



A cosa serve la ricerca educativa? Il dato e il suo valore sociale

Atti del convegno Nazionale SIRD

Milano, 21 e 22 settembre 2023

Università Cattolica del Sacro Cuore

a cura di Renata Viganò e Cristina Lisimberti





Collana SIRD

Studi e ricerche sui processi di apprendimento-insegnamento e valutazione

diretta da

RENATA VIGANÒ

Direttore

Renata Viganò

(Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano)

Vice-Direttore

Pierpaolo Limone

(Università Telematica Pegaso)

Comitato scientifico

Federico Batini (Università degli Studi di Perugia)

Guido Benvenuto (Sapienza Università di Roma)

Giovanni Bonaiuti (Università degli Studi di Cagliari)

Loretta Fabbri (Università degli Studi di Siena)

Ettore Felisatti (Università degli Studi di Padova)

Luciano Galliani (Università degli Studi di Padova)

Maria Lucia Giovannini (Università degli Studi di Bologna)

Valentina Grion (Università degli Studi di Padova)

Maria Luisa Iavarone (Università degli Studi di Napoli “Parthenope”)

Jean-Marie De Ketele (Université Catholique de Lovanio)

Alessandra La Marca (Università degli Studi di Palermo)

Marco Lazzari (Università degli Studi di Bergamo)

Pietro Lucisano (Sapienza Università di Roma)

Patrizia Magnoler (Università degli Studi di Macerata)

Massimo Margottini (Università degli Studi di Roma Tre)

Antonio Marzano (Università degli Studi di Salerno)

Giovanni Moretti (Università degli Studi di Roma Tre)

Elisabetta Nigris (Università degli Studi di Milano-Bicocca)

Achille M. Notti (Università degli Studi di Salerno)

Antonella Nuzzaci (Università degli Studi di Messina)

Filippo Gomez Paloma (Università degli Studi di Macerata)

Loredana Perla (Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”)

Vitaly Valdimirovic Rubtzov (City University of Moscow)

Maria Jose Martinez Segura (University of Murcia)

Paolo Sorzio (Università degli Studi di Trieste)

Roberto Trinchero (Università degli Studi di Torino)

Ira Vannini (Università degli Studi di Bologna)

Luisa Zecca (Università degli Studi di Milano Bicocca)

Coordinatori del Comitato di Redazione

Cristina Lisimberti (Università Cattolica del Sacro Cuore)

Andrea Tinterri (Università Telematica IUL)

Comitato di Redazione

Marco Giganti (Università degli Studi di Bergamo)

Enrico Orizio (Università Cattolica del Sacro Cuore)

Ilaria Ravasi (Università Cattolica del Sacro Cuore)

A cosa serve la ricerca educativa? Il dato e il suo valore sociale

a cura di Renata Viganò e Cristina Lisimberti

Atti del convegno Nazionale SIRD

Milano, 21 e 22 settembre 2023

Università Cattolica del Sacro Cuore



ISBN volume 979-12-5568-146-5
ISSN collana 2612-4971

2024 © by Pensa MultiMedia®
73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435
www.pensamultimedia.it

INDICE

Prefazione	XV
Bisogna avere nel cuore il caos per generare una stella danzante di <i>Pietro Lucisano</i>	

Introduzione	XXIII
Costruire il valore della ricerca educativa di <i>Renata Viganò</i>	

Sessione Parallela 1: Metodo

1. A cosa serve la ricerca educativa? Finalità e metodi <i>What is educational research for? Scopes and methods</i>	
Massimo Margottini, Maurizio Gentile, Daniela Robasto	2
2. La prospettiva dei ricercatori sull'innovazione scolastica: questioni aperte sulla rilevanza della ricerca <i>The Researchers' perspective on School Innovation: open issues on the relevance of Research</i>	
Barbara Balconi, Cinzia Angelini, Patrizia Sposetti, Luisa Zecca	12
3. Il Change Laboratory come strumento per la promozione del cambiamento e dell'innovazione a scuola <i>The Change Laboratory as a tool for promoting change and innovation at school</i>	
Barbara Bocchi	21
4. L'ecosistema di una scuola in ricerca <i>The ecosystem of a research-engaged school</i>	
Giuseppina Cannella, Giuseppina Rita Jose Mangione	31
5. Riflessioni sul metodo: tra concetti e variabili derivati dal PIAAC <i>Reflections on the Method: among Concepts and Variables derived from the PIAAC</i>	
Cristiana De Santis, Maria Concetta Carruba	43
6. Promuovere l'autoefficacia, l'immagine di sé e la capacità decisionale al liceo costruendo il proprio progetto di vita professionale <i>Promoting self-efficacy, self-image and decision-making skills in high school through the development of a professional life project</i>	
Alessandro Di Vita, Giuseppe Zanniello	52
7. Valutare le credenze degli insegnanti su insegnamento e apprendimento: uno strumento per il contesto italiano <i>Assessing teacher beliefs about teaching and learning: an instrument for the Italian context</i>	
Laura Carlotta Foschi	61
8. Una pluralità di sguardi: il rapporto tra ricercatori, educatori e insegnanti e il ruolo dell'intersoggettività <i>Multiple perspectives: the relationship between researchers, educators and teachers and the role of intersubjectivity</i>	
Claudia Fredella, Luisa Zecca	70

