



**Formare alla  
Ricerca  
Empirica in  
Educazione**

**Atti del Convegno Nazionale del  
Gruppo di lavoro SIPED - Teoria e Metodi della  
Ricerca Empirica in Educazione  
a cura di *Luca Ghirotto***



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE PER LA QUALITÀ DELLA VITA

**Siped**  
Società Italiana di Pedagogia  
fondata nel 1989

## Formare alla Ricerca Empirica in Educazione. Atti del Convegno Nazionale del Gruppo di Lavoro SIPED, Teorie e Metodi della Ricerca in Educazione

A cura di Luca Ghirotto

Edito da: Dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita - Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, 2017

Politiche editoriali: tutti i contributi presenti in questo volume sono stati selezionati con il metodo della *double blind peer review* dal Comitato Scientifico del Convegno, composto da:

Luigina Mortari (coordinatrice, Università di Verona)  
Massimiliano Tarozzi (coordinatore, Università di Bologna)  
Chiara Bove (Università di Milano-Bicocca)  
Luca Ghirotto (Università di Bologna)  
Marcella Milana (Università di Verona)  
Chiara Sità (Università di Verona)  
Paolo Sorzio (Università di Trieste)  
Andrea Traverso (Università di Genova)  
Lucia Zannini (Università Statale di Milano)



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 3.0 Italia.

© 2017, by Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, QuVi

ISBN 9788898010691

Immagine in copertina con Licenza Creative Commons CC0 1.0. Fonte: Pixabay.

## Indice

Linee di ricerca e competenze metodologiche.

*Una premessa*

**Luca Ghirotto** .....7

### *Didattica universitaria ed educazione degli adulti*

La “non direttività” come prospettiva educativa e di ricerca.

*Un approccio esperienziale alla didattica universitaria*

**Anna Bondioli, Donatella Savio** .....17

TrasFormAzione nel sistema di accoglienza dei richiedenti asilo.

*Fenomenologia di una ricerca partecipata*

**Rosanna Cima, Mariateresa Muraca, Maria Livia Alga, Sabaudin Varvarica** .....26

Educare alla giustizia per educare al futuro: impegno delle istituzioni e prospettive pedagogiche.

*Una ricerca empirica sul territorio pugliese*

**Alberto Fornasari, Gabriella Calvano, Francesco Schino\*** .....35

Analizzare una ricerca narrativa.

*Aprire campi semantici attraverso polarità complementari*

**Andrea Galimberti** .....44

La formazione alla ricerca nel dottorato tra competenze disciplinari e transferable skills

**Cristina Lisimberti** .....52

L’accompagnamento come strategia per formare alla ricerca empirica.

*Implicazioni per la didattica universitaria*

**Katia Montalbetti**.....62

Applicazione e analisi della Tecnica dell’Incidente Critico in alcune pratiche di ricerca sulla riflessività.

*Possibilità e limiti*

**Antonella Nuzzaci** .....72

Care Leavers, pratiche e significati educativi.

*Analisi metodologica e sviluppi condivisi di una ricerca*

**Luisa Pandolfi**.....86

Approcci capacitativi sull’azione professionale docente.

*Una ricerca “quanti-qualitativa” di valutazione delle competenze per lo sviluppo dell’agency*

**Chiara Urbani** .....96

## *Didattica, programmazione, servizi educativi*

Musica e Arti Visive nell'Educazione.

*Didattica interdisciplinare e qualità dell'apprendimento*

**Alessandra Anceschi** .....106

Risposte adattive delle organizzazioni scolastiche e percezione del cambiamento da parte degli insegnanti di scuola primaria.

*Un'indagine esplorativa*

**Davide Capperucci, Marianna Piccioli** .....115

Insegnare ad apprendere a leggere.

*Un modello di ricerca-formazione per promuovere la qualità dell'insegnamento e il miglioramento dell'efficacia scolastica.*

**Giusi Castellana, Guido Benvenuto** .....126

Uno "sguardo pedagogico" nell'ambito della programmazione didattica

**Elvia Ilaria Feola** .....140

L'apprendimento delle competenze vocali in ambito di educazione

**Marco Galignano** .....148

...E il Ludo prese il vizio.

*Appunti di ricerca sulla didattica della lingua italiana*

**Margherita Ghetti** .....158

Processi integrati di video-analisi individuale e collaborativa sull'insegnamento.

*Questioni metodologiche*

**Giancarlo Gola** .....169

I valori personali e professionali degli insegnanti di scuola primaria.

*Un'indagine qualitativa*

**Immacolata Brunetti** .....181

Suggerimenti metodologici a partire da una ricerca educativa nei Centri per Bambini e Famiglie

**Tiziana Morgandi** .....203

Il ruolo dell'insegnante tra metodo e qualità dell'esperienza scolastica.

