ACTION-RESEARCH: INCIDENZA DEI FENOMENI DI

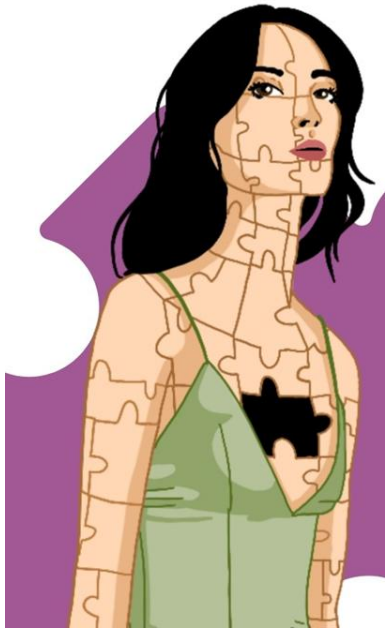
BULLISMO E CYBERBULLISMO

IN RELAZIONE ALL'AUTOSTIMA
DI PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI.

TREVIGLIO - PIAZZA GARIBALDI
TEATRO TNT - MARTEDÌ 1 APRILE 2025
DALLE ORE 8:45 ALLE ORE 13:00
INGRESSO GRATUITO

CONVEGNO

Direzione scientifica : Sabina Albonetti
Club Soroptimist Pianura Bergamasca
Presidente: Luciana Carminati
In collaborazione con
Istituto Italiano di Psicoanalisi di Gruppo
Polo formativo scuole
ambito 5 Provincia di Bergamo



GARANTE PER LA TUTELA DEI MINORI E DELLE FRAGILITÀ REGIONE LOMBARDIA
RegioneLombardia IL CONSIGLIO
Scuola Polo Formazione Ambito5
Città di TREVIGLIO
CON IL PATROCINIO DI Città di TREVIGLIO ASSESSORATO AI SERVIZI SOCIALI E ALLE PARI OPPORTUNITÀ
IIPG
Soroptimist International d'Italia CLUB TREVIGLIO-PIANURA BERGAMASCA

ACTION-RESEARCH: INCIDENZA DEI FENOMENI DI

BULLISMO E CYBERBULLISMO

IN RELAZIONE ALL'AUTOSTIMA
DI PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI

BUONE PRASSI DI PREVENZIONE E INTERVENTO

8.45 Registrazione partecipanti

9.00 – 9.30 Saluti Autorità

Presidente del Soroptimist Treviglio – Pianura Bergamasca Luciana Carminati
Presidente del Soroptimist Bergamo Erina Gambarini
Comune di Treviglio - saluti istituzionali
Comandante Carabinieri Compagnia di Treviglio Maggiore Antonio Rosario Stanizzi
Commissario Capo Polizia di Treviglio Daniele Bena
Responsabile Polo Formativo Scuole Ambito 5 della Provincia di Bergamo Paola Pellegrini

Proiezione videoclip realizzato dagli studenti dell'Istituto Zenale e Butinone "Bullismo, tempi moderni"
Autori: D.Volo, Y.Sangalli, M.Belgrano, M.Kane, A.Boccardelli M.Forresu, G.Scarpellini, M.Colucci, S.Trezzi

9.30-10.00: Introduzione e presentazione del Convegno
Sabina Albonetti

10.00-10.20: Questione di genere e autostima adolescenziale
Sabina Albonetti

10.20-10.40: L'autostima in età evolutiva: trasformazioni
Eleonora Sasso

10.40-11.00 : Vittime e persecutori: il rapporto tra i livelli di autostima e la partecipazione ad azioni di bullismo e cyberbullismo
Claudia De Noia

11.00-11.10: Intervallo

11.10-11.30: Bullismo e cyberbullismo: ruoli, vissuti emotivi e dinamiche di gruppo
Maria Monica Ratti

11.30-12.00: Osservazioni e interventi sul gruppo-classe: gli strumenti a mediazione come facilitatori della comunicazione
Tommaso Mangiò, Barbara Zottarelli