9.	Comprendere e valutare i fattori correlati alla motivazione intrinseca degli insegnanti e allo stile di insegnamento “supportivo”: un’indagine esplorativa <i>Understanding and Evaluating Factors Related to Teachers’ Intrinsic Motivation and Supportive Teaching Style: An Exploratory Investigation</i>	
	Sara Germani	81
10.	Il dato, la ricerca pedagogica, la politica. Ipotesi interpretative <i>Data, educational research, politics. Hypotheses for an interpretation</i>	
	Andrea Giacomantonio, Luana Salvarani	89
11.	Io e la scuola. Indagine sul benessere a scuola degli studenti degli istituti superiori <i>Me And The School. Survey of high school students' well-being at school</i>	
	Pietro Lucisano, Emanuela Botta, Emiliane Rubat du Méric	97
12.	L'uso del Design Based Research per lo sviluppo di modelli didattici innovativi nelle scuole piccole e rurali. Il caso di “Classi in rete” <i>The use of Design Based Research for the development of innovative teaching models in small and rural schools. The case of “Classes in rete”</i>	
	Giuseppina Rita Jose Mangione, Michelle Pieri, Stefano Cacciamani	112

Sessione Parallela 2: Metodo

1.	A cosa serve la ricerca educativa? Note per una metodologia socialmente utile e connessa alla vita <i>What is educational research for? Reflections on a socially useful and life-related methodology</i>	
	Giulia Pastori, Giuseppa Compagno, Alessandra Rosa	124
2.	Implementazione di una ricerca Design-based per sperimentare il Blended Learning all'Università <i>Implementing design-based research to experiment blended learning in higher education</i>	
	Michele Baldassarre, Valeria Tamborra, Martina Dicorato	128
3.	Rivalutare il significato educativo delle attività motorie: una prospettiva pedagogica della ricerca per l'educazione fisica e per gli studi sul movimento umano <i>Reevaluating the educational significance of motor activities: a pedagogical perspective on research methods for physical education and human movement studies</i>	
	Ferdinando Cereda	137
4.	Storytelling per lo sviluppo della “media-literacy” e la “ICT-literacy”: un’esperienza nella scuola secondaria di primo grado <i>Storytelling for the development of “media-literacy” and “ICT-literacy”: an experience in lower secondary school</i>	
	Mina De Santis, Lorella L. Bianchi	150
5.	La valutazione delle soft skills in università attraverso il percorso online Passport: evidenze e sfide per la ricerca educativa <i>The assessment of soft skills in Higher Education through the Passport online platform: evidence and challenges for educational research</i>	
	Federica Emanuel	159

6. Un sistema di categorizzazione per l'analisi di progetti di ricerca-formazione attraverso un approccio analyst-driven | *A categorization system for the analysis of research-training projects through an analyst-driven approach*
Maurizio Gentile, Elisa Truffelli, Chiara Bertolini, Alessandra Rosa 170
7. La ricerca come risorsa per gli studenti. Costruire comunità di ricerca per il miglioramento scolastico, il benessere-ci e la cittadinanza democratica | *Research as a resource for students. Building research communities for school improvement, well-being and democratic citizenship*
Giulia Pastori 182
8. La ricerca educativa tra prassi e teoria. Uno studio di caso nella progettazione europea | *Educational research between practice and theory. A case study in European planning*
Angela Spinelli 191
9. Il modello didattico-progettuale del laboratorio di Tecnologie Didattiche | *The teaching-design model of Educational Technology Laboratory*
Rosa Vegliante, Sergio Miranda, Antonio Marzano 201

Sessione Parallela 3: Tecnologia

1. La ricerca educativa nel campo delle tecnologie digitali: i dati e il loro valore sociale | *Educational research in the field of digital technologies: data and their social value*
Marco Lazzari, Laura Fedeli, Paolo Raviolo 211
2. La ricerca educativa e le nuove grammatiche dell'AI | *Educational research and new AI grammar*
Alessandro Ciasullo 218
3. Indagine e sperimentazione laboratoriale: l'utilizzo delle TIC per sviluppare nei futuri docenti competenze musicali | *Investigation and laboratory experiments: the use of ICT to develop musical skills in future teachers*
Bartolomeo Cosenza 227
4. E-service-Learning per una didattica universitaria innovativa e inclusiva | *E-service-learning for an innovative and inclusive higher education didact*
Irene Culcasi, Valentina Furino, Maria Cinque 231
5. Apprendimento con Realtà Aumentata in Università: percezioni, sfide, opportunità | *Augmented Reality Learning in University: Perceptions, Challenges and Opportunities*
Valeria Di Martino, Antonella Leone 242
6. L'impatto delle nuove tecnologie sull'apprendimento: ruolo chiave della ricerca educativa nello studio delle interazioni e dell'innovazione didattica | *The impact of new technologies on learning: key role of educational research in the study of interactions and educational innovations*
Raffaella Forliano, Annamaria Di Grassi 251
7. Formazione dei futuri insegnanti: alcune prospettive per l'apprendimento mediato dalla tecnologia digitale | *Initial Teacher Training: Perspectives on technology-mediated learning*
Elif Gulbay, Giorgia Rita de Franches, Giulia Andronico 260

8. Intelligenza Artificiale e ricerca educativa: sperimentare l'uso di ChatGPT nei corsi universitari | *Artificial Intelligence and Educational Research: Experimenting with the use of ChatGPT university courses*
Alessandra La Marca, Ylenia Falzone 269
9. I media digitali in età prescolare: un'indagine nel contesto della famiglia | *Digital media use in preschool age in the family context: parents' perceptions*
Corrado Petrucco, Gloria Valentini 278
10. La biblioteca dell'innovazione: una finestra sulla scuola a supporto della ricerca educativa | *The "Biblioteca dell'innovazione": a window on the school to support educational research*
Beatrice Miotti, Maria Teresa Sagri 287
11. Videogiochi e apprendimento: studio della storia locale con Minecraft Education Edition | *Video games and learning local history with Minecraft Education Edition*
Alessia Scarinci, Maria Addolorata Deleonardis 297
12. Lezione frontale e lezione online: le principali differenze | *Frontal lesson and online lesson: the main different*
Rosanna Tammaro, Alessia Notti 307

