

# Programma Peer Education

## (CSV Basilicata)

In questa fase del progetto si è innanzitutto pensato di discutere e approfondire l'esperienza svolta dai ragazzi nelle attività di laboratorio tenutesi durante lo scorso anno scolastico, di permettere a tal proposito uno scambio intenso all'interno del gruppo dei futuri *Peer Educator*, di riprendere insieme lo studio del progetto, definendo, in relazione a tutte le attività svolte in precedenza, i nostri prossimi obiettivi, il senso di quanto stiamo per affrontare e le metodologie che ci condurranno a raggiungere con successo i risultati attesi.

La fase di *Peer Education* sarà articolata presumibilmente in cinque incontri per un gruppo di circa otto ragazzi.

- 1) **Costituzione del gruppo (3h):** In questo primo incontro i ragazzi si conosceranno tra loro per la prima volta. Il gruppo dei *Peer*, infatti, nel nostro caso, è costituito da ragazzi provenienti da scuole diverse.

Abbiamo pensato di utilizzare subito un gioco di socializzazione attraverso il quale permettere un primo contatto tra tutti.

Descrizione del gioco: In un cappellino verranno riposti dei bigliettini con su scritto il nome di ciascun partecipante. Ciascuno di essi, a giro, ne estrarrà uno e cercherà di descrivere la persona indicata nel bigliettino. Alla fine di questa tornata, ognuno darà invece una descrizione di se stesso, evidenziando i punti di contatto o di divergenza rispetto alla descrizione che di sé è stata fatta.

Terminato il gioco di presentazione ritorneremo al progetto, ripresentandolo a tutti e discutendo insieme sull'idea che ognuno si è fatto al riguardo.

Nell'ultima parte di questo primo incontro sarà organizzato un *brainstorming* sull'esperienza laboratoriale svolta durante lo scorso anno scolastico.

Ognuno dei tre punti della giornata durerà all'incirca un'ora.

- 2) **Il Volontariato (2h):** nel secondo incontro verrà ripresa la riflessione sul tema del volontariato. Si è pensato di distribuire ai ragazzi la Carta dei valori del Volontariato e di approfondire le problematiche che essi stessi solleveranno a proposito, nell'ottica di diventare consapevoli del campo in cui si accingono ad operare e delle proprie motivazioni.

In questo incontro saranno organizzate delle testimonianze da parte di volontari attivi in diverse associazioni. La differenza, rispetto agli incontri di testimonianza tenutisi all'inizio del nostro progetto, consisterà nel fatto che lo stesso gruppo dei futuri *Peer*, avendo svolto gli stage, porteranno la propria testimonianza confrontandosi, più consapevolmente, sulle reali difficoltà incontrate e sulle eventuali proposte relative alla sensibilizzazione di quella che dovrebbe diventare la seconda generazione di educatori alla pari.

3) **Il ruolo del *Peer Educator* I (3h):** Sarò affrontato il tema centrale del nostro progetto. Si cercherà di rispondere a domande quali:

- Cos'è la *Peer Education*?
- Come è nata?
- Perché ed in quali ambiti è efficace?
- Quali sono le nostre aspettative circa questa metodologia?

Nell'ambito di questa fase saranno presentate le competenze necessarie per ricoprire con successo il ruolo di educatore alla pari. Si è deciso di concentrare l'attenzione sulla Comunicazione la Gestione del conflitto e la Negoziazione.

In questo incontro, prendendo spunto dalla Pragmatica della comunicazione umana, tratteremo della impossibilità di non

comunicare e delle varie forme di comunicazione (es. ad una e due vie)

Terminata la parte teorica sarà riproposto il gioco sperimentato a Tortora, quello in cui una persona, con in mano un foglio con su disegnate figure geometriche, dà indicazioni al gruppo (che naturalmente non vede il foglio) su come riprodurre quelle stesse figure, prima non consentendo il feedback (comunicazione ad una via), poi permettendo l'interazione (due vie).

#### 4) **Il ruolo del Peer educator II (3h)**

Questo incontro riguarderà le altre fondamentali capacità che un educatore alla pari dovrebbe possedere e che abbiamo individuato nella capacità di gestire il conflitto e negoziare. Il conflitto appare come un fenomeno sociale inevitabile che può caratterizzare le reti di relazioni che andremo a creare. Studi sociologici sembrano infatti confermare che ogniqualvolta un individuo o un gruppo decidono d'impegnarsi attivamente nel raggiungimento di un obiettivo, è possibile prevedere che essi incontreranno opportunità ma anche ostacoli dovuti, per esempio nel caso di ragazzi come quelli con cui ci confronteremo noi, a differenti interessi. E' dunque per questo motivo necessario approfondire questo punto.

Dopo aver discusso delle tipologie di conflitto e di possibili modalità di risoluzione e di negoziazione, si passerà ad un gioco che sottolinei l'importanza dell'arrivare insieme, come gruppo, al raggiungimento di un dato obiettivo.

Il gioco delle 7 parole: Ogni partecipante dovrà indicare sette attributi che definiscano qualcosa, per esempio le funzioni più peculiari di un *peer educator*, ma potrebbe trattarsi di qualsiasi altra cosa. Successivamente i ragazzi verranno uniti in coppie e da ciascuna di esse dovranno venir fuori solo sette attributi rispetto ai quattordici (7+7) in loro possesso. Il gioco consiste nel giungere in plenaria ad avere sette attributi complessivamente e soprattutto nell'esserci arrivati in maniera abbastanza concorde e dopo un'attenta discussione fra tutti.

5) **Co-progettazione dell'intervento(3h):** Si tratta di cominciare ad immaginare concretamente il processo di realizzazione del progetto. Si deciderà come contattare le associazioni, quali di queste coinvolgere, come dividersi i compiti, come portare avanti processi di verifica sia sulle capacità di ogni singolo *peer*, sia sulla qualità della concretizzazione dell'intervento sul campo. Sempre in questo incontro saranno coinvolti i docenti referenti che dovranno assumere il compito di anticipare nelle classi il lavoro che i nostri ragazzi andranno a svolgere, consapevoli di ciò che essi stanno facendo e degli obiettivi che si apprestano a raggiungere.