

La valutazione del gioco nella ricerca psico-pedagogica italiana

Una sintesi di ricerca

Daniela Bulgarelli¹

Docente a contratto in Tecniche di Osservazione del Comportamento, Dipartimento di Psicologia, Università degli Studi di Torino

Nicole Bianquin

Assegnista di ricerca in Pedagogia Speciale, Dipartimento di Scienze Umane, Università della Valle d'Aosta

monografia

Sommario

In letteratura, le definizioni e le classificazioni di gioco sono variegata: questo si traduce in una molteplicità di strumenti e procedure per la sua valutazione. La presente sintesi di ricerca analizza, attraverso l'indagine in 6 database bibliografici, gli strumenti e le procedure di valutazione del gioco utilizzati nella ricerca psico-pedagogica italiana a partire dal 1980. Sono stati rinvenuti 70 studi, di cui 43 ritenuti pertinenti. La valutazione del gioco viene svolta tendenzialmente con i bambini a sviluppo tipico nella fascia d'età 0-6 anni, con strumenti tradotti dal panorama internazionale e utilizzando l'osservazione come strumento principe di raccolta dati. Si evidenzia una mancanza di strumenti centrati sulla partecipazione al gioco, tematica di ricerca invece indagata a livello internazionale.

Parole chiave

Tipologie di gioco, strumenti, assessment, osservazione, Italia.

Introduzione

Nella ricerca psico-pedagogica, le definizioni e le classificazioni delle tipologie di gioco sono molteplici (Sutton-Smith, 1997). Recentemente, l'Azione COSTTD1309 «LUDI – Play for Children with Disabilities» (2014-

2018)² si è posta l'obiettivo di sistematizzare tale eterogeneità proponendo di adottare, a livello internazionale, la definizione di gioco di Garvey (1990),³ e una classificazione del gioco derivata dagli studi di Piaget (1945) per la dimensione cognitiva — gioco pratico, simbolico, di costruzione, di regole —, e dagli studi di Parten (1932) per quella sociale —

¹ L'articolo è stato progettato e condiviso interamente dalle autrici: i paragrafi «Introduzione» e «Metodo» sono stati scritti da Nicole Bianquin; il paragrafo «Risultati e discussione» da Daniela Bulgarelli; il paragrafo «Conclusioni» è stato scritto da entrambe.

² <http://ludi-network.eu> (consultato il 15/10/2018).

³ Il gioco è una gamma di attività volontarie e intrinsecamente motivate, normalmente associate a piacere ricreativo e divertimento.

solitario, parallelo, associativo, cooperativo (Bulgarelli e Bianquin, 2017; Bulgarelli, 2018).

Sempre nell'ambito del progetto LUDI, è stato pubblicato uno studio che presenta 29 strumenti di valutazione del gioco usati a livello internazionale (Bulgarelli et al., 2018). La varietà delle definizioni di gioco e delle sue tipologie si è tradotta in una molteplicità di strumenti, messi a punto negli anni da gruppi di ricerca afferenti a discipline diverse per rispondere a questioni teoriche o metodologiche specifiche. Lo studio ha in particolare sottolineato come pochi strumenti siano validati e presentino campioni di standardizzazione: questo, da una parte, riduce la generalizzabilità dei risultati ottenuti nelle ricerche che li utilizzano, dall'altra offre ai clinici e agli operatori che valutano il gioco strumenti meno affidabili e più dipendenti dal contributo soggettivo di chi li usa.

Un quadro aggiornato relativo al panorama italiano non è attualmente disponibile: il presente studio ha, quindi, l'obiettivo di proporre una sintesi di ricerca che risponda alla domanda: «Come viene valutato il gioco dei bambini nella ricerca psico-pedagogica italiana?». Sono qui riportati i primi risultati della ricerca, relativi a strumenti e a procedure di valutazione utilizzati, alle tipologie di gioco in essi presenti e ad alcune caratteristiche dei soggetti coinvolti.

Metodo

Lo studio è stato condotto nel mese di agosto 2018. A partire dalla domanda di ricerca, sono stati definiti a priori i criteri di inclusione per gli studi:

1. contenenti una valutazione del gioco;
2. svolti su una popolazione italiana dagli 0 ai 18 anni;
3. svolti da ricercatori afferenti a università o centri di ricerca italiani;
4. pubblicati su riviste o libri in ambito psico-pedagogico tra il 1980 e il 2018;
5. scritti in lingua italiana o inglese.

L'indagine si è composta di due fasi successive, che hanno permesso di reperire con maggiore ampiezza e organicità gli studi condotti in Italia.