12.00-13.00: Discussione



Osservazioni e interventi sul gruppo-classe: gli strumenti a mediazione come facilitatori della comunicazione

di Tommaso Mangiò e Maria Barbara Zottarelli

Tommaso Mangiò

Psicologo Psicoterapeuta Specialista in Psicoterapia di Gruppo IIPG Membro Associato Istituto Italiano di Psicoanalisi di Gruppo IIPG Psicoterapeuta presso Servizi Multidisciplinari Integrati – Il Mago di Oz Onlus

Maria Barbara Zottarelli

Psicologa Psicoterapeuta Specialista in Psicoterapia di Gruppo IIPG Membro Associato Istituto Italiano di Psicoanalisi di Gruppo IIPG Responsabile contro abusi violenze e discriminazioni Hockey ClubVarese settore giovanile

Ricerca-intervento nelle classi

Contesto:

- Fase di ricerca qualitativa del progetto
- Classi coinvolte:
  - quinta elementare
  - terza media
  - quarta superiore

🎯Obbiettivi:

- Osservare dinamiche di gruppo e forme di disagio
- Utilizzare strumenti gruppali e a mediazione
- Promuovere riflessione e prevenzione

L’ approccio psicoanalitico di gruppo

Modello IIPG (matrice bioniana):

- 🧠 Il gruppo ha una mente propria
- ⚖️ Oscilla tra crescita e difese
- ⚠️ Blocchi, caos, silenzi: segnali di elaborazione

- 📌 Dopo il Covid: nuovi disagi, nuove identità

Metodo: tecniche a mediazione

🎯 Scopo: espressione, mentalizzazione, elaborazione

🛡 Ridurre esposizione, intervenire su dinamiche disfunzionali

🧩 Strumenti:

- - Libere associazioni
- - Stimoli visivi e narrativi
- - Tematiche definite
- - Tecniche-gioco

🕑 5 incontri di 2 ore ogni 15 giorni

Presentazione di sé attraverso un medium e role-playing

🎥 **presentazione attraverso cartone animato, film, serie tv, canzoni preferiti**

- rappresentazioni socialmente condivise di sè, altri e mondo

🎭 **Gioco delle fasce** (role-playing con osservatori esterni):

- - Gruppo attore e gruppo acquario
- - Ruoli/stereotipo: bullo, vittima, timido, comico…
- - Focus su etichette e ruoli, percezione e relazione

🖼️ **Photolangage**

- Immagini-stimolo per far emergere vissuti e nuove tematiche

Il gruppo all’opera

Scuola primaria:

🪜 Gioco della Torre

- rappresentazione simbolica
- auto-organizzazione

- ✍️ Social Writing
- co-costruzione storia collettiva

Scuola secondaria :

🕹️ Social Gaming

- - Costruzione videogioco simbolico
- - “mondo che vivo” vs “mondo che vorrei”

Un lavoro trasformativo

- 💡 Risultati:
- - Riflessione profonda e condivisa
- - Narrazioni emotive e simboliche
- - Emersione di vissuti critici

- 🛠️ Strumenti utili anche per prevenzione e ascolto

Intervento nella scuola primaria

Struttura:

