



DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE PER LA FORMAZIONE
"RICCARDO MASSA"



CESCO
CENTRO STUDI PER LE SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE



Buongiorno,

Sono Esther Judith Schek, Dottoranda di ricerca alla facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Milano – Bicocca, presso il CESCO, Centro Studi per le Scienze della Comunicazione.

Il Centro, fondato dal Prof. Luigi Anolli, tra i principali studiosi in Italia nell'area della comunicazione, è il risultato di più di vent'anni di esperienza di studio teorico, sperimentale e di ricerca applicata, in temi quali la Psicologia della comunicazione, la Psicologia delle emozioni, i nuovi media (come Serious Game e realtà virtuale) e la Psicologia cross-culturale.

Negli ultimi anni, temi centrali di ricerca sono stati la progettazione e lo sviluppo di nuove tecnologie per incrementare competenze inerenti la comunicazione e le emozioni.

Oggetto del Dottorato è un progetto per incrementare la capacità di Regolazione Emotiva in adolescenti tra i 13 e i 17 anni. Sto svolgendo questa ricerca insieme alla Prof.ssa Fabrizia Mantovani, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione, Università Bicocca, Docente di Psicologia della Comunicazione.

La Regolazione Emotiva riguarda la capacità di gestire le emozioni, i pensieri e i sentimenti in modo flessibile e adattivo ai vari contesti sia sociali sia fisici. Un'ottimale auto-regolazione contribuisce al senso di benessere, di auto-efficacia e fiducia in se stessi, e alla sensazione di essere in relazione con gli altri. Significa essere in grado di far fronte alle emozioni a valenza negativa o stressanti usando strategie di coping, di reazione, efficaci.

Inoltre, le ricerche dimostrano come gli allievi con buone competenze sociali e consapevolezza emotiva, sono facilitati sia socialmente che scolasticamente, sono più motivati ad impegnarsi negli studi, a collaborare con i pari e nel gestire lo stress. I recenti studi sottolineano il miglioramento delle competenze scolastiche e, in particolare, di processi cognitivi importanti per il rendimento scolastico, quali attenzione e memoria.



Sulla base del fatto che oggi più che mai, i ragazzi interagiscono con le tecnologie, si è scelto di utilizzare alcuni innovativi strumenti come mezzi specifici per lo sviluppo della competenza di Autoregolazione.

Per gli adolescenti di oggi infatti, chiamati “Nativi digitali”, le nuove tecnologie sono un habitat naturale; si pensa quindi di poter aumentare il loro coinvolgimento e di migliorare i risultati del programma, proprio tramite l’uso di questi strumenti.

In particolare, si utilizzeranno i Serious Games e la realtà virtuale.

I Serious Games sono applicazioni sviluppate utilizzando la tecnologia avanzata dei video games, andando oltre la semplice dimensione ludica. Vengono infatti combinate le caratteristiche del gioco con quelle di apprendimento.

Si tratta di una simulazione virtuale interattiva, il cui scopo fondamentale è lo sviluppo da parte dell’utente di abilità e competenze da applicare nel mondo reale attraverso l’esercizio in un ambiente simulato e protetto. Mediante la riproduzione di situazioni reali i partecipanti devono raggiungere un obiettivo attraverso l’impiego di conoscenze specifiche e l’attuazione di strategie.

In particolare, si andranno a creare ambienti virtuali rappresentanti situazioni stressanti tipiche di questa fase di vita.

I ragazzi potranno quindi esercitarsi nell’affrontare i diversi ambienti e, allo stesso tempo, impareranno a conoscere le loro reazioni psico-fisiologiche.

Il progetto sarà suddiviso in due fasi:

Una prima fase di progettazione e sviluppo del Serious Game e, una seconda fase di validazione dello strumento realizzato.

Data l’importanza degli utenti finali, risulta fondamentale la loro partecipazione sin dall’inizio.

Si tratta infatti di uno strumento costruito sulla base delle loro esigenze specifiche.

È previsto quindi uno studio esplorativo, realizzato tramite focus group (interviste di gruppo, dove le informazioni rimarranno anonime), per valutare le situazioni tipiche stressanti per i ragazzi stessi e le loro capacità di reazione, così come per definire le applicazioni e le tecnologie che verranno poi utilizzate.

Seguirà poi la seconda fase in cui i ragazzi parteciperanno al training vero e proprio, in modo da poter valutare l’efficacia degli ambienti virtuali in particolare, e dell’intero training in generale.



D'accordo con Don Marco e gli Educatori dei Vostri ragazzi, chiedo la Vostra gentile disponibilità per far partecipare Vostro/a figlio/figlia all'incontro che si terrà in Oratorio, in data accordata, e a Voi comunicata, direttamente dagli educatori.

Con la speranza di poter svolgere un ottimo lavoro anche grazie a Voi, Vi ringrazio molto per la Vostra disponibilità e collaborazione!

In caso di qualunque dubbio o particolare interesse, potete contattarmi ai recapiti che seguono.

Cordiali saluti,
Dott.ssa Esther Judith Schek

Ph.D Student
Department of Human Sciences for Education
University of Milan Bicocca
P.za Ateneo Nuovo, 1
20126 Milan
Italy
Ph. +39-02-64484925
Mobile Ph. +39-349-5633895
E-mail: e.schek@campus.unimib.it