



Linee guida



Bando: Erasmus+ 2018 - KA204 – Partenariati strategici per l'educazione degli adulti

“Co-Happiness: Felice e al sicuro nella comunità”

Progetto numero: 2018-1-NL01—KA204-038991

Intellectual Output 5

Guida alle risorse per la prevenzione e la sensibilizzazione della comunità e dei bambini su abusi e maltrattamenti sui minori

Informazioni sul documento		
Leader dell'output	KMOP	
Contributo e revisione	Tutti i partners	
Livello di diffusione		
PU	Pubblico	X
PP	Riservato ad altri partecipanti al programma (compresi i servizi della Commissione)	
RE	Limitato a un gruppo specifico dal consorzio (compresi i servizi della Commissione)	
CO	Riservato, solo per i membri del consorzio (compresi i servizi della Commissione)	

Il progetto Co-Happiness n. 2018-1-NL01—KA204-038991 è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Il contenuto di questo rapporto rappresenta solo il punto di vista dell'autore ed è la sua unica responsabilità. La Commissione Europea non si assume alcuna responsabilità per l'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Contenuti

1. Introduzione		3
2. La formazione alla Co-Happiness per gli attori della comunità	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
2.1. Struttura del training		5
2.2. Punti principali da considerare durante l'erogazione della formazione	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
2.3. Fattori chiave di successo a cui partecipare (cosa vogliamo che i partecipanti imparino)	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
2.4. Il coinvolgimento delle comunità locali nella formazione	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
2.5. Metodi di trasferibilità e sostenibilità (come possiamo sfruttarlo appieno)	Fout!	
2.6. Valutazione della formazione		15
3. Il gioco di Co-Happiness		24
3.1. Regole del gioco	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
3.2. Punti principali da considerare durante l'implementazione del gioco	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
3.3. Giocare (linee guida passo passo)		26
3.4. Domande frequenti		29
3.5. Metodi di trasferibilità e sostenibilità	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	
Sostenibilità del gioco		30
Collaborazioni strategiche		30
Connessioni strategiche con altri metodi di buone pratiche		30
Metodi di sfruttamento in contesti professionali		31
3.6. Valutazione della formazione		31
4. Conclusione		36
5. Riferimenti	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.	





1.1 Introduzione

L'abuso e il maltrattamento sui minori è un fenomeno che interessa l'Europa, con oltre 55 milioni di bambini che hanno esperienze rilevanti. Esso riguarda non solo l'abbandono e l'abuso emotivo e fisico, ma anche l'abuso sessuale. Le conseguenze a breve e lungo termine delle suddette tipologie di abuso e abbandono, che colpiscono il bambino per tutta la vita, sottolineano la necessità di interventi da attuare, non solo per combattere, ma anche per prevenire il fenomeno¹.

Come illustrato nel Rapporto sullo stato europeo sulla prevenzione del maltrattamento sui minori, elaborato dall'Organizzazione mondiale della sanità (OMS), i fattori di rischio e di protezione dell'abuso sui minori possono essere raggruppati in fattori a livello individuale, fattori di relazione familiare e caregiver, a livello di comunità e società - fattori di livello. Il primo insieme di fattori di rischio riguarda le caratteristiche individuali dei caregiver e/o perpetratori, ma anche, tra gli altri, l'abuso di alcol e sostanze stupefacenti e la malattia mentale. In termini di fattori di relazione familiare e caregiver, scarse capacità genitoriali, approvazione dei genitori delle punizioni corporali, scarsa coesione e funzionamento della famiglia, stress finanziario, violenza del partner intimo (IPV) ed essere un figlio di una gravidanza non pianificata possono aumentare il rischio di maltrattamenti. D'altra parte, forti legami familiari, resilienza genitoriale, forti connessioni sociali e sostegno, così come la conoscenza della genitorialità e dello sviluppo del bambino, possono funzionare come fattori protettivi in termini di prevenzione del fenomeno.

Al di là della stretta cerchia del bambino e delle caratteristiche individuali delle parti coinvolte, la comunità svolge un ruolo importante sia nell'aumentare il pericolo che un bambino sia vittima di maltrattamento, sia nell'abbassare questa stessa probabilità. In particolare, le comunità con caratteristiche come uno scarso capitale sociale possono influenzare la probabilità di maltrattamento sui minori, mentre reti sociali forti possono avere l'effetto opposto. Anche la disuguaglianza di genere e la mancanza di servizi per i bambini maltrattati e le loro famiglie possono avere un impatto negativo e influenzare la probabilità di maltrattamento, mentre valori egualitari e sistemi di prevenzione organizzati possono contribuire alla prevenzione e al contrasto del fenomeno².

La prevenzione del maltrattamento sui minori dovrebbe coinvolgere professionisti nei settori della salute, dell'istruzione, della giustizia, del benessere, dell'occupazione, del commercio e della società civile. I programmi di prevenzione dovrebbero includere l'antibullismo, le visite a domicilio, l'educazione alla genitorialità, l'istruzione nella scuola primaria e la formazione dei genitori in ospedale al fine di formare un approccio più olistico nella prevenzione del fenomeno; tutti gli

¹ Sethi, Yon, Parekh, Anderson, Huber, Rakovac and Meinck, *European status report on preventing child maltreatment*, 2018.

² Ibid.



attori coinvolti possono e devono contribuire³. In Europa l'OMS ha dimostrato che i programmi di visite domiciliari, l'educazione alla genitorialità e i programmi di istruzione nella scuola primaria hanno mostrato molti progressi nel 2017 rispetto al 2013⁴.

In considerazione di quanto sopra, nonché dell'importanza dell'impegno di tutti gli attori che sono in contatto o lavorano con i bambini nella prevenzione e nel contrasto del fenomeno, il progetto europeo 'Co-Happiness – Felice e sicuro nella comunità', finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea, mira a contribuire agli sforzi per la prevenzione degli abusi e dei maltrattamenti sui minori. Per fare ciò, il progetto segue un approccio di prevenzione multidisciplinare, coinvolgendo diverse parti interessate, come scuole, professionisti della giustizia, autorità locali, professionisti e ONG, al fine di contribuire alla riduzione degli abusi sui minori, del maltrattamento e dell'abbandono. Seguendo l'approccio del capitale sociale e dell'efficacia collettiva, Co-Happiness include un rapporto di ricerca sulle migliori pratiche identificate nei paesi partecipanti; un curriculum di formazione rivolto agli attori della comunità, con l'obiettivo di migliorare le loro capacità di identificare casi rilevanti e lavorare per la prevenzione; e il gioco Co-Happiness, rivolto ai bambini e con l'obiettivo di consentire loro di riconoscere i casi di abuso, maltrattamento e abbandono, al fine di essere più sicuri e supportare i coetanei che potrebbero essere vittime. I principali gruppi target del progetto sono i bambini di età compresa tra i 6 e i 9 anni, così come gli attori della comunità che lavorano o entrano in contatto con i bambini stessi.

Il progetto è coordinato da Dona Daria ed è realizzato da nove organizzazioni in sei diversi paesi.

<i>Paesi Bassi</i>	<i>St. Dona Daria</i>
	Inthecity Project Development
	Coöp. vereniging Pressure Line U.A.
<i>Grecia</i>	KMOP
<i>Portogallo</i>	Aproximar Cooperativa de Solidariedade Social
	Amadora Inova
<i>Finlandia</i>	Diaconia University of Applied Sciences
<i>Italia</i>	San Giuseppe Onlus
<i>Romania</i>	Asociatia Start pentru performanta

³ Ibid.

⁴ Ibid.



2.1.2. La formazione Co-Happiness per gli attori della comunità

2.1.1. Struttura della formazione

I contenuti della formazione di Co-Happiness sono organizzati in sei moduli e un'ulteriore sessione di benvenuto per conoscere i partecipanti e i formatori, il programma della formazione e per fornire informazioni sul progetto. La formazione Co-Happiness per gli attori della comunità può essere erogata seguendo la struttura presentata di seguito:

A) Sessione di benvenuto (durata prevista: 1 ora)

B) Abusi e maltrattamenti sui minori (expected duration: 3 hours)

- Definizione di abuso e maltrattamento sui minori
- Definizione dei tipi di abuso e maltrattamento
- Bisogni dei bambini e dei giovani vittime di abusi e maltrattamenti (in base all'impatto a breve e lungo termine)
- Studi epidemiologici sul campo

C) Quadro normativo e Sistema di Tutela (durata prevista: 4 ore)

- Differenze tra situazioni di rischio e pericolo
- Quadro giuridico europeo e nazionale
- Attori chiave
- Misure di protezione
- Coinvolgere il bambino nel processo

D) Bambini e famiglia (durata prevista: 4 ore)

- Ruolo familiare
- Situazioni di abuso e maltrattamento all'interno della famiglia – implicazioni per lo sviluppo del bambino e l'impatto sulla famiglia
- Comportamenti/atteggiamenti normali e dirompenti in base all'età del bambino
- Genitorialità positiva
- Educazione dei genitori (ad es. strategie, programmi)

E) La realtà del maltrattamento sui minori (durata prevista: 4 ore)

- Fattori di rischio e protezione
- Segnali di allarme
- Alzare la voce/il punto di vista del bambino abusato
- Intervento con il bambino (ad es. tecniche su come parlare con la vittima)
- Intervento con la famiglia



F) Responsabilità sociale (durata prevista: 4 ore)