Sessione Parallela 4: Inclusione

1. Il processo inclusivo nei diversi contesti di vita: dalla teoria alla pratica | *The inclusive process in different life contexts: from theory to practice*
Filippo Gomez Paloma, Elena Zanfroni, Livia Petti 316
2. Spaced learning per l'apprendimento linguistico e scientifico tra mente corpo e movimento | *Spaced learning for linguistic and scientific learning between mind, body and movement*
Francesca Anello, Gabriella Ferrara 325
3. Cooperative Learning e didattica inclusiva. Un'indagine esplorativa con gli insegnanti di scuola secondaria | *Cooperative learning and inclusive teaching. An exploratory survey of secondary school teachers*
Giuseppa Cappuccio, Giuseppa Compagno 334
4. Il modello DADA (Didattiche per Ambienti Di Apprendimento): un possibile strumento di inclusione scolastica | *The DADA model (Didact for Learning Environments): a possible tool for school inclusion*
Marta Cecalupo, Giorgio Asquini 343
5. L'eterogeneità dei corsisti nel Corso di Specializzazione per il sostegno. Questioni, sfide e zone d'ombra per una didattica inclusiva | *The heterogeneity of students in the Specialization Course for future support teachers. Issues, challenges, and grey areas for an inclusive teaching*
Alessia Cinotti, Elisa Farina 351
6. Scuola Inclusiva Vs Competenze del Docente Inclusivo. Analisi delle domande aperte di un'indagine esplorativa rivolta al futuro docente specializzato per le attività di sostegno didattico agli alunni con disabilità del-

- l'Università degli Studi di Catania | *Inclusive School Vs Skills of the Inclusive Teacher. Analysis of the open questions of an exploratory survey aimed at future specialized teachers for educational support activities for students with disabilities at the University of Catania*
Daniela Gulisano 361
7. La formazione inclusiva degli insegnanti di scuola secondaria: un'indagine valutativa | *Secondary School Teacher Education: A Mixed Methods Evaluation Study Design*
Matteo Maienza 371
8. Devianza minorile e progetti territoriali di contrasto: un'analisi preliminare sulle pratiche di giustizia riparativa | *Juvenile deviance and territorial law enforcement projects: a preliminary analysis of restorative justice practices*
Arianna Monniello, Nicoletta Di Genova, Silvia Ferrante 379
9. Il docente inclusivo e il museo come "aula didattica decentrata". Un'indagine esplorativa rivolta ai docenti di Primaria e di Secondaria di I e II grado nell'ambito del Progetto di ricerca dell'Università di Catania - Piaceri: "VisInMusa" | *The inclusive teacher and the museum as a "decentralised classroom" An exploratory survey of primary and secondary I and II teachers within the framework of the research project of the University of Catania - Piaceri: "VisInMusa"*
Paolina Mulè, Maria Luisa Boninelli 389
10. NEET: in Italia anche oltre i 30 anni. Tipologie, fattori, linee di intervento per la ricerca educativa | *NEET: in Italy even over 30 years old. Typologies, factors, lines of engagement for educational research*
Ilaria Ravasi 401
11. Dati e valore sociale del progetto Mission Inclusion: domande, finalità e primi risultati della ricerca | *Data and social value of the Mission Inclusion Project: research questions, purposes and first findings*
Martina Rossi, Marco di Furia, Giusi Antonia Tòto 409

Sessione Parallela 5: Inclusione

1. Ricerca educativa e inclusione: il dato e il suo valore sociale | *Educational research and inclusion: data and their social value*
Paola Damiani, Filippo Dettori, Paolina Mulè 419
2. Festival di danza e relazioni sociali intergenerazionali: un'indagine esplorativa sulle percezioni dell'audience nel Cilento | *Dance festival and intergenerational social relations: an exploratory investigation of audience perceptions in Cilento*
Luigi Aruta, Alessandra Natalini 424
3. La dimensione partecipativa della metodologia laboratoriale nelle comunità educative per minori | *The participant aspect of laboratory methodology in educational community for young people*
Stefania Cives, Francesco Claudio Ugolini 435

4. Il sistema di rete come pratica interculturale ed inclusiva nella scuola secondaria di secondo grado. Una ricerca empirica | *The Network System as an intercultural and inclusive practice in High School. An empirical research*
Tiziana De Santis, Francesco Claudio Ugolini 444
5. Tra implicito ed esplicito. Per un'idea di differenziazione didattica nella percezione dei docenti della scuola primaria | *Between implicit and explicit dimensions. For an idea of teaching differentiation in the perceptions of primary school's teachers*
Silvia Maggiolini, Ilaria Folci, Elena Zanfroni 455
6. Il Gruppo di Lavoro Operativo per l'inclusione: prospettive e dilemmi. Indagine esplorativa | *The Operational Working Group for Inclusion: perspectives and dilemmas. Exploratory survey*
Corrado Muscarà 466
7. Insegno perchè e per chi: un'indagine sulla motivazione all'apprendimento e sull'atteggiamento nei processi di inclusione degli insegnanti di sostegno in formazione | *I teach why and for whom: a survey of learning motivation and attitude in the inclusion processes of trainee support teachers*
Guendalina Peconio 476
8. Contesti di gioco inclusivo. Uno studio di caso | *Inclusive gaming context. A case study*
Valentina Perciavalle 487
9. Realizzare l'inclusione in ambito didattico: Universal Design for Learning and Co-teaching | *Achieving inclusion in teaching: Universal Design for Learning and Co-teaching*
Rosa Sgambelluri, Massimiliano Lo Iacono 494
10. Strategies for understanding and studying the text (SUST): strategie didattiche inclusive ed efficaci per i disturbi specifici dell'apprendimento | *Strategies for understanding and studying the text (SUST): specific learning disorders and inclusive and effective teaching strategies*
Marianna Traversetti, Irene Stanzione, Amalia Lavinia Rizzo, Marina Chiaro 502
11. La qualità dell'assistenza specialistica per l'inclusione scolastica. Prospettive a confronto | *The quality of specialized assistance for inclusive education. Comparing perspectives*
Silvia Zanazzi 512

