

REPORT AVANZAMENTO LAVORO SULLA METODOLOGIA - TRIENNIO 2018-2019

In continuità con la metodologia e con gli strumenti descritti nel report del triennio 2014-2017, abbiamo introdotto nuovi linguaggi e nuove modalità di scambio con gli adolescenti.

In fase di **valutazione pre-post** abbiamo implementato un questionario digitale per la raccolta di dati riguardo le aree di intervento più cruciali, ovvero le competenze relazionali degli attori coinvolti, le loro strategie, i cambiamenti in corso, la trasmissione trans-generazionale dei modelli di comportamento. Tale strumento si articola in 6 diversi questionari rivolti ad insegnanti, genitori e ragazzi, realizzati a partire dalla visione di due strumenti ampiamente validati:

- ***The Emotional Self-Efficacy Scale: Adaptation And Validation For Young Adolescents***
in Journal of Psychoeducational Assessment 33(1):33-45 · February 2015
https://www.researchgate.net/publication/271210695_The_Emotional_Self-Efficacy_Scale
- ***New General Self-Efficacy Scale***
<http://sparqtools.org/mobility-measure/new-general-self-efficacy-scale/>

Tali questionari sono stati realizzati grazie all'applicativo Google Form e sono pertanto disponibili online ai seguenti link:

- Per i ragazzi (sondaggio PRE):
https://docs.google.com/forms/d/1Bp7g1j-55aDA9FlsWRHbXgVn03IbXU7iFb8s5qHi_Bc/edit
- Per i ragazzi (sondaggio POST):
https://docs.google.com/forms/d/1topnKnaZoMehWRRPUnt5C_GHRzMDuotiz6HgcN8Rk4w/edit
- Per i genitori (sondaggio PRE):
https://docs.google.com/forms/d/1_2Hqmr_b0YFJZkwDa5KKQzLID-c9tRugdNkt3CcaBNk/edit
- Per i genitori (sondaggio POST):
<https://docs.google.com/forms/d/1o6FJ9nXSud1XmigksUTcPoOaUossqjGThDrqLCg0Os8/edit>
- Per gli insegnanti (sondaggio PRE):
<https://docs.google.com/forms/d/1X1U1XcyeyY65luhJd5OIBMLj8qsz6L36DUO5nd1Oofw/edit>
- Per gli insegnanti (sondaggio POST):
<https://docs.google.com/forms/d/1abSkPDdJOJxEZs0QXwbs7JZV0REZIC9sUWesffmpU5s/edit>

S.C. PSICOLOGIA
SS PSICOLOGIA CLINICA – SS PSICOLOGIA DELL'ETA' EVOLUTIVA

In fase di **intervento** abbiamo inoltre implementato l'utilizzo di strumenti digitali di gamification o ludicizzazione (Digital Technology Gamification Tool). L'utilizzo della gamification ci ha permesso di raccogliere e restituire in tempo reale feedback sull'esperienza.

Una revisione dei programmi di prevenzione in Europa e negli USA ha mostrato infatti come gli interventi per il bullismo fossero efficaci solo per una settimana (Pepler et al., 2004), mentre altre ricerche hanno evidenziato la necessità di attuare interventi profondi in grado di generare un cambiamento interessato e significativo; a tal scopo sono sorte negli ultimi anni alcune applicazioni informatiche che possono essere utilizzate nel contesto di intervento e prevenzione al fenomeno del bullismo. Tali applicazioni, rese graficamente come giochi interattivi, hanno la possibilità di generare un forte potere attrattivo sugli adolescenti di ultima generazione, la cui vita (compresi gli aspetti che riguardano il bullismo) si divide sempre di più tra reale e virtuale.

Nell'area specifica del bullismo attualmente sono operative alcune applicazioni, tra cui:

Nell'area specifica del bullismo, dovrebbero essere evidenziate tre applicazioni:

- **FearNot** (Vannini et al., 2011), un videogioco in terza persona che promuove l'apprendimento di strategie anti-bullismo e che ha avuto buoni risultati nel rilevare il bullismo da parte di minori;
- **Mii School** (Carmona et al., 2011), un videogioco in terza persona che aiuta a rilevare il bullismo nelle scuole sulla base di cinque scene in cui l'adolescente deve fare scelte da ruoli diversi (aggressore, vittima)
- **ARBAX-School Bullying** (Raminhos et al., 2015), che è un videogioco in prima persona che promuove la consapevolezza dell'intimidazione razziale.