- ! Definizione di capitale sociale
- ! Definizione di efficacia collettiva e sua relazione con il capitale sociale e la prevenzione dell'abuso e del maltrattamento sui minori
- ! Modi per migliorare il capitale sociale nelle nostre comunità
- ! Segnalazione di situazioni di abuso e maltrattamento: come e a chi segnalare situazioni di abuso e maltrattamento sui minori
- ! Politiche europee e pratiche di successo
- L'importanza della cooperazione: come coinvolgere gli attori chiave e la comunità nel suo insieme per la prevenzione degli abusi e dei maltrattamenti sui minori
- Diffondere informazioni utili attraverso la comunità

G) Prevenzione e Intervento (durata prevista: 4 ore)

- ! Sviluppare approcci di prevenzione
- ! Capacità sociale di prevenire abusi e maltrattamenti sui minori
- ! Principi guida di intervento
- ! Lavorare insieme per la stessa causa – una risposta sistematica – reti con i genitori
- ! Risorse comunitarie

2.2. Punti principali da considerare durante l'erogazione della formazione

- Descrivere e spiegare l'agenda della formazione. Introdurre l'argomento della sessione con una breve panoramica dei punti principali dell'argomento della formazione (questo può essere visto come una revisione delle sessioni precedenti).
- Fornire informazioni adeguate. Nella parte principale della sessione, spiega i punti chiave, ripassa la teoria, dimostra la teoria mettendola in relazione con esempi o situazioni reali adatte al tuo gruppo e qualsiasi altra informazione che i partecipanti devono conoscere.
- Concludi con un riepilogo della tua panoramica di apertura. Usa la ripetizione per aiutare i partecipanti a cogliere e conservare le informazioni. Inoltre, è un ottimo modo per verificare se tutti i punti indicati nell'apertura di ciascun modulo sono stati trattati o meno.
- Durante la sessione, spiega sempre cosa vedranno i partecipanti, prima di mostrare loro il materiale. Questa pratica assicura che i partecipanti siano guidati durante tutto il processo di apprendimento, quindi sappiano cosa cercare e cosa ricordare. Spiegare lo



scopo della multimedialità garantisce una linea di comunicazione più efficace, favorendo quindi l'acquisizione e l'assimilazione delle informazioni.

- Attenersi al proprio programma. Inizia e finisci in tempo. Ritagliati un margine di 15 minuti prima e dopo ogni sessione. Se ricevi feedback dai partecipanti per cui un determinato argomento richiede maggiore attenzione, proponi una sessione separata su quell'argomento specifico.
- Cerca di essere empatico (mettiti nei loro panni). Fornisci opportunità per delle pause soprattutto durante sessioni più lunghe (sessioni di 4-8 ore).
- Fornire un ambiente sicuro e stimolante in cui si possano esprimere sentimenti e bisogni, creare un ambiente per comprendere e trovare soluzioni per prevenire e gestire gli abusi. Questo ambiente protettivo (presentato e discusso durante i moduli di questa formazione) sposta il modo abituale di incolpare, etichettare e giudicare trasformandolo in un linguaggio di connessione e compassione.
- Utilizzare quanto più formazione pratica possibile, informazioni pratiche sui diversi aspetti del fenomeno che non possono essere trovati o sono presentati vagamente nella letteratura esistente. L'efficacia di una sessione di formazione o della formazione complessiva consiste nella capacità del facilitatore di creare un'atmosfera in cui i partecipanti possono utilizzare tutti i loro sensi. È importante dimostrare e applicare i punti principali della formazione, creando così una migliore comprensione e conoscenza degli argomenti sopra menzionati.
- Coinvolgere i partecipanti. Creare momenti in cui i partecipanti possano condividere le loro esperienze rispetto agli argomenti. La maggior parte dei partecipanti sono professionisti che dispongono di informazioni preziose, che possono migliorare l'esperienza di apprendimento complessiva.
- Assicurarsi che le informazioni che si desidera trasmettere siano chiare. Ripetere le domande prima di rispondere, riflettere i sentimenti, riassumere, utilizzare domande aperte per creare contesto e chiarezza.
- Sii flessibile. I piani delle sessioni sono linee guida. Analizza le sessioni man mano che procedi. Mantieni una mente aperta e sii uno scout (stai attento a ciò che funziona meglio).



Questa può diventare una grande opportunità per arricchire i tuoi materiali di formazione per il futuro. Inoltre, può aumentare il morale e la collaborazione del gruppo, aumentando così la coesione del gruppo.

- Testare frequentemente. I test sono più efficaci quando i partecipanti sanno che verranno interrogati, perché presteranno molta attenzione al materiale. Il test è un modo oggettivo per determinare se la formazione ha raggiunto i suoi obiettivi.
- Richiedere feedback sulla sessione di formazione. Le critiche funzionano meglio quando sono scritte e anonime, a meno che un tirocinante non si offra volontario per discutere i propri pensieri di persona. L'input dell'allievo è vitale per rendere la sessione successiva e il programma di formazione generale più importante ed efficace.

2.2. Fattori chiave di successo a cui mirare (cosa vogliamo che i partecipanti imparino)

Il programma di formazione Co-Happiness mira a consentire agli attori e ai professionisti della comunità di agire per contribuire alla prevenzione del maltrattamento sui minori, il che renderà le comunità più resilienti e più sicure per i bambini. La formazione si avvale del ri-utilizzo della conoscenza e di strategie innovative per consentire agli attori e ai professionisti della comunità di agire più rapidamente in caso di abusi e maltrattamenti sui minori, di riconoscere i bisogni dei bambini nonché i fattori di rischio e i fattori protettivi, di comprendere l'importanza del capitale sociale sulla prevenzione dell'abuso e del maltrattamento sui minori, per fornire strategie per affrontare efficacemente le situazioni di abuso e maltrattamento sui minori e per comprenderne il contesto legale e sociale.

Ci sono diversi fattori chiave di successo a cui mirare. Gli attori e i professionisti della comunità dovrebbero partecipare al programma di formazione per:

- Comprendere meglio le varie situazioni di abuso e maltrattamento sui minori e le loro implicazioni;
- Comprendere i segnali relativi al maltrattamento per poter segnalare tempestivamente questo tipo di situazioni;
- Essere in grado di fornire un sostegno efficace ai bambini vittime di abusi e alle loro famiglie;
- Essere consapevoli di lavorare insieme ad altri membri/organizzazioni della comunità, per avere una prevenzione più efficace degli abusi e dei maltrattamenti sui minori e per la promozione dei diritti dei bambini.



2.3.1 Fattori chiave di successo dei moduli

Il programma di formazione è composto da sei moduli di formazione. I sei moduli di formazione hanno diversi fattori chiave di successo più piccoli che contribuiscono tutti a raggiungere i fattori chiave di successo generali.

Modulo 1: Abusi e maltrattamenti sui minori

Gli attori della comunità che partecipano al Modulo 1:

- Averanno una definizione chiara di abuso e maltrattamento sui minori
- Saranno in grado di nominare le forme di abuso e maltrattamento e identificare i segni che rivelano abuso e maltrattamento
- Comprendranno i meccanismi del trauma mentale infantile e adolescenziale

Modulo 2: Quadro giuridico e sistema di protezione

Gli attori della comunità che partecipano al Modulo 2 sapranno:

- Identificare il quadro giuridico nazionale e internazionale e il sistema di protezione del proprio paese
- Valutare la situazione nel proprio paese
- Evidenziare l'importanza dell'efficacia collettiva per la prevenzione e il contrasto degli abusi e dei maltrattamenti sui minori
- Definire potenziali modalità di intervento in caso di abusi e maltrattamenti sui minori

Modulo 3: Bambini e famiglia

Gli attori della comunità che partecipano al Modulo 3 sapranno:

- Definire la violenza e adattare il concetto al contesto familiare
- Riconoscere il modello familiare autoritario-normativo
- Progettare un modello familiare rigenerativo per il bambino

Modulo 4: La realtà del maltrattamento sui minori

Gli attori della comunità che partecipano al Modulo 4 sapranno:



- Comprendere il processo di lealtà dei bambini verso i genitori
- Confrontare lo sviluppo socio-emotivo sano con quello malsano
- Comprendere la comunicazione informata sul trauma e le capacità di comunicazione del bambino
- Riflettere sulle proprie azioni precedenti nella comunicazione con il bambino

Modulo 5: Responsabilità sociale

Gli attori della comunità che partecipano al Modulo 5 sapranno:

- Definire il capitale sociale e l'efficacia collettiva
- Segnalare situazioni di abuso e maltrattamento sui minori
- Identificare iniziative/programmi in tutta Europa che lavorano sulla prevenzione degli abusi e dei maltrattamenti sui minori

Modulo 6: Prevenzione ed intervento

Gli attori della comunità che partecipano al Modulo 6 sapranno:

- Comprendere la relazione tra abuso e trauma
- Riconoscere come distinguere i segni di abuso e identificare i fattori scatenanti
- Comprendere le tecniche di riformulazione di base
- Comprendere le basi del modello ARC come strumento da utilizzare a livello sistemico
- Comprendere il concetto di trauma e rendersi conto dell'importanza della cura di sé

2.3.2 Gli indicatori che mostrano i fattori chiave di successo sono stati soddisfatti

Per indicare se i suddetti fattori chiave di successo sono stati raggiunti, vengono utilizzati metodi di valutazione quantitativa e qualitativa della formazione. Dopo aver terminato la formazione, gli attori della comunità dovrebbero compilare un questionario di autovalutazione, valutando se i fattori chiave di successo sono stati raggiunti, utilizzando una scala Likert. Inoltre, devono compilare una valutazione della soddisfazione del partecipante e un questionario su ciascun modulo, valutando la qualità del modulo su una scala Likert e compilando commenti qualitativi (vedi allegato 2, 3 e 4 dei programmi di formazione). I seguenti indicatori possono essere successivamente utilizzati per valutare se i fattori chiave di successo sono stati soddisfatti:

