



Project: *P.R.E.S.T.O. Peer Related Education Supporting Tools*
142301 – LLP -1 – IT – COMENIUS –CMP

Guida alle attività di peer education nella scuola

A cura di
Enzo Catarsi e Alessio Ciardi

per
Centro Studi Bruno Ciari

Febbraio 2010

Questo progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette la visione dell'autore, e la Commissione non può ritenersi responsabile per qualsiasi uso possa essere fatto delle informazioni contenute all'interno.

Introduzione.....	3
Come iniziare un'attività di peer education	6
Obiettivo.....	7
Autorizzazioni.....	7
Creare un gruppo di formatori	7
Selezione dei peer educator	10
La formazione dei peer educator.....	11
I peer educator programmano l'intervento nelle classi: linee guida	30
Primo intervento nelle classi pilota	31
Progetto di tutoraggio.....	34
Interventi nelle classi	36
Mantenimento degli obiettivi	36
Valutazione.....	36
Appendice	39
Bibliografia	46

Introduzione

La consapevolezza delle potenzialità educative nel rapporto tra pari non è ancora pienamente nelle istituzioni scolastiche europee. Questo progetto apre l'opportunità per introdurre nelle scuole questo metodo educativo. La ricerca e le esperienze maturate in questi anni hanno permesso di rilevare come il gruppo dei pari costituisca per gli adolescenti un contesto imprescindibile per la costituzione della propria identità. I coetanei fungono infatti da agenti di socializzazione e consentono ai ragazzi di mettersi alla prova, confrontandosi con l'altro trovando senza timori reverenziali.

L'obiettivo di questa guida sarà quello di promuovere la cultura della peer education (educazione tra pari) partendo con la presentazione dello stesso progetto in differenti scuole europee.

L'auspicio, in effetti, è che i materiali presentati non vengano percepiti come modelli da seguire pedissequamente, in quanto uno dei presupposti della progettazione educativa è dato la necessità di contestualizzare gli interventi. Ogni scuola, in altri termini, deve poter acquisire dalla guida idee e spunti da arricchire autonomamente nel proprio contesto.

In questo modo sarà più facile diffondere la cultura della peer education in Europa, dove, almeno a livello istituzionale, esiste già un'attenzione specifica per questa modalità educativa. La Commissione Europea infatti si è già espressa positivamente sull'educazione tra pari ed ha permesso l'attivazione di diversi progetti nazionali.

L'obiettivo di questa guida è anche quello di presentare le linee di un progetto che intende promuovere relazioni migliori all'interno del contesto scolastico, al fine di migliorare il clima e favorire, in questo modo, il successo dell'azione formativa.

Che cosa è la peer education

L'attenzione verso la *peer education* deriva peraltro, in gran parte, dal sostegno dato dall'Unione Europea ad uno specifico progetto iniziato nel 1997 e che ha visto coinvolte molte nazioni europee. Le esperienze realizzate hanno dato buoni risultati, coinvolgendo molti ragazzi delle scuole superiori. La *peer education* costituisce una proposta educativa in base al quale alcuni membri di un gruppo vengono formati per svolgere un ruolo di educatore e tutor per il gruppo dei propri pari. Per questo favorisce relazioni migliori all'interno del gruppo e promuove l'instaurarsi di un rapporto di educazione reciproca, come evidenziato dalla moderna psicologia dello sviluppo.

Le relazioni tra pari

L'obiettivo principale di questa Guida è la valorizzazione delle relazioni tra adolescenti all'interno della scuola, rilevandone l'importanza non solo ai fini dello sviluppo sociale, ma della crescita complessiva dei ragazzi. I processi di socializzazione nella loro ricchezza e complessità, sono favoriti dalla partecipazione del ragazzo alla vita del gruppo dei pari, che gli permette di sperimentare esperienze diversificate di relazione. Nei rapporti con i coetanei è infatti possibile sperimentare l'esistenza di regole ed imparare a conoscere il loro significato e la necessità della loro esistenza.

Tale discorso vale in particolare per gli adolescenti, per i quali il contesto sociale è essenziale ai fini della costruzione di un'identità e più complessivamente della personalità. La possibilità di vivere bene all'interno del gruppo dei pari consente di affrontare meglio i compiti peculiari di questa età. Anche per tale ragione questa *Guida* intende favorire l'acquisizione di corretti rapporti relazionali con i coetanei sia del proprio sesso che di sesso diverso. In questo contesto si pone l'esigenza di saper attivare rapporti di amicizia e sapersi inserire nella vita di gruppo, in maniera da poter sviluppare una maggiore indipendenza ed autonomia dal mondo degli adulti (genitori ed insegnanti).