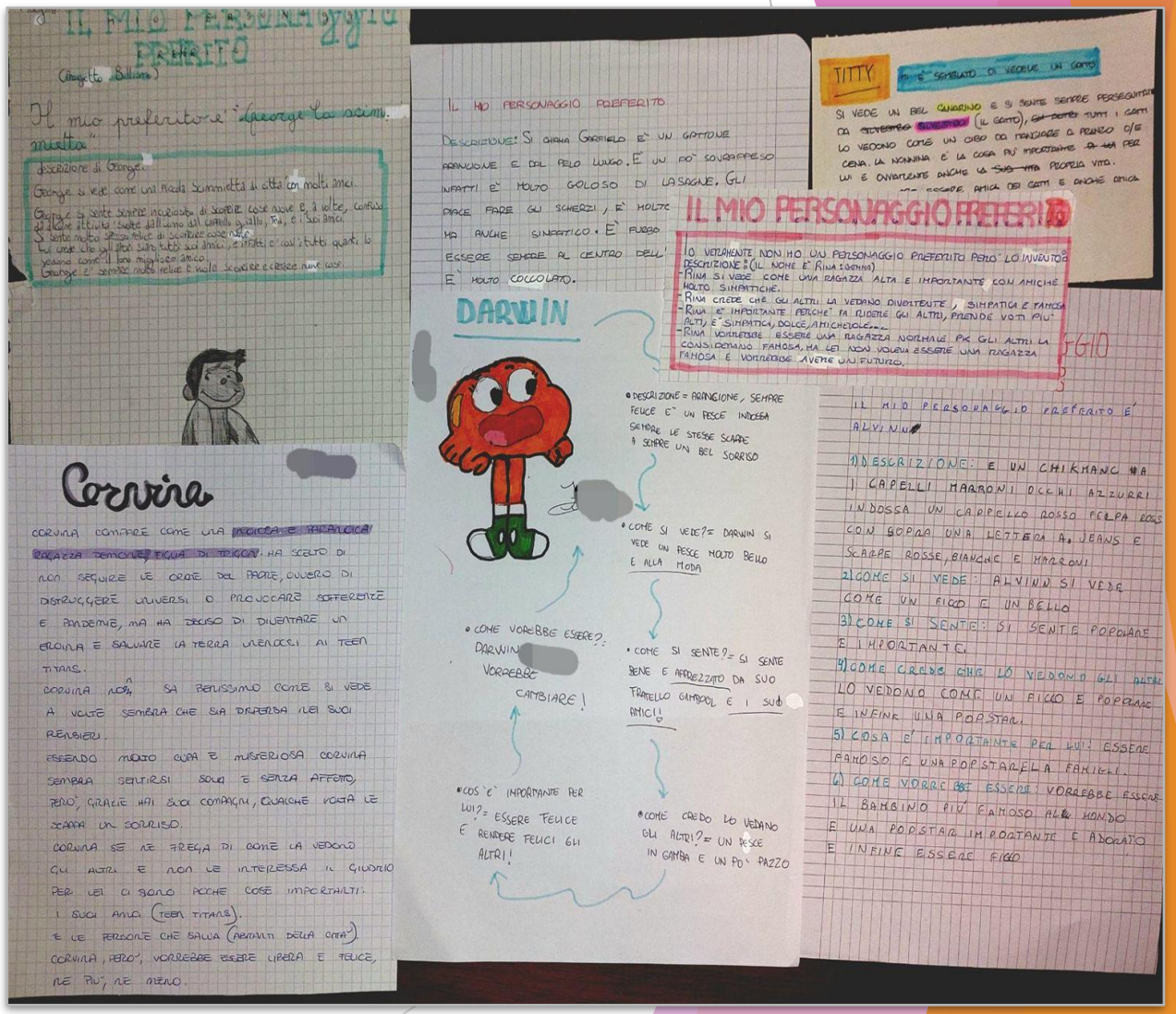
- Incontro con i genitori
- Confronto con gli insegnati
- 5 incontri da due ore con attività nelle classi
- Restituzione finale

Il contesto della classe

- 20 alunni circa, metà da famiglie straniere di prima o seconda generazione
- Distinzione marcata tra maschi e femmine
- Esposizione ai social e al digitale
- Bassa tolleranza alla frustrazione e poca autonomia
- Popolarità e amicizie strumentali
- Alcune dinamiche di esclusione

Primo incontro: presentazione di sè

- Importanza di legami e amicizie
- Sofferenza per la competizione
- Differenze di genere nei riconoscimenti

