

## SOCIAL-EMOTIONAL LEARNING THROUGH COOPERATIVE GAMES IN INITIAL (PRE)PRIMARY TEACHER EDUCATION. A CASE STUDY

**Giovanna Malusà, Libera Università di Bolzano**

[giovanna.malusa@unibz.it](mailto:giovanna.malusa@unibz.it)

### INTRODUCTION

Moving beyond the DeSeCo model (2005), the OECD's more recent "Learning Compass 2030" (2019) includes new insights indispensable not only for coping with change but also for promoting contexts of well-being and actively shaping the future. Socio-emotional competencies have been identified as a "core foundation", considered necessary for dealing with uncertainty and vulnerability.

For some time educational research has demonstrated the importance of fostering Social-Emotional Learning (Denham & Burton, 2003), from kindergarten up. This process, however, presents certain challenges, one of which is the need to ensure that teachers are properly trained, in the understanding that any adult involved in nurturing the socio-emotional competencies of children must themselves be socio-emotionally competent (Bombieri, 2021). This subjective dimension thus requires a rethinking of teacher training, which should involve "work on awareness of self and of one's own emotional tools" (*ibidem*, p. 160), a lack of which often means that teachers are unable to manage problematic behaviours in classes defined as "difficult" or to cope with vulnerable children situations exacerbated by the pandemic (Mortari, 2021).

More than just the dissemination of pre-packaged methods and content, previous research (Cusmai & Cresci, 2021; Malusà, 2020) suggests the efficacy of cooperative games as a tool for enabling teachers to develop their socio-emotional competencies, within the context of experiential training (Kolb, 1984) which provides space within which to re-elaborate one's experiences, both alone and with others.

But what emotions do these trainee teachers experience after one or more sessions of cooperative games? What effects does the experience have in terms of their personal and/or professional development?

### METHODOLOGY

The present study involved 129 second-year students (F=83.8%; median age =22.71; SD=4.71), enrolled in the Primary Education Master's at the Free University of Bolzano (in the Italian and Ladin section) during the academic years 2021-22 and 2022-23. The students participated in a 4-11 hour training module on cooperative games as part of their indirect internships.



Following the *Findhorn Foundation's Experiential Learning Model* (Platts, 2015), in each of the 7 workshops (min 13, max 27 participants) games to foster awareness, exploration and trust were introduced, interspersed with debriefing interludes conducted in a “Circle time”, exchanges in pairs/small groups, and a final ad hoc questionnaire (with 11 Likert scale questions and 2 open questions on the participants' experiences during the workshops). The module was documented with photos and videos, an opportunity for metacognitive reflection with the students.

A reliability test ( $\alpha$  Cronbach = .89) and a descriptive analysis of the variables under consideration were carried out using *SPSS-28*; thematic analysis (Mortari & Ghirotto, 2019) of the qualitative data (open responses, post-its, transcripts of participants' observations, photographic material) allowed me to identify emerging categories using *NVivo-12*.

## RESULTS AND DISCUSSION

Preliminary results demonstrate high levels of interest and satisfaction regarding the training offer, and enthusiasm for trying out the new strategies in the classroom. It is evident that participants felt that they had developed socio-emotionally, both personally and professionally, and were keen to devote more time to further training.

The results confirm the need to rethink the paradigm of teacher training, including providing - from university onwards - sufficient experiential spaces (including cooperative games) to enable (trainee) teachers to refine the emotional and relational competencies crucial for supporting inclusion and “an education of the heart” (Bruzzone, 2022) in complex school environments.

## MATERIALS

The various dimensions that emerge from the qualitative analysis will be presented through the participants' aggregated reflections and images.

## PUBBLICAZIONI

Malusà, G. (2022). ‘Mi fido di te’: quando insegnanti in formazione sperimentano giochi cooperativi. *Book of abstracts. Giornate Nazionali di Psicologia Positiva, XIV edizione. Positività di genere. Promuovere benessere nelle diversità. 10-11 giugno 2022* (pp. 23-24). Università degli Studi di Napoli.

## REFERENCES

Bombieri, R. (2021). Social and emotional learning (SEL): criticità e nuove sfide per il mondo educativo e scolastico. *RicercaAzione*, 13(1), 147-164.