Life Skills e peer education

Intento del progetto presentato in questa *Guida* è, appunto, quello di aiutare i ragazzi ad acquisire competenze in grado di metterli in condizione di risolvere i problemi che incontrano a scuola e nella vita quotidiana. Più precisamente intendiamo riferirci a quelle che nella letteratura anglosassone vengono definite come *life skills* e che possono essere brevemente riassunte nei seguenti punti:

- *capacità di problem solving, pensiero critico e creativo*, possibilità di risolvere i problemi, individuando soluzioni originali e del tutto personali
- *comunicazione efficace*, la capacità di esprimersi in modo appropriato nelle diverse situazioni
- *empatia*, capacità di "decentrarsi" per riconoscere le emozioni ed i sentimenti degli altri, ma anche gestire le proprie emozioni ed eventuali stati di tensione
- *efficacia personale*, convinzione di poter organizzare efficacemente una serie di azioni e di poter gestire le nuove situazioni
- *efficacia collettiva*, condivisione da parte di un gruppo di idee e valori che consentono di raggiungere obiettivi comuni

Peer education e sostegno didattico

La proposta della *peer education*, non può essere pensata unicamente con fini educativi, in quanto essa presenta anche indubbe potenzialità da un punto di vista didattico. Nell'ambito del progetto che si propone di realizzare è infatti auspicabile che un'azione sia tesa al sostegno didattico, con l'aiuto che i ragazzi delle classi superiori possono dare a quelli delle prime classi su elementi particolari delle diverse discipline.

Come iniziare un’attività di peer education

Come accennato precedentemente, per l’elaborazione di un’azione di peer education è necessario progettare seguendo una prospettiva a lungo termine. La peer education non è solamente un metodo educativo, ma è anche un motore per il cambiamento, per risultare efficace ha però bisogno che gli attori coinvolti nel progetto siano fortemente motivati e partecipi.

Un programma di peer education di successo deve avere come obiettivo quello di costruire connessioni con le altre organizzazioni educative del territorio. Dovrebbe quindi essere integrata in un approccio inclusivo di comunità.

Questo modello è stato costituito per avviare un’attività di peer education in strutture scolastiche e la tempistica di realizzazione prevede due anni accademici per la realizzazione. Il primo anno sarà dedicato a varie azioni di formazione e a creare un terreno fertile su cui poter innestare “l’educazione tra pari” come parte integrante del normale percorso accademico-scolastico. Durante il secondo anno sarà sviluppato e avviato il vero e proprio programma di peer education, all’inizio in due classi pilota ed in seguito in tutte le altre classi.

Start peer education activity		
Primo anno	I semestre	Creazione di background negli istituti Creazione gruppo formatori Progettazione attività
	II semestre	Selezione dei peer educator Formazione peer educator Valutazione delle azioni
Secondo anno	I semestre	Somministrazione in classi pilota Valutazione dei primi risultati
	II semestre	Somministrazione nelle altre classi Valutazione delle azioni Prospettive future
Terzo anno		Mantenimento degli obiettivi Promozione delle nuove azioni

Obiettivo

Solitamente l'educazione tra pari è stata utilizzata in programmi educativi e in attività scolastiche come metodo per promozione della salute (per esempio: prevenzione di comportamenti a rischio), e per implementare nuove abilità nei ragazzi coinvolti.

Questa guida ed il modello definito hanno come obiettivo quello di prevenire l'abbandono scolastico attraverso lo sviluppo delle abilità degli studenti coinvolti. Per raggiungere questo obiettivo il programma dovrà essere diretto a informare insegnanti e studenti sulle tecniche di peer education e sulla metodologia *Learning to Learn* seguendo le indicazioni fornite nella *Learning to Learn Guide*.

È dunque necessario coinvolgere nel programma molte figure professionali che già lavorano nel tessuto scolastico ma anche alcuni professionisti esterni. Questo è un punto cruciale per il successo di un programma di peer education (vedi: creare un gruppo di formatori).

Autorizzazioni

Il passo successivo dovrebbe essere quello di raggiungere ed ottenere un accordo "istituzionale" che potrebbe coinvolgere tutte le risorse professionali già attive nella scuola. Ogni complesso scolastico ha una sua organizzazione interna peculiare e proprie risorse umane, così si consiglia di promuovere un ampio coinvolgimento e accordo verso il progetto includendo alcuni studenti anche durante le prime fasi organizzative.

Creare un gruppo di formatori

Questa guida, oltre a fornire un supporto teorico ed una metodologia di base avviare delle attività di peer education, vuole anche fornire linee guida e suggerimenti pratici per i formatori dei peer educator e per i peer educator stessi. Questo manuale può essere utilizzato da professionisti, insegnanti e studenti.