1. Nella prima fase, sono stati indagati 5 database presenti nella piattaforma EBSCO: PsycARTICLE, CINAHL, PsycINFO, ERIC, Education Source. Poiché nel nostro Paese gli studi scientifici sono pubblicati sia in italiano che in inglese, le banche dati sono state interrogate mediante parole chiave nelle due lingue. La ricerca inglese è stata svolta con le parole «play» AND «Italy» OR «Italian» AND «children» all'interno degli abstract e ha restituito 463 articoli, di cui 54 ritenuti pertinenti alla lettura dell'abstract. Replicando la stessa ricerca con le parole chiave in lingua italiana sono emersi 172 studi, di cui uno solo ritenuto attinente. La ricerca in italiano è stata quindi ampliata, usando solo la parola chiave «gioco» nel titolo dei contributi; per evitare articoli non pertinenti, è stata inserita la parola chiave: NOT «azzardo». Sono stati individuati 138 articoli di cui 14 ritenuti adeguati.
2. Nella seconda fase, si è proceduto quindi a una ricerca nel motore *Google Scholar* per reperire studi pubblicati in riviste italiane, non indicizzate nei database EBSCO,⁴ o presentate all'interno di monografie. Una ricerca avanzata con le parole chiave «valutazione» AND «gioco» NOT «azzardo» ricercate nel titolo, con spunta sull'opzione «no citazioni» e «no brevetti» e con la limitazione al periodo identica alla precedente,

⁴ La quasi totalità delle riviste italiane di Fascia A del settore concorsuale 11/D1 e 11/D2 non è indicizzata nei database tracciati EBSCO.

ha individuato 17 pubblicazioni, di cui 2 ritenute pertinenti.

I 70 risultati ottenuti dalle tre *query* sono stati uniti e i duplicati sono stati rimossi, ottenendo così 66 documenti ritenuti pertinenti da due valutatori indipendenti, che hanno esaminato i titoli e gli abstract applicando i criteri di inclusione, e registrando separatamente le loro decisioni. I due valutatori hanno confrontato i rispettivi esiti e risolto le divergenze attraverso discussione. Successivamente, i lavori integrali sono stati sottoposti a ulteriore lettura per validarne l'ammissibilità e sono state prese le decisioni finali di inclusione: 43 documenti sono stati ritenuti attinenti. L'accordo interosservatore sull'inclusione dei lavori è stato ottimo (*Kappa di Cohen* = 0,82).

Per sistematizzare la categorizzazione dei dati, è stata predisposta una *reading form* con le variabili di seguito riportate.

1. *Indicatori bibliografici*: autori, anno della pubblicazione, titolo, nome della rivista o titolo della curatela/monografia contenente lo studio.
2. *Caratteristiche degli studi*: numerosità ed età dei bambini, presenza e tipo di disabilità, strumenti di valutazione, tipologie di gioco, attori della valutazione.

Risultati e discussione

L'elenco degli studi selezionati è riportato in tabella 1. La distribuzione degli studi pare segnare un interesse crescente verso la tematica: 5 sono stati pubblicati negli anni 1980-1989; 10 negli anni 1990-1999; 15 negli anni 2000-2009 e 13 negli anni 2010-2018. Gli studi hanno coinvolto campioni molto variabili per età (0-16 anni): 21 ricerche sono svolte su bambini di 0-3 anni, 16 su bambini di 3-6 anni e 13 su bambini di età scolare. Anche la numerosità dei

sogetti varia molto, da 8 a 789 (media = 134, DS = 183). La ricerca psico-pedagogica italiana si è mossa dunque tra ricerche che coinvolgono pochi soggetti, con l'uso dell'osservazione diretta (ad esempio, studi A10, A17, A22, A24, 26), e ricerche con campioni molto ampi, come quelle finalizzate a validare e tarare in Italia strumenti messi a punto a livello internazionale (ad esempio, studi A01-A08).

La maggior parte delle ricerche è stata svolta con bambini a sviluppo tipico: solo due lavori indagano il gioco in bambini con disabilità (Sindrome di Down e/o disabilità intellettiva), uno è stato incentrato su bambini nati pretermine e uno su bambini ospedalizzati. Questi dati riflettono la tendenza individuata anche a livello internazionale (Besio, Bulgarelli e Stancheva-Popkostadinova, 2017; Bianquin, 2018) per cui il gioco non viene individuato come elemento prioritario per lo sviluppo dei bambini con disabilità o che vivono, anche solo in modo temporaneo, situazioni di difficoltà.