*Un intervento di ricerca-formazione*

**Cristina Palmieri** .....212

### *Mixed method e ricerche quantitative*

Un modello di Team Based Learning per la ricerca empirica in educazione

**Rosa Cera** .....223

La ricerca empirica in campo educativo speciale nella prospettiva dell'EBE. <i>L'impianto teorico e metodologico fornito dall'ICF-CY</i>	
<b>Lucia Chiappetta Cajola, Amalia Lavinia Rizzo, Marianna Traversetti</b> .....	<b>230</b>
Aspetti epistemologici nella ricerca empirica in educazione. <i>Un approccio critico-euristico</i>	
<b>Chiara D'Alessio</b> .....	<b>239</b>
Per un'educazione alla giustizia. <i>Una ricerca empirica multi-metodo</i>	
<b>Antonia De Vita</b> .....	<b>250</b>
Un mixed-method study sui percorsi di successo scolastico degli studenti di origine migrante nella scuola secondaria in Italia	
<b>Giovanna Malusà</b> .....	<b>258</b>
Quello che gli studenti non dicono. <i>Valutazione della qualità didattica universitaria e questionari opinioni studenti</i>	
<b>Serafina Pastore</b> .....	<b>269</b>
Il valore aggiunto come misura di efficacia delle scuole e degli insegnanti. <i>Riflessioni su un percorso di ricerca di natura longitudinale</i>	
<b>Alessandra Rosa, Liliana Silva</b> .....	<b>279</b>
Percorsi di valutazione in prospettiva pedagogica. <i>Riflessioni in P.I.P.P.I. - Programma di Intervento Per la Prevenzione dell'Istituzionalizzazione</i>	
<b>Sara Serbati</b> .....	<b>288</b>
Riflessioni metodologiche relative a una ricerca empirica nei servizi educativi dell'Emilia-Romagna	
<b>Elisa Truffelli</b> .....	<b>298</b>
Contesti educativi eterogenei e nuove tecnologie. <i>Una ricerca multi-metodologica</i>	
<b>Luisa Zinant</b> .....	<b>308</b>

### *Salute, corpo e disabilità*

Emozioni in gioco. <i>Uno studio sull'attività motoria scolastica a partire dalle cornici della Prasseologia Motoria e dell'Educazione Fisica Critica</i>	
<b>Alessandro Bortolotti</b> .....	<b>319</b>
Playfulness. <i>Criticità di un costrutto e della sua misurazione nel caso della disabilità</i>	
<b>Daniela Bulgarelli, Nicole Bianquin</b> .....	<b>329</b>

Educare attraverso la corporeità. <i>Ricerca sulla qualità delle pratiche laboratoriali</i>	
<b>Rita Casadei</b> .....	<b>340</b>
La ricerca sulle metafore linguistiche: aspetti metodologici e impatto sulle pratiche educative. <i>Uno studio nell'ambito della Medicina Generale</i>	
<b>Marika D'Oria</b> .....	<b>348</b>
L'utilizzo di un software per l'analisi nella ricerca qualitativa. <i>Potenziali e limiti di NVivo in un progetto fenomenologico-ermeneutico</i>	
<b>Maria Benedetta Gambacorti-Passerini, Elisabetta Biffi,</b> .....	<b>358</b>
<b>Lucia Zannini*</b> .....	<b>358</b>
Vissuti e rappresentazioni del DSA. <i>Focus sulla metodologia della ricerca per il campione di bambini e ragazzi con DSA</i>	
<b>Giulia Lampugnani</b> .....	<b>370</b>
Educazione alla salute in giovani pazienti sottoposti a trapianto di fegato. <i>Progetto pilota di strutturazione e implementazione di strumenti di dialogo educativo condotto presso l'Azienda Ospedaliera di Padova</i>	
<b>Silvia Lazzaro, Natascia Bobbo, Mara Cananzi*, Patrizia Burra*, Giuseppe Milan</b> ....	<b>381</b>
L'Educazione dei Minori Stranieri non Accompagnati Richiedenti Asilo e Rifugiati (MSNARA) con Disabilità a Roma. <i>Processi e discorsi discriminatori nella strategia d'Integrazione'</i>	
<b>Valentina Migliarini</b> .....	<b>392</b>
La valutazione degli interventi di prossimità. <i>Uno studio pilota</i>	
<b>Cleta Sacchetti, Stefano Gardenghi, Stefano Martinelli,</b> .....	<b>402</b>
<b>Marco Bassani, Anna Rita Atti*, Giuseppe Pascarella</b> .....	<b>402</b>
Aspettare e affidarsi come allenamento alla vita. <i>L'etica dell'ascolto in Terapia Intensiva Pediatrica</i>	
<b>Chiara Tosin, Luigina Mortari, Amabile Bonaldi*, Paolo Biban*</b> .....	<b>412</b>

Salute, corpo e disabilità

## Emozioni in gioco.

*Uno studio sull'attività motoria scolastica a partire dalle cornici della Prasseologia Motoria e dell'Educazione Fisica Critica*

**Alessandro Bortolotti**

*Università di Bologna*

### Abstract

Il presente contributo descrive uno Studio di caso intensivo-esplicativo riguardante l'attività motoria scolastica, elaborato anche al fine di presentare la prospettiva dell'*Educazione Fisica Critica*. Per centrare tali obiettivi mi sono avvalso del corpus teorico della *Prasseologia motoria*, una disciplina che aspira ad esaminare in modo epistemologicamente rigoroso natura e contributi formativi delle diverse attività fisico-motorie. La ricerca empirica, sorta in uno scenario *ex-post facto*, si basa su concetti prasseologici fondamentali, in particolare: la *condotta motoria*, cioè il comportamento manifesto del giocatore in situazioni di gioco, definibile in base a due assi di tipo relazionale-comunicativo tra persone (*sociomotorio*) e l'ambiente (*informazionale*); la *logica interna* dei giochi, da ricostruire tramite la composizione degli *universali ludici* (spazio, tempo, punteggi, ecc...) presenti in ogni attività di gioco sia sportivo, sia tradizionale. In estrema sintesi, i risultati raggiunti dalla ricerca portano a criticare il fenomeno di *Sportivizzazione* precoce che investe anche la scuola pubblica.

