



GIOCONES: Seconda Edizione

Ben ritrovati alla seconda edizione della GIOCONES, la newsletter ufficiale del progetto GIOCO. Con cadenza trimestrale, vi aggiorniamo sugli sviluppi del progetto e sui progressi della ricerca sul gioco in Canton Ticino. Seguiteci per rimanere informati e scoprire le novità più interessanti.

Panoramica degli aggiornamenti

Dopo le prime fasi organizzative e di ricerca letteraria, siamo ora entrate nel vivo del progetto. Da ottobre, grazie alla collaborazione di diverse scuole nel luganese, abbiamo dato il via alla **prima raccolta dati** del progetto GIOCO. Si tratta della fase **qualitativa** che prevede interviste di gruppo con gli alunni delle scuole elementari e medie e con i genitori dei bambini della scuola dell'infanzia. Vi aggiorneremo inoltre su un **nuovo studio di sviluppo e validazione di una scala del gioco** recentemente inserito all'interno del progetto e che andrà a completare la fase di mappatura del gioco.



Allora ecco maggiori dettagli sulle novità rispetto agli studi attualmente in corso e alle attività autunnali appena trascorse del team di ricerca!

Revisione della letteratura

Il lavoro di revisione sistematica della letteratura è quasi giunto al termine. **Giovanna** ha concluso la sua revisione sul gioco e lo sviluppo cognitivo e fisico di bambini e adolescenti. Dagli studi inclusi è emerso che il **gioco attivo migliora le prestazioni cognitive e fisiche**, con effetti più evidenti negli **adolescenti** e nel gioco **analogico** rispetto a quello digitale; inoltre, si raccomanda di incentivare politiche per il gioco attivo e approfondire il ruolo del gioco spontaneo in ambienti naturali. L'elaborato finale è stato inviato a un giornale scientifico specializzato sulla salute dei giovani per il processo di pubblicazione. **Matilde** si trova nel processo finale della revisione sul gioco e lo sviluppo socio-emotivo. Dai primi risultati emerge una grande varietà nella maniera in cui **diverse forme di gioco** influenzano lo **sviluppo emotivo** di bambini e adolescenti e di conseguenza la necessità di studiare e distinguere ulteriormente queste differenze. Al tempo stesso appare evidente la mancanza di informazioni in letteratura rispetto al ruolo dei **fattori sociali e contestuali** che meritano maggior attenzione negli studi futuri. Anche questa revisione, non appena terminata, verrà inviata a un giornale scientifico specializzato sullo sviluppo psicologico dei giovani.

I risultati di entrambi gli studi sono stati candidati per essere presentati ad una conferenza nell'ambito delle scienze della comunicazione (ICA Conference) che si terrà in primavera a Denver in Colorado. Inoltre, la revisione di Matilde è stata accettata per una conferenza di psicologia (SRCD Biennial Meeting), che si terrà in primavera a Minneapolis in Minnesota.

Studio qualitativo

Conoscere le prospettive e il contesto in cui bambini e adolescenti giocano è fondamentale per chiarire ancor meglio ciò che stiamo studiando. Per questo abbiamo condotto diversi **Focus Group** (interviste di gruppo) nelle scuole che ci hanno permesso di **metterci nei panni di chi gioca imparando direttamente dalle loro esperienze e dai loro racconti**. Abbiamo potuto indagare le **motivazioni**, le **preferenze**, le **opportunità**, le **barriere** e le **definizioni** personali del gioco. Tutti questi aspetti guideranno le fasi successive e quantitative del progetto.

