

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

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 utilizzando 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.