*Parole chiave: Prasseologia motoria - Condotta motoria - Ex-post facto - Studio di caso - Educazione Fisica Critica*

This study reports an empirical research about scholastic motor play activity, for the purpose of introducing a *Critical Physical Education* perspective. To achieve these goals, I make use of the theoretical *Motor Praxeology* framework, a science that seek to analyze, in an epistemological precise way, the operational core of different physical activities. This empirical work, born within an *ex-post facto* scenario, is therefore based on some fundamental praxeological concepts, in particular: *Motor Behavior*, or behavior that makes manifest players'

choice, which can be described along two relational-communicative axes: *Sociomotorical* (which involves relationships between people), and *Informational* (relating to the environment); *Internal logic* of Games and Sports, based on *Universal of Games* (space, time, scores, etc...), that pertain to both Sports and Traditional Games. In a nutshell, achieved results lead to criticize the so called *Sportification process*, beyond any doubt a worldwide phenomenon involving public schools.

*Key words: Motor Praxeology - Motor Behaviour - Ex-post Facto - Case Study - Critical Physical Education*

## Introduzione e quadro teorico di riferimento

La presente ricerca empirica nasce al fine di avanzare alcune riflessioni critiche sul valore educativo dell'attività motoria. Pur facendo riferimento al contesto della scuola primaria, vengono tuttavia chiamati in causa aspetti che possono essere riportati anche in campi d'applicazione più ampi. L'aspetto teorico estremamente importante che intendo subito sottolineare riguarda la debolezza epistemologica che investe l'Educazione Fisica: occorre ammettere che essa fatica ad individuare proprie categorie scientifiche, spesso deve dunque appoggiarsi ad altre discipline quali pedagogia, psicologia o fisiologia. Tale situazione è ravvisabile pure nell'incertezza che investe la sua denominazione, modificata più volte negli ultimi decenni nei programmi ministeriali rivolti alla scuola di base, che di volta in volta l'hanno definita Ginnastica, Educazione Fisica o Motoria, Psicomotricità, Scienze motorie e sportive e così via (Damiano, 2009). Ritenendo assolutamente indispensabile adottare un quadro di riferimento teorico solido e indipendente, in grado di fornire numerosi e convincenti strumenti di analisi propri della disciplina che oggi a livello accademico si definisce Scienze Motorie, farò riferimento alla *Prasseologia motoria* (d'ora in poi PM, Parlebas, 1987, 1999), riconosciuta da fonti autorevoli (Dalla Nora et al., 2016) essere adeguata a sostenere la prospettiva dell'Educazione Fisica Critica.

## Obiettivi dello studio e ipotesi di ricerca

Lo studio è sorto in seguito ad una situazione realmente accaduta e descritta grossomodo nei seguenti termini da un'insegnante di scuola primaria esperta di attività motoria: "*In palestra durante il gioco di tipo sportivo generalmente non sono in grado di gestire i miei allievi. Col gioco dei 4 Cantoni invece cambia tutto perché riescono a giocare bene assieme*". Tale descrizione risulta utilissima in quanto, adottando una prospettiva definita *ex-post facto* (Cohen et al., 2007) procura indicazioni molto precise, la cui sintesi fornisce in sostanza l'ipotesi da indagare ulteriormente in forma empirica. Si può dunque affermare che: "*Il gioco di tipo tradizionale favorisce le relazioni in misura maggiore rispetto a quello*



*sportivo*". Ma si tratta di una questione senz'altro controversa, sulla quale occorre appunto svolgere ulteriori accertamenti. La caratteristica principale della prospettiva *ex-post facto*, ovvero (com'è facile evincere dal nome) la dimensione retrospettiva, per cui se da un lato individua situazioni in cui appaiono delle evidenti e "naturali" relazioni causa-effetto, dall'altro non permette osservazioni con cui verificare i motivi che hanno innescato le relazioni individuate.