Sessione Parallela 6: Pratica

1. La pratica come 'luogo' di ricerca | *The practice as a 'place' of research*
Alessandra La Marca, Katia Montalbetti, Viviana Vinci 524
2. Artefici del proprio futuro? La voce degli studenti secondari nella ricerca sullo sviluppo delle Lifecomp | *Shaping their own future? The voice of secondary school students in Lifecomp development research*
Barbara Baschiera, Fiorino Tessaro 533

3. L'educazione stem nella scuola primaria: il ruolo dei processi di interazione nello sviluppo del pensiero scientifico | *Stem education in the primary school: the role of the process of interaction in the development of scientific thought*
Caterina Bembich 543
4. Dalla scuola al museo: spunti di riflessione per una didattica per competenze | *From School to Museum: opportunity to reflect on skills-based teaching*
Chiara Bertolini, Riccardo Campanini, Letizia Capelli, Laura Landi, Chiara Pellicciari, Lucia Scipione, Agnese Vezzani 554
5. Più maestri tra i banchi di scuola primaria: un'indagine comparativa | *More Male Teachers in Primary School: A Comparative Survey*
Fabio Filosofi, Alessandro Di Vita 564
6. Pensare e promuovere la creatività. Un percorso di ricerca-formazione nella scuola dell'infanzia | *Thinking and promoting creativity. A research-training path in preschool*
Antonio Gariboldi, Antonella Pugnaghi 571
7. Studiare le pratiche didattiche. Perché e come. Uno studio degli 'schemi' di gestione della classe | *The study of educational practices. How and why. A study of classroom management "schemes"*
Daniela Maccario 580
8. Il racconto autobiografico come strumento per la ricerca educativa nel percorso di formazione iniziale degli insegnanti | *The autobiographical narrative as a tool for educational research in the initial training of teachers*
David Martínez-Maireles, Alessandro Romano, Marinella Muscarà 589
9. Docenti neo-immessi e senior nella scuola primaria: un'indagine qualitativa sulla relazione tra fattori di contesto e pratica professionale | *Newly hired and senior primary school teachers: a qualitative inquiry on the relation between context factors and professional practice*
Irene Stanzione, Astrid Favella, Ilaria Giordano 600
10. Il percorso di contaminazione metodologica Pizzigoni | *Assimilating the influence of the Pizzigoni method: an educational journey*
Franca Zuccoli 610

Sessione Parallela 7: Pratica

1. A cosa serve la ricerca (sulla pratica) educativa? | *What is educational (on practice) research for?*
Laura Sara Agrati, Federico Batini, Rosanna Tammaro 619
2. Il ricorso alle e-tivities nell'ambito dell'Higher Education. Un caso studio | *The adoption of e-tivities in Higher Education. A case study*
Alessandra Carenzio, Federica Pelizzari 626
3. In cattedra prima del conseguimento delle abilitazioni all'insegnamento: una ricerca esplorativa nel Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Bologna | *In the classroom before obtaining a teaching qualification: an exploratory study in the single-cycle degree program in Primary Teacher Education at the University of Bologna*
Andrea Ciani, Elena Pacetti, Alessandra Rosa, Elisa Guasconi 633

4. Quale orientamento? Modelli, pratiche, esperienze a confronto | *What orientation? Models, practices, experiences compared*
Federica De Carlo, Massimo Margottini 643
5. Orientamento universitario e sviluppo professionale: il punto di vista dei futuri professionisti dell'educazione | *University orientation and professional development: the point of view of future education professionals*
Concetta Ferrantino, Maria Tiso 655
6. LePortfolio del bambino. Progettazione educativa ed osservazione sistematica per documentare lo sviluppo del bambino al nido in ambiente digitale | *The child's ePortfolio. Educational design and systematic observation to document child development in the nursery in a digital environment*
Concetta La Rocca 665
7. Il ciclo riflessivo di Gibbs e la Ricerca-formazione: una proposta di ricerca | *Gibbs' Reflective Cycle and Research-Training: a research model*
Laura Landi, Paola Rigoni 673
8. La ricerca come risorsa per il contrasto alla dispersione scolastica. Dalla teoria alla pratica | *Research as a resource to prevent early school leaving. From theory to practice*
Cristina Lisimberti, Katia Montalbetti 683
9. Tecnologie di supporto alle decisioni dei dirigenti scolastici | *Technologies to support decision making of school principals*
Sergio Miranda, Rosa Vegliante, Antonio Marzano 691
10. Coinvolgere e attivare gli studenti nella "grande aula" universitaria attraverso il Think Pair Share | *Engage and activate students in the university "big classroom" through Think Pair Share*
Livia Petti, Marta De Angelis 702
11. La ricerca e la formazione delle competenze professionali in area educativa | *Research and training of professional competencies in educational area*
Patrizia Sposetti, Maria Grazia Rionero, Giordana Szpunar 713
12. Come migliorare la pratica di insegnamento del tutor di tirocinio di Scienze della Formazione Primaria | *How to improve the teaching practice of the Primary Education Science internship tutor*
Maria Tiso, Deborah Gragnaniello 724

Sessione Parallela 8: Valutazione

1. Uso della valutazione per l'apprendimento | *Using assessment and evaluation for learning*
Davide Capperucci, Valentina Grion, Roberto Trincherò 735
2. La mappa concettuale come strumento di auto-valutazione ed etero valutazione | *The concept map as a tool for self- and hetero assessment*
Martina Albanese, Lucia Maniscalco 739
3. La valutazione degli atteggiamenti e delle credenze degli insegnanti in formazione verso i processi inclusivi | *Assessment of attitudes and beliefs of teachers-in-training for inclusive education*
Giusi Castellana, Conny De Vincenzo 746

