1

L'utente ascolta e fa domande pertinenti alla conversazione? -> Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?	**Mai**	**Raramente**	**Sempre**	**Spesso**	**Talvolta**	Marginale di riga
Cambiare_ruolo	0 *0.1* -	0 *0.9* -	0 *0.2* -	2 *1.1* 0.8	2 *1.7* 0.3	4
Non_pratica_sport_di_squadra	1 *0.5* -	4 *4* 0	1 *1* 0	3 *5* -0.9	9 *7.5* 0.5	18
Uno_solo	0 *0.4* -	4 *3.1* 0.5	1 *0.8* -	5 *3.9* 0.6	4 *5.8* -0.8	14
Marginale di colonna	1	8	2	10	15	36

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).



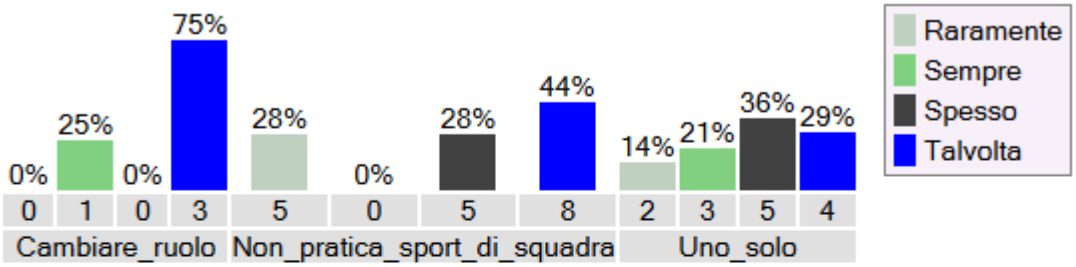


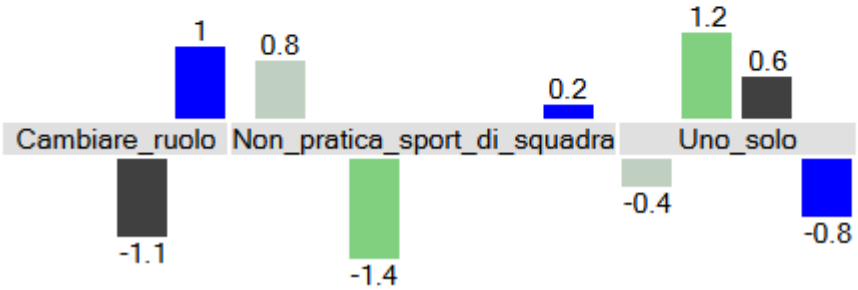
Analisi Bivariata VI5 e VD2

L'utente risponde in maniera pertinente alla conversazione? -> Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?	**Raramente**	**Sempre**	**Spesso**	**Talvolta**	Marginale di riga
Cambiare_ruolo	0 *0.8* -	1 *0.4* -	0 *1.1* -1.1	3 *1.7* 1	4
Non_pratica_sport_di_squadra	5 *3.5* 0.8	0 *2* -1.4	5 *5* 0	8 *7.5* 0.2	18
Uno_solo	2 *2.7* -0.4	3 *1.6* 1.2	5 *3.9* 0.6	4 *5.8* -0.8	14
Marginale di colonna	7	4	10	15	36

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





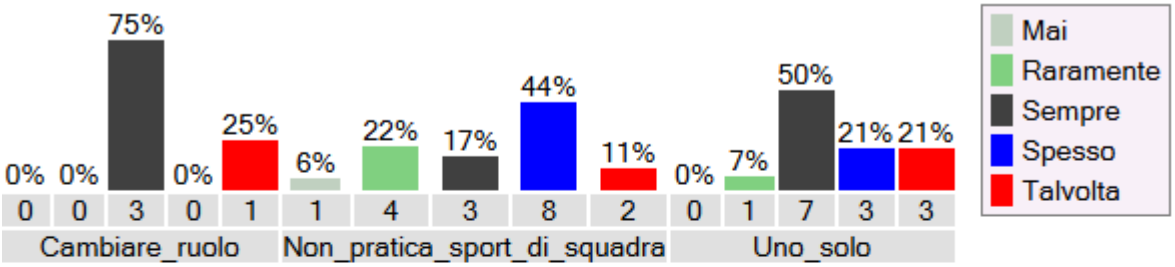
Dall'analisi dei dati si evince che vi sia una repulsione tra il non praticare sport di squadra e il rispondere sempre in maniera pertinente alle conversazioni.