- Bruzzone, D. (2022). “L’orrore e l’incanto”: le cose, i valori e l’educazione del sentire. *PAIDEUTIKA. Quaderni di formazione e cultura*, 36(XVIII), 15-34.  
doi:<http://doi.org/10.57609/paideutika.vi36.3683>
- Cusmai, M., & Cresci, M. (2021). Apprendimento esperienziale e giochi cooperativi: emozioni e storie che connettono. *FOR*, 1, 15-21. doi:10.3280/FOR2021-001003
- Denham, S. A., & Burton, R. (2003). *Social and Emotional Prevention and Intervention Programming for Preschoolers*. New York: Springer Science.
- DeSeCo (2005). *The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary*. OECD Publishing Retrieved from <http://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning experience as the source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Malusà, G. (2020). Playing as you learn. Facilitating an inclusive climate through the Findhorn games. In IAIE (International Association for Intercultural Education) (Ed.), *Another brick in the wall. Conference proceedings* (pp. 203-219). Amsterdam: IAIE.
- Mortari, L. (2021). *La scuola al tempo del Covid-19: vissuti dei docenti*. Verona: Edizioni universitarie Cortina.
- Mortari, L., & Ghirotto, L. (2019). *Metodi per la ricerca educativa* (L. Mortari & L. Ghirotto Eds.). Roma: Carocci.
- OCSE (2019). *The OECD Learning Compass 2030*. Retrieved from <https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/>.
- Platts, D. E. (2015). *Giochi che trasformano. Trovare l'armonia del gruppo e scoprire se stessi con il gioco - Prefazione di Lucia Giovannini e Nicola Riva*. Bellaria: Libreria strategica.



## APPRENDIMENTO SOCIO-EMOTIVO ATTRAVERSO GIOCHI COOPERATIVI NELLA FORMAZIONE INIZIALE DEGLI INSEGNANTI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA. UNO STUDIO DI CASO

**Giovanna Malusà, Libera Università di Bolzano**

[giovanna.malusa@unibz.it](mailto:giovanna.malusa@unibz.it)

### RIFERIMENTI TEORICI E OBIETTIVI

Oltre il modello DeSeCo (2005), il più recente approccio dell'OECD "*Learning Compass 2030*" (2019) include nuove intuizioni indispensabili non solo per resistere ai cambiamenti ma anche per promuovere contesti di benessere e plasmare in modo attivo il futuro. Tra queste, occupano un posto prioritario (*Core foundations*) le competenze socio-emotive, ritenute necessarie per fronteggiare situazioni di incertezza e di fragilità.

Da tempo la ricerca educativa mostra l'importanza di promuovere fin dalla scuola dell'infanzia un percorso di *Social-Emotional Learning* (Denham & Burton, 2003) che, tuttavia, presenta alcuni nodi critici, tra cui la necessità di un'adeguata formazione docenti, in quanto un lavoro sulle competenze socio-emotive dei bambini coinvolge fortemente anche le competenze socio-emotive degli insegnanti (Bombieri, 2021). Questa dimensione soggettiva richiede, pertanto, un ripensamento della formazione insegnanti, che dovrebbe prevedere un "lavoro sulla consapevolezza di sé e dei propri strumenti emotivi" (*ibidem*, p. 160), la cui mancanza si ripercuote spesso nell'incapacità dei docenti stessi di gestire problematiche comportamentali in classi definite "difficili" o con vissuti di fragilità, in aumento con la crisi pandemica (Mortari, 2021).

Oltre una mera trasmissione di tecniche e di contenuti preconfezionati, ricerche precedenti (Cusmai & Cresci, 2021; Malusà, 2020) suggeriscono l'efficacia del gioco cooperativo come strumento per facilitare negli insegnanti competenze socio-emotive, nell'ambito di una formazione esperienziale (Kolb, 1984) che comprenda uno spazio per la rielaborazione dell'esperienza con sé e con gli altri.

Ma quali sono i vissuti emotivi percepiti dai docenti in formazione dopo una o più sessioni di giochi cooperativi? Quali le ripercussioni su un piano di sviluppo personale e professionale?

### METODOLOGIA

Il presente studio ha coinvolto 129 studenti (F=83,8%; età media=22,71; DS=4,71), iscritti nell'a.a. 2021-22 e 2022-23 al secondo anno di Scienze della Formazione primaria della sezione italiana e ladina della Libera Università di Bolzano, che hanno partecipato ad un training di 4-11 ore sui giochi cooperativi durante il tirocinio indiretto.