## Disegno dello studio e metodologia di ricerca

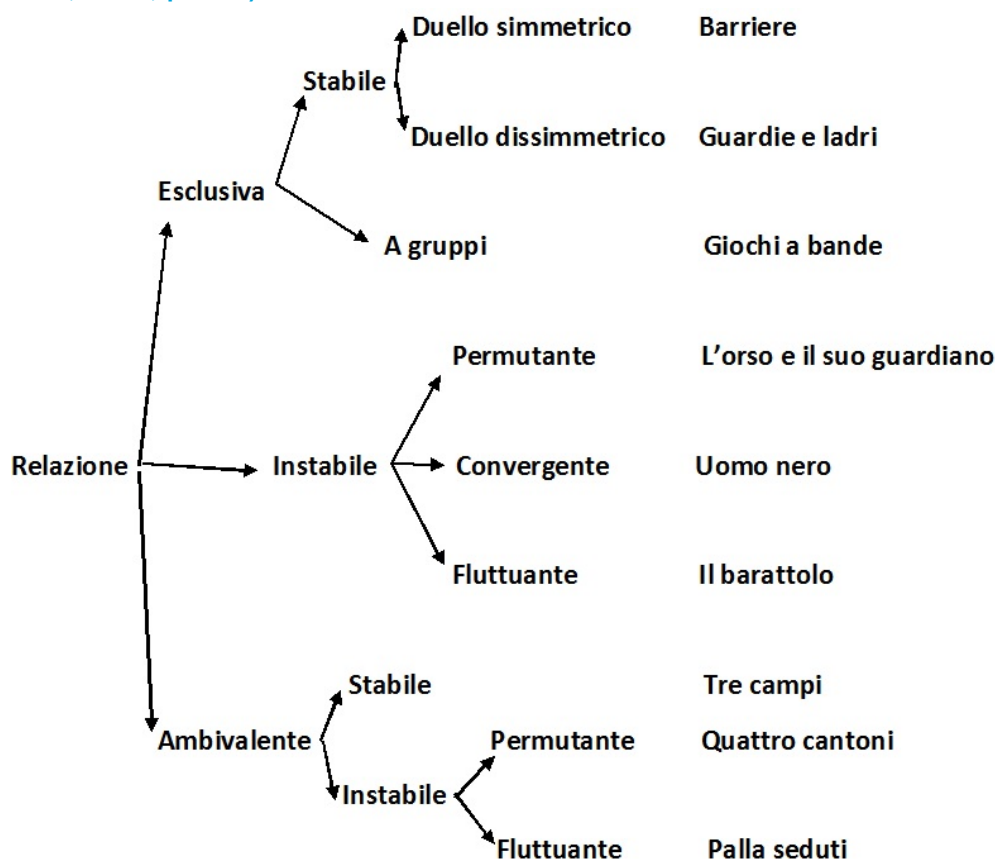
Come appena anticipato, bisognava sviluppare un piano di ricerca al fine di monitorare i motivi che differenziavano i comportamenti degli allievi in diverse fasi di gioco, in modo da verificare l'ipotesi nata dall'osservazioni riportata e possibilmente approfondire le motivazioni. Se da una parte occorre dare risposta ad esigenze di valutazione teorica, dall'altra si doveva pure tenere presenti le risorse a disposizione. Al fine di giungere ad una soluzione fattibile e adeguata si è adottato il disegno dello *Studio di caso intensivo-esplorativo*, che comporta procedimenti delimitati in termini di spazio, tempo ed attori, inoltre può essere orientato a descrivere e valutare gli effetti di uno specifico intervento educativo in contesti reali (Trincherò, 2004). In definitiva il lavoro sul campo è stato eseguito da una studentessa laureanda in Scienze motorie, che ha portato avanti attività programmate ad hoc per un intero quadrimestre presso una piccola scuola primaria (con un totale di 60 alunni) in provincia di Bologna. Il lavoro, accettato di buon grado e perciò inserito nella programmazione dell'istituto, è stato monitorato sia tramite un "diario di bordo" dell'operatrice, sia tramite rilevazioni portate avanti con la partecipazione attiva degli allievi stessi. La programmazione didattica ha visto lo sviluppo di quattro diversi modelli di attività autosufficienti ma collegate tra loro, ciascuna corrispondente a contenuti ritenuti indispensabili ai fini sia dello sviluppo disciplinare specifico, sia della formazione alla cittadinanza (Dugas, 2011). Sono state quindi eseguite le seguenti proposte: Espressione corporea, Psicomotricità, Gioco motorio tradizionale e Giocosport. Per le finalità del presente lavoro verranno presi in considerazione solo i risultati delle ultime due attività, occorre comunque ricordare come anche le prime due abbiano giocato un ruolo fondamentale per gli obiettivi formativi generali: la Psicomotricità ha rappresentato un perfetto esempio di attività interdisciplinare in quanto, avendo utilizzato i materiali di recupero del laboratorio di riciclaggio, ha fornito l'occasione per rinforzare le tematiche della responsabilità ecologica e relazionale; grazie alla sua natura peculiare l'Espressione corporea ha invece permesso d'impostare un'affidabile "sintonizzazione" tra i vissuti degli allievi e le icone che avrebbero dovuto esprimerli, supportando così la messa a punto del monitoraggio emozionale che li ha visti protagonisti. L'operazione era delicatissima anche perché, come vedremo meglio in seguito, fungeva da verifica basilare: era insomma sui dati così raccolti che l'intero lavoro di ricerca si sarebbe dovuto sostenere. Prima di proseguire nella descrizione del lavoro

empirico occorre però approfondire alcuni aspetti teorici basilari, ovviamente relativi alla PM.