In primo luogo è necessario creare un solido programma di peer education per poi iniziare con le attività appropriate ad ogni contesto scolastico. A questo scopo sarà di fondamentale importanza creare un forte gruppo di formatori.

Il modello presentato nella guida potrà essere utilizzato dal gruppo di formatori come linea guida per dirigere ed avviare la formazione dei peer educator. Nella guida ci sono suggerimenti utili sia per i formatori che per i peer educator, al fine di poter impostare le varie attività.

Il gruppo di formatori dovrebbe coinvolgere diversi professionisti sia individuati tra le risorse scolastiche sia provenienti dall'esterno del contesto scolastico. Il team dovrebbe avere determinate caratteristiche:

- Esperienza o interesse in attività di *Learning to Learn* (Imparare ad apprendere): strategie motivazionali, strategie di apprendimento e strategie meta-cognitive
- Interesse nel prevenire l'abbandono scolastico
- Uguale partecipazione di componenti maschili e femminili
- Forte motivazione e capacità interpersonali dei membri

Ed essere composte da:

- Giovani donne e uomini che hanno esperienza in peer education
- Psicologo scolastico esperto in dinamiche di gruppo
- Insegnanti di recitazione

Un team con queste caratteristiche dovrebbe essere in grado di adattare le tecniche di peer education e *Learning to Learn* allo specifico e peculiare contesto scolastico.

Il gruppo di formatori avrà il compito di rendere possibile l'inizio delle attività e permettere lo sviluppo di un processo, ed in seguito di preparare accuratamente gli studenti che avranno scelto di divenire degli educatori. Inoltre il loro compito non si esaurirà al termine del programma formativo, dovranno anche supportare, in modo discreto, il lavoro del nuovo gruppo di peer educator, mettendo in atto alcune azioni:

- Facilitazione e sensibilizzazione di famiglie, insegnanti e studenti riguardo al progetto educativo
- Supervisione e valutazione di tutte le fasi del processo
- Tutoraggio continuo verso i peer educator

La presenza dei formatori dovrebbe essere costante ed accurata ma quando il nuovo processo di peer education sarà diventato parte integrante del normale programma accademico, sarà importante che sia

data la possibilità agli studenti di essere liberi e di agire indipendentemente in una prospettiva di *empowered peer education*.

Verso un empowered peer education:

Empowered peer education significa tenere sempre in considerazione in ogni fase del processo la popolazione di riferimento (gli studenti) come collaboratori e soggetti coinvolti sin dall'inizio dell'attività. La vera promozione di nuove abilità sarà possibile non solo tramite una formazione dall'alto verso il basso, ma soprattutto coinvolgendo gli studenti durante tutto il processo.

I formatori offrono un metodo formativo orientato alla cooperazione ed al lavoro di gruppo, ma il contenuto del lavoro dovrebbe essere prodotto dagli studenti stessi.

Alcuni suggerimenti per promuovere efficacemente il ruolo dei peer educator:

- Promuovere un'attiva partecipazione degli studenti nel risolvere le problematiche che li riguardano più da vicino
- Riconoscere e promuovere diritti e doveri degli studenti
- Creare le condizioni per aiutare gli studenti a prendere attivamente parte nelle fasi operative del progetto

Il lavoro di rete:

I formatori coinvolti nel progetto e si occuperanno sia delle fasi di progettazione sia dello sviluppo e svolgimento delle varie attività, ma anche della valutazione del progetto stesso.

Quindi, i formatori diventano parte di una rete di operatori già presente all'interno della scuola, costituita da professionisti e docenti. La collaborazione e la cooperazione con le altre figure professionali è quindi necessaria per poter ottenere un percorso formativo ottimale.

Selezione dei peer educator

La selezione dei peer educator è uno dei punti cruciali per l'attuazione del progetto e può avvenire sia attraverso l'autocandidatura degli studenti sia attraverso i suggerimenti degli insegnanti. È però fortemente raccomandato utilizzare il primo tipo di candidatura, perché testa prioritariamente l'effettiva motivazione ed evita qualsiasi tipo di favoritismo e discriminazione.

Alcune caratteristiche che i futuri peer educator dovrebbero avere, al momento della raccolta delle candidature:

- Essere a metà del percorso accademico
- Essere almeno di un anno più grandi degli studenti che andranno ad incontrare durante il loro corso
- Essere capaci di dedicare del tempo extrascolastico per le varie attività previste dal progetto, e durante l'orario scolastico, per il lavoro nelle classi
- Partecipare costantemente alla formazione e sottoscrivere un contratto informale con i formatori
- Dovrebbero avere delle spiccate doti dialettiche, una buona disposizione per: lavoro di gruppo, leadership, abilità interpretative ed empatia

È necessario mantenere sempre un bilanciamento di presenze tra maschi e femmine perché una formazione condotta da una coppia, come dimostrato sperimentalmente, ha risultati migliori che quelle condotte da un singolo o da coppie dello stesso sesso.