Seguendo l'*Experiential Learning Model* della *Findhorn Foundation* (Platts, 2015), in ciascuno dei 7 workshop (min 13, max 27 partecipanti) si sono proposti giochi di conoscenza, esplorazione e



fiducia, intervallati da momenti di debriefing attraverso *Circle time*, confronto in coppia/piccolo gruppo ed un questionario finale predisposto ad hoc (con 11 items su scala Likert e 2 domande aperte sui vissuti esperiti). Il percorso è stato documentato con foto e video, occasione di riflessione metacognitiva con gli studenti.

Si è effettuata un'analisi di affidabilità ( $\alpha$  Cronbach = .89) e descrittiva delle variabili considerate con il supporto di *SPSS-28*; l'analisi tematica (Mortari & Ghirotto, 2019) dei dati qualitativi (risposte aperte, post-it, trascrizione delle osservazioni partecipanti, materiale fotografico) ha permesso di evidenziare le categorie emergenti attraverso l'uso di *NVivo-12*.

## RISULTATI E DISCUSSIONE

I risultati preliminari mostrano un alto livello di interesse e soddisfazione verso la proposta formativa, con l'intenzione di voler sperimentare in classe le strategie sperimentate. Emerge la percezione di una crescita personale e professionale su dimensioni socio-emotive, con la richiesta di ulteriori tempi formativi di approfondimento.

Gli esiti confermano la necessità di rivedere il paradigma della formazione insegnanti, prevedendo già dai banchi universitari adeguati spazi anche esperienziali attraverso il gioco cooperativo dedicati ad affinare quella competenza emotiva e relazionale indispensabile per promuovere l'inclusione e un'educazione del sentire (Bruzzone, 2022) nei contesti complessi che la scuola presenta.

## MATERIALI

Verranno presentate le dimensioni emergenti dall'analisi qualitativa attraverso riflessioni aggregate e immagini dei partecipanti.

## PUBBLICAZIONI

Malusà, G. (2022). 'Mi fido di te': quando insegnanti in formazione sperimentano giochi cooperativi. *Book of abstracts. Giornate Nazionali di Psicologia Positiva, XIV edizione. Positività di genere. Promuovere benessere nelle diversità. 10-11 giugno 2022* (pp. 23-24). Università degli Studi di Napoli.

## REFERENCES

Bombieri, R. (2021). Social and emotional learning (SEL): criticità e nuove sfide per il mondo educativo e scolastico. *Ricercazione*, 13(1), 147-164.

Bruzzone, D. (2022). "L'orrore e l'incanto": le cose, i valori e l'educazione del sentire. *PAIDEUTIKA. Quaderni di formazione e cultura*, 36(XVIII), 15-34.

doi:<http://doi.org/10.57609/paideutika.vi36.3683>



- Cusmai, M., & Cresci, M. (2021). Apprendimento esperienziale e giochi cooperativi: emozioni e storie che connettono. *FOR*, 1, 15-21. doi:10.3280/FOR2021-001003
- Denham, S. A., & Burton, R. (2003). *Social and Emotional Prevention and Intervention Programming for Preschoolers*. New York: Springer Science.
- DeSeCo (2005). *The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary*. OECD Publishing Retrieved from <http://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning experience as the source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Malusà, G. (2020). Playing as you learn. Facilitating an inclusive climate through the Findhorn games. In IAIE (International Association for Intercultural Education) (Ed.), *Another brick in the wall. Conference proceedings* (pp. 203-219). Amsterdam: IAIE.
- Mortari, L. (2021). *La scuola al tempo del Covid-19: vissuti dei docenti*. Verona: Edizioni universitarie Cortina.
- Mortari, L., & Ghirotto, L. (2019). *Metodi per la ricerca educativa* (L. Mortari & L. Ghirotto Eds.). Roma: Carocci.
- OCSE (2019). *The OECD Learning Compass 2030*. Retrieved from <https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/>.
- Platts, D. E. (2015). *Giochi che trasformano. Trovare l'armonia del gruppo e scoprire se stessi con il gioco - Prefazione di Lucia Giovannini e Nicola Riva*. Bellaria: Libreria strategica.