Le tipologie di gioco presenti negli studi sono diverse. Utilizzando la classificazione proposta dal progetto LUDI (Bulgarelli e Bianquin, 2017), le tipologie di gioco presenti nei lavori esaminati sono state ricodificate. Rispetto alla dimensione cognitiva, 17 studi valutano forme di gioco pratico, 29 valutano forme di gioco simbolico, 3 di costruzione e 3 di regole; rispetto alla dimensione sociale, 6 studi si occupano di gioco sociale non meglio differenziato, 5 approfondiscono il gioco solitario, 2 quello parallelo, 1 quello associativo e 1 quello cooperativo. Gli studi sono quindi sbilanciati sulle forme di gioco che emergono più precocemente (pratico e simbolico, solitario e parallelo) e la maggior parte degli articoli sono centrati proprio sulla fascia di età 0-6 anni. Sembra permanere una visione del gioco come importante indicatore del livello di sviluppo del bambino, e l'interesse a indagarlo in età scolare è meno presente.

Le tipologie di gioco presenti negli studi sono molto eterogenee: a uno stesso tipo di

gioco corrispondono etichette e concettualizzazioni in parte diverse (ad esempio, prendendo come riferimento il gioco simbolico secondo la classificazione LUDI, esso è definito simbolico, del far finta, o socio-drammatico). Questa eterogeneità nella classificazione e nella denominazione può essere dovuta a molteplici fattori: le ricerche rilevate coprono un arco temporale di oltre 35 anni, si collocano in tradizioni di ricerca diverse e sono strutturate per rispondere a domande di ricerca che, di volta in volta, pongono l'attenzione su elementi diversi del gioco (aspetti cognitivi, sociali, tempo speso nel gioco, ecc.). Se l'eterogeneità nella valutazione del gioco riflette, da una parte, la complessità del fenomeno insita nelle diverse definizioni e nella natura stessa della ricerca, dall'altra essa rende più complesso il confronto tra risultati ottenuti, e più difficoltoso il dialogo tra le scienze psico-pedagogiche e quelle che si occupano di gioco da punti di vista complementari, come ingegneria, informatica, design, medicina (Bulgarelli e Bianquin, 2017; Bulgarelli, 2018).

Gli studi si sono avvalsi dell'osservazione, diretta (34 ricerche) o indiretta (9 ricerche con uso di questionari o interviste). In 22 lavori è presente l'uso di strumenti di valutazione: ne sono stati identificati 9, di cui uno messo a

punto in Italia (SVALSI, *Scala di Valutazione delle Abilità Ludico-Simboliche Infantili*). Negli altri casi, gli strumenti sono derivati dalla ricerca internazionale (ad esempio, la scala di Bornstein e O'Reilly; l'*Affect in Play Scale*) e, in alcuni casi, sono stati adattati per meglio rispondere alle domande di ricerca che gli studiosi si sono posti (come nel caso della scala di Belsky e Moss). Alcuni strumenti sono interamente dedicati alla valutazione del gioco (ad esempio, l'*Affect in Play Scale*), altri presentano solo uno o alcuni item dedicati (come il MacArthur-Bates CDI), altri ancora affrontano il gioco insieme ad altre competenze in sviluppo del bambino (ad esempio, le *Tavole* di Beller).

Infine, le informazioni relative al gioco del bambino sono state raccolte da diversi tipi di osservatori: i ricercatori (34 studi) hanno usato strumenti validati oppure sistemi di codifica creati appositamente, mentre i genitori (6 ricerche) sono stati coinvolti tramite questionari o interviste. In 4 lavori, il bambino in età prescolare o scolare è stato il diretto valutatore del proprio gioco, attraverso interviste condotte da ricercatori che hanno utilizzato una prospettiva user centered, considerando la voce dei bambini importante quanto quella degli adulti (Westling-Allodi e Zappaterra, in corso di stampa).

TABELLA 1
Studi selezionati per la sintesi di ricerca, ordinati per tipo di strumento

ID	AUTORE/I	ANNO	ETÀ IN ANNI DEI SOGGETTI	TIPOLOGIE DI GIOCO PROPOSTE NEGLI ARTICOLI	STRUMENTO	VALUTATORE
A01	Mazzeschi et al.	2004	6-11	G. simbolico: dimensione cognitiva (organizzazione, immaginazione, comfort); dimensione affettiva (frequenza delle espressioni, varietà, intensità).	<i>Affect in Play Scale</i>	Ricercatore
A02	Mazzeschi et al.	2008	4-10			Ricercatore
A03	Chessa et al.	2011	6-10			Ricercatore
A04	Chessa et al.	2013	6-8			Ricercatore
A05	Delvecchio et al.	2016	4-10			Ricercatore
A06	Delvecchio et al.	2016	4-5			Ricercatore
A07	Mazzeschi et al.	2016				Ricercatore
A08	Di Riso et al.	2017	4-10			Ricercatore