La formazione rivolta ai peer educator dovrà incoraggiare lo sviluppo di diverse capacità: comunicazione, creatività, empatia, responsabilità etica e molte altre. Attraverso il tipo di training qui proposto, i partecipanti dovrebbero acquisire abilità utili per tutto il loro percorso formativo e più in generale per tutta la loro vita, incluse le future carriere lavorative.

Il gruppo di formatori dovrebbe utilizzare queste motivazioni per stimolare gli studenti durante la presentazione del progetto nelle classi, aumentando così la candidatura volontaria degli studenti più interessati. I peer educator non devono essere necessariamente i migliori studenti di ogni classe, ma gli

alunni che abbiano espresso nel corso degli studi motivazione, generosità e capacità interpersonali che non necessariamente sono predittive del solo successo accademico.

La formazione dei peer educator

La presentazione del corso di formazione è ovviamente importante per reclutare gli studenti più motivati a diventare educatori: dovrebbe essere illustrato chiaramente, al di là degli obiettivi del progetto, il vero peso del progetto in termini di impegno ed necessario valutare la capacità degli studenti candidati di far fronte alle normali attività accademiche, con il carico di ore richiesto dalla peer education.

I formatori e gli insegnanti dovrebbero stimolare un forte senso di responsabilità negli educatori selezionati in modo da stipulare un "contratto" con i peer educator. Adesso sarà possibile iniziare il corso di formazione. Per un gruppo efficiente in termini di dinamiche di lavoro e risultati i partecipanti non dovrebbero essere più di 12-14.

Calendario del corso:

Calendario	
I giorno	Introduzione dei formatori e dei partecipanti Introduzione alla metodologia della formazione Giochi icebreakers, warm up e le altre attività Peer education
II giorno	Dinamiche di gruppo Costruzione di un gruppo di lavoro Parlare in pubblico L'uso del role playing
III giorno	Learning to Learn Capacità di motivazione
IV giorno	Stili di attribuzione Teorie personali di intelligenza
V giorno	Gestione del tempo Controllare il tempo e lo stress
VI giorno	Metodologie di studio Mappa della mente

VII giorno	Monitoraggio Risultati Supervisione
------------	---

I giorno di formazione

Introduzione dei formatori e dei partecipanti

In primo luogo è necessario elaborare un nuovo setting rispetto all'assetto delle lezioni nel normale percorso accademico. Gli studenti possono sedere in semicerchio e i formatori di fronte a loro, senza la separazione della cattedra. I membri del team di formatori si presentano accennando brevemente la propria formazione professionale e sottolineando l'opportunità di poter lavorare con un gruppo ed un progetto così stimolanti.

Dovrebbero poi invitare gli studenti ad introdurre loro stessi a tutto il gruppo. Per facilitare il momento delle presentazioni e rompere il l'imbarazzo dovuto al primo incontro saranno proposti in seguito alcuni giochi.

Durante il primo incontro sarà fondamentale porre attenzione alle dinamiche di gruppo. Ciò può essere fatto ad esempio prevenendo l'aggregazione di studenti della stessa classe in sottogruppi. I formatori dovrebbero essere in grado di permettere agli studenti di entrare velocemente in confidenza tra loro in modo da poter iniziare precocemente ad agire e pensare come un gruppo, superando limiti e paure.

Per fare questo è possibile utilizzare alcuni giochi (*icebreaker games* e *warm up session*). Questo tipo di giochi facilita la creazione di un clima favorevole e aiuta i partecipanti che non si conoscono tra di loro a costruire un gruppo. Spesso sono giochi orientati a condividere informazioni personali come nome, attività preferite, ed informazioni generali sui membri del gruppo.

I formatori non solo fanno partecipare i ragazzi ai giochi di gruppo ma insegnano loro anche come utilizzare questo tipo di attività nelle loro future esperienze di educatori. I formatori dovranno quindi sottolineare l'importanza di ogni gioco affinché ogni studente possa sfruttare a pieno tutte le attività riutilizzandole nelle proprie esperienze future.

Di seguito sono riportati appunto due possibili giochi per "rompere il ghiaccio"

Gioco 1: Il gioco dei nomi

Obiettivo: lo scopo di questo semplice gioco è quello di permettere a tutti i membri di un gruppo di presentarsi tra di loro ed aiutare ad imparare i nomi. Questo giuoco è particolarmente utile quando le persone non si conoscono.