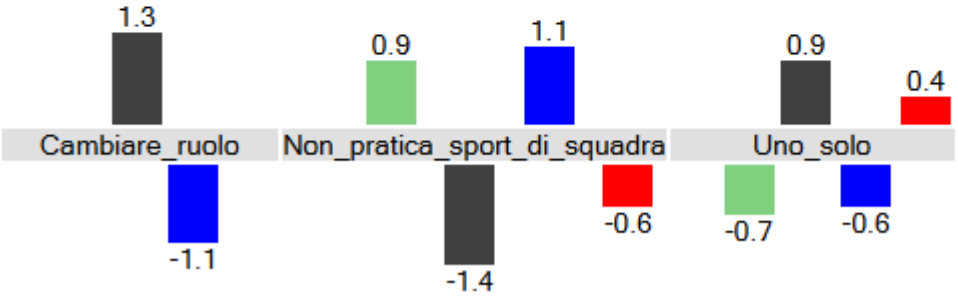
Analisi Bivariata VI5 e VD3

L'utente interagisce spontaneamente con le altre persone? -> Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?	Mai	Raramente	Sempre	Spesso	Talvolta	Marginale di riga
Cambiare_ruolo	0 *0.1* -	0 *0.6* -	3 *1.4* 1.3	0 *1.2* -1.1	1 *0.7* -	4
Non_pratica_sport_di_squadra	1 *0.5* -	4 *2.5* 0.9	3 *6.5* -1.4	8 *5.5* 1.1	2 *3* -0.6	18
Uno_solo	0 *0.4* -	1 *1.9* -0.7	7 *5.1* 0.9	3 *4.3* -0.6	3 *2.3* 0.4	14
Marginale di colonna	1	5	13	11	6	36

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).

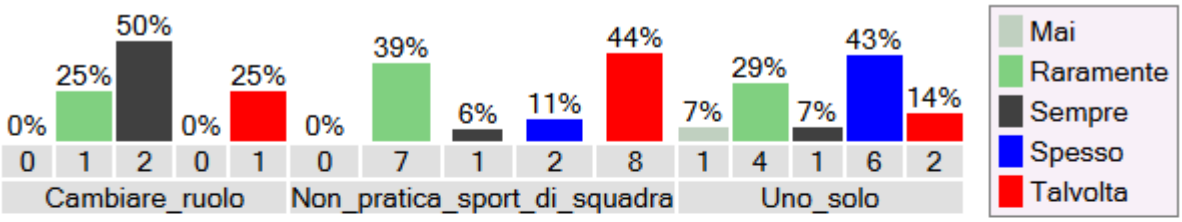


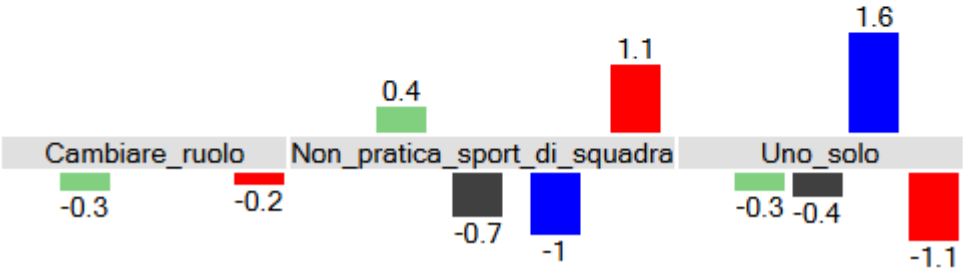


Analisi Bivariata VI5 e VD4

L'utente è in grado di esprimere le proprie idee in modo chiaro e senza sovrastare l'altro? -> Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?	**Mai**	**Raramente**	**Sempre**	**Spesso**	**Talvolta**	Marginale di riga
Cambiare_ruolo	0 *0.1* -	1 *1.3* -0.3	2 *0.4* -	0 *0.9* -	1 *1.2* -0.2	4
Non_pratica_sport_di_squadra	0 *0.5* -	7 *6* 0.4	1 *2* -0.7	2 *4* -1	8 *5.5* 1.1	18
Uno_solo	1 *0.4* -	4 *4.7* -0.3	1 *1.6* -0.4	6 *3.1* 1.6	2 *4.3* -1.1	14
Marginale di colonna	1	12	4	8	11	36