Ad oggi abbiamo condotto sette Focus Group sui dieci previsti nelle sedi scolastiche di Bertaccio, Besso, Breganzona e Pazzallo. Ogni intervista ha coinvolto un **gruppo di ragazzi, bambini o genitori** (come referenti per i bambini della scuola dell'infanzia), una **moderatrice** (Matilde), una **co-moderatrice** (Giovanna), e due **osservatori silenti** (Anne e Marco). Marco è uno studente dell'università che collabora in questo studio per lo sviluppo della sua tesi di master. In generale, i partecipanti si sono mostrati entusiasti e interessati a condividere le proprie esperienze, soprattutto i bambini delle elementari che hanno potuto **esprimersi attraverso il disegno**. Cogliamo l'occasione per ringraziare ancora le scuole per il loro prezioso contributo in questa fase del progetto.

Matilde in relazione a questo studio ha appena sostenuto un **corso avanzato di ricerca qualitativa** tenutosi all'**Unisanté di Losanna** nel mese di novembre che le ha permesso di ampliare le conoscenze specifiche e la padronanza del metodo qualitativo.

Inoltre, il team di ricerca ha inviato i risultati preliminari dello studio alla medesima conferenza di scienze della comunicazione alla quale sono state candidate le revisioni (**ICA Conference**).



Uno dei disegni



Il team al lavoro



Il corso a Losanna

Mappatura e sviluppo scala

Cos'è per voi il gioco? Perché si gioca? Quali percezioni si hanno quando si gioca? Potrebbero sembrare domande banali ma in realtà la risposta è tutt'altro che semplice o univoca.

Per il nostro progetto è necessario **misurare il gioco in tutte le sfumature** considerando quindi il **contesto**, le **motivazioni** e le **percezioni**. Poiché nella letteratura non abbiamo identificato una scala adatta, abbiamo deciso di **sviluppare e validare una nuova scala**.

Attualmente, stiamo **creando un questionario** basato su studi precedenti e sui risultati dei focus group che sottoporremo a un campione di genitori di bambini della scuola dell'infanzia e delle elementari e di giovani delle scuole medie a partire da gennaio 2025. Affinché non ci sia il rischio di coinvolgere coloro che già prenderanno parte allo studio quantitativo longitudinale, lavoreremo in questo studio con **sedi scolastiche del sopraceneri**, sempre in collaborazione con il DECS e i relativi Comuni.



Studio quantitativo

Grazie ai risultati che otterremo dallo studio di sviluppo e validazione della scala sarà possibile avere uno **strumento validato per misurare il gioco in tutte le sue sfumature**, considerando quindi il **contesto**, le **motivazioni** e le **percezioni** che inseriremo all'interno del sondaggio per lo studio quantitativo. Lo studio quantitativo inizierà a Ottobre 2024 e coinvolgerà le sedi scolastiche del luganese.

Workshop

I workshop rappresentano la fase finale del progetto, durante la quale potremo finalmente presentare i risultati di questi quattro anni di dottorato e offrire **consigli concreti** e pratici a

bambini, adolescenti, genitori, e insegnanti. Tuttavia, siamo intenzionate a diffondere i risultati di ciascuna fase del progetto, non solo quelli finali. A tal proposito, abbiamo proposto alcune **attività informative durante le giornate culturali autogestite di due licei ticinesi** e un'**attività all'interno dell'evento USI Porte Aperte** che si terrà il 10 maggio 2025.

Inoltre, **siamo sempre disponibili** – qualora foste interessati – a tenere conferenze per bambini, genitori e docenti su vari temi legati al progetto. **La ricerca non si ferma dietro allo schermo ma prende vita fuori dallo schermo!** Non esitate a contattarci.

Buon Natale dal team GIOCO!



Vi auguriamo un sereno Natale e un nuovo anno pieno di tanta felicità.

Arrivederci, e a presto, alla prossima GIOCONES!



Facoltà di Biomedicina, Istituto di Salute Pubblica
LAB Level 2, via Buffi 13, 6900 Lugano
Email: mediaticino@usi.ch



This email was sent to [<< Test Indirizzo email >>](#)
[why did I get this?](#) [unsubscribe from this list](#) [update subscription preferences](#)
PhD student · Via Giuseppe Buffi · Lugano 6900 · Switzerland