Come giocare

Ogni ragazzo dice il proprio nome utilizzando un aggettivo per descriversi. Si deve utilizzare un aggettivo con la stessa iniziale del nome. Ad esempio, "Ciao il mio nome è Paolo Pazzo" e la persona dopo dovrebbe rispondere " ciao Paolo Pazzo il mio nome Viviana Vivace ". Il gioco poi prosegue e continua anche quando tutti i ragazzi hanno detto il loro nome. È importante non interrompere la catena ricordando il nome di tutti.

Gioco 2: Esercizio della palla

Immediatamente dopo l'introduzione, i formatori mettono i partecipanti in circolo e chiedono loro di lanciare una palla ad un ragazzo dall'altra parte del circolo pronunciando il proprio nome. Quando ogni persona nel gruppo ha lanciato la palla almeno una volta, un formatore annuncia che il gioco verrà ripetuto però sarà cronometrato e saranno utilizzate delle regole. 1) ogni persona dovrà toccare la palla nello stesso ordine del primo turno. 2) Ogni persona dovrà toccare la palla con almeno una mano. 3) Il tempo si ferma quando la palla torna al formatore. Dopo il primo giro, il formatore esprime un certo disappunto e chiede di farlo di nuovo ma più velocemente. Dopo diverse serie di lanci il formatore darà l'alt e utilizzerà i risultati dell'esercizio per tracciare delle linee che saranno utili in seguito come: essere creativi, accettare le sfide, mettersi in gioco.

Peer education in azione

A questo punto quando ormai il gruppo è già riscaldato è il momento di introdurre e spiegare cos'è la peer education e perché questa metodologia sarà utilizzata per insegnare ai proprio compagni le tecniche di *Learning to Learn* (imparare ad apprendere).

I formatori dovrebbero definire la peer education come una strategia educativa che attiva un processo naturale di conoscenze, esperienze e cooperazione. Un intervento di questo tipo mette in moto un processo di comunicazione condivisa, caratterizzata da una profonda e intensa esperienza per i soggetti coinvolti. Questo tipo di attività va oltre il momento educativo e diventa una vera e propria occasione per il singolo ragazzo, gruppo di pari o gruppo classe per sviluppare capacità e competenze in modi differenti.

L'esercizio qui sotto può essere un buon strumento per entrare dentro ai significati della peer education.

Gioco 3: Peer education, cosa e perchè?

Obiettivo: avere un pensiero comune del concetto di peer education e identificare i benefici e i limiti di un percorso di educazione tra pari

Come giocare

I formatori condurranno tre gruppi consecutivi (utilizzando brainstorming) sulle seguenti domande:

- Cosa si intende per peer education?
- Quali sono i possibili vantaggi nell'utilizzare una peer education?
- Quali sono i possibili svantaggi nell'utilizzare una peer education?

Tutte le risposte saranno registrate su di una tabella.

Sarebbe importante giungere ad una definizione il più possibile vicina alla seguente:

“La peer education è un processo attraverso il quale ragazzi, ben preparati e motivati, si incaricano di preparare attività educative, informali o organizzate, con e per i propri pari (simili per età, background o interessi) per un periodo di tempo determinato, allo scopo di sviluppare le loro conoscenze, attitudini, convinzioni e abilità”.

Discutendo i vantaggi e gli svantaggi della peer education rispetto ad altre forme di educazione potrebbe essere utile la seguente tabella, dove sono evidenziati alcuni punti di rilievo:

Vantaggi

- I ragazzi si prendono delle responsabilità
- I peer educator parlano al gruppo target con un linguaggio condiviso
- I peer educator acquisiscono competenze che saranno importanti per il loro personale sviluppo futuro
- La peer education può integrarsi con altri tipi di interventi educativi
- La peer education è un intervento di comunità che può stabilire un legame con altri servizi della comunità di riferimento
- I peer educator possono accedere a gruppi che altrimenti difficilmente sarebbero raggiunti
- La peer education è relativamente economica

Svantaggi

- Essendo l'età, caratteristica fondamentale per il peer educator, con la crescita è necessario costantemente coinvolgere e preparare nuovi ragazzi per questo compito
- E' difficile valutare l'impatto della peer education
- Se i peer educator non sono ben preparati la peer education può avere effetti dannosi

In conclusione: al termine dell'attività i formatori dovrebbero sottolineare che la peer education non può essere la soluzione ad ogni problema e che a volte potrebbe essere più utile avvalersi di altri tipi di approccio. Gli obiettivi dell'intervento, le caratteristiche del gruppo target o lo specifico setting sono tutti elementi che giocano un ruolo fondamentale sull'efficacia o sull'inadeguatezza di una peer education.

