

**Relazione finale del progetto relativo all'Avviso A3:
progettualità per gli studenti sulla tematica della prevenzione e il contrasto
del bullismo e del cyberbullismo -
A.S. 2023/2024**

| | |
|------------------------|---------------------------|
| Titolo progetto | PEER EDUCATOR'S CHALLENGE |
|------------------------|---------------------------|

| | |
|----------------------------|--|
| Obiettivi raggiunti | <p>L'approccio didattico del progetto è stato strutturato secondo la metodologia dell'active learning che ha consentito agli studenti svolgere attività concrete, risolvere problemi, misurarsi con domande complesse, proporre soluzioni, e spiegare i vari concetti con parole proprie attraverso la condivisione di idee, la scrittura, la rappresentazione grafica. Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none">a) potenziamento del percorso di crescita delle soft skill relative alla capacità di comprendere, utilizzare e gestire le proprie emozioni in maniera positiva.b) creazione di uno strumento didattico da utilizzare per facilitare la sensibilizzazione e diffusione di comportamenti positivi a contrasto e prevenzione di ogni forma discriminatoria all'interno e all'esterno della propria scuolac) confronto e scambio costruttivo tra i diversi attori della comunità educante dell'Istituto Sacro Cuore di Romagnano Sesia, studenti dell'Istituto Don Bosco di Borgomanero per la condivisione di progettualità a favore del benessere dei bambini/ragazzi |
|----------------------------|--|

| Indicare i plessi coinvolti nel progetto (sia statali che paritarie) | Codice PES (Punto Erogazione Servizio) |
|--|---|
| Scuole dell'Infanzia e Primaria Paritaria. Istituto Sacro Cuore di Romagnano Sesia. Istituto Don Bosco di Borgomanero. Scuola Secondaria di primo grado | |

| | |
|---|---------------|
| N. ore di attività complessivamente dedicate al progetto | 75 + 30+46 |
|---|---------------|

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| Risorse professionali esterne | STUDIO GMB di Fabrizio Gambaro |
|--------------------------------------|--------------------------------|

| | |
|-------------------------------------|--|
| coinvolte se presenti (specificare) | www.socialforsocial.it |
|-------------------------------------|--|

| | |
|--|------|
| Personale complessivo docente coinvolto nell'attuazione del progetto | N.25 |
|--|------|

| | |
|--|----|
| Coinvolgimento dello sportello di ascolto "supporto psicologico" della scuola. Inserire SI o NO | NO |
|--|----|

Nell'ambito dell'eventuale coinvolgimento dello sportello psicologico, indicare le tipologie di disagio affrontate.

| NUMERO DI CLASSI COINVOLTE SCUOLA PRIMARIA (Nel caso delle reti di scuole, inserire la SOMMA dei DATI relativi alle scuole partecipanti) | | | | |
|---|----------------|--------------|---------------|---------------|
| Classi prime | Classi seconde | Classi terze | Classi quarte | Classi quinte |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| NUMERO DI CLASSI COINVOLTE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (Nel caso delle reti di scuole, inserire la SOMMA dei DATI relativi alle scuole partecipanti) | | | | |
|--|----------------|--------------|--|--|
| Classi prime | Classi seconde | Classi terze | | |
| 3 | 3 | 3 | | |

| | |
|--|---|
| Numero complessivo classi primaria coinvolte | 5 |
|--|---|

| | |
|--|---|
| Numero complessivo classi secondaria primo grado coinvolte | 9 |
|--|---|

| | |
|--|----|
| Numero complessivo di classi coinvolte | 14 |
|--|----|

| | |
|--------------------------------|-----|
| Numero complessivo di studenti | 330 |
|--------------------------------|-----|

coinvolti

Monitoraggi: modalità di svolgimento e verifica dell'efficacia (dettagliare)

I monitoraggi sono stati svolti su più livelli

- 1) Attraverso un confronto tra le maestre e i formatori di SocialforSocial sulla progettazione e svolgimento delle attività del laboratorio INTERACTIVE LAB
- 2) Attraverso incontri tra gli insegnanti e il coordinatore didattico della scuola per la pianificazione delle attività e le modalità di comunicazione e diffusione del progetto all'interno e all'esterno della scuola
- 3) Attraverso azioni di coordinamento con gli insegnanti dell'Istituto Don Bosco di Borgomanero per le azioni di peer education attraverso l'utilizzo del gioco realizzato nelle classi della scuola secondaria di primo grado.
- 4) Attraverso un confronto con gli altri attori della comunità educante, in particolare modo con le famiglie. Il feedback è stato molto positivo e sono state raccolti spunti di riflessione per la definizione di successive progettualità da sviluppare anche all'esterno della scuola

Rispetto alle strategie e alle metodologie innovative, specificare quali di queste azioni sono state attuate:

- 1) protagonismo attivo studenti
- 2) promozione e sostegno alla capacità di riflettere sui propri stati emotivi e sulle relazioni con gli altri e con gli ambienti
- 3) valorizzare il benessere tra pari e contrastare gli stereotipi discriminatori
- 4) individuazione di un modello operativo per gestire i casi all'interno della scuola
- 5) eventuali percorsi alternativi alle sanzioni disciplinari