Il programma di formazione è considerato di successo quando il 70% dei partecipanti ha risposto:

- che la formazione era importante per la loro futura occupazione come professionisti, ma anche per la vita quotidiana;



- il contenuto era in linea con le loro aspettative e valutava gli obiettivi e i risultati di apprendimento come buoni;
- ha detto che raccomanderebbero la formazione ad altri;
- ha affermato che le informazioni fornite (attraverso tutti i moduli) sono state utili;
- valutato il Satisfaction Assessment complessivo con un 4 (su scala Likert) o superiore;
- valutato il Questionario complessivo su ciascun modulo con un 4 (su scala Likert) o superiore;
- valutato il Questionario di Autovalutazione complessivo con un 4 (su scala Likert) o superiore;

2.2. Il coinvolgimento delle comunità locali nella formazione

Il partenariato del progetto Co-Happiness ha l'importante ruolo di promotore nel campo della prevenzione degli abusi sui minori. Ha avuto la possibilità di ispirare e promuovere l'impegno civico e comunitario a vari livelli. Attraverso la fase pilota è stato evidente che la partnership è in grado di fare un salto significativo nel diventare un agente di cambiamento importante. Le organizzazioni coinvolte in questo progetto sono diventate collegamenti tra il governo e gli agenti della comunità, tra i responsabili politici e gli operatori in prima linea e, soprattutto, tra i bambini e le loro altre persone "significative".

Quando si forniscono programmi di intervento, c'è una sfida nel riunire partner tradizionali e non tradizionali, nel creare reti durature al fine di influenzare le strategie di prevenzione degli abusi sui minori utilizzate a livello locale e nazionale. Pertanto, il progetto ha compiuto grandi sforzi per creare un ambiente sicuro e inclusivo in cui i partner avessero l'opportunità di essere creativi e integrare strategie di prevenzione all'interno delle loro comunità.

Considerando lo sforzo di creare un ponte duraturo tra i vari attori all'interno dei servizi per l'infanzia e la famiglia, verrà fornita una piccola guida per:

- Diventare leader nella creazione di capacità e slancio per la pianificazione della prevenzione. Ciò significa un'ampia rete e il coinvolgimento di vari attori a livello comunitario e nazionale.
- Impegnarsi in un dialogo per valutare bisogni e valori.
- Chiarire i punti di vista e negoziare un terreno comune utilizzando tutti i dati forniti dagli intellectual output (ricerca, programma di formazione, gioco, ecc.). In questo modo è possibile garantire che tutte le organizzazioni che vogliono prendere parte a questa impresa si sentano importanti e apprezzate. Questo consenso facilita la motivazione ad agire, a diventare un sostenitore della protezione dell'infanzia, fornendo così informazioni



preziose sulle strategie di prevenzione degli abusi sui minori a elementi chiave all'interno della comunità (comune, scuole, servizi per l'infanzia e la famiglia, persone di riferimento).

- Creare e consegnare un messaggio che risponda ai bisogni della comunità, che consentirà ai partecipanti di ascoltare, vedere e sperimentare la realtà degli abusi e dei maltrattamenti sui minori (es: l'attività del palloncino).
- Consentire ai bambini e ai genitori di essere ascoltati. Evidenzia il valore della loro voce della loro esperienza.
- Diventare un alleato, una spalla su cui possono fare affidamento coloro che hanno bisogno.
- Promuovere il riconoscimento delle persone che sono coinvolte negli sforzi di prevenzione, al fine di convalidare il loro impegno e lotta, dando un esempio per il futuro.
- Sostenere la sensibilizzazione del pubblico e facilitare lo sviluppo di una comprensione condivisa di come prevenire l'abuso e l'abbandono dei minori (utilizzando i risultati intellettuali di Co-Happiness).
- Fornire informazioni e materiali (prodotti intellettuali di Co-Happiness) a tutti i membri della comunità utilizzando vari canali di distribuzione (media, faccia a faccia, organizzazioni religiose, ONG, ecc.).
- Creare una cassetta degli attrezzi della comunità, utilizzando come punto di partenza gli output intellettuali di Co-Happiness e il sito web. In seguito, aggiungere tutti i consigli pratici e gli strumenti per agire nelle comunità delle suddette istituzioni o organizzazioni in modo da essere a disposizione di coloro che lavorano. Ciò consentirà di creare una comunità più sicura, affettuosa e sana.

Una volta creato il ponte tra i vari servizi all'infanzia e alla famiglia, l'attenzione si sposterà sul modo in cui verrà attuato il programma Co-Happiness. Uno dei principali problemi di implementazione è l'equilibrio tra fornire i risultati così come sono stati sviluppati e adattare il contenuto alle esigenze specifiche della comunità in cui questo programma deve essere implementato. Durante la fase pilota del progetto Co-Happiness sono emerse alcune alternative. Di seguito verranno forniti alcuni pro e contro per ciascuna alternativa di implementazione:

a.! Adattare gli output intellettuali del progetto ai bisogni della comunità.

Proprietà e sostegno della comunità	La struttura e la composizione originale del programma non sono rispettate
Una maggiore adozione dei prodotti intellettuali da	Le componenti chiave degli output potrebbero essere



parte della comunità	modificate, quindi alcuni risultati attesi potrebbero essere ridotti o non raggiunti
Maggiore probabilità di ottenere un impatto	Alcuni aspetti chiave del programma potrebbero non sembrare evidenti (es: toccare la testa di un bambino)
Gli output intellettuali sono più adatti a soddisfare i bisogni della comunità in termini di lingua, etnia e cultura	

B.! L'implementazione degli output è guidata dalla comunità.

Aumento del potenziale per un'elevata accettazione da parte della comunità	Sfide di finanziamento per sostenere un programma unico
Aumento del potenziale per ampliare la zona di implementazione tra varie istituzioni e organizzazioni all'interno della comunità (come visto nei progetti pilota)	Potenziale inefficacia dovuta a modifiche della struttura originaria degli output intellettuali
Grande opportunità per valutare i risultati di programmi basati sulla comunità	Aumento del tempo per sviluppare una visione comune, seguito da un output intellettuale modificato o adattato che può influenzare la motivazione.

I programmi di prevenzione della comunità come Co-Happiness possono fornire informazioni, conoscenze e risorse per soddisfare le esigenze di un gruppo target diversificato. Sottolinea l'importanza della prevenzione e fa luce su vari temi delicati come l'abuso sessuale o fisico, aumentando così la consapevolezza su ciò che è inappropriato e dannoso per i bambini.

Rispondendo ai bisogni unici delle comunità (a un livello più ampio) e ai bisogni del bambino nel contesto della comunità (a un livello micro), Co-Happiness contribuisce ad aiutare i professionisti, i genitori e, soprattutto, i bambini a sviluppare abilità essenziali nella prevenzione di abuso e creare un ambiente protettivo.

2.3. Metodi di trasferibilità e sostenibilità (come possiamo sfruttarlo appieno)

a) Durata

Al completamento del progetto Co-Happiness (agosto 2021), il sito web del progetto sarà attivo per i successivi 5 anni, ovvero fino al 2026. Durante questo periodo saranno disponibili i sei moduli



della formazione sviluppati e pilotati durante l'Intellectual Output 2 e sarà possibile scaricarli in formato Powerpoint in inglese, portoghese, olandese, italiano, rumeno e greco.

Alla fine di ogni modulo è possibile trovare i principali riferimenti per i contenuti formativi, che possono essere approfonditi ulteriormente.

b) Modalità di apprendimento

La metodologia di apprendimento del corso di formazione è altamente adattabile e può essere erogata in presenza, in modalità b-learning o al 100% in formato online. Pertanto, i contenuti disponibili possono essere adattati alle organizzazioni e alle esigenze dei partecipanti.

Nel caso dell'apprendimento misto, ad esempio, i materiali possono essere adattati per erogarli utilizzando una piattaforma online che consente ai partecipanti di consultare i moduli online e di svolgere le sessioni di formazione quando e dove vogliono. È anche possibile includere altre risorse importanti (ad es. documenti Word, articoli scientifici, articoli di notizie, tutorial video e valutazioni) che completano gli obiettivi della formazione.

Per il formato online, considera di fornire i contenuti con una voce fuori campo e quando adatti i materiali di formazione includi immagini interessanti, video, filmati (con uso gratuito della licenza), descrizioni animate ed esempi di vita reale per spiegare meglio i concetti.