Gioco 4: Informazione, motivazione, competenze comportamentali e risorse

Obiettivo: Identificare in gruppo le componenti principali per il successo di una peer education.

Come giocare:

I formatori disegnano su una lavagna quattro colonne per quattro diverse categorie (all'inizio senza specificare) e conducono un gruppo chiedendo ai partecipanti, quali pensano siano le componenti essenziali del successo di un programma di peer education.

I partecipanti ancora non conoscono il significato delle diverse colonne, ma i formatori registrano le loro risposte sulla lavagna in base all'appartenenza ad una delle quattro categorie:

- Offrire informazione
- Stimolare la motivazione
- Facilitare l'acquisizione di abilità comportamentali
- Fare leva sulle risorse personali

Il suggerimento è di non nominare le quattro categorie prima, ma di inserire nelle colonne non titolate i suggerimenti emersi durante la discussione di gruppo. Al termine della sessione, quando tutti i suggerimenti sono stati inseriti, le quattro categorie possono essere svelate ed i formatori le discutono insieme al gruppo.

In conclusione: i formatori dovrebbero puntare molto sulla complementarietà di queste quattro componenti.

Gioco 5: Ma perché abbiamo bisogno della peer education?

Obiettivo: comprendere insieme il senso del progetto di peer education

Il gruppo è suddiviso in due sottogruppi, ciascuno composta da circa quattro membri. Ogni sottogruppo riceverà un poster ed alcuni evidenziatori.

"Riflettendo sulla tua esperienza dei primi anni, in quali situazioni avresti avuto bisogno del supporto di uno o più tutors? Riportare almeno cinque esempi".

Ogni gruppo ha da trenta a quaranta minuti per parlare di questi episodi e per registrarli sul proprio poster. In seguito, i sottogruppi si incontrano insieme ed ognuno sceglierà un portavoce per mostrare il proprio lavoro.

Quest'attività permette agli studenti di identificare nella propria scuola e nella esperienza personale, gli elementi che caratterizzeranno il proprio lavoro come peer educator.

Al termine del primo giorno è necessario introdurre, molto brevemente, perché sia opportuno utilizzare la peer education per insegnare le abilità di *learning to learn* (imparare ad apprendere). Il lavoro specifico

sulle caratteristiche del *learning to learn* sarà fatto in seguito e sarà necessario far riferimento alla guida *Learning to Learn*.

Per prima cosa è fondamentale creare un background su cui si possa inserire la peer education, sarà così più semplice formare gli studenti sulle capacità del *learning to learn*, che non dovrebbe però essere separata e distinta dal concetto di peer education. I formatori dovrebbero sempre cercare un'integrazione durante le lezioni, fra le due finalità educative.

Si suggerisce ai formatori di sintetizzare e rivedere tutti gli argomenti discussi nella giornata e di raccogliere i feedback di tutti i partecipanti su come si siano sentiti durante la formazione e gli esercizi. Ad esempio i formatori potrebbero chiedere ai ragazzi di raccogliere tutte le loro impressioni dopo la lezione e riportarle all'inizio della seconda sessione.

Si suggerisce di utilizzare questa metodologia al termine di ogni lezione.

Il giorno di formazione

Argomenti: dinamiche di gruppo, parlare in pubblico e role-playing

I feedback del primo giorno dovrebbero essere riportati dai formatori i quali dovrebbero anche riassumere gli argomenti principali emersi durante il precedente incontro ed introdurre la nuova giornata formativa. Potrebbe essere utile ad esempio riprendere il tema della peer education e le sue caratteristiche principali.

Facilitare e promuovere la conoscenza del gruppo:

- Imparare a lavorare in gruppo: permettere agli studenti di trovare insieme la strada per la cooperazione nella soluzione dei problemi
- Chiedere agli studenti di identificare nelle proprie esperienze scolastiche e personali quegli elementi che li caratterizzeranno come peer educator
- Permettere che gli studenti possano portare un cambiamento positivo nella propria scuola

Gioco 1: la valigia del tutor

Ogni membro scrive sette parole che rappresentano le capacità che il peer educator dovrebbe avere. In seguito, gli studenti formeranno delle coppie: le 14 parole di ogni coppia dovranno diventare di nuovo sette. Ogni membro della coppia dovrà dare una motivazione per mantenere le proprie sette parole nella lista. A questo punto il formatore crea gruppi di quattro persone: l'attività sarà finalizzata ad ottenere di nuovo sette parole. Si formeranno allora due gruppi più grandi (circa otto persone) che si accorderanno su sette parole.

Al termine, l'intero gruppo troverà un accordo per scegliere le sette parole definitive.