4. La ricerca empirica per l'empowerment degli allievi con svantaggio socio-culturale: problemi metodologici e risultati | *Empirical research for the empowerment of students with social-cultural disadvantages: methodological problems and results*
Cristina Coggi, Paola Ricchiardi, Emanuela M. Torre 759
5. L'etica della valutazione come "compito autentico" nella formazione docente | *The ethics of evaluation as an "authentic task" in teacher education*
Luca Girotti 770
6. La costruzione di un sistema di raccolta dei dati a supporto delle scelte dei decisori nell'ambito della valutazione di attività di formazione continua | *The development of a data collection system to support decision makers' choices in the evaluation of continuing training activities*
Massimo Marcuccio 777
7. Potenziare i percorsi di Faculty Development attraverso un approccio valutativo evidence-based | *Strengthen Faculty Development paths through an evidence-based evaluation approach*
Luigina Mortari, Roberta Silva, Alessia Bevilacqua, Susanna Puecher, Sara Lo Jacono 788
8. Il monitoraggio della Sperimentazione Montessori: il caso della scuola secondaria di I grado dell'IC "Riccardo Massa" di Milano | *Monitoring Montessori Experimentation: the case of the secondary school of the Comprehensive Institute "Riccardo Massa" in Milan*
Elisabetta Nigris, Barbara Balconi, Sofia Bosatelli 800
9. A cosa serve la valutazione di impatto? Alcune indicazioni a partire dall'analisi della letteratura empirica | *What is the purpose of impact evaluation? Some issues from a literature review*
Enrico Orizio 811
10. Implementare strategie di autoregolazione dell'apprendimento in classe: una ricerca sulle percezioni di autoefficacia dei docenti e sul ruolo della dimensione valutativa | *Implementing self-regulated learning strategies in the classroom: A study on teachers' perceptions of self-efficacy and the role of the evaluative dimension*
Irene Dora Maria Scierri, Davide Capperucci 819

Sessione Parallela 9: Valutazione

1. Valutazione e ricerca | *Evaluation and research*
Antonella Nuzzaci, Vincenzo Bonazza, Stefania Nirchi 831
2. Valutazione formativa nell'Emergency Remote Teaching. Studio di convinzioni e prassi dei docenti | *Formative assessment in Emergency Remote Teaching. Study of teachers' beliefs and practices*
Marco Giganti 837
3. Percezioni e credenze dei futuri insegnanti sulla valutazione a scuola | *Prospective teachers' perceptions and beliefs about assessment in school*
Leonarda Longo, Dorotea Rita Di Carlo, Giulia Costa 846

4. Analisi dei documenti di progettazione dei contesti scolastici e sviluppo della cultura del dato: esiti di una ricerca diacronica | *Analysis of design documents of school contexts and development of data culture: outcomes of a diachronic research*
Giovanni Moretti, Giuseppe Bove, Arianna Morini 855
5. Qualità dei processi di insegnamento-apprendimento e innovazione didattica nel Progetto internazionale QUALITI | *Quality of teaching-learning processes and didactic innovation in the international Project QUALITI*
Antonella Nuzzaci 864
6. Valutare il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria tra nuovi profili di studenti e rinnovati bisogni di professionalizzazione. Uno studio mixed- methods | *Evaluating the Degree Course in Primary Education between New Student Profiles and Renewed Professionalization Needs: A Mixed-Methods Study*
Valentina Pagani, Franco Passalacqua 877
7. Ricerca educativa e miglioramento dell'azione professionale: esiti di una ricerca valutativa partecipata | *Educational research and improvement of professional actions: results of participatory evaluation research*
Luisa Pandolfi 888
8. Scegliere, decidere, amare ed inventare nella stagione degli algoritmi. Compiti e orizzonti per la ricerca e per l'educazione | *Choosing, deciding, loving and inventing in the season of algorithms. Tasks and horizons for research and education*
Nicola Paparella, Andrea Tarantino 896
9. Promuovere e valutare il benessere negli studenti in contesti di istruzione universitaria: definizione di uno strumento di valutazione | *Promoting and evaluating student well-being in higher education settings: defining an assessment tool*
Antonella Poce, Maria Rosaria Re, Mara Valente, Carlo De Medio 905
10. L'esperienza degli esami a distanza durante la pandemia: un'indagine tra gli studenti e le studentesse dell'Università di Bologna | *The experience of remote examinations during the pandemic: an investigation among students at the University of Bologna*
Aurora Ricci, Elena Luppi 917
11. L'uso dei dati ai fini del miglioramento nei processi di valutazione esterna delle scuole | *Data use for school improvement in external evaluation processes*
Ilaria Salvadori 927
12. Realizzare la valutazione con le ICT: dall'entusiasmo alla consapevolezza nel contesto della formazione primaria | *Implementing assessment with ICT: from enthusiasm to awareness in primary education*
Roberta Scarano, Iolanda Sara Iannotta 937
13. Dal dado al dato: il gioco come contesto di raccolta dei dati | *From dice to data: game as a data collection context*
Liliana Silva 947

VIII.