Nel caso in cui consideri di erogare la formazione in formato b-learning, dai la possibilità di partecipare a sessioni sincrone e asincrone. Mentre le sessioni asincrone servono al partecipante per ripercorrere i contenuti al ritmo e alla tempistica desiderati, le sessioni sincrone (che possono essere condotte in presenza o online), offriranno l'opportunità di un momento più personalizzato e programmato per le domande individuali, per la discussione tra professionisti, dinamiche di gruppo, facilitare il networking e condurre attività pratiche con i partecipanti al fine di applicare le conoscenze acquisite durante le sessioni asincrone/online.

c)! Collaborazione

La collaborazione con le organizzazioni della società civile competenti nel campo della protezione dell'infanzia è un passo essenziale per continuare a diffondere la missione del progetto e per essere in grado di influenzare e coinvolgere più persone nel processo. Utilizza i tuoi contatti locali per raggiungere scuole, comuni, commissioni locali di azione sociale e organizzazioni basate sulla comunità. La collaborazione con le organizzazioni competenti incoraggerà i partecipanti a partecipare alla formazione o ad altre attività, a promuovere la formazione e ad aumentare la consapevolezza sul tema dell'abuso sui minori e della prevenzione del maltrattamento.



d) Diffusione della formazione

È bene prendere in considerazione la creazione di un team di divulgazione e di creare una mailing list con persone e enti interessati. Poiché il progetto e la formazione sono incentrati sul capitale sociale, sull'efficacia collettiva e sull'empowerment delle comunità per prevenire maltrattamenti e abusi sui minori, il principale gruppo target per le azioni di diffusione può includere scuole, organizzazioni che promuovono attività per bambini, associazioni/organizzazioni comunitarie, organizzazioni che lavorano per prevenire la violenza e il maltrattamento sui minori e altre istituzioni che hanno forti legami con la comunità. Il processo di reclutamento può essere effettuato online, creando un volantino con le principali informazioni della formazione (modalità di apprendimento, calendarizzazione, durata, ecc.) che può essere pubblicato nei canali social o inviato via e-mail a una mailing list precedentemente creata.

2.3. Valutazione della formazione

La formazione prevede diversi momenti di valutazione:

- 1.! Questionario di autovalutazione (da compilare a cura dei partecipanti **prima** e **dopo** la formazione). Lo scopo dell'autovalutazione è aiutare i partecipanti e i formatori a conoscere la vastità delle conoscenze dei partecipanti sull'argomento e verificare potenziali miglioramenti o progressi dopo l'erogazione della formazione.
- 2.! Valutazione della soddisfazione dei partecipanti (da compilare a cura dei partecipanti **al termine** della formazione). Aiuta i formatori a capire come i partecipanti valutano l'organizzazione della formazione (ad es. strutture e risorse educative disponibili, durata dell'azione in base alle loro esigenze, pianificazione e tempo, ecc.); come valutano i contenuti programmatici (es.: obiettivi e risultati di apprendimento, applicazione pratica dei contenuti, ecc.); come valutano il formatore (es.: dominio e conoscenza delle materie, ecc.); oltre a consistere in una fonte di suggerimenti e commenti dei partecipanti sulla formazione.
- 3.! Valutazione del modulo (da compilare **dopo ciascuno dei 5 moduli**). Questo strumento è importante per ottenere informazioni dettagliate su ciascuno dei moduli, aiutando il formatore a capire se i contenuti sono adattati alle esigenze dei partecipanti, se qualsiasi contenuto necessita di maggiore esplorazione o miglioramento).



Gli strumenti di valutazione:

!! Questionario di autovalutazione

NOME: _____

DATA: _____

Stai compilando il questionario...

Prima del pilot

Dopo il pilot

Questa autovalutazione delle competenze è progettata per aiutare il formatore a identificare il livello di conoscenza e competenze che hai sviluppato in relazione alla prevenzione e alla consapevolezza della comunità sull'abuso e il maltrattamento sui minori.

Ti aiuterà anche a valutare i tuoi punti di forza personali e le opportunità di sviluppo.

ISTRUZIONI:

La prima colonna identifica le conoscenze/comportamenti attesi di ciascuna competenza.

Per favore, controlla il livello delle tue abilità in relazione al comportamento descritto per ogni competenza.

Usa la seguente scala:

1 = Nessuna competenza attuale in questo settore	2 = Poco qualificato in questo settore	3 = Un po' abile	4 = Qualificato	5 = Molto qualificato
---	---	-----------------------------------	----------------------------------	--

Grazie per la vostra partecipazione a questo importante processo!



Per favore, seleziona l'opzione giusta con una croce (X).

Se hai domande non esitare a chiedere al tuo formatore.

Ho le conoscenze, le abilità e/o la capacità di:	1 = Nessun a compe tenza attuale in questo settore	2 = Poco qualificato in questo settore	3 = Un po' abile	4 = Qualificato	5 = Molto qualificato
...definire abusi e maltrattamenti sui minori					
...definire e identificare chiaramente i diversi tipi di abuso e maltrattamento sui minori					
...identificare i bisogni dei bambini e dei giovani vittime di abusi e maltrattamenti e gli impatti di questi comportamenti					
...distinguere tra situazioni di rischio e pericolo					
...comprendere la legislazione sugli abusi e i maltrattamenti sui minori					
...identificare gli attori chiave all'interno del Sistema di Protezione					
...identificare le misure di protezione nel contesto del quadro giuridico					
...capire l'importanza di coinvolgere/ascoltare il bambino nel processo					
...capire il ruolo della famiglia					
...identificare situazioni di abuso e maltrattamento all'interno					



della famiglia					
...comprendere le implicazioni e l'impatto dell'abuso e del maltrattamento sullo sviluppo del bambino e sulla famiglia					
...identificare e distinguere comportamenti/atteggiamenti normali e dirompenti in base all'età del bambino					
...riconoscere gli indicatori e i concetti di genitorialità positiva					
...identificare strategie e programmi appropriati per l'educazione dei genitori					
...identificare, comprendere e distinguere i fattori di rischio e di protezione					
...identificare i segnali di allarme di abuso e maltrattamento					
...aumentare la consapevolezza su abusi e maltrattamenti sui minori					
... Comprendere la prospettiva del bambino abusato					
...capire le tecniche appropriate per comunicare e intervenire con i bambini					
...conoscere le strategie adeguate per intervenire con i familiari delle vittime					
...capire la nozione di capitale sociale					
...essere in grado di chiarire la nozione di efficacia collettiva e la sua relazione con il capitale sociale e la prevenzione dell'abuso e del maltrattamento sui minori					
...saper mettere in atto strategie					



per migliorare il capitale sociale nella comunità					
...sapere come e a chi segnalare situazioni di abuso e maltrattamento					
...identificare le politiche europee e le pratiche di successo esistenti					
...identificare le strategie appropriate per interagire con gli attori chiave					
...capire l'importanza della cooperazione con la comunità per prevenire abusi e maltrattamenti sui minori					
...saper diffondere informazioni utili attraverso la community					
...comprendere le risorse a disposizione dei professionisti e della comunità					
...comprendere l'importanza di un approccio basato sull'evidenza per il successo nella prevenzione del maltrattamento sui minori					
...allocare la capacità sociale per prevenire abusi e maltrattamenti sui minori					
...identificare e comprendere i Principi Guida di Intervento					
...capire l'importanza di lavorare insieme ai genitori attraverso una risposta sistematica					
...identificare le risorse comunitarie disponibili					

Grazie per il tuo tempo!



● **Valutazione della soddisfazione dei partecipanti**

Nome dell'evento di formazione: Co-Happiness: ri-utilizzo delle conoscenze e nuovi approcci nella prevenzione al maltrattamento e abuso sui minori

Formatore:

Data:

Luogo:

Questo sondaggio è anonimo e le tue risposte verranno utilizzate per il miglioramento continuo dei programmi di formazione. Grazie per la collaborazione.

Eccellente

Pessimo

1 2 3 4 5



Contrassegna con una croce (X) la casella che meglio rappresenta la tua valutazione per ogni articolo.

1. Come valuti l'organizzazione della formazione in termini di?	1 Pessim o	2 Debol e	3 Accettabile	4 Buono	5 Molto buono
Strutture e risorse educative disponibili					
Durata dell'azione, secondo le vostre esigenze					
Programmazione e orario					
Supporto amministrativo e logistico					
2. Come valuti i contenuti programmatici?	1 Pessim o	2 Debol e	3 Accettabile	4 Buono	5 Molto buono
Per quello che mi aspettavo					
Obiettivi e risultati di apprendimento					
Applicazione pratica dei contenuti					
3. Come valuti il/i formatore/i?	1 Pessim o	2 Debol e	3 Accettabile	4 Buono	5 Molto buono
Padronanza e conoscenza delle materie					
Uso di un linguaggio chiaro e accessibile					
Promuovere un buon ambiente di apprendimento					



4. Ritieni che l'azione di formazione sia stata:

Molto teorica Molto pratica Bilanciata, teorica e pratica

5. Consigliaresti la partecipazione a questa azione formativa?

Si No

Si prega di indicare eventuali altri commenti o suggerimenti per il miglioramento del programma di formazione:



!! • **Questionario su ogni modulo**

Ti preghiamo di dedicare qualche minuto per compilare questo questionario su quanto ritieni sia stato buono questo modulo. Il tuo feedback è molto importante per noi per migliorare i nostri corsi di formazione. Per favore, sii onesto e aperto con il tuo feedback.

Per favore, cerchia un punteggio da 1 😞 a 5 😊.
1 è il punteggio più basso; 5 è il più alto.

1. Quanto hai trovato utile il modulo?

1: Per niente utile<-> 5: molto utile

Punteggio: 1 😞 2 😟 3 😐 4 😊 5 😄

Commenti

2. Quanto pensi siano validi gli argomenti trattati nella formazione?

Punteggio: 1 😞 2 😟 3 😐 4 😊 5 😄

Puoi scrivere i commenti nel riquadro sottostante:



3. Quanto pensi che questo modulo abbia contribuito al tuo lavoro di prevenzione e intervento nei casi di abuso e maltrattamento sui minori?