ID	AUTORE/I	ANNO	ETÀ IN ANNI DEI SOGGETTI	TIPOLOGIE DI GIOCO PROPOSTE NEGLI ARTICOLI	STRUMENTO	VALUTATORE
A09	Liberati e Fatigante	2006	3-13	G. strutturato: genitori e figli costruiscono un'attività comune e rilevante intesa a ottenere piacere e divertimento.	Analisi qualitativa delle sequenze discorsive	Ricercatore
A10	Marcheschi, Millepiedi e Bargagna	1996	2-6	Manipolazione/esplorazione del giocattolo; manipolazione relazionale del giocattolo; g. oggettuale funzionale; g. rappresentativo autosimbolico; g. simbolico decontestualizzato.	BelskyeMost(1981) modificata	Ricercatore
A11	Salerni, Calvo e D'Odorico	2001	1,5	G. pre-simbolico (manipolazione funzionale, giustapposizione, manipolazione funzionale-relazionale, g. di finzione approssimata); g. simbolico (finzione verso sé, finzione verso altri, sostituzione, sequenza non narrativa, sequenza narrativa, sequenza con sostituzione, doppia sostituzione).		Ricercatore
A12	Salerni e Suriano	2013	1-2	G. funzionale; g. transizionale; g. di finzione semplice; g. di finzione complessa.		Ricercatore
A13	Venuti et al.	1997	1,5	G. esplorativo (attività unitaria funzionale, attività combinatorie inappropriate, attività combinatorie appropriate, gioco transizionale); g. simbolico (simbolizzazione auto-diretta, simbolizzazione diretta ad altri, sequenze di simbolizzazione, simbolizzazione sostitutiva).	Bornstein e O'Reilly (1993)	Ricercatore
A14	Venuti, Marcone e Senese	2002	1,5			Ricercatore
A15	Bornstein, Venuti e Hahn	2002	1,5			Ricercatore
A16	De Falco et al.	2008	1-4			Ricercatore
A17	Bulgarelli e Molina	2010	1-2			Ricercatore
A18	Harkness et al.	2011	3-8	G. fisico, g. di costruzione, g. simbolico, ascoltare la musica.	Diario del tempo	Genitore
A19	Costabile et al.	1991	8-11	Baruffa e lotta giocosa	Intervista	Bambino
A20	Prezza et al.	2001	7-12	G. con i compagni di scuola; g. con i vicini; giocare/dormire a casa di amici; g. fuori casa.	Intervista	Genitore
A21	Bello et al.	2018	2	G. simbolico	<i>MacArthur-Bates CDI</i> (Caselli et al., 2015)	Genitore
A22	Genta, Costabile e Bertacchini	1983	5-6	G. quasi agonistico (rough and tumble)	Osservazione	Ricercatore
A23	Hold-Cavell, Attili e Schleidt	1986	3	Giocare insieme	Osservazione	Ricercatore
A24	Tomada e Menesini	1986	3-5	G. sociale: pertinenza (drammatizzare un ruolo tipico del g.); contingenza (agirlo tenendo conto dell'altro); direzione di sguardo e movimento (capacità di dirigere comportamenti relazionali).	Osservazione	Ricercatore
A25	della Vedova e della Vedova	1988		Movimento, fare finta, lottare/combattere, g. ritualizzato.	Osservazione	Ricercatore
A26	Musatti e Orsolini	1993	4	G. simbolico	Osservazione	Ricercatore