### *Presupposti teorici provenienti dalla Prasseologia motoria*

Va innanzitutto rilevato che il comportamento o *condotta motoria* di un giocatore può essere interpretato come: “*la manifestazione di una personalità che interagisce con il proprio ambiente fisico e col proprio entourage sociale*”, e ciò significa che il punto di vista con cui interpretare l’attività motoria è radicalmente diverso rispetto a quello tradizionale (tecnicistico), tanto è vero che “*non si tratta più di una motricità nel senso antiquato del termine, ma di un’azione motoria concepita in termini di sistema: sono le interazioni messe in atto dal partecipante che divengono i fatti principali*” (Parlebas, 1999, p. 54). È comunque risaputo che le esperienze motorie incidono su ogni dimensioni dello sviluppo personale: biologica, cognitiva, espressiva, socio-relazionale, psicologica e così via; ma pochi accettano che la “chiave di volta” del gioco motorio vada individuata nell’affettività e, dunque, a livello emotivo. A tale proposito Antonio Damasio (1995) ha descritto in modo estremamente convincente i legami che intercorrono tra meccanismi emotivi, cognitivi e corporei, in relazione alle capacità di prendere decisioni. Non è certo un caso, dunque, se l’Educazione Fisica viene definita dalla PM come *Pedagogia delle condotte motorie della decisione*.

**Figura 1 - Le relazioni nei giochi tradizionali secondo la Prasseologia Motoria (rielaborato da Staccioli, 2008, p. 197)**



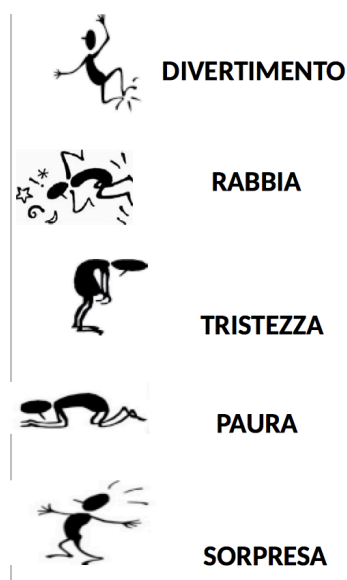
Un altro elemento basilare nella precisazione delle esperienze secondo la logica prasseologica riguarda la determinazione delle attività, le quali si definiscono secondo gli *Universali ludici*, ovvero gli elementi presenti in ogni espressione di gioco (ruoli, spazio, tempo, punteggi, oggetti, relazioni; Staccioli, 2008), e poi classificate incrociando i due assi citati nella definizione di condotta motoria, che riguardano le interazioni con l'ambiente fisico da una parte, e le relazioni comunicative con l'entourage sociale (o *sociomotricità*) dall'altro. Tenendo presente quest'ultimo elemento detto sociomotorio, e grazie all'utilizzo dello schema sottostante, si può rilevare come i giochi sportivi si riducono solo alla prima riga dello schema (il duello simmetrico), mentre quelli tradizionali, decisamente più vari, permettano la sperimentazione di molte altre opportunità relazionali tra le quali l'asimmetria, l'instabilità, l'ambiguità o perfino il paradosso (Bortolotti, 2013a). Da notare infine che il gioco dei 4 cantoni citato dalla maestra e che ha dato il "la" all'intero lavoro si trova tra questi ultimi. Veniamo quindi al punto probabilmente più sensibile dell'intero lavoro: si potrebbe pensare che la differenza sostanziale tra Gocosport e Gioco tradizionale sia data dall'assenza in quest'ultimo della dimensione agonistica, ma ciò è scorretto perché la competizione è presente in entrambe le proposte. Seguendo le modalità descrittive degli *Universali ludici*, nelle due attività non troviamo sostanziali differenze tra *tempi* e *luoghi* di esecuzione, mentre cambiano *relazioni*, *ruoli*, *oggetti* e *punteggi*. Lo sport si presenta generalmente come duello in cui ogni giocatore assume un ruolo fisso rispetto a compagni ed avversari, il punteggio è ben definito e di solito determina la fine (e il fine) del gioco, ed utilizza oggetti specifici; nel gioco tradizionale invece le relazioni e quindi i ruoli sono decisamente più interscambiabili, si utilizzano oggetti di uso quotidiano o naturali facilmente reperibili (sassi, bastoncini, gessetti...) e spesso non è previsto alcun punteggio finale. Nel gioco dei 4 Cantoni per esempio i successi e le sconfitte, pur presenti, si mostrano in forma più sfumata e meno definitiva rispetto al Gocosport, tanto che è questo ha portato a coniare il termine di *Competizione inclusiva* (Bortolotti, 2013b), un'esperienza diversa da quella della *Competizione esclusiva* che identifica lo Sport propriamente detto. La *logica interna* di queste forme ludiche apparentemente simili risulta dunque molto diversa, e mentre il Gocosport riproduce chiaramente il modello della dominazione con vincenti e perdenti, nel gioco tradizionale la situazione appare molto più sfumata e, quindi, più accettabile da parte di giocatori giovani come gli allievi di scuola primaria.

