



TRASFORMAZIONE DEL PROGETTO SKILL AT STAKE - PEER EDUCATION, IN MODALITA' TELELAVORO A CAUSA DELL'EMERGENZA SANITARIA Covid 19

OGGETTO

Rimodulazione delle azioni del progetto SKILL AT STAKE (finanziamento Piano GAP), finalizzate a promuovere salute, attraverso azioni di Peer Education, riferite all'emergenza sanitaria in atto causata dalla epidemia Covid19.

PREMESSA

In considerazione dell'attuale situazione di emergenza dovuta alla diffusione della patologia COVID19 e dei seguenti dispositivi di legge emanati dal Governo, proponiamo modalità e azioni di promozione della salute innovative per dare continuità agli obiettivi originari del progetto, anche in questa circostanza senza precedenti.

Per non interrompere il rafforzamento delle competenze di vita e del ruolo propositivo dei Peer, formati nelle prime fasi del progetto, la prima trasformazione apportata all'impianto originario del progetto è stata quella di lavorare sull'emergenza sanitaria in atto, quale principale tematica sulla quale attivare i Peer educator quali promotori di benessere e di salute nei confronti dei loro coetanei.

A questo scopo, a partire dall'inizio del mese di marzo, l'equipe di Spazio Giovani ha contattato i docenti referenti e i dirigenti delle scuole aderenti al progetto, per proporre, coinvolgere e condividere la rimodulazione delle azioni progettuali. Conseguentemente, i Peer Educator delle scuole aderenti al progetto SAS Peer, stimolati e supportati dai formatori di Spazio Giovani hanno incominciato a mettere a punto alcune proposte da poter realizzare a distanza e da poter proporre a distanza a compagni ed amici.

OBIETTIVI

In una situazione di diffusa incertezza e preoccupazione, che limita, come mai prima d'ora, la possibilità di movimento, l'opportunità di mantenere un contatto con i ragazzi coinvolgendoli in azioni per le quali si sono impegnati nei mesi precedenti lo scoppio dell'emergenza Covid 19 può

- aiutarli a rielaborare questa esperienza, che può risultare gravosa e/o poco comprensibile;
- offrire spazi di pensiero, ascolto e condivisione, specificamente riferiti ai ragazzi, che stanno vivendo un'esperienza senza precedenti, imposta dall'emergenza sanitaria;
- dare continuità alle azioni progettuali previste e al ruolo stesso del Peer Educator, offrendo l'opportunità di ripensarlo in una logica di resilienza per sé e per i coetanei;
- sostenere i Peer educator delle scuole aderenti al progetto e i loro coetanei, nella riorganizzazione delle routine quotidiane, sia rispetto alla convivenza in casa sia rispetto a un nuovo modo di *fare scuola*;
- mettere in pratica, pur in mutate condizioni di contesto, gli apprendimenti e le competenze attivate nelle fasi iniziali del progetto;
- sperimentare strumenti comunicativi innovativi, ironici, resilienti, per essere portavoce e interpreti di salute e benessere fra i coetanei.

PRODOTTI E AZIONI

A partire dalla metà di Marzo

- Invii settimanali di storie su Instagram (#staiacasa #iostoacasa), con domande a cui i ragazzi possono rispondere inviando un audio WhatsApp, al seguente numero 351 90 60. *Cfr grafiche allegate.*
- Creazione di alcuni Podcast da pubblicare su Spotify con stralci degli audio WhatsApp raccolti, per stimolare dibattito e partecipazione attiva degli studenti su come stanno vivendo questa esperienza (Cosa faccio? Cosa provo? Cosa penso? ecc.) man mano che il tempo passa e che gli stati d'animo evolvono.
- Invii settimanali ai peer per compilazione e diffusione fra i pari delle seguenti 4 indagini (#esepoitenepenti; #strangerthings; #apocalypsenow; #quasiumani), come occasioni e approcci, in chiave ironica, per tenere un legame e riflettere insieme su vissuti ed esperienze. Le indagini, promossa e veicolate dai Peer su Instagram, tramite lo strumento per creare sondaggi Microsoft Forms, offriranno anche dati analizzabili in chiave di ricerca. *Cfr. grafiche allegate.*
- Lancio del Contest *Brianza School Battle 2020* per raccogliere, storie, brevi video, meme, foto, sulla quotidianità vissuta dai ragazzi, in questo tempo di emergenza sanitaria. Attraverso un gioco competitivo a premi, chiediamo ai Peer di attivarsi in prima persona all'interno delle loro scuole, partecipando e promuovendo il concorso fra le classi e gli studenti, anche con il coinvolgimento dei docenti referenti. *Cfr. grafica allegata.*

STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI

Per la diffusione delle proposte e delle campagne sopra descritte

- Instagram, Facebook, WhatsApp
- Pagina FB Salute4teen
- Pagina FB Spazio Giovani
- Instagram Spazio Giovani (link diretto al post <http://bit.ly/tantononhainientedafare>)
- Gruppi WhatsApp
- Spotify

Per la realizzazione delle 4 indagini sopra descritte

- Microsoft Forms

Per comunicare con i Peer

- WhatsApp
- Microsoft Teams
- Zoom
- Padlet

Lissone 26 marzo 2020

Firma per Spazio Giovani