ID	AUTORE/I	ANNO	ETÀ IN ANNI DEI SOGGETTI	TIPOLOGIE DI GIOCO PROPOSTE NEGLI ARTICOLI	STRUMENTO	VALUTATORE
A27	Lapi	1995	1,5-2	Schemi pre-simbolici; schemi auto-simbolici; schemi simbolici singoli; g. simbolici combinatori; g. simbolici pianificati.	Osservazione	Ricercatore
A28	Musatti, Veneziano e Mayer	1998	1-2	G. simbolico	Osservazione	Ricercatore
A29	Berdondini e Fonzi	1999	8-11	G. solitario; g. stazionario; g. con regole; g. senza regole; baruffa.	Osservazione	Genitore
A30	Cassibba, Van Ijzendoorn e D'Odorico	2000	1-3	G. funzionale; g. di costruzione; g. simbolico; g. solitario; g. associativo; g. cooperativo.	Osservazione	Ricercatore
A31	Majorano, Corsano e Triffoni	2015	0-3	G. solitario; g. parallelo; g. sociale; attività di g.	Osservazione	Ricercatore
A32	Molinari et al.	2017	3-6	G. triadico	Osservazione	Ricercatore
A33	Speranza et al.	2002	1-1,5	Attenzione visiva; esplorazione orale; manipolazione semplice; manipolazione complessa; manipolazione funzionale; manipolazione convenzionale.	Osservazione	Ricercatore
A34	Tambelli et al.	2008	1-2	Esplorazione orale; manipolazione (semplice, complessa, funzionale, non convenzionale, combinatoria inappropriata, combinatoria appropriata); attività di finzione.	Osservazione	Ricercatore
A35	Majorano e Corsano	2008	1,5-3	Inoccupato; spettatore; g. solitario (funzionale, simbolico, costruttivo, con regole); parallelo; g. sociale (funzionale, simbolico, costruttivo, con regole).	<i>Play Observation Scale</i> (Rubin, Maioni e Hornung, 1976)	Ricercatore
A36	Sette et al.	2017	3-6	Preferenza di g. solitario	<i>Preference for Solitary Play Interview</i> (Coplan et al., 2014); <i>Child Social Preference Scale</i> (Coplan et al., 2004)	Bambino e genitore
A37	Fonzi e Tassi	1988	5-7	Soggetti ad alta simbolizzazione; soggetti a bassa simbolizzazione.	Osservazione	Ricercatore
A38	Costabile et al.	1991	2-6	Giocare alla guerra	Questionario	Genitore
A39	Smith et al.	1992	8-11	Baruffa ⁵	Questionario	Bambino
A40	Prezza e Pacilli	2007	16	G. fuori porta	Questionario	Bambino
A41	Tani e Vaccaro	2002	1-3	G. concreto (esplorazione, g. di esercizio), g. simbolico (rappresentazione, g. di ruolo).	<i>Tavole</i> di Beller (Mantovani, 1995)	Ricercatore
A42	Tani	2004	1-3			Ricercatore
A43	Bondioli e Savio	1994	2-3,5	G. simbolico (decontestualizzazione, decentramento, integrazione, controllo dell'esecuzione e competenza sociale).	<i>SVALS</i> (Bondioli e Savio, 1994)	Ricercatore

⁵ *Rough-and-tumble play* e *war-play* sono stati tradotti con il termine «baruffa».

Conclusioni

La consistente presenza di studi sul gioco nell'arco degli ultimi 35 anni segnala un interesse per la tematica da parte della comunità scientifica e questa sintesi di studi ha permesso di evidenziare alcune caratteristiche della ricerca italiana relativa alla valutazione del gioco: essa viene svolta attraverso strumenti principalmente derivati dalla ricerca internazionale, e utilizzando l'osservazione come metodologia principale di raccolta dati. D'altra parte, l'interesse per lo studio del gioco sembra focalizzarsi soprattutto sui primi 6 anni di vita del bambino, quando l'osservazione del comportamento (sia esso spontaneo in ambiente naturale, o in parte elicitato nell'ambiente controllato del laboratorio) è la modalità principale per raccogliere dati sullo sviluppo e le competenze del bambino. È interessante notare che uno

studio ha raccolto la voce diretta di bambini già in età prescolare, coinvolgendoli come protagonisti nel processo di valutazione.

Un limite della ricerca effettuata in ambito italiano, così come emerge da questa sintesi, consiste nel fatto che essa venga svolta quasi esclusivamente con i bambini a sviluppo tipico. Il gioco non viene considerato una componente prioritaria nella vita quotidiana dei bambini con disabilità, che quindi non sono espressamente inclusi nei progetti di ricerca. Inoltre, non sono presenti strumenti che valutino la partecipazione al gioco, un elemento cruciale per il processo inclusivo del bambino, con disabilità in particolare.

Come già affermato, questa sintesi di ricerca riporta i primi risultati dell'indagine svolta e focalizzata sugli strumenti di valutazione; tuttavia, il materiale raccolto potrebbe permettere ulteriori approfondimenti tematici che saranno oggetto di sintesi future.

Play evaluation in Italian psycho-educational research. A research summary

Abstract

In literature, the definitions and classifications of play are varied, and many tools and procedures for its evaluation are adopted. This review investigated 6 bibliographic databases and reported on the tools and the evaluation procedures about play which have been used in Italian psycho-pedagogical research since 1980. Seventy studies were retrieved; 43 of them were considered relevant. Play evaluation was basically carried out with typically developing children aged 0-6 years, through tools translated from international research, and using observation as the main instrument for data collection. The retrieved studies did not focus on play participation, a research topic that is currently being investigated at an international level.