1: non è affatto ben preparato <-> 5: molto ben preparato

Punteggio: 1  2  3  4  5 

Commenti

4. Ci sono argomenti che secondo te dovrebbero essere inclusi in questo modulo di formazione, che attualmente mancano?

Sì No

Commenti

5. Hai sentito di avere abbastanza supporto dal tuo formatore?

Sì No

Per favore, spiega perchè o perchè no:

6. Se hai altri commenti o feedback, scrivi qui sotto:

Grazie!

La tua assistenza è molto apprezzata.



SI PREGA DI RESTITUIRE IL MODULO COMPILATO AL TUO TRAINER.

3. Il gioco di Co-Happiness

3.1. Le regole del gioco

Happy in Missione è un gioco di avventura per giocatore singolo con mini-situazioni integrate in cui il giocatore naviga nel personaggio principale e affronta una varietà di compiti cercando di completare il gioco.

Il gioco segue la giornata del personaggio principale, Happy, che deve affrontare diverse attività quotidiane, senza diventare triste. Per portare a termine i compiti, riceverai aiuto da Joe la Guida, un aiutante, che apparirà ogni volta che avrai bisogno di prendere una decisione e ti darà consigli sulle diverse situazioni. Il giocatore (tu) prenderà il controllo di Happy e lo aiuterà a completare i propri compiti. Con ogni compito completato con successo, il giocatore (tu) guadagnerà una stella d'oro. Raccogli tutte le stelle per completare il gioco.

Sposterai Happy per la città con i pulsanti WASD o le frecce della tastiera. Ci sarà una minimappa nell'angolo in alto a destra dello schermo per aiutarti a muovere Happy, che è indicato da un punto bianco, verso la destinazione successiva. La destinazione di Happy sarà vista come un punto verde sulla minimappa. Le attività avranno anche un punto esclamativo rosso su di esse. L'attività corrente sarà visibile sul lato sinistro della minimappa. Gli obiettivi, che fanno parte del compito, verranno anche mostrati nell'ordine in cui devono essere completati.

Nell'angolo in basso a destra dello schermo, sarai in grado di vedere il tuo misuratore di FELICITÀ, che indicherà quanto stai andando bene. Cerca di non lasciare che si svuoti, perché poi Happy sarà triste e dovrai ricominciare da capo il gioco.

Durante un compito dovrai affrontare due possibili risposte. Potrai scegliere la tua risposta preferita premendo il pulsante corrispondente (1 o 2) o facendo clic con il tasto sinistro del MOUSE. Se dai una risposta corretta, otterrai una stella d'oro e la tua FELICITÀ aumenterà* (*questo accade solo quando dai una risposta corretta al primo tentativo). Se dai una risposta sbagliata la tua FELICITÀ diminuirà e verrai riportato al checkpoint precedente, da dove dovrai ripetere la situazione che hai sbagliato.

In qualsiasi momento durante il gioco, ogni volta che senti che la tua FELICITÀ sta per esaurirsi, sarai in grado di riempirla. In diversi punti della città avrai negozi di mele, da cui potrai prendere le mele e aumentare la tua FELICITÀ. Ogni negozio ti darà una mela UNA SOLA VOLTA, quindi anche se visiti un negozio per la seconda volta la tua FELICITÀ non aumenterà. I negozi sono mostrati come mele sulla minimappa. Anche un pulsante MUTO e un pulsante ESCI saranno visibili sullo schermo e accessibili in qualsiasi momento.



3.2. I punti principali da considerare durante l'implementazione del gioco

1) Presentazione e comunicazione

- Quando presenta il gioco il professionista deve essere neutrale, fornire una comunicazione semplice e fare una presentazione visiva e attraente del tema/gioco.
- Le regole scritte del gioco devono essere semplici, esplicite e brevi.
- Usare un linguaggio adatto ai bambini e appropriato al loro livello di sviluppo.
- Il professionista dovrebbe essere consapevole della comunicazione non verbale, del tono emotivo e della postura, accettando possibili incongruenze, lacune informative e contraddizioni nel discorso del bambino.
- Il professionista dovrebbe cercare di promuovere il discorso spontaneo del bambino, stabilendo un'alleanza con lo stesso.
- Fare affermazioni empatiche che aiutino il bambino a sentirsi compreso.
- Poiché questo gioco ha caratteristiche molto specifiche e tratta questioni molto delicate, i genitori/tutori dovrebbero essere consapevoli che è pensato per essere usato dai loro figli.
- Questo gioco può essere usato anche come follow-up di un determinato argomento dato in classe, sotto il tema della prevenzione degli abusi e dei maltrattamenti sui minori.

2) Variabili professionali

- Questo gioco deve essere giocato dal bambino con un professionista esperto in questo settore.
- Il professionista deve considerare l'età del bambino, nonché la situazione emotiva innescata dal possibile abuso vissuto e deve essere consapevole del carico emotivo che può emergere da questo gioco.
- I professionisti che lavorano con bambini e adolescenti devono conoscere le caratteristiche e i fattori di rischio associati alle situazioni di abuso e maltrattamento, sottolineando l'importanza di comprendere la definizione di abuso e maltrattamento e le loro conseguenze nello sviluppo psicopatologico di bambini e adolescenti.
- È importante conoscere le fasi di sviluppo dei bambini e degli adolescenti; questa dovrebbe essere una competenza di tutti i professionisti coinvolti in questo progetto.

3) Variabili ambientali

- Bisogna prestare attenzione all'ambiente, essere rispettosi delle esigenze cognitive ed emotive del bambino. Il gioco dovrebbe svolgersi in uno spazio informale, tranquillo,



umanizzato, protetto, empatico e caldo che trasmetta sicurezza e fiducia, per diminuire la possibilità che questo gioco sia un generatore di ansia, permettendo la manifestazione di emozioni e pensieri.

- Il professionista deve essere seduto accanto al bambino, rispettando lo spazio personale del bambino (ma non separato da altri oggetti, come ad esempio un tavolo).
- Fornire un ambiente neutro, tranquillo e confortevole, rispettando il tempo del bambino e dandogli spazio per sentirsi liberi e non sotto pressione.

4) Variabili legate ai bambini

- Ricordare che la relazione di un bambino con il professionista può essere influenzata da un insieme di attori: sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e morale.
- Se un bambino piange o ha un'emozione/reazione più negativa, permettilgli di prendersi del tempo dopo aver continuato il gioco.
- Se un bambino ha difficoltà a mostrare qualcosa verbalmente, aiutalo usando il materiale ludico.
- Alla fine del gioco, potrebbe esserci un riassunto di ciò che è stato detto e giocato, dando la possibilità al bambino di aggiungere qualcosa o fare più domande ed esprimere eventuali dubbi. Termina con un argomento neutro o positivo.
- Rinforza un bambino collaborando al gioco.

3.3. Giocare (linee guida passo passo)

Il gioco inizia con Happy che si prepara per andare a scuola. Il giocatore riceve un elenco di oggetti che deve raccogliere prima di andare a scuola. Dopo aver raccolto gli oggetti, la mamma di Happy dà a Happy i compiti per la giornata. Dopo il video, il giocatore inizia sulla mappa di fronte alla casa di Happy.

Il primo compito da svolgere è restituire un libro all'amica Clara. Il giocatore deve muovere Happy fino alla casa di Clara. Una volta a casa, partirà un video. Nel video Clara si lamenta di sentirsi trascurata perché i suoi genitori vanno a lavorare e lei deve stare con la nonna, Happy deve scegliere che consiglio darle. L'opzione 1 è: "Hai ragione a lamentarti. I tuoi genitori dovrebbero passare più tempo con te". L'opzione 2 è: "Non è giusto lamentarsi. I tuoi genitori ti vogliono bene, ma devono lavorare". Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai dato la risposta sbagliata, la tua felicità diminuirà e dovrai ricominciare l'attività. Verrai riportato davanti alla casa di Happy. Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la



risposta giusta e vincerai una stella; se scegli l'opzione corretta al primo tentativo, la tua felicità aumenterà. Dopodiché, verrai riportato davanti alla casa di Clara e apparirà il compito successivo.

Il secondo compito è andare a scuola. Devi muovere Happy dalla casa di Clara ai locali della scuola. Lungo la strada potresti o meno passare accanto a un uomo anziano. Se lo fai, vedrai che ti chiederà di aiutarlo a trovare il suo cucciolo smarrito. Se ti avvicini a lui, ti verrà data una scelta. L'opzione 1 è rifiutare: "No, farò tardi a scuola". L'opzione 2 è accettare: "Sì, vengo a cercare il tuo cucciolo". Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti informa che hai preso la decisione giusta e che potrai continuare ad andare a scuola. Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti informa che hai preso la decisione sbagliata e apparirà un'immagine di Happy su un "manifesto" di un bambino scomparso. In questo caso, dovrai ricominciare il gioco dal primo compito.

Una volta arrivato a scuola, dovrai completare un gioco di memoria per entrare. Dopo averlo completato, vedrai l'orario delle lezioni. Dovrai fare clic sulla prima lezione e inizierà un video. Nel video, un insegnante sta abusando emotivamente di uno dei compagni di classe di Happy. Tu dovrai consolare il bambino. L'opzione 1 è: "Mi dispiace. Capita a tutti di innervosirsi. L'insegnante non aveva ragione. Dovresti parlare con il consulente degli studenti." L'opzione 2 è: "Non piangere! Non è un grosso problema. Gli insegnanti si arrabbiano con noi, questo è normale e succede sempre". In questo caso, l'opzione 2 è la scelta sbagliata. Se la scegli, apparirà una schermata che ti dice che hai torto e la tua felicità diminuirà. Verrai quindi riportato alla schermata dell'orario delle lezioni. Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta giusta, vincerai una stella e se scegli l'opzione corretta al primo tentativo la tua felicità aumenterà. Quindi, verrai riportato alla schermata dell'orario delle lezioni, dove dovrai scegliere la seconda lezione.