In conclusione: riflessione sul funzionamento del gruppo e sui risultati del lavoro: il bagaglio di competenze del tutor e l'importanza di *essere* e di *saper fare*.

Dinamiche di gruppo e costruzione di un gruppo efficace

A questo punto è importante dare alcune informazioni teoriche sulle dinamiche di gruppo. Quest'argomento è piuttosto complesso e c'è il rischio di creare una situazione di lezione frontale formale. Al fine di evitare questo rischio si suggerisce di collegare le nozioni e la teoria alla vita reale quotidiana dei ragazzi.

I punti principali del funzionamento delle dinamiche di gruppo si possono riassumere in tre macro-aree: leadership, comunicazione, formazione del gruppo.

I punti di discussione:

- Leadership e compiti del leader
- Differenti stili di leadership
- Leadership "situazionale"
 - Comunicazione
 - Inviare un messaggio efficacemente
 - Ricevere un messaggio efficacemente
 - Il "radar" del leader

- Comunicazione simmetrica e asimmetrica
- Stili di comunicazione adatti a differenti situazioni
- Spazio di tolleranza
- Feedback e rivelazione dei propri pensieri e stati d'animo
 - ▲ Formazione del gruppo
 - ▲ Il gruppo efficace
 - ▲ Raggiungere una struttura di gruppo cooperativa
 - ▲ Strategie di base per lo sviluppo di un gruppo
 - ▲ Indirizzi per la formazione di un gruppo
 - ▲ Prendere una decisione di gruppo
 - ▲ Conflitti e problemi

Per entrare efficacemente nella comprensione di questi argomenti sviluppando concretamente un gruppo efficace è possibile utilizzare alcuni giochi. In questo modo i ragazzi divertendosi capiranno l'importanza della costruzione di un team e delle dinamiche di un gruppo.

Al termine di ogni gioco il compito del formatore sarà quello di analizzare cosa è successo nel gruppo, chiedendo ai membri quali sensazioni abbiano provato e sottolineando i momenti particolari in cui le dinamiche di gruppo sono emerse, facendo riferimento alla teorie precedentemente spiegate.

Gioco 2: naufraghi su un isola

Obiettivo: Costruzione di gruppo efficace attraverso la consegna ai ragazzi di identificare un unico oggetto da portare con sé su un isola deserta.

Dividere i ragazzi in due gruppi. All'interno del proprio gruppo ogni studente spiega perché vorrebbe portare proprio quel determinato oggetto. All'interno del gruppo i ragazzi decidono come aumentare le chances di sopravvivenza, cercando di combinare i vari oggetti.

I ragazzi avranno un po' di tempo per trovare creativamente un'idea per sopravvivere e poi presenteranno insieme le idee del proprio gruppo.

Parlare in pubblico

Un peer educator deve affrontare molte difficoltà, probabilmente la prima sarà quella di parlare davanti ad un pubblico. Questo solitamente è un compito difficile anche per un adulto e a maggior ragione per un adolescente, per il quale potrebbe risultare un'esperienza traumatica. Così i formatori dovrebbero insegnare ai ragazzi alcune tecniche, ma soprattutto permettere loro di esercitarsi a parlare di fronte al proprio gruppo. Qui di seguito si propone un esempio di gioco, tuttavia i formatori dovrebbero proporre ai ragazzi molte altre occasioni per esercitarsi a parlare in pubblico.

E' importante tenere ben presente che i peer educator possono essere molto in ansia durante questi esercizi, ed i formatori dovrebbero essere capaci di rassicurare i ragazzi che questo compito è accessibile per tutti.

Gioco 3: Parlare davanti ad un pubblico

Obiettivo: i partecipanti devono identificare ed esercitare le loro abilità nel parlare in pubblico

Come si gioca:

Mostrare ai partecipanti le migliori caratteristiche di un buon discorso in pubblico e chiedere loro di osservare attentamente e cercare di descrivere che cosa il formatore stia facendo. Questo non solo permette agli studenti di osservare un buon metodo per parlare davanti ad un pubblico, ma anche di riflettere sulle proprie capacità.

In seguito chiedere come feedback: "*Come descriveresti quello che sto facendo in questo momento?*". Aiutare i partecipanti ad identificare le caratteristiche di un buon discorso pubblico. E' importante sottolineare le seguenti componenti di una buona capacità oratoria:

- Utilizzo di tecniche interattive e di coinvolgimento
- Alternare un discorso indiretto a riferimenti diretti al pubblico
- Utilizzo della gestualità
- Contatto visivo (di durata appropriata)
- Modulazione dell'intonazione
- Uso appropriato dell'ironia

Seguendo questo schema, facilitare la discussione ed accertarsi che siano toccate le seguenti aree:

- Utilizzo di aneddoti come tecnica per catturare l'attenzione
- Attenzione all'uso inappropriato di termini dialettali o volgari
- Come assicurare la creazione ed il mantenimento di un ambiente di apprendimento sano per l'audience
- Come rispondere a domande scorrette provenienti dall'audience

In conclusione: comunicare ai partecipanti che riceveranno un feedback su come utilizzano le proprie capacità di parlare in pubblico attraverso tutte le sessioni di formazione.