Keywords

Play classification, evaluation tools, assessment, observation, Italy.

Autore per corrispondenza

Daniela Bulgarelli
Università degli Studi di Torino
Dipartimento di Psicologia
Via Verdi, 10
10124 Torino
E-mail: daniela.bulgarelli@unito.it

Bibliografia

- Bello A., Onofrio D., Remi L. e Caselli C. (2018), *Prediction and persistence of late talking. A study of Italian toddlers at 29 and 34 months*, «Research in Developmental Disabilities», vol. 75, pp. 40-48.
- Belsky J. e Most R.K. (1981), *From exploration to play. A cross-sectional study of infant free play behavior*, «Developmental Psychology», vol. 17, n. 5, pp. 630-639.
- Berdondini L. e Fonzi A. (1999), *Tecniche osservative per la verifica dell'efficacia di un intervento anti-bullismo*, «Età Evolutiva», vol. 64, pp. 14-23.
- Besio S., Bulgarelli D. e Stancheva-Popkostadinova V. (a cura di) (2017), *Play development in children with disabilities*, Warsaw/Berlin, De Gruyter Open.
- Bianquin N. (2018), *Le jeu de l'enfant. Un droit encore à réaliser*. In S. Besio e T. Zappaterra (a cura di), *Children's play. Multifaceted aspects*, Pisa, ETS, pp. 13-40.
- Bondioli A. e Savio D. (1994), *Osservare il gioco di finzione. Una scala di valutazione delle abilità ludico-simboliche infantili (SVLSI)*, Azzano (BG), San Paolo, Junior.
- Bornstein M.H. e O'Reilly A.W. (a cura di) (1993), *The role of play in the development of thought*, San Francisco, Jossey-Bass.
- Bornstein M.H., Venuti P. e Hahn C.S. (2002), *Mother-child play in Italy. Regional variation, individual stability, and mutual dyadic influence*, «Parenting: Science and Practice», vol. 2, n. 3, pp. 273-301.
- Bulgarelli D. (2018), *Tipologie di gioco. Una tassonomia condivisa per lo sviluppo della*

- ricerca. In S. Besio e T. Zappaterra (a cura di), *Children's play. Multifaceted aspects*, Pisa, ETS, pp. 152-180.
- Bulgarelli D. e Molina P. (2010), *Riconoscimento di sé, competenza linguistica e gioco simbolico nel secondo anno. Una ricerca esplorativa*, «Età Evolutiva», vol. 95, pp. 14-29.
- Bulgarelli D. e Bianquin N. (2017), *Conceptual review of play*. In S. Besio, D. Bulgarelli e V. Stancheva-Popkostadinova (a cura di), *Play development in children with disabilities*, Warsaw/Berlin, De Gruyter Open, pp. 58-70.
- Bulgarelli D., Bianquin N., Caprino F., Molina P. e Ray-Kaesler S. (2018), *Review of tools for play and play-based assessment*. In S. Besio, D. Bulgarelli e V. Stancheva-Popkostadinova (a cura di), *Evaluation of children's play. Tools and methods*, Warsaw/Berlin, De Gruyter Poland, pp. 58-113.
- Caselli M.C., Bello A., Rinaldi P., Stefanini S. e Pasqualetti P. (2015), *Il primo vocabolario del bambino. Gesti, parole e frasi*, Milano, FrancoAngeli.
- Cassibba R., Van Ijzendoorn M.H. e D'Odorico L. (2000), *Attachment and play in child care centres. Reliability and validity of the attachment Q-sort for mothers and professional caregivers in Italy*, «International Journal of Behavioral Development», vol. 24, n. 2, pp. 241-255.
- Chessa D., Di Riso D., Delvecchio E., Salcuni S. e Lis A. (2011), *The affect in play scale. Confirmatory factor analysis in elementary school children*, «Psychological Reports», vol. 109, n. 3, pp. 759-774.
- Chessa D., Lis A., Di Riso D., Delvecchio E., Mazzeschi C., Russ S.W. e Dillon J. (2013), *A cross-cultural comparison of pretend play in US and Italian children*, «Journal of Cross-Cultural Psychology», vol. 44, n. 4, pp. 640-656.
- Coplan R.J., Prakash K., O'Neil K. e Armer M. (2004), *Do you «want» to play? Distinguishing between conflicted shyness and social disinterest in early childhood*, «Developmental Psychology», vol. 40, n. 2, pp. 244-258.
- Coplan R.J., Ooi L.L., Rose-Krasnor L. e Nocita G. (2014), *«I Want to play alone». Assessment and correlates of self-reported preference for solitary play in young children*, «Infant and Child Development», vol. 23, pp. 229-238.
- Costabile A., Smith P.K., Matheson L., Aston J., Hunter T. e Boulton M. (1991), *Cross-national comparison of how children distinguish serious and playful fighting*, «Developmental Psychology», vol. 27, n. 5, pp. 881-887.
- De Falco S., Cimmino M., La Femina F. e Venuti P. (2008), *Qualità della relazione affettiva madre-bambino e abilità di gioco in bambini con Sindrome di Down*, «Infanzia e Adolescenza», vol. 7, n. 3, pp. 124-137.
- della Vedova G. e della Vedova A.A. (1988), *Il comportamento aggressivo nel gioco della strada*, «Studi di Psicologia dell'Educazione», vol. 7, n. 1, pp. 51-68.
- Delvecchio E., Li J.B., Pazzagli C., Lis A. e Mazze-schi C. (2016), *How do you play? A comparison among children aged 4-10*, «Frontiers in Psychology», vol. 7, n. 1833, pp. 1-8.
- Delvecchio E., Mabilia D., Li J.B. e Di Riso D. (2016), *Pretend play in Italian children. Validation of the affect in play scale-preschool version*, «Journal of Child and Family Studies», vol. 25, pp. 86-95.
- Di Riso D., Salcuni S., Lis A. e Delvecchio E. (2017), *From research to clinical settings. Validation of the affect in play scale. Preschool brief version in a sample of preschool and school aged Italian children*, «Frontiers in Psychology», vol. 8, n. 728, pp. 1-10.
- Fonzi A. e Tassi F. (1988), *Gioco simbolico e strategie d'interazione*, «Età Evolutiva», vol. 29, pp. 79-85.
- Genta M.L., Costabile A. e Bertacchini P.A. (1983), *Aggressione, gioco e agonismo*, «Età Evolutiva», vol. 15, pp. 5-14.
- Harkness S., Zylicz P.O., Super C.M., Welles-Nyström B., Bermúdez M.R., Bonichini S., Moscardino U. e Mavridis, C.J. (2011), *Children's activities and their meanings for parents. A mixed-methods study in six Western cultures*,