### *Metodi e tecniche di raccolta dati e analisi dei risultati*

Tornando al percorso di ricerca, e partendo dal presupposto che la dimensione affettiva-emotiva è quella che sorregge la presa di decisione e lo sviluppo globale delle persone, si è deciso di rilevare le principali emozioni provate dai bambini al termine di ogni unità didattica. All'uopo si è utilizzato un semplice strumento ispirato a lavori analoghi (Baumgartner et al., 2016; si veda la figura 2), elaborato utilizzando i cosiddetti *screen*

*beans* perché rappresentano posizioni dell'intero corpo, fattore che ci è sembrato più pertinente rispetto agli *emoticons* solitamente utilizzati in percorsi simili (Di Pietro, Dacomo, 2007), in quanto questi ultimi riguardano solo le espressioni del viso. I bambini hanno generalmente individuato con sicurezza le emozioni provate, e seppure in alcuni casi con l'aiuto degli adulti, non si sono segnalate incertezze nel compilare le schede.

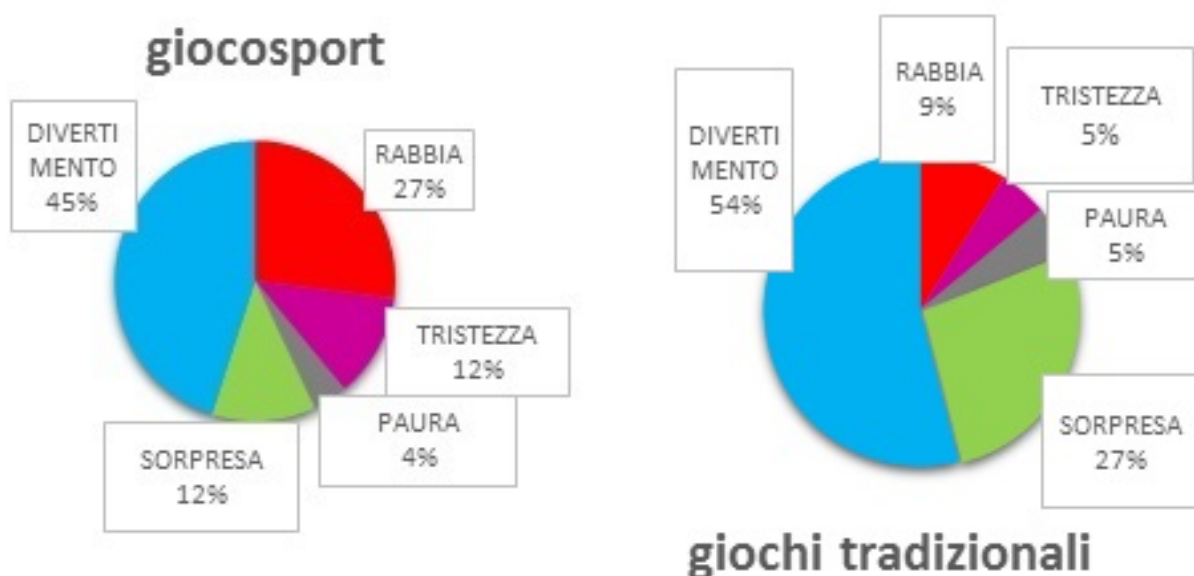
Figura 2 - Scheda di rilevazione delle emozioni



Altre osservazioni e riflessioni sono state infine raccolte nel “diario di bordo” dall’operatrice che conduceva il lavoro sul campo, cosicché si è potuto triangolare alcune informazioni significative, in genere successive allo svolgimento delle attività. L’estensore di questo articolo ha infine svolto un compito di coordinamento a più livelli (teorico, progettuale, istituzionale, pratico) fungendo in sostanza da audit. Per quanto riguarda i risultati delle emozioni (visibili nei grafici della fig. 3) sommando divertimento e sorpresa è facile constatare che per l’81% contro il 57%, quindi con una differenza del 24% (che in pratica corrisponde ad un bambino su 4), il Gioco tradizionale risulta più piacevole del Gocosport, mentre quest’ultimo elicitava invece il triplo di rabbia ed il doppio di tristezza rispetto al primo. Considerando le motivazioni indicate a voce o tramite scritti dagli allievi, sempre nel Gocosport spiccano termini dal forte valore astratto quali “vittoria”, “sconfitta” o “non rispettare le regole”, mentre nel Gioco tradizionale risaltano maggiormente, sia in positivo sia in negativo, percezioni individuali come ad esempio: “nell’ultimo gioco non ho fatto niente”, “non sono riuscito a scappare” o “mi sentivo guardata”, che confermano ulteriormente come in quest’ultimo ambiente di gioco i bambini riescano ad interpretare il contesto in modi più personali, provando molto probabilmente un senso di maggiore controllo, autoefficacia ed agio. In breve, i dati quantitativi e qualitativi appaiono coerenti tra loro in quanto vanno nella stessa direzione,

che vede il Gioco tradizionale essere più gestibile, piacevole e socializzante rispetto al Gocosport.