Gli alunni sono stati i veri protagonisti del progetto Peer Educators Challenge. Il laboratorio INTERACTIVE LAB è stato realizzato con la metodologia del gaming che ha consentito ai bambini attraverso l'esperienza del gioco, di apprendere in maniera costruttiva, di riflettere in modo critico su alcuni comportamenti e situazioni tipiche del bullismo, cyberbullismo e di ogni altra forma di discriminazione. I bambini hanno riflettuto sulle loro emozioni e sulle modalità di relazione con i propri compagni, con gli amici e con gli adulti. La realizzazione del gioco in scatola, dal titolo Mystery Game, ha stimolato i bambini coinvolgendoli attivamente in ogni fase progettuale. Tutti gli altri alunni della scuola e gli studenti dell'Istituto Don Bosco di Borgomanero sono stati coinvolti attraverso azioni di peer education supportate dall'utilizzo del gioco realizzato. Il gioco in scatola realizzato è uno strumento di condivisione e di riflessione finalizzato a valorizzare il benessere tra pari e contrastare gli stereotipi discriminatori e sarà utilizzato e diffuso anche in altri contesti educativi. Il punto di forza del progetto è la sua disseminazione e replicabilità.

I bambini stessi hanno richiesto di replicare l'attività in quanto particolarmente colpiti dall'utilità della stessa.

Relazione finale sul progetto attivato evidenziando anche gli aspetti riguardanti l'integrazione degli studenti con bisogni educativi speciali, l'eventuale coinvolgimento delle famiglie e dello sportello psicologico della scuola.

Il progetto è stato avviato alla fine del mese di gennaio con le prime attività di pianificazione con il coordinatore didattico, gli insegnanti e i formatori dello STUDIOGMB. Nel mese di febbraio è stata definita la corporate image del progetto e dei canali di diffusione: pagina web dedicata al progetto, sito e social della scuola e dei partner (<https://www.socialforsocial.it/peer-educators-challenge>). Tutte le famiglie e gli altri attori della comunità educante della scuola sono stati informati del progetto e delle sue finalità durante le riunioni dei Consigli di interclasse e tramite post dedicati sulla pagina Facebook della scuola e sul sito internet dell'Istituto. La prima attività formativa con i bambini delle classi quarte e quinte della scuola primaria è stata realizzata nelle due sessioni del LABORATORIO INTERACTIVE LAB. Erano presenti bambini con BES e anche un bambino con disabilità. Nella prima sessione i bambini, con gli insegnanti e i formatori dello STUDIOGMB hanno affrontato i temi del rispetto, dell'inclusione, del bullismo, del cyberbullismo e della discriminazione. I bambini, hanno disegnato luoghi, personaggi (vittime, bulli, spettatori) e descritto le caratteristiche salienti dei loro personaggi. Questa attività ha consentito ai bambini di esprimere attraverso la situazione del gaming il loro "percepito" sul tema del bullismo e dell'inclusione e di confrontarsi con i propri pari, le maestre e gli educatori. Molti disegni hanno chiaramente illustrato come i bambini "leggono e interpretano" gli atteggiamenti di bullismo e quali sono per loro le caratteristiche "tipiche" del bullo e della vittima. Nella seconda sessione del laboratorio i bambini hanno affrontato sempre attraverso la modalità gaming una serie di attività finalizzate a discutere e riflettere sul tema del bullismo e più in generale della discriminazione e inclusione. Il materiale realizzato dai bambini e le attività svolte durante il LABORATORIO INTERACTIVE LAB sono state sistematizzate e trasformate in un gioco da tavolo denominato "Mystery Game". Il gioco è stato stampato e consegnato ai bambini che hanno giocato con entusiasmo e hanno approfondito con le maestre il loro percorso di sensibilizzazione sui temi del bullismo. Il gioco è stato utilizzato come strumento didattico-educativo anche con le altre classi della nostra scuola e con altre scuole. In particolar modo è stato condiviso con i ragazzi della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Don Bosco di Borgomanero, partner del progetto. Di rilievo l'attenzione e l'impegno messo in azione dai bambini attraverso la peer education. Non solo: si sono messe in gioco azioni ed emozioni: i bambini più piccoli hanno dovuto vincere la timidezza nello spiegare (e gestire) l'attività ai più grandi. Viceversa i grandi hanno dovuto "mettersi in gioco" attraverso l'ascolto attivo e la messa in pratica delle indicazioni che venivano loro impartite.

Riscontro positivo si è avuto anche - a cascata - sulle famiglie, sia attraverso il racconto dei piccoli protagonisti sia nei colloqui con i docenti.

Il gioco "Mystery Game" nell'anno scolastico 2024-2025 sarà oggetto di condivisione con ulteriori altre scuole perché, valutato l'impatto che ha avuto con i nostri alunni, riteniamo che sia uno strumento educativo molto utile.

In caso di pubblicazione sul vostro sito istituzionale di informazioni riguardanti il presente progetto, segnalare il link della pagina web di riferimento.

Pagina web del progetto (<https://www.socialforsocial.it/peer-educators-challenge>).

Pubblicazione su sito scuola www.scuolesacrocuore.it

Pagina Fb

Il rappresentante legale
firma digitale

Si ricorda che dopo la compilazione, il file dovrà essere trasformato in pdf e firmato digitalmente