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



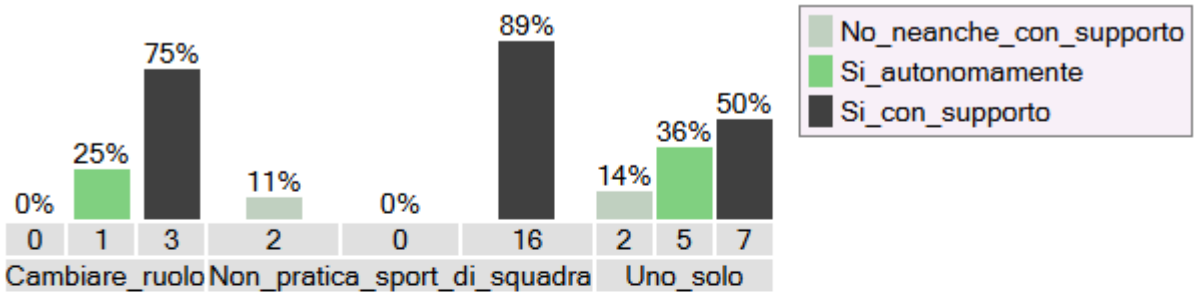


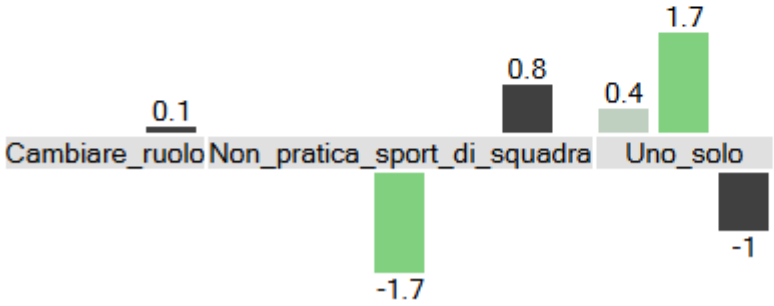
Analisi Bivariata VI5 e VD5

L'utente è in grado di risolvere problemi e trovare soluzioni in situazioni di difficoltà? -> Se è previsto che cambi spesso ruolo, ne preferisce uno o preferisce cambiarlo spesso?	**No_neanche_con_supporto**	**Si_autonomamente**	**Si_con_supporto**	Marginale di riga
Cambiare_ruolo	0 *0.4* -	1 *0.7* -	3 *2.9* 0.1	4
Non_pratica_sport_di_squadra	2 *2* 0	0 *3* -1.7	16 *13* 0.8	18
Uno_solo	2 *1.6* 0.4	5 *2.3* 1.7	7 *10.1* -1	14
Marginale di colonna	4	6	26	36

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

Prenderemo quindi in esame i residui di cella (rs).





Dall'analisi dei dati si evince che coloro che giocano sempre nello stesso ruolo all'interno della squadra tendono a risolvere i problemi in maniera autonoma. Al contrario vi è una repulsione tra il non praticare sport di squadra e il risolvere i problemi in modo autonomo. Questi valori di rs sono indicativi di una relazione ma non raggiungono la significatività.

10. Autoriflesione sull'esperienza compiuta

Dall'analisi dei dati si evince che non vi è relazione significativa tra il praticare sport di squadra e lo sviluppo di abilità sociali nelle persone con disabilità cognitiva. Tuttavia, dai dati raccolti possiamo dedurre che gli utenti che praticano sport tendono ad interagire spesso con gli altri e mostrano una maggiore capacità di problem-solving, rispetto a chi non pratica sport.

Al termine del lavoro, ci siamo resi conto che alcune opzioni di risposta alle nostre domande potevano creare ambiguità nei risultati. Ad esempio, vi erano alcune opzioni simili tra loro, come "spesso" e "talvolta" oppure "spesso" e "sempre". Alcune domande, inoltre, avrebbero potuto essere diverse, come la domanda sul cambiare ruolo o preferirne uno. Questo item ci risulta inadeguato ad indagare la correlazione della nostra ipotesi di ricerca.

Ci aspettavamo una partecipazione maggiore da parte degli operatori degli utenti che giocano nella *Juventus Special* e abbiamo dato per scontato che il nostro campione sarebbe stato composto soprattutto da persone che praticano calcio e invece ci siamo ritrovati un campione diversificato e con persone con disabilità cognitiva che praticano sì sport, ma individuale. La presenza di persone che praticano sport individuale è stata una variabile confondente, in quanto non ci aspettavamo una così forte risposta che ha inciso sul fattore indipendente: "Praticare sport di squadra", influenzandone i risultati.

Una persona del campione ha riferito di praticare due sport di squadra, calcio e pallavolo, ed è stata conteggiata come unica persona in una categoria diversa "calcio_pallavolo".

Abbiamo ricevuto risposta anche per un utente di 14 anni che non praticava sport e pertanto non l'abbiamo conteggiata nell'analisi dei dati perché aberrante rispetto al campione.

A fronte di questi risultati riteniamo che avremmo potuto indagare su come lo sport influisca sulle abilità sociali delle persone disabili, al di là che questo sia o meno di squadra.