



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE
FORLILPSI
DIPARTIMENTO DI FORMAZIONE,
LINGUE, INTERCULTURA,
LETTERATURE E PSICOLOGIA

REGIONE
TOSCANA



Eroi Narrativi: giocare per riscrivere il copione del bullismo e del cyberbullismo

L'impegno richiesto per ogni classe, in orario scolastico, è di circa 4 ore complessive, suddivise in tre diversi giorni:

1. Durante il primo incontro di un'ora, agli studenti verrà chiesto di compilare delle batterie di questionari anonimi sui temi del bullismo e del cyberbullismo, della salienza di gruppo, della tendenza alla self-disclosure, dall'adattamento psicosociale, dei goals interpersonali e delle norme sociali percepite.
2. Nel secondo incontro, entro una settimana dal primo, verrà chiesto agli studenti di partecipare ad un'attività di gioco online. Tale incontro avrà una durata di almeno 2 ore, poiché a seguito del gioco verrà richiesta la compilazione di un ulteriore questionario sui temi del bullismo e cyberbullismo.

Il gioco prevede la suddivisione, completamente casuale e automatizzata da parte del software, dei soggetti partecipanti in squadre parallele di 4 giocatori, completamente anonimi, che si troveranno ad interagire in un forum con l'obiettivo di discutere tra di loro 3 falsi miti (alcuni inerenti al (cyber)bullismo e altri all'uso delle tecnologie a scuola). Il gioco prevede inizialmente di scegliere e votare il nome della propria squadra, per poi iniziare ad interagire sui falsi miti, commentandoli e commentando i commenti dei propri compagni di squadra. Il gioco offrirà inoltre la possibilità di mettere likes ai commenti degli altri partecipanti al gioco, sulla base della qualità della loro esposizione.

In ogni fase del gioco sarà sempre garantita la presenza di un moderatore esperto, che dovrà controllare l'adeguatezza dei commenti degli utenti, scegliendo se pubblicarli (rendendoli visibili agli altri partecipanti) o eliminarli, in modo da evitare la pubblicazione di commenti aggressivi, offensivi o riconducibili ad informazioni strettamente personali.

3. Infine, un ultimo incontro di 1 ora, sarà necessario per la restituzione dei risultati e la compilazione di quel questionario di follow-up a circa 2/3 settimane di distanza.

Periodo indicativo:

1. Primo incontro (1h): febbraio 2025
2. Secondo incontro (2h): ad una settimana massimo dal primo incontro
3. Terzo incontro (1h): marzo 2025

N.B. Non è necessario, se non è comodo per la Scuola, che tutte le classi coinvolte nel progetto partecipino agli incontri nello stesso momento, giorno, od orario.

Sarebbe opportuno poter coinvolgere **2/3 classi**, frequentanti la **prima media**.

Se non è consentito l'uso di smartphone o tablet in classe, sarà necessario poter usufruire dell'**aula di informatica** (una o due classi alla volta, a seconda della capienza dell'aula, quindi 20/40 computer o tablet) per il secondo incontro.