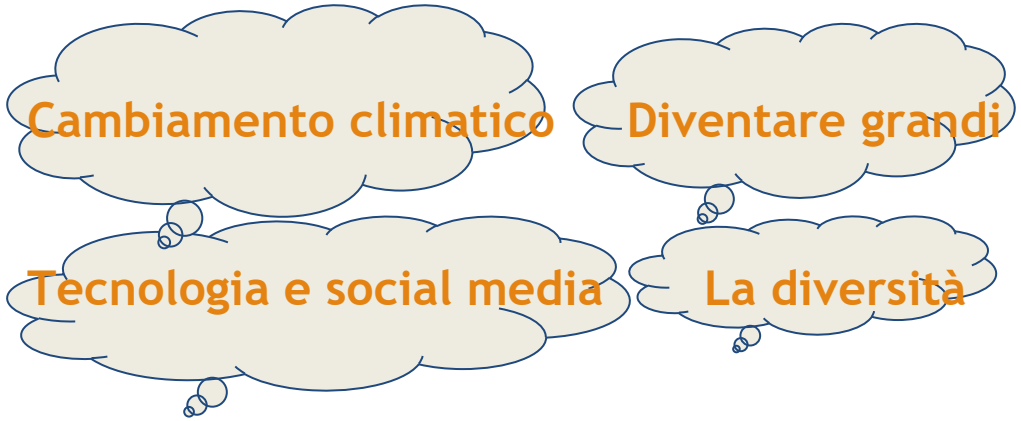


Secondo incontro: Gioco delle fasce

- Competizione e sofferenza
- Caso reale di esclusione
- Riflessioni su etichette e dinamiche
  - ⟹ Bullo
  - ⟹ Capro espiatorio
  - ⟹ Vincente
  - ⟹ Crocerossina

Terzo incontro: Presentazione di immagini

- **Temi emergenti:**



- Difese emotive
- Influenze dal mondo adulto: la nostalgia



Quarto incontro: Gioco della torre

- Caos iniziale e bassa tolleranza alla frustrazione
- Leadership e riorganizzazione
- Perfezionismo a scapito della funzionalità
- Superamento collettivo della crisi



“La fede è una forma di pensiero che permette all’individuo di tollerare l’assenza di senso, l’incomprensibile, l’ignoto. È necessaria per pensare.”

— Bion, "Attention and Interpretation", 1970

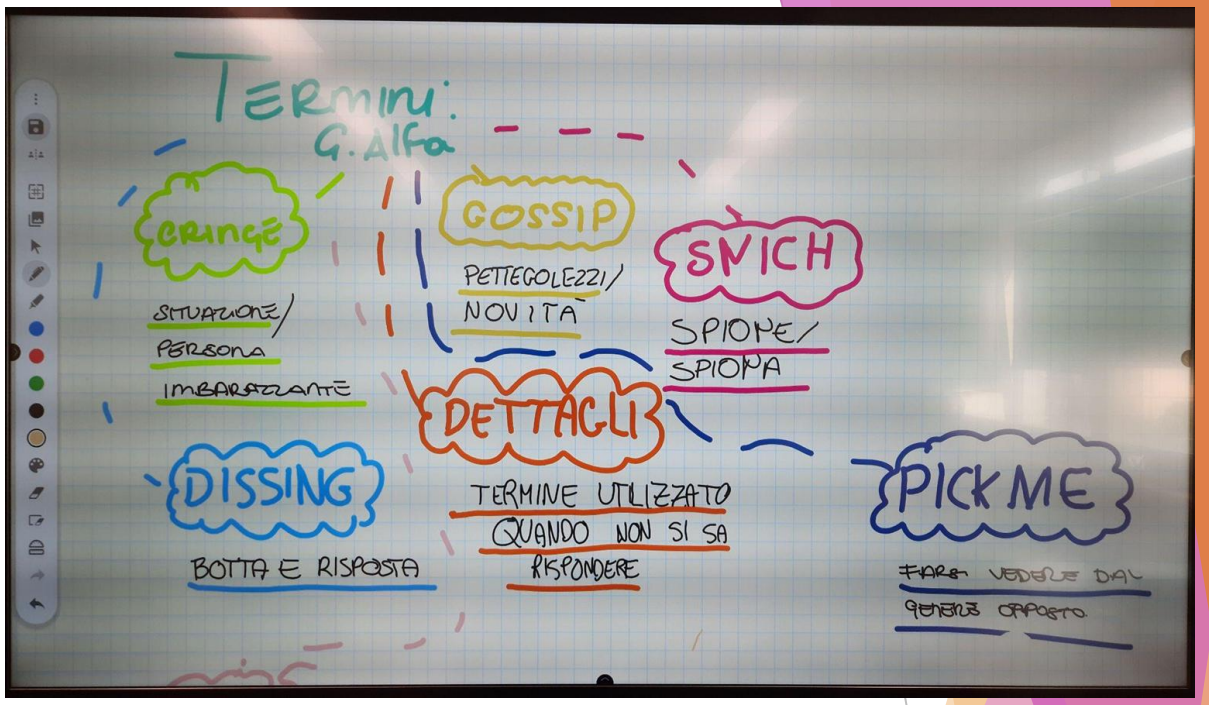
Social Writing

- Co-costruzione di una storia
- Crescita e transizione
- La metafora del nostro percorso
- Il gruppo come risorsa