Figura 3 - Percentuali di emozioni vissute nel Gioco motorio tradizionale e di Gocosport da parte degli alunni della Scuola Primaria di Marano



Un'ulteriore conferma rispetto a quanto individuato giunge poi dalle osservazioni degli insegnanti, puntualmente raccolte nel *Diario di bordo* redatto dall'operatrice. Gli episodi più interessanti che riguardano entrambe le proposte sorgono in quanto le emozioni vissute intensamente durano per un tempo lungo, quindi in momenti che vanno oltre le singole lezioni di attività motoria, finendo così per incidere sul clima relazionale d'aula. A questo proposito si può far riferimento al concetto noto in Psicomotricità come *liquidità delle emozioni* (Formenti, 2005). Gli insegnanti hanno infatti più volte riferito che certi litigi sorti in seguito alle partite di Gocosport sono durati perfino alcuni giorni, mentre un caso curioso di segno opposto si è verificato durante un cambio di insegnanti dopo l'intervallo, dal momento che nessuno aveva capito dove fossero gli allievi. In realtà erano nell'aula, solo che stavano rifacendo da soli un gioco tradizionale a relazione instabile permutante (si veda la fig. 1) che avevano imparato in palestra, il quale richiede concentrazione e spinge a fare silenzio, benché questo non sia esplicitamente richiesto dalle regole. Data la condizione abbastanza inusuale durante un tipico momento di pausa scolastica, le insegnanti hanno impiegato un po' di tempo a scoprire quanto non avevano nemmeno sospettato, ovvero che gli allievi fossero già impegnati in un'attività educativa autonoma nel luogo deputato a questo!

#### *Processo di reclutamento dei partecipanti ed aspetti etici*

Lo studio è stato effettuato nella seconda parte dell'A.S. 2014/15 presso la scuola primaria *Tiziano Terzani* di Marano, un piccolo plesso dell'Istituto Comprensivo di Gaggio Montano

in provincia di Bologna. Al lavoro hanno partecipato tutti gli allievi delle 5 classi, in totale 60 soggetti. I motivi principali della scelta di questa scuola sono da individuare nella fiducia reciproca e consolidata (sancita anche da una convenzione ufficiale tra l'Istituto e il mio Dipartimento di afferenza), da una visione simile sulle attività formative, nonché da vantaggi reciproci: da un lato si apre un campo d'indagine utile al progresso scientifico, dall'altro la scuola ottiene delle risorse che facilitano l'andamento educativo e didattico. Questa situazione favorevole può prestare certamente il fianco al rischio di occultamento di aspetti "scomodi" e quindi a scarsa obiettività, anche se in realtà è proprio la piena franchezza che ha saldato la relazione di mutuo scambio. Ogni aspetto burocratico è comunque sempre stato tenuto sotto controllo e garantito dalla referente di plesso, la quale riveste pure il ruolo di Vicepresidente dell'intero Istituto Comprensivo. Si è pertanto prestata una particolare attenzione ad informare le famiglie circa l'intero progetto negli incontri ufficiali, per cui sono state dettagliatamente illustrate la natura, la struttura didattica ed istituzionale, le finalità e così via; l'accoglienza è apparsa infine piuttosto positiva, tanto è vero che nessuno ha negato la liberatoria relativa all'uso dei dati e delle immagini. Inoltre il lavoro non è solo entrato a far parte della programmazione ufficiale, ma le varie operazioni di coinvolgimento di alunni e maestre sono state vissute di buon grado, in quanto il corpo docente concordava con la filosofia di fondo e gli obiettivi della consapevolezza rispetto all'andamento dei processi formativi, pertanto le valutazioni previste sono state ritenute adatte e pertinenti. Del resto ritengo che uno Studio di caso, se svolto correttamente, non può che sviluppare partecipazione e coinvolgimento di ogni attore, in quanto la sua flessibilità richiede di concordare le azioni comuni in ogni fase progettuale, organizzativa, valutativa e così via.

## Significatività dello studio e/o applicabilità in campo educativo, limiti dello studio e riflessione critica conclusiva

Se da un lato occorre ammettere che la non rappresentatività del campione difficilmente consente di generalizzare le conclusioni in modo decisivo, i risultati individuati mostrano però delle tendenze coerenti con quelle della letteratura scientifica disponibile (Sàez De Ocàriz, Lavega, 2013; Pascual et al., 2017). Ritengo che i risultati del lavoro confermino innanzitutto che la conoscenza della *logica interna* dei giochi sia fondamentale per comprendere l'intrinseco valore dell'esperienza che gli allievi svolgono sui diversi piani dello sviluppo, un aspetto sottostimato dall'Educazione Fisica, ed invece teorizzato esplicitamente dalla PM. L'approccio epistemologico tradizionale si basa infatti su principi di tipo perlopiù tecnico-sportivi, ed il rapporto con le altre discipline quali pedagogia, fisiologia o sociologia porta spesso a risultati deludenti, in quanto vengono utilizzate categorie estrinseche, piuttosto che intrinseche, alla stessa materia oggetto d'analisi; ciò di fatto colloca le cosiddette Scienze Motorie in una posizione subalterna. Per concludere vorrei quindi ribaltare tale impostazione, rimarcando come l'analisi delle forme di gioco