Contesti di gioco inclusivo. Uno studio di caso

Inclusive gaming contexts. A case study

Valentina Perciavalle – *Università degli Studi di Catania*

Abstract

Nel presente lavoro si è cercato di investigare, mediante uno studio di caso empirico, il potenziale educativo e formativo dell'attività ludica e la sua matrice inclusiva, con l'impiego del focus group quale strumento di ricerca educativa. Allo studio ha preso parte un campione di studenti frequentanti il laboratorio di Educazione alla corporeità nella prima infanzia, del corso di laurea triennale in Scienze dell'Educazione e della Formazione dell'Università di Catania. In merito all'analisi dei dati si è eseguita un'analisi qualitativa del contenuto del gruppo focale. Gli studenti sono stati divisi in due gruppi, da dieci componenti ciascuno, per un totale di venti partecipanti, ai quali sono state poste le seguenti domande: "Quali caratteristiche rendono per voi un gioco inclusivo?" e "Quali sono le caratteristiche che rendono uno spazio gioco fruibile da tutti gli utenti?" Dalle affermazioni dei partecipanti si evidenziano elementi di criticità in merito alla fruibilità ed accessibilità delle proposte ludiche degli spazi gioco all'aperto (0-6 anni) ed, inoltre, interessanti spunti da approfondire per rendere veramente inclusive le aree gioco. Il gioco favorisce nell'infante il processo di autoregolazione emozionale e promuove il consolidamento dello schema corporeo e dell'immagine corporea, particolarmente importante nei bambini con disabilità.

In this study it was investigated, through an empirical case study, the educational and training potential of recreational activity and its inclusive matrix, with the use of the focus group as an educational research tool. A sample of students attending the Laboratory of Corporeal Education in Early Childhood, of the three-year degree course in Education and Training Sciences at the University of Catania, took part in the case study. A qualitative analysis of the

content of the focal group was carried out. The students were divided into two groups of ten members each, for a total of twenty participants. The following questions were asked to the two groups of participants: “What characteristics make a game inclusive for you?” and “What are the characteristics that make a playground usable by all users?” From the statements of the participants, critical elements are highlighted regarding the usability and accessibility of the playful proposals of the outdoor play areas (0-6 years) and interesting ideas to be explored to make the play areas truly inclusive. Playful activity promotes the process of emotional self-regulation in infants and endorses the consolidation of the body schema and body image, which is particularly important in children with disabilities.

Parole chiave: inclusione, gioco, apprendimento, disabilità.

Keywords: inclusion, play, learning, disability.

1. Introduzione

L'attività ludica, quando diviene volontaria, assume finalità ricreative. Riveste un ruolo cardine nell'iter evolutivo dell'infante; questi, infatti, dedica gran parte del suo tempo libero al gioco e tende a mantenere questa gratificante “abitudine”, anche nell'adulità (Baumgartner, 2012). L'attività ludica possiede proprietà che potremmo definire, abbandonando il significato letterale del termine, “trasformative”, soprattutto quando l'infante matura esperienze significative entrando in contatto diretto, per mezzo della sua dimensione corporea, con la realtà circostante e quando per estendere i confini del gioco accede al pensiero simbolico, abbandonando la letteralità e privando gli oggetti di univoci significati (Garvey, 1979). Il gioco è fondamentale per un sano ed armonioso sviluppo psicomotorio, affettivo e relazionale. Riesce a coinvolgere e stimolare i bambini a sviluppo tipico e atipico. Il gioco favorisce lo sviluppo del linguaggio, migliora i tempi attentivi, stimola un armonioso sviluppo della sensorialità, favorisce la strutturazione dello schema corporeo e diviene promotore di socializzazione.

La Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 e ratificata dall'Italia il 27 maggio 1991 con la legge n. 176), all'articolo 31 afferma che gli Stati Parti devono garantire ai bambini ed ai ragazzini il diritto a giocare, a godere di tempo libero e di poter coltivare interessi

adeguati all'età e di poter prendere parte alle dimensioni culturali ed artistiche del proprio contesto di riferimento (Assemblea Generale delle Nazioni Unite, 1991). Il gioco diviene un imprescindibile vettore di comunicazione, socializzazione ed autonomia anche per gli infanti con disabilità, implementando le aree deficitarie e consolidando i punti di forza. L'attività ludica, infatti, favorisce l'autoregolazione emozionale, implementa lo sviluppo affettivo, incentiva la socializzazione ed incrementa il senso di autoefficacia del giocatore consentendo, altresì, di tollerare le frustrazioni e di accettare le sconfitte. Attraverso la sperimentazione delle fasi evolutive del gioco, l'infante impara a conoscersi e ad accettare l'altro come preziosa risorsa per arricchire il contesto ludico (Bondioli, 1996). Mildred Parten, in merito al grado di partecipazione e condivisione, definisce quattro forme di gioco. La prima è il "gioco solitario", caratteristico dei primi mesi di vita, che vede l'infante disinteressato alla relazione con l'altro a causa della sua immaturità; l'attività ludica è prettamente egocentrica ed esplorativa. La seconda è il "gioco parallelo", che prevede che più infanti giochino nello stesso ambiente, riuscendo a condividere i giochi, nonostante l'attività ludica sia ancora individuale ed egocentrica. La terza è il "gioco associativo", caratterizzata dal fatto che gli infanti si imitano, giocano con gli stessi materiali e vi sono prime forme di gioco partecipato. La quarta forma è il "gioco cooperativo", nel quale i bimbi prevedono schemi di gioco più organizzati, riescono ad assumere ruoli diversi ed hanno obiettivi comuni (Berti & Bombi, 2018).

È altresì opportuno operare una distinzione fra azione ludica e azione ludiforme; Visalberghi effettua a tal proposito una significativa specificazione, l'attività ludica definisce e determina se stessa, in uno spazio-tempo esclusivamente riservato al gioco; l'attività ludiforme ha come finalità prevalente l'apprendimento che viene promosso attraverso il gioco (Visalberghi, 1958). Diviene, pertanto, essenziale che gli infanti vengano spronati ad esplorare l'ambiente, a manipolare i giochi, ad investire gli oggetti di un significato simbolico, a metarappresentare un ruolo dell'adultità, ad accettare regole ed anche sconfitte (Baumgartner, 2012). La motivazione intrinseca è essa stessa promotrice e ragione di gioco per ogni giocatore. Non potrebbe infatti esservi gioco se questo fosse spontaneo e libero da condizionamenti esterni (Bondioli, 1996). Il gioco, nelle sue fasi evolutive, testimonia un passaggio da una dimensione di sperimentazione individuale ad una di condivisione con l'altro, di accettazione di un partner e di una cornice progettuale e sociale. L'attività ludica plasma e ritempra la sfera corporea e quella affettiva, si rappresenta come un prezioso strumento di apprendimento e aiuta gli infanti a sperimentare nuovi linguaggi espressivi e comunicativi. Giocando si accoglie l'altro, si perfezionano gli schemi co-

municativi, si intraprende un cammino verso l'autonomia e l'autorealizzazione (Braga & Morgandi, 2021).