- «Journal of Family Psychology», vol. 25, n. 6, pp. 799-813.
- Hold-Cavell B.C.L., Attili G. e Schleidt M. (1986), *A cross-cultural comparison of children's behaviour during their first year in a preschool*, «International Journal of Behavioral Development», vol. 9, pp. 471-483.
- Lapi S.C. (1995), *Indagine osservativa sul gioco simbolico dai 15 ai 22 mesi. Riflessioni sui livelli di sviluppo*, «Bollettino di Psicologia Applicata», vol. 213, pp. 19-26.
- Liberati V. e Fatigante M. (2006), *Genitori e figli in gioco. Costruzione dell'affetto e dell'identità familiare nel gioco strutturato a casa*, «Età Evolutiva», vol. 85, pp. 82-92.
- Majorano M. e Corsano P. (2008), *Il linguaggio dei bambini in contesti di gioco solitario e sociale*, «Età Evolutiva», vol. 89, pp. 77-84.
- Majorano M., Corsano P. e Triffoni G. (2015), *Educators' intervention, communication and peers' conflict in nurseries*, «Child Care in Practice», vol. 21, n. 2, pp. 98-113.
- Mantovani S. (1995), *Le tavole di sviluppo di Kuno Beller. Vol. 1*, Azzano (BG), San Paolo, Junior.
- Marcheschi M., Millepiedi S. e Bargagna S. (1996), *Lo sviluppo del gioco e l'interazione madre-bambino nel bambino Down*, «Psichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza», vol. 63, pp. 645-652.
- Mazzeschi C., Salcuni S., Parolin L. e Lis A. (2004), *Two measures of affect and emotion in Italian children aged 6 to 11 years*, «Psychological Reports», vol. 95, n. 1, pp. 115-120.
- Mazzeschi C., Salcuni S., Di Riso D., Lis A. e Bonucci S. (2008), *The APS and APS-P.A methodological comparison between Italian preschool and school-aged children*, «Imagination, Cognition and Personality», vol. 28, n. 1, pp. 49-67.
- Mazzeschi C., Salcuni S., Di Riso D., Chessa D., Delvecchio E. e Lis A. (2016), *E tu giochi? La valutazione del gioco simbolico in età evolutiva. L'Affect in Play Scale*, Milano, FrancoAngeli.
- Molinari L., Cigala A., Corsano P. e Venturelli E. (2017), *Observing children's triadic play*. In T. Bruce, P. Hakkarainen e M. Bredikyte (a cura di), *The Routledge International Handbook of Early Childhood Play*, London/New York, Routledge, pp. 216-229.
- Musatti T. e Orsolini M. (1993), *Uses of past forms in the social pretend play of Italian children*, «Journal of Child Language», vol. 20, pp. 619-639.
- Musatti T., Veneziano E. e Mayer S. (1998), *Contributions of language to early pretend play*, «Cahiers de psychologie cognitive/Current Psychology of Cognition», vol. 17, n. 2, pp. 155-184.
- Parten M. (1932), *Social play among preschool children*, «Journal of Abnormal and Social Psychology», vol. 27, n. 3, pp. 243-269.
- Piaget J. (1945/1972), *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, Firenze, La Nuova Italia.
- Prezza M. e Pacilli M.G. (2007), *Current fear of crime, sense of community, and loneliness in Italian adolescents. The role of autonomous mobility and play during childhood*, «Journal of Community Psychology», vol. 35, n. 2, pp. 151-170.
- Prezza M., Pilloni S., Morabito C., Sersante C., Alparone F.R. e Giuliani M.V. (2001), *The influence of psychosocial and environmental factors on children's independent mobility and relationship to peer frequentation*, «Journal of Community and Applied Social Psychology», vol. 11, pp. 435-450.
- Rubin K.H., Maioni T.L. e Hornung M. (1976), *Free play behaviors in middle-and lower-class preschoolers. Parten and Piaget revisited*, «Child Development», vol. 47, n. 2, pp. 414-419.
- Salerni N. e Suriano M. (2013), *Il comportamento di gioco nei bambini nati pretermine. Uno studio longitudinale a 18 e 24 mesi*, «Psicologia Clinica dello Sviluppo», vol. 17, n. 2, pp. 235-252.
- Salerni N., Calvo V. e D'Odorico L. (2001), *Influenze di ordine affettivo-relazionale e cognitivo nello sviluppo della competenza linguistica*, «Giornale Italiano di Psicologia», vol. 28, pp. 781-802.