Conclusioni:

- Più informati ma più fragili
- Più consapevoli ma soli e in competizione
- Il gruppo come spazio di rispecchiamento e protezione







Intervento nella scuola media

Incontro con insegnanti : il contesto

Classe terza media (24 alunni)

🟣 Visti dagli insegnanti:

- ❖ - Criticità relazionali
- ❖ - Difficoltà didattiche
- ❖ - Conflitti legati alla multiculturalità

📌 Gli insegnanti sottolineano la forza del gruppo come risorsa espressiva :“*Questi ragazzi segnalano una ricchezza emotiva che non si attiva sul singolo ma riescono solo in gruppo a esprimere qualcosa*”

Primo incontro: presentazione di sé

- 🎵 Canzoni, film, serie TV, videogiochi (Fortnite, Strager Things, Big Bang Theory, Masha e Orso, Peppa pig)

  Temi:**amore,depressione,solitudine,vergogna,paura, guerra,inadeguatezza, traumi,relazioni con pari/adulti**

  Mondo interno**:** forti vissuti emotivi **(identità-autostima)**

  Storie**:difficoltà e sfide**

  Personaggi **:** Oscillazione: mondo infantile ↔ mondo adolescenziale

  - Linguaggio ricco, emotivo, influenzato dal digitale

Secondo incontro: Gioco delle fasce

- 🎭 **Vittima**: empatia, rispetto, consapevolezza :"*Non è giusto prendere in giro una persona-ognuno dovrebbe avere rispetto- ci sta male -è l'aspetto psicologico-rabbia e tristezza perché si sente sbagliato* "
- 🎭 **Bullo**: percepito come fragile, in cerca di attenzione, " *persone cattive,hanno problemi familiari- si credono forti-è più debole-qualcosa non va in se stessi*"
- 🌟 Ruoli interiorizzati e agiti all'interno del gruppo classe

💡 Caso significativo : il ruolo del timido che "esce di scena" e il ruolo della crocerossina

Comico, timido, crocerossina, capro espiatorio, il perso

Un commento: " Questa attività è stata molto bella perché ha aiutato gli altri a immedesimarsi nei vari comportamenti, esempio "il perso" sono quelle persone che non trovano più sè stesse e bisogna aiutarle, darle conforto, aiutarle ad aprirsi- è stata utile perchè sono sbucati fuori i caratteri di ognuno- tutti questi cartellini rappresentano ognuno della classe".

Terzo incontro: Photolanguage



- 🖼 Temi emersi:dinamiche sociali, culturali e psicologiche

  Guerra, **multiculturalità**, **religione**, **social**, **famiglia e amore**

- Emozioni: **solitudine, ansia, tristezza**

- 💡 Difficoltà ad affrontare contenuti emotivi

- ❗ Nessun interesse per i temi ambientali

  - 📌 indicatori emotivi forti e oscillanti:

❏ autostima e immagine corporea

❏ relazioni con i pari

❏ inclusione/esclusione dal gruppo

Quarto e quinto incontro: Social Gaming

🕹️ **Costruzione del videogame:**

- **tipologia**: avventura/azione
- **Trama** : guerra simbolica tra le classi per ottenere la promozione
- **Atmosfera**: cupa, combattimento
- **Temi emersi**: competizione, potere, sfide,relazione con pari/adulti

Dinamiche osservate tra gruppi:

- Leadership e potere

- Stereotipi di genere e culturali

- Cooperazione e narrazione collettiva

Il mondo che vivo/reale e il mondo che vorrei

🌎 Mondo reale:

- Riferimenti a social, influencer, tiktoker, cartoni animati

↓

❖ identificazione/aspirazione con modelli di successo (forte influenza del digitale)

Gioco : sfidare gli gnomi e un insegnante di ballo sparando colori

Bisogni di ammirazione, corraggio, bisogni di protezione, attenzione, sicurezza in un' atmosfera di continue sfide con i contanei e il mondo adulto

dinamica del gruppo : collaborazione e cooperazione del gruppo

- 💡 Metafora della realtà e dei desideri

Il mondo che vivo e il mondo che vorrei

- 🌟 Mondo ideale: 2 mondi
  - Gioco 1 : Guerra sul pianeta Marte con i kalashnikov: «*i più forti siamo noi*»
    - Gioco 2 : un mondo dove non ci sono sfide
  - dinamiche di leadership: l'autostima può essere visibile nel grado i cui si conformano alle norme del gruppo
  - Bisogno di autonomia,ricerca di indentità individuale, affermazione e appartenenza