Dopo aver scelto la lezione di sport, vedrai che Happy è nello spogliatoio. Happy si guarda intorno e vede altri compagni di classe che si cambiano i vestiti. Viene visualizzata una schermata con la sagoma di Happy e una domanda che chiede: "Quali punti del tuo corpo possono essere toccati o mostrati ad altre persone?" Facendo clic su mani, piedi, testa e busto, quelle parti diventeranno verdi. Se tocchi l'area dell'inguine o del seno nelle bambine, diventerà rossa e apparirà una spiegazione. Dopodiché puoi continuare con la lezione di sport.

Verrà riprodotto un video in cui, mentre gioca a basket, Happy nota un ragazzo triste sul lato del campo. Dopo che il ragazzo ha detto che i suoi genitori sono in ritardo per andare a prenderlo come sempre, Happy deve dargli un consiglio. L'opzione 1 è: "Questo è normale. Succede con i genitori. Non conosci la strada di casa? Se fossi in te, tornerei a casa da solo". L'opzione 2 è: "Questo non va bene. Non dovresti aspettare da solo così a lungo. Torniamo a scuola per dirlo alla tua maestra". Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai torto e la tua felicità diminuirà. Verrai quindi riportato alla schermata dell'orario delle lezioni. Se scegli l'opzione 2,



apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta giusta, vincerai una stella e se scegli l'opzione corretta al primo tentativo la tua felicità aumenterà.

Verrai quindi riportato alla mappa. Apparirà la nuova attività. Dovrai condurre Happy alla lezione di recitazione prendendo l'autobus. Quindi, dovrai andare dalla scuola alla fermata dell'autobus. Una volta arrivato alla fermata dell'autobus, inizierà un video con Happy che sale sull'autobus. Nell'autobus Happy verrà toccato da uno sconosciuto. Dovrai scegliere come reagirà Happy. L'opzione 1 è: "Chiama immediatamente aiuto, dillo all'autista dell'autobus". L'opzione 2 è: "Vattene, vai a casa e non raccontare a nessuno quella storia vergognosa". Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta sbagliata e la tua felicità diminuirà. Quindi verrai riportato al tuo ultimo checkpoint, vicino al parco giochi, e dovrai raggiungere di nuovo la stazione degli autobus. Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta giusta, vincerai una stella e se scegli l'opzione corretta al primo tentativo la tua felicità aumenterà. Scenderai alla prossima fermata dell'autobus e dovrai andare a piedi al teatro.

Quando arrivi all'edificio del teatro, vedrai una donna che ti chiede se vuoi delle caramelle. Se decidi di avvicinarti a lei, dovrai fare una scelta. L'opzione 1 è accettare: "Sì, sembrano deliziose e la signora sembra carina". L'opzione 2 è rifiutare: "No, grazie. non ti conosco". Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti informa che hai preso la decisione sbagliata e apparirà l'immagine di un'ambulanza. Dovrai ricominciare il gioco dalla prima missione. Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti informa che hai preso la decisione giusta e che potrai continuare con la lezione di recitazione.

Una volta entrato nel teatro, partirà un video. Happy noterà che uno degli altri bambini è vittima di bullismo. Dovrai scegliere cosa dovrebbe fare Happy. L'opzione 1 è: "No, è meglio non interferire". L'opzione 2 è: "Riferirò ciò che sta accadendo all'insegnante". Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai torto e la tua felicità diminuirà. Verrai riportato alla fermata dell'autobus e dovrai camminare di nuovo verso l'edificio del teatro. Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta giusta, vincerai una stella e se scegli l'opzione corretta al primo tentativo la tua felicità aumenterà. Dopodiché, iniziano le prove.

Verrà avviato un video di Happy e un altro bambino che provano una scena. Tony, l'altro bambino, non ha imparato le battute e la maestra lo sgrida, dopodiché Tony va dietro il sipario e piange perché crede che l'insegnante l'abbia fatto apposta. Happy deve consolarlo. L'opzione 1 è: "L'insegnante ha ragione. Parliamo con lei e chiediamo consiglio su come imparare più facilmente le battute". L'opzione 2 è: "Sono d'accordo con te! L'insegnante l'ha fatto apposta". Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta sbagliata e la tua felicità diminuirà. Quindi verrai rimandato di fronte all'edificio del teatro. Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta giusta, vincerai una stella e se scegli l'opzione



corretta al primo tentativo la tua felicità aumenterà. In questo caso, tornerai alla mappa e apparirà l'attività successiva.

L'ultimo compito è andare a casa del tuo amico, per giocare insieme. Dovrai guidare Happy dal teatro alla casa del suo amico. Quando arrivi a casa partirà un video. Happy sta giocando con Alex, quando sentono i genitori di Alex litigare, seguiti dal papà che si arrabbia con i bambini e schiaffeggia Alex. Happy torna rapidamente a casa. Prima di entrare in casa Happy deve scegliere se è bene condividere con i suoi genitori quello che è successo a casa di Alex. L'opzione 1 è: "è stata una cosa brutta. Manterrò il segreto e non dirò a nessuno cosa è successo". L'opzione 2 è: "Condividerò con i miei genitori quello che è successo a casa di Alex. Dovremmo chiamare qualcuno per chiedere aiuto". Se scegli l'opzione 1, apparirà una schermata che ti dice che hai torto e la tua felicità diminuirà. Verrai riportato all'ultimo checkpoint, di fronte al teatro. Se scegli l'opzione 2, apparirà una schermata che ti dice che hai scelto la risposta giusta, vincerai una stella e se scegli l'opzione corretta al primo tentativo la tua felicità aumenterà.

Dopo l'ultima attività, il gioco sarà completato. Verrà riprodotto un video con Happy che festeggia con gli altri bambini.

3.4. Domande frequenti

D	Possono giocare due o più bambini contemporaneamente?
R	No. Il gioco dovrebbe essere giocato individualmente perché c'è tutta una serie di precauzioni che il professionista dovrebbe prendere nell'interazione del bambino con il gioco. Inoltre, è importante che il bambino si identifichi con il personaggio nel gioco e nel suo ruolo e questo dovrebbe essere fatto individualmente.
D	I bambini senza conoscenze pregresse possono giocare?
R	Sì. Uno degli scopi del gioco è fornire ai bambini nuove conoscenze in materia di abusi e maltrattamenti sui minori in modo giocoso.
D	Il bambino può perdere nel gioco?
R	No. Ogni volta che il bambino dà una risposta sbagliata nonostante il suo livello di felicità scenda, torna all'ultimo checkpoint, consentendogli di svolgere nuovamente il compito.
D	Se un bambino non fornisce le risposte giuste, l'insegnante/professionista dovrebbe spiegare ulteriormente il concetto?
R	Sì. L'insegnante saprà spiegare meglio il motivo della risposta sbagliata sfruttando la propria conoscenza dell'argomento e rispettando la fase di sviluppo del bambino.
D	Se un bambino chiede aiuto deve intervenire l'insegnante/professionista?
R	L'insegnante/professionista può intervenire in modo neutrale e far sentire compreso il bambino chiarendo i suoi dubbi. Questo è il motivo per cui è essenziale una conoscenza precedente del professionista su determinati argomenti.
D	I bambini possono giocarci a casa?
R	Sì, ma si consiglia di giocare sotto la supervisione di qualcuno con esperienza nell'area.
D	Un bambino può rinunciare al gioco?
R	Sì, ma sta all'insegnante/professionista capire perché il bambino non vuole finire il gioco.
D	Se il bambino dà sempre la risposta sbagliata a una situazione, l'insegnante/professionista dovrebbe intervenire?



R	Sì. L'insegnante/professionista dovrebbe intervenire e chiarire la questione con il bambino, in modo da fargli capire la risposta corretta.
D	Se il gioco si interrompe, cosa posso fare?
R	Controlla la tua connessione Internet. Hai bisogno di una buona connessione per giocare. Dopo aver ripristinato Internet, dovresti riavviare il gioco tramite il browser.
D	Se il bambino non può passare allo scenario successivo perché il gioco si è bloccato, cosa posso fare?
R	Controlla la tua connessione Internet e riavvia il gioco.
D	Il gioco può essere interrotto in qualsiasi momento e rigiocato in seguito?
R	Se lasci il gioco aperto sul dispositivo su cui stai giocando, puoi continuare; non è possibile salvare i progressi dopo aver chiuso il gioco.
D	Il gioco può essere salvato?
R	Il gioco non è collegato ad account personale, quindi i progressi e i risultati individuali non possono essere salvati.
D	Se il gioco va in crash, bisogna ricominciare?
R	Sì, devi ricominciare da capo. Il gioco non è collegato ad account personali e non recupera i contenuti individuali e l'avanzamento se succede qualcosa. Se si verificano arresti anomali e ripetuti durante il gioco o all'avvio del gioco, l'attuale configurazione grafica del computer potrebbe non essere compatibile con il gioco. Prova a scaricare il driver della scheda video più recente per il tuo sistema, installando alcuni semplici aggiornamenti o modificando le impostazioni grafiche.

3.4. Metodi di trasferibilità e sostenibilità

Sostenibilità del gioco

Il gioco sarà disponibile per l'utilizzo per un minimo di 5 anni dopo la fine ufficiale del progetto Co-Happiness, ad agosto 2021.