- Sette S., Zava F., Baumgartner E., Baiocco R. e Coplan R.J. (2017), *Shyness, unsociability, and socio-emotional functioning at preschool. The protective role of peer acceptance*, «Journal of Child and Family Studies», vol. 26, n. 4, pp. 1196-1205.
- Smith P.K., Hunter T., Carvalho A.M. e Costabile A. (1992), *Children's perceptions of playfighting, playchasing and real fighting. A cross national interview study*, «Social Development», vol. 1, n. 3, pp. 211-229.
- Speranza A.M., Brincatt A., Odorisio F. e Ammaniti M. (2002), *Il gioco e le strategie di regolazione affettiva nella prima infanzia*, «Psicologia Clinica dello Sviluppo», vol. 1, n. 1, pp. 95-118.
- Sutton-Smith B. (1997), *The ambiguity of play*, Cambridge/London, Harvard University Press.
- Tambelli R., Odorisio F., Speranza A.M., Realini R. e Ammaniti M. (2008), *Le differenze di gioco tra madre-bambino e padre-bambino. Uno studio sull'attività ludica durante la Strange Situation*, «Psicologia Clinica dello Sviluppo», vol. 12, n. 3, pp. 485-509.
- Tani F. (2004), *Contesti familiari e trasmissione intergenerazionale del rischio. Gli esiti evolutivi dell'ansia genitoriale*, «Psicologia dell'Educazione e della Formazione», vol. 1, pp. 73-88.
- Tani F. e Vaccaro R. (2002), *Dogmatismo educativo e sviluppo del bambino nei primi anni di vita*, «Età Evolutiva», vol. 71, n. 1, pp. 5-15.
- Tomada G. e Menesini E. (1986), *Il contatto tra bambini. Un aspetto della competenza sociale infantile*, «Età Evolutiva», vol. 25, pp. 58-64.
- Venuti P., Marcone R. e Senese V.P. (2002), *L'influenza delle caratteristiche familiari e dell'interazione madre-bambino sullo sviluppo della simbolizzazione*, «Età Evolutiva», vol. 72, pp. 81-88.
- Venuti P., Rossi G., Spagnoletti M.S., Famulare E. e Bornstein M.H. (1997), *Gioco non simbolico e simbolico a 20 mesi. Comportamenti di gioco del bambino e della madre*, «Età Evolutiva», vol. 58, pp. 25-35.
- Zappaterra T. e Westling-Allodi M. (in stampa), *Users' needs report on play for children with disabilities. Parents' and children's views*, Warsaw/Berlin, De Gruyter Poland.