Role-playing:

Gli esercizi di role-playing sono un tipo specifico di lavoro in gruppo. In questo caso invece della risoluzione di un problema agli studenti del gruppo viene assegnato un ruolo per drammatizzare un problema attraverso l'utilizzo dei personaggi. Il vantaggio nell'utilizzare esercizi di role-playing è che questo permette agli studenti di entrare in contatto con le problematiche in un modo più immediato e con un maggior coinvolgimento affettivo. Il role-playing aiuta anche gli studenti a superare la timidezza, dal momento che a volte è più semplice per loro recitare un ruolo assegnato piuttosto che difendere le proprie idee personali.

Sarà così sempre possibile creare semplici giochi di ruolo allo scopo di insegnare qualcosa e, come suggerito nella guida, come metodo educativo in generale.

Elementi per creare esperienze di role-playing:

- Definire con chiarezza i ruoli che saranno assegnati e quale dovrebbero essere gli obiettivi dei vari partecipanti
- Formare gruppi numericamente appropriati
- Lasciare tempo per quesiti e discussione sulle scene interpretate
- Concludere il role-playing il prima possibile quando il problema in questione è risolto, evitando tempi morti
- Lasciare tempo al termine del gioco per la discussione

Gioco 4: Role playing revolution

Obiettivo: Può servire come introduzione a varie tematiche. Può essere utile per fornire informazioni, motivare al cambiamento, dimostrare una varietà di abilità di negoziazione e *decision-making*, modellare comportamenti appropriati e fornire informazioni per accedere alle proprie risorse.

Come giocare

Il gruppo dovrà stare in semicerchio davanti a due sedie. Si chiede poi a due ragazzi di sedere sulle sedie; spiegare che dovranno fare una piccola messa in scena. Chiedere ad uno dei due ragazzi che siedono sulle sedie di iniziare improvvisando una scena dicendo qualcosa a cui dovrà rispondere l'altro ragazzo. Spiegare che in ogni momento, uno dei partecipanti che sta in piedi può prendere il posto di uno dei due attori toccando la spalla di uno dei due seduti. L'attore che prenderà il posto può continuare la storia già iniziata o iniziare una scena nuova.

Conclusione: Ogni componente del gruppo avrà avuto la possibilità di recitare, l'inizio e la conclusione della recitazione saranno discussi in gruppo e si chiederà cosa hanno provato durante la recitazione. Ogni informazione incompleta o scorretta che appare nella storia potrà essere discussa. È molto importante notare che gli attori recitavano dei personaggi e non necessariamente loro stessi.

Nota: questo esercizio è molto utile per valutare come i peer educator si possono supportare tra di loro. Ad esempio, dovrebbe essere chiarito loro che mentre stanno nello spazio dietro le sedie devo essere silenziosi. Possono essere istruiti a comportarsi in modo tale che il role playing rappresenti *"la cosa più affascinante che sta accadendo in questo momento sul pianeta"*.

Dopo il gioco è possibile concludere la lezione si possono introdurre gli argomenti della prossima lezione. I feedback relativi ad ogni lezione possono essere utili per calibrare tutto il programma di training.

Argomenti: Learning to Learn, tecniche e strumenti motivazionali

Invitate tutti i partecipanti a dire brevemente le loro impressioni provando ad utilizzare alcune tecniche imparate nel precedente giorno di formazione

Warm up

Obiettivo: benvenuto, introduzioni, ripasso del giorno precedente: funzionamento di gruppo e una generale carrellata dei temi che saranno affrontati in questa giornata.

Scopo: rispondere a domande o dubbi derivati dal lavoro precedentemente svolto e costruire una continuità fra le diverse sessioni.

Suggerimenti: Iniziare elencando i temi principali della sessione precedente e chiedere se ci siano dubbi o domande. I partecipanti dovrebbero ricordare le dinamiche di gruppo, il parlare in gruppo e le caratteristiche della peer education. Poi introdurre le tematiche che saranno affrontate in questa terza giornata sottolineando come i nuovi temi poggino le proprie basi sugli argomenti precedentemente affrontati.

È giunto infine il momento di integrare il *Learning to Learn* (imparare ad apprendere