2. Metodologia della ricerca

Nel presente lavoro si è cercato di investigare, mediante uno studio di caso empirico, il potenziale educativo e formativo dell'attività ludica e la sua matrice inclusiva, con l'impiego del focus group quale strumento di ricerca educativa. Allo studio di caso summenzionato, ha preso parte un campione di studenti frequentanti il laboratorio di Educazione alla corporeità nella prima infanzia, del corso di laurea triennale in Scienze dell'Educazione e della Formazione dell'Università degli Studi di Catania. In merito all'analisi dei dati si intende implementare un'analisi qualitativa del contenuto del gruppo focale. Gli studenti sono stati divisi in due gruppi, da dieci componenti ciascuno, per un totale di venti partecipanti. Il moderatore ha stimolato ogni gruppo proponendo la visione di un video che mostra delle aree gioco all'aperto (0-6 anni), di una località del Nord Italia, dotate di adattamenti inclusivi per i giochi ivi presenti. Sono state poste le seguenti domande ai due gruppi di partecipanti: "Quali caratteristiche rendono per voi un gioco inclusivo?" e "Quali sono le caratteristiche che rendono uno spazio gioco fruibile da tutti gli utenti?".

3. Analisi dei focus

Per effettuare l'analisi dei dati, si è scelto un metodo di tipo induttivo, e sono stati analizzati e integrati gli elementi salienti emersi nel gruppo focale; sono state inoltre effettuate delle categorizzazioni a carattere interpretativo con la finalità di investigare uniformità nelle affermazioni maggiormente presenti. Le affermazioni cardine in tal modo classificate, favoriscono la formulazione di un'interpretazione che è possibile generalizzare in numerosi setting educativi e inclusivi. In merito al contenuto delle affermazioni condivise dai partecipanti, vengono menzionate, a seguire, le risposte maggiormente pregnanti.

- "Gli spazi gioco all'aperto 0-6 devono prevedere giochi con scivoli a pendenza ridotta e a doppia pista, altalene per carrozzine con cinghie di sicurezza, al fine di favorire la fruizione ai bambini con disabilità motoria" (Studente 1);
- "I giochi proposti negli spazi gioco all'aperto devono essere accessibili

- anche ai bimbi in carrozzina, grazie alla rampa di accesso e all'uscita con inclinazione ridotta" (Studente 2);
- "Le scuole dell'infanzia dovrebbero dotare i giochi delle proprie aree gioco all'aperto, di pannelli sensoriali per facilitare la fruizione degli stessi ai bambini con disabilità visiva e di setting ludici ben illuminati per venire incontro anche alle speciali necessità di bambini con disabilità uditiva" (studente 3);
 - "I giochi inclusivi dovrebbero prevedere degli adattamenti essenziali per alcuni bambini, ma utili per tutti. Ad esempio, nelle proposte ludiche degli spazi gioco all'aperto (0-6), non dovrebbero mancare le spalliere di sostegno, le cinture di sicurezza ed i maniglioni di presa privi di spigoli, per garantire la sicurezza nell'utilizzo a tutti i bambini e favorire la libera fruizione dei giochi, in modo che anche i bimbi disabili possano fare a meno di chiedere aiuto agli adulti" (Studente 4).
 - "Gli spazi gioco all'aperto dovrebbero essere dotati di giochi adattati per bambini con disabilità intellettiva, con proposte ludiche autoesplicative, utilizzando legende scritte con la comunicazione aumentativa alternativa, ma anche in grado di implementare la capacità immaginativa e di drammatizzazione, per favorire il processo di autonomia di tutti i bambini, ma soprattutto di quelli con disabilità intellettiva" (studente 5).

Tra le risposte più significative, è opportuno riportare che i giochi possono essere ideati con adattamenti che facilitano la fruizione degli utenti con problemi di motricità, riducendo la pendenza degli scivoli o rendendo più agevole l'impugnatura. Possono essere fruiti da bambini con disabilità visiva, contenendo elementi in rilievo, per favorire il riconoscimento degli stessi tramite percezione aptica. Possono essere compresi agevolmente da bambini con disabilità intellettiva con spiegazioni dei giochi realizzate con la comunicazione aumentativa alternativa. Gli adattamenti inclusivi favoriscono la socializzazione e la crescita armonica del bambino in un contesto di gioco, sicuro e stimolante. Altri studenti ancora, hanno asserito di aver riscontrato una significativa differenza tra gli spazi gioco all'aperto di aree socialmente più abbienti della provincia di Catania, rispetto a quelle ubicate nei contesti più emarginati economicamente.

Dalle affermazioni dei partecipanti si evidenziano elementi di criticità in merito alla fruibilità ed accessibilità delle proposte ludiche degli spazi gioco all'aperto (0-6 anni) ed inoltre interessanti spunti da approfondire per rendere veramente inclusive le aree gioco. Col presente lavoro di analisi dei dati mediante ricerca qualitativa, si intende condividere le risultanze del gruppo focale con gli studenti partecipanti.