che lo studio ha preso in considerazione ha permesso di allineare in un quadro coerente le diverse emozioni vissute dagli allievi e gli avvenimenti ad essi associati. Tenendo presente queste conclusioni ci si può allora soffermare su di un punto nodale che esprimo attraverso la seguente questione: in base a quali criteri le istituzioni scolastiche adottano le proprie politiche formative in Educazione Fisica? Le dichiarazioni ufficiali e le iniziative ministeriali adottate in concerto col CONI rispetto all'indirizzo dell'attività motoria nella scuola pubblica mostrano infatti che si stia senza dubbio andando nella direzione del processo definito *Sportivizzazione* (Ingham, 2004). La posta in gioco è alta, basti pensare che l'allora ministro dell'Istruzione, subito dopo la chiusura dell'ultima edizione dei Giochi Olimpici di Rio 2016, ha annunciato investimenti per circa 140 milioni di euro a favore dello sport nella scuola italiana, senza esimersi dal definire la scuola come "*prima palestra di vita*" (La Stampa, 2016). Il messaggio nemmeno troppo latente non può sfuggire: lo sport viene considerato come il "modello" di attività motoria per eccellenza, ed è su quello che scuola e società devono puntare. Basta leggere il Piano dell'offerta Nazionale (si veda il PON 2014-2020) per trovare evidenti conferme rispetto a questa linea politico-educativa. Peccato che le ricerche qui citate, ivi compreso il pur modesto presente lavoro, mettano fortemente in dubbio non tanto il modello sportivo in sé, quanto il fatto che se ne faccia un riferimento massiccio e sostanzialmente acritico. La Prasseologia motoria intende differenziarsi fortemente dal coro che elogia il valore educativo dello Sport, svelandone la sottostante dimensione ideologica e sostenendo pertanto la fondazione di un'Educazione Fisica capace di farsi più critica rispetto a queste scelte di fondo. È sostanzialmente assodato che lo sport non appare la forma di gioco più adatta nel favorire le relazioni di reciprocità, dal momento che tende a limitare le esperienze a duelli fissi da cui in definitiva si può uscire solo vincenti e/o perdenti, risultando adatto solo a pochi, tanto è vero che viene definito un'attività aristocratica. Questo non significa che sia da sfuggire, va anzi certamente sperimentato; ma utilizzarlo come modello di riferimento unico a scapito di giochi probabilmente più adatti nella scuola di base come le attività espressive, psicomotorie o tradizionali, purtroppo rischia di apparire una rilevante forzatura educativa.

## Riferimenti bibliografici

- Baumgartner J., Sonderegger A., & Sauer J. (2016). *Don't ask questions - using pictorial scales for the evaluation of usability and user experience*. Prague: Book of Abstract HFES.
- Bortolotti, A. (2013a). Il "trio maledetto": aspetti e potenzialità del gioco motorio paradossale. *Infanzia*, 3, 35-38.
- Bortolotti, A. (2013b). Corpo e condotte motorie. In A. Di Pietro (a cura di), *Relazioni in gioco. Trentatré giochi della tradizione internazionale* (pp. 57-70). Faenza: Kaleidos.

- Cohen, L., Manon, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in Education*. Routledge: London-New York.
- Dalla Nora, D., Welter, J., Welter, J., Buffon, E. & Magno Ribas, J.F. (2016). Motor Praxiology, Pedagogical Work and Didactics in Physical Education. *Movimento*, 22(4), 1365-1378.
- Damasio, A.R. (1995). *L'errore di Cartesio*, Milano: Adelphi edizioni.
- Damiano, E. (2009). *Il Gioco: oggetto culturale scolastico*, introduzione a: Pea, G., Caccagni, M., *Insegnare con i concetti corpo movimento sport* (pp. 7-59). Milano: FrancoAngeli.
- Di Pietro, M., Dacomo, M. (2007). *Giochi e attività sulle emozioni. Nuovi materiali per l'educazione razionale-emotiva*. Erickson: Gardolo (TN).
- Dugas, E. (2011). *L'homme systémique. Pour comprendre les pratiquants des Jeux sportifs*. Nancy: PUN.
- Formenti, L. (2005) (a cura di). *Psicomotricità. Educazione e prevenzione*. Erickson: Gardolo (TN).
- Ingham, A-G. (2004). *The Sportification Process: A Biographical Analysis Framed by the Work of Marx, Weber, Durkheim and Freud*. In R. Giulianotti (ed.), *Sport and Modern Social Theorists* (pp. 11-32). Basinstoke: Palgrave MacMillan.
- La Stampa, 22 Agosto 2016 [<http://www.lastampa.it/2016/08/22/cultura/scuola/giannini-milioni-per-aumentare-lo-sport-nelle-scuole-ScWfJkreqlituzrZThfGwK/pagina.html>]
- Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, PON 2014-2020 "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento", AODGEFID\prot. n. 10862/16-09-2016
- Parlebas, P. (1987). *Jeux, Sports et Sociétés. Lexique de Praxelogie Motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1999). *Giochi e sport*. Torino: Il Capitello.
- Pascual, R.M., Guiu Filella, G., & Lavega Burgués, P. (2017). Emotional physical education through games in primary education. Helping teachers to make decisions. *Retos*, 31, 88-93.
- Sàez De Ocàriz, U., & Lavega, P. (2013). Transformar conflictos en educación física en primaria a través del juego. Aplicación del índice de conflictividad. *Cultura y Educación*, 25(4), 549-560.
- Staccioli, G. (2008). *Il gioco e il giocare*. Roma: Carocci.
- Trincherò, R. (2004). *I metodi della ricerca educativa*. Laterza: Roma-Bari.