Cooperazioni strategiche

Per sfruttare appieno il gioco, possono essere create cooperazioni strategiche con un'ampia gamma di organizzazioni e persone chiave. Le cooperazioni strategiche potrebbero essere (1) collaborazioni con auto-organizzazioni in diversi contesti sociali e culturali, in cui le persone chiave possono essere formate (train-the-trainer) per usare il gioco e applicarlo nella loro rete, (2) collaborazioni con organizzazioni nel settore dell'istruzione, che potrebbero diffondere il gioco e formare scuole e insegnanti, (3) collaborazioni con organizzazioni ombrello nel settore dell'assistenza e del benessere che potrebbero diffondere il gioco, e (4) collaborazioni con comuni che potrebbero utilizzare il gioco come parte dei loro programmi per prevenire l'abuso e l'abbandono dei bambini e per diffondere ampiamente il gioco, ad esempio nei centri comunitari comunali. Inoltre, il gioco sarà disponibile in tutte le lingue per essere utilizzato in altri progetti dell'UE che lavorano sul tema dell'abuso e dell'abbandono dei minori.



Connessioni strategiche con altri metodi di buone pratiche

Al fine di fornire un approccio più olistico nel rendere i bambini consapevoli dei confini e su come riconoscere l'abuso e l'abbandono dei minori, è possibile stabilire connessioni strategiche con altre buone pratiche incentrate sullo stesso obiettivo utilizzando, però, altri metodi. Esempi di questi sono: (1) Kiku e la mano, noto anche come The Underwear Rule, che aiuta i genitori a spiegare ai loro figli quali parti del corpo possono o non possono essere toccate e che il bambino impara giocando, (2) il gioco da tavolo 'Preveniamo! Le avventure di Buzio e Coral' che insegnano ai bambini l'abuso sessuale e come rispondere a queste situazioni, o (3) programmi TV scolastici rivolti ai bambini come 'Het Klokhuis' nei Paesi Bassi, che si concentrano sull'educazione bambini e di sensibilizzazione su diversi argomenti.

L'uso del gioco in combinazione con queste buone pratiche incentrate sul miglioramento del benessere dei bambini, sulla prevenzione degli abusi e dell'abbandono e sulla sensibilizzazione dei bambini a queste situazioni, potrebbe aiutare a consolidare le conoscenze necessarie per riconoscere tempestivamente gli abusi e la negligenza e agire in modo appropriato.

Metodi di sfruttamento nel contesto professionale

Il gioco sarà disponibile per la diffusione in un'ampia gamma di contesti professionali. Per diffondere il gioco in (es.) gruppi di Insegnanti e/o di genitori, Autorità Scolastiche Regionali/Locali o in altre reti o sindacati, ci sono diverse opzioni. Professionisti, sindacati o organizzazioni potrebbero, ad esempio, inserire il link del gioco sul proprio sito web, insieme alla guida di formazione su come utilizzare il gioco, entrambi nella lingua preferita.

Il gioco e la guida alla formazione sono disponibili sul sito web www.co-happiness.eu, e la formazione alla voce "Materiali per la formazione" – Programma sul sito web del progetto sopra menzionato. Se lo si desidera, si potrebbe anche chiedere a uno dei partner (nazionali) del consorzio Co-Happiness di fornire la formazione su come utilizzare il gioco, condividere maggiori informazioni sul progetto Co-Happiness o sull'uso del gioco, o rispondere a domande sulla diffusione del gioco. In qualità di coordinatore del progetto Co-Happiness, l'organizzazione *Dona Daria* nei Paesi Bassi sarà sempre aperta alle domande e fornirà supporto quando necessario.

Valutazione della formazione

Le scale di autovalutazione per la raccolta di opinioni e valutazioni oggettive sono un metodo comune in vari campi di ricerca. Ad esempio, possono essere utilizzate scale in cui gli individui valutano un gioco senza influenza esterna attraverso le risposte fornite in un questionario. Tra queste, una delle più utilizzate è la scala Likert, dove il rispondente in ogni domanda indica il grado di accordo o disaccordo su qualcosa, con una scala a cinque livelli (la più comune è: fortemente in



disaccordo, in disaccordo, neutrale/indifferente, d'accordo, pienamente d'accordo). Nel gioco, queste scale sono uno strumento per raccogliere valutazioni durante il processo di produzione, raccogliendo valutazioni dal team come un modo per identificare i punti da migliorare o correggere; o dopo che il gioco è stato lanciato, per analizzarne la ricettività.

La struttura dei questionari è composta da: 1) le istruzioni iniziali su come compilarli, 2) le domande stesse, e 3) un campo aperto e facoltativo, dove gli intervistati possono scrivere considerazioni sul questionario stesso, dando feedback sulla loro esperienza utilizzandolo.

Nel caso del gioco di Co-Happiness, sarebbe interessante per gli insegnanti/professionisti valutare i criteri di seguito relativi alla formazione e al gioco presentati nella formazione utilizzando una scala di valutazione a 5 punti per indicare quanto si sentono soddisfatti del gioco (1-molto insoddisfatto a 5-molto soddisfatto).

Ad esempio, i professionisti possono costruire un:

● **Questionario sulla soddisfazione degli insegnanti per il gioco "Happy in missione"**

Valuta i criteri elencati di seguito relativi al gioco "Happy in missione", utilizzando una scala di valutazione a 5 punti per indicare la misura in cui sei soddisfatto o insoddisfatto di ogni aspetto descritto di seguito. Seleziona il numero che ritieni adatto.

1= Molto insoddisfatto 2=Insoddisfatto 3= Neutrale 4= Soddisfatto 5= Molto soddisfatto

Per esempio. "Molto soddisfatto" della "Precisione del materiale per docenti/allenatori" o "Molto insoddisfatto" dell'"Utilità del contenuto per docenti/tecnici".

1. Aspetti da valutare					
Accuratezza del materiale per insegnanti/professionisti	1	2	3	4	5
Utilità dei contenuti per docenti/professionisti	1	2	3	4	5
Adeguatezza del gioco rispetto ai temi del maltrattamento e dell'abuso sessuale	1	2	3	4	5
Pertinenza del gioco rispetto a questo argomento	1	2	3	4	5
Facilità di utilizzo delle varie fasi del gioco	1	2	3	4	5



Metodologia del gioco sulla prevenzione/sensibilizzazione e protezione dei bambini	1	2	3	4	5
La conoscenza che il gioco dà ai bambini	1	2	3	4	5

2. Useresti questo gioco come strumento nel tuo posto di lavoro e con i bambini con cui lavori? Se sì, motiva la risposta	SI	NO
---	----	----

GRAZIE!

● **Questionario sulla soddisfazione dei bambini per il gioco "Happy in missione"**

Valuta i criteri elencati di seguito relativi al gioco "Happy in missione", utilizzando una scala di valutazione a 5 punti per indicare la misura in cui sei soddisfatto o insoddisfatto di ogni aspetto descritto di seguito. Seleziona il numero che ritieni opportuno.

11= Molto insoddisfatto 2=Insoddisfatto 3= Neutrale 4= Soddisfatto 5= Molto soddisfatto

1. Aspetti da valutare					
Mi è piaciuto giocare	1	2	3	4	5
Il gioco è facile da giocare	1	2	3	4	5
Ho imparato qualcosa con questo gioco	1	2	3	4	5
L'insegnante/professionista mi ha aiutato lungo il percorso durante il gioco	1	2	3	4	5

2. Diresti a un amico di giocare a questo gioco con i suoi	
--	--



insegnanti? Perché?

GRAZIE!

L'efficacia dei programmi potrebbe essere valutata non solo in termini di grado di soddisfazione dei partecipanti, ma anche attraverso l'analisi di come il programma ha raggiunto gli obiettivi per cui è stato progettato.

Pertanto, la sua valutazione può includere se ci sono stati cambiamenti nella conoscenza delle persone che hanno giocato al gioco. Un questionario può essere costruito sulla base delle conoscenze che il gioco si propone di dare ai bambini. Il contenuto delle domande può essere correlato ai temi del gioco.

Per la raccolta dei dati, è possibile utilizzare un questionario costruito con domande a scelta multipla per ottenere i dati necessari per valutare le conoscenze pregresse del bambino su maltrattamenti e abusi sessuali. Questo processo avviene in 3 momenti: in primo luogo, viene applicato il questionario (pre-test) per identificare le conoscenze pregresse dei bambini; in secondo luogo, viene eseguito il gioco con loro; e infine il questionario viene applicato una seconda volta (post-test), entro 3 mesi. In questo modo intendiamo misurare la quantità di informazioni apprese riguardo a credenze e fatti importanti sull'abuso sui minori e anche le conoscenze e le abilità che potrebbero potenzialmente prevenire l'abuso.

Ad esempio, i professionisti possono sviluppare un:

- **Questionario per il bambino per valutare le proprie conoscenze (prima e dopo aver giocato):**

Troverai alcune frasi che rappresentano le idee di altri bambini. Per ognuna vorremmo che tu ci dicessi se le ritieni vere o false, mettendo una crocetta (X) nella risposta che ritieni più opportuna; Se non lo sai, puoi scegliere la risposta "Non lo so" mettendo una X.