4. Conclusioni

L'attività ludica è per sua natura permeata da un potenziale educativo e formativo, l'infante attraverso le prime esperienze di gioco inizia ad esplorare l'ambiente e si relaziona attraverso la motricità, che diviene strumento di socializzazione, di accettazione dell'altro e nel tempo, delle regole connesse al gioco. Tramite l'attività ludica il bambino impara a condividere, sperimenta le proprie emozioni ed inizia a compiere importanti passi verso l'autonomia (Bondioli, 1996).

Il gioco non è accessibile e intuitivo per tutti i bambini. Gli infanti con disabilità motoria, intellettiva o sensoriale devono avere l'opportunità di fruire di giochi con adattamenti, che nascono per soddisfare le specifiche necessità ludiche di ogni giocatore. È altresì essenziale, promuovere, sin dai primi anni di vita, il gioco condiviso con il gruppo dei pari e quindi favorire il confronto tra bambini a sviluppo tipico e atipico, affinché il setting ludico sia realmente inclusivo (Baumgartner, 2012).

I giochi che vengono preventivamente progettati per essere fruiti da tutti i bambini, con e senza disabilità, rappresentano una preziosa risorsa per educare e coinvolgere sia gli infanti a sviluppo tipico che quelli a sviluppo atipico. Un esempio è il cubo di Rubik che è stato ideato con tessere caratterizzate da segni in rilievo, così da poter essere accessibile e fruibile anche dai giocatori ciechi, ma non solo (Myladoor, 2013).

L'attività ludica anche se possiede un innato potenziale educativo e terapeutico, non deve essere esperita dai bambini con disabilità come uno strumento esclusivamente riabilitativo, bensì è necessario che rimanga spontanea, piacevole e coinvolgente, così da promuovere un sano sviluppo psicofisico dell'infante (Cera, 2009). Quando si analizza il tema del gioco che coinvolge anche bambini con disabilità, diviene particolarmente importante il tema delle "attività ludiformi"; sono forme di gioco che includono caratteristiche essenziali dello stesso, come l'imprevedibilità, la simbolizzazione, ma vengono ideate con la finalità di sviluppare nel giocatore determinate competenze e/o di esperire specifiche abilità. In un setting ludico, si rende pertanto necessario progettare spazi educativi per il gioco libero, ed altri dove gli educatori possano proporre attività ludiformi, così da favorire sia lo sviluppo di competenze cognitive, che di quelle relazionali. Diviene essenziale porre la massima attenzione ai tempi attenti degli infanti, cercando sempre di rispettarli, evitando in tal modo il burn out cognitivo. L'educatore deve inoltre coinvolgere soprattutto i bambini con disabilità per ridurre il rischio di passività e iperdipendenza, assai frequente anche nel contesto ludico (Bulgarelli, 2018).

L'adulto deve progettare setting ludici, ideati sui peculiari bisogni dei giocatori, così da proporre attività ludiche utili e divertenti per tutti, ma necessarie e imprescindibili per qualcuno. Per gli infanti con disabilità in-

tellettiva è necessario che il gioco sia concreto, perché la disabilità intellettiva inibisce l'accesso al simbolo e dunque riduce significativamente la capacità ideativa ed immaginativa. La finalità prioritaria dell'attività ludica inclusiva è rendere tutti i piccoli giocatori in grado di poter comprendere le regole del gioco e di non dover ricorrere frequentemente all'adulto di riferimento, riuscendo così a sperimentare il gioco autonomo. Per gli infanti con disabilità motoria, devono essere ideati giochi che garantiscano accessibilità, sicurezza e stabilità. Per bambini con cecità è opportuno proporre giochi che favoriscano la possibilità di acquisire informazioni sull'ambiente circostante, ad esempio per far comprendere come sia fatto un albero, si può disegnare la sagoma ed incollare sopra frammenti di corteccia e foglie. Per infanti con sordità si dovrebbero proporre attività ludiche atte a favorire lo sviluppo della comunicazione e della sfera relazionale, prestando particolare attenzione a ridurre i rumori al minimo, per non interferire con le protesi acustiche, illuminare bene gli spazi educativi, e favorire la comunicazione non verbale (Bulgarelli, 2018). Il gioco accompagna e favorisce il percorso di crescita e di maturazione dell'infante con disabilità, conducendo quest'ultimo in un'area spazio-temporale altra, caratterizzata da fantasia e da coinvolgimento, nella quale è possibile immergersi completamente e dimenticare i vincoli legati allo sviluppo atipico. Nell'attività ludica tutti i bambini, con e senza disabilità, imparano a valorizzare i propri talenti e ad accettare le fragilità, dunque imparano a crescere (Bulgarelli, 2018).

Riferimenti bibliografici

- Assemblea Generale delle Nazioni Unite (1989). *Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza*. <https://www.unicef.it/convenzione-diritti-infanzia/articoli/>
- Baumgartner, E. (2011). *Il gioco dei bambini*. Roma: Carocci.
- Berti, A.E., & Bombi, A.S. (2018). *Corso di psicologia dello sviluppo*. Bologna: Il Mulino.
- Bondioli, A. (1996). *Gioco e educazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Braga, P., & Morgandi, T. (2021). *Giocare al nido e nella scuola dell'infanzia*. Roma: Carocci.
- Bulgarelli, D. (2018). *Nido inclusivo e bambini con disabilità. Favorire e supportare il gioco e la comunicazione*. Trento: Erickson.
- Cera, R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. Riflessioni sulla dimensione educativa del gioco*. Milano: FrancoAngeli.
- Garvey, C. (1979). *Il gioco*. Roma: Armando.
- Myladoor, M. (2013). *Il cubo di Rubik per ciechi*. <https://young.it/archivio/-2013/01/16/6196-il-cubo-di-rubik-per-ciechi-foto/>
- Visalberghi, A., & Abbagnano, N. (1958). *Linee di storia della pedagogia*. Torino: Paravia.