Il “**mondo reale**” e quello “**ideale**” sono diventati metafore potenti.

bisogno di:

-affermazione
- ammirazione
- autonomia
- grandiosità
- coraggio
-sfide /conflitti con il mondo contanei/adulti

<u>vissuti fortemente oscillanti;</u>
l’**autostima** è ancora in fase di strutturazione: in questa tappa evolutiva transitoria molto complessa .

Riflessioni conclusive

- Autostima influenzata da:
- - Dinamiche di gruppo, competizione, conformismo
- Identità culturale e integrazione
- Temi ricorrenti:
- - Guerra, trauma, multiculturalità,competizione
- - Precarietà e disagio post-pandemico

Intervento alle superiori: dinamiche di gruppo e ruoli sociali negli adolescenti

(Dott.sse Claudia De Noia e Manuela De Blasi)

- **Ricerca qualitativa condotta in una classe di scuola superiore (21 studenti, nati tra 2005-2007).**
- Focus su: autostima, ruoli sociali, identità in adolescenza.

Presentazione di sè e costruzione dell'identità

Temi emersi dal 1° incontro:

- - **Competizione e sopravvivenza** (Suburra, Squid Game, The Hole, Cyberpunk Runner)
- - **Disillusione e fuga** (Big Bang Theory, Supernatural)
- - **Disagio giovanile e identità** (Euphoria, Shameless, Inventing Ana)
- - **Desiderio di giustizia e ribellione** (Sherlock Holmes, Prison Break, Dark).

- Influenza dei media: ricerca di modelli di riferimento in un mondo percepito come incerto.

Ruoli sociali e percezione del gruppo

2° incontro - Gioco delle fasce:

- - La rigidità dei ruoli nel gruppo/massa.
- - Paradossi: il bullo si sente isolato, la vittima non si riconosce.
- - Gli spettatori esterni ed estranei.
- - La ricerca del capro espiatorio.
- - Il gruppo plasma l'identità personale.

Gruppo-massa:

"l'insieme di persone in uno stato psicologico di confluenza emotiva e sensoriale che tende ad annullare le differenze individuali e che si riscontra anche nei piccoli gruppi o persino nella mente del singolo" (Neri, 1995)

🔍 Photolangage: la ricerca di senso e il mondo adulto 🔍

3° incontro:

- - “Sentirsi gruppo”.
- - La “mancanza di senso”.
- - Il senso di questo percorso.



- *Ha senso quello che facciamo?*
- *Cosa c’è oltre alla facciata del voto e della performance?*
- *Abbiamo senso di esistere?*
- *Chi del mondo adulto riesce a cogliere il nostro sentirci persi e soli?*

💡 Il mondo che vivo vs il mondo che vorrei

4° incontro:

- - Come ci vedono gli adulti?
- - Desiderio di autodeterminazione.
- - Difficoltà a uscire dai ruoli.
- - Pressione alla performance, mancanza di spazio per l'incertezza e il dubbio.

.

"La società della prestazione si trasforma in una società della stanchezza." (Byung-Chul Han, 2010)

La vita come un videogame




5° incontro:

- - Videogioco multiplayer come metafora del compito evolutivo.
- - Il bisogno di coesione.
- - La fatica della competizione.

🎓 Riflessioni conclusive

Il gruppo-classe come micro-cosmo:

- - Oscillazione tra appartenenza e differenziazione.
- - Consapevolezza delle dinamiche sociali.
- - Ruolo centrale del gruppo dei pari.
- - L’importanza della fiducia.

🧩 Prospettive future ⚖️

Proposte di intervento:

- **-Bullismo e cyberbullismo come fenomeni del gruppo**
- - La radice sociale e culturale del disagio.
- - Il primato dell’efficienza.
- - Intervento sul gruppo come risorsa e cura.
- - Il diritto alla fragilità e il contrasto alla dispersione