	VERO	FALSO	NONLO SO
1. Uno sconosciuto è qualcuno che conosciamo.			
2. Uno sconosciuto può essere un uomo o una donna, un anziano o un giovane, qualcuno di qualsiasi colore o			



gruppo sociale.			
3. Se mi perdo per strada o altrove, dovrei chiedere aiuto a un adulto.			
4. Tutti gli estranei possono potenzialmente farti del male, ma se qualcuno di cui ti fidi ti presenta un estraneo, quell'estraneo può diventare un amico; a meno che qualcuno che ami e di cui ti fidi non ti presenti uno sconosciuto, non dovrei mai parlargli da solo.			
5. Se qualche sconosciuto mi dice: "La tua mamma mi ha chiesto di venirti a prendere a scuola perché è in ritardo", vado con Lui/lei.			
6. Posso fornire le mie informazioni personali (ad es. nome, indirizzo, nome della scuola) a qualcuno che non conosco.			
7. Posso dire "No" a un adulto se fa qualcosa che mi fa stare male.			
8. Il mio corpo ha parti intime protette dalla mia biancheria intima e che non possono essere toccate da nessuno.			
9. Va bene che qualcuno scatti foto delle tue parti intime.			
10. Se qualcuno mi tocca in un modo che non mi piace, lo dico subito a un adulto di cui mi fido.			
11. Devo sempre mantenere tutti i segreti.			
12. A scuola, se succede qualcosa di brutto a un amico o a me da parte di un adulto, non dovrei andare a parlare con un altro adulto di fiducia (ad esempio un consulente o dei			



genitori).			
13. Se un amico viene ferito da un adulto, dovrei andare a parlare con i miei genitori e spiegare cosa è successo.			

Grazie-!

4. Conclusioni

L'obiettivo generale della formazione per gli attori della comunità e del gioco di Co-Happiness è stato quello di fornire strumenti innovativi e utili alla comunità al fine di supportare la prevenzione e il contrasto dell'abuso e del maltrattamento sui minori. Seguendo gli approcci del capitale sociale e dell'efficacia collettiva, questi strumenti mirano a rafforzare il coinvolgimento della comunità nella prevenzione e nel contrasto del fenomeno, evidenziando che l'abuso e il maltrattamento sui minori non sono una questione privata, ma pubblica e che le persone non devono restare spettatori passivi, ma devono agire per il superiore benessere e interesse del bambino.

Il curriculum formativo che è stato sviluppato comprende informazioni e risorse per i diversi aspetti del fenomeno, comprese le informazioni generali su abusi e maltrattamenti sui minori, il quadro giuridico e il sistema di protezione europei e nazionali, le dinamiche tra il bambino e la famiglia, la prospettiva del bambino, responsabilità sociale, prevenzione e intervento. Considerando che la formazione si rivolge a un'ampia varietà di attori della comunità (educatori della prima infanzia, professionisti, genitori, insegnanti, famiglie, comunità locali e altri coinvolti nel processo educativo dei bambini) è di vitale importanza includere tutte le informazioni necessarie per fornire al pubblico di destinazione conoscenze, informazioni pratiche e competenze per essere in grado di identificare e gestire casi di abuso e maltrattamento sui minori.

La formazione costituisce per i professionisti la base per familiarizzare con i diversi aspetti del fenomeno ed esplorarne ulteriormente gli elementi, nonché prepararsi ad affrontare casi rilevanti. Co-Happiness mira a colmare le potenziali lacune esistenti nella formazione e nello sviluppo professionale continuo in materia di prevenzione del maltrattamento sui minori, non solo con la suddetta formazione, ma anche con il gioco di Co-Happiness che è stato sviluppato e costituisce uno strumento utile per coinvolgere i bambini in tale discorso. Il Gioco, svolto dai bambini con la guida degli adulti, fornisce lo stimolo per avviare conversazioni rilevanti e preparare il bambino a identificare e gestire situazioni rilevanti. Costituisce uno strumento innovativo, amichevole, che supporta il bambino nell'apprendimento in modo giocoso.



Giocando, il bambino imparerà a conoscere diversi tipi di abuso e sarà in grado di distinguere casi che indicano maltrattamenti sui minori e casi che non lo fanno e preparerà i bambini su come reagire in eventuali casi di abuso. Inoltre, fornisce uno strumento ai professionisti, supportandoli nell'accompagnare i bambini e insegnando loro il fenomeno in modo intelligente.

Entrambi gli strumenti presentati in questa guida costituiscono materiale di supporto per professionisti della prima infanzia e membri attivi della comunità per prendere posizione nella prevenzione dell'abuso, dell'abbandono e del maltrattamento sui minori. Valorizzando il capitale sociale e i legami comunitari, oltre che accrescendo le competenze genitoriali e i legami familiari, vengono potenziati anche i fattori di prevenzione nei confronti del fenomeno⁵.

Gli strumenti presentati mirano anche ad aumentare la segnalazione dei casi, in modo che le agenzie per la protezione dei minori possano intervenire e gestire le situazioni più rapidamente. Il progetto Co-Happiness pone il bambino in un ruolo più centrato, incoraggiandone la reazione e il ruolo attivo, non solo nell'identificare i casi di maltrattamento, ma anche nel sostenere i coetanei nel caso siano una –potenziale- vittima. Inoltre, il progetto evidenzia e segue l'importanza di investire in pratiche aperte e innovative in un'era digitale per raggiungere il suo obiettivo principale. Giocando al Gioco sviluppato, i bambini coltiveranno le loro capacità critiche, tecnologiche e digitali, concettualizzando le conoscenze da trasferire. Il gioco di Co-Happiness, che può essere usato nel contesto dell'aula scolastica, supporta gli educatori per migliorare le capacità di comunicazione e prevenzione dei bambini.

5. Riferimenti

Aguiar, Bernardo, Walter Correia, and Fábio Campos. "Uso da escala likert na análise de jogos." *Salvador: SBC-Proceedings of SBGames Anais 7* (2011): 2.

Alvarez, Maria-João, et al. "Avaliação do Projecto Integrado para a Prevenção do Abuso Sexual (PIPAS): estudo preliminar." *Psychologica* 52 (2010): 231-252.

Ana Sequeira, *A audição da criança vítima de abuso sexual no sistema judicial português: as práticas atuais e as modificações necessárias, na perspectiva de magistrados e psicólogos forenses* (2014).

Ângela Rodrigues, "A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses". Doctoral dissertation(2016).

⁵ Dinesh Sethi, Yongjie Yon, Nikesh Parekh, Thomas Anderson, Jasmine Huber, Ivo Rakovac & Franziska Meinck, *European status report on preventing child maltreatment* (Denmark, World Health Organisation – Regional Office for Europe, 2018).



Camargo, Elisana Ágatha Iakmiu, and Rosângela Aparecida Pimenta Ferrari. "Adolescentes: conhecimentos sobre sexualidade antes e após a participação em oficinas de prevenção." *Ciência & Saúde Coletiva* 14 (2009): 937-946.

Cezario, Taynara Lais Pereira, and Catiana Leila Possamai Romanzini. "Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes." *Caderno de Educação Física e Esporte* 12.2 (2014): 31-37.

Dalmoro, Marlon, and Kelmara Mendes Vieira. "Dilemas na construção de escalas Tipo Likert: o número de itens e a disposição influenciam nos resultados?." *Revista gestão organizacional* 6.3 (2013).

Sethi, Dinesh, Yon, Yongjie, Parekh, Nikesh, Anderson, Thomas, Huber, Jasmine, Rakovac, Ivo and Franziska Meinck, *European status report on preventing child maltreatment*. Denmark: World Health Organisation – Regional Office for Europe, 2018, https://www.euro.who.int/_data/assets/pdf_file/0017/381140/wh12-ecm-rep-eng.pdf

Exemplos de escalas de likert. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://www.questionpro.com/blog/pt-br/exemplos-de-escalas-likert/>.

Figueiredo, Nicole Christine Alves. *Vamos prevenir! As aventuras do Búzio e da Coral: jogo de prevenção primária do abuso sexual para crianças entre os 6 e os 10 anos*. Diss. (2015).

Joana Conceição, "Ética e Prática Profissional nas Comissões de Proteção de Crianças e Jovens" (Master dissertation in Community Psychology, Protection of Children and Youth at Risk. Lisbon: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa, 2017).

Jones, Christian, et al. "A serious-game for child sexual abuse prevention: an evaluation of orbit." *Child Abuse & Neglect* 107 (2020): 104569.

José Duarte, "O jogo e a criança" (Doctoral dissertation, 2009).

Luiziana Schaefer, Silvana Rossetto and Christian Kristensen, "Perícia psicológica no abuso sexual de crianças e adolescentes" *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 28(2), (2012): 227-234.

Magda Franco and Margarete Zampieri, et. al. *Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem* (Brasil: Congresso Nacional da Educação) Retirado de: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf

Nadima Toscani, António Santos, Leonardo Tonial, Marcio Chazan, Adília Wiebbelling and Adelina Mezzari. "Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas" *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11, (2007): 281-294.



Questionários de satisfação. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021.
<https://mindminers.com/blog/perguntas-de-pesquisa-de-satisfacao/>

Rute Agulhas and Joana Alexandre, *Audição da Criança - Guia de Boas Práticas* (Conselho Regional de Lisboa da Ordem dos Advogados, 2017).

Tutty, Leslie M. "The revised Children's Knowledge of Abuse Questionnaire: Development of a measure of children's understanding of sexual abuse prevention concepts." *Social Work Research* 19.2 (1995): 112-120.

Yilmaz, Yasin, and Fulya Cenkseven Önder. "The Adaptation of children's knowledge of abuse questionnaire-revised (CKAQ-R) to Turkish: Validity and reliability study." *Elementary Education Online* 19.1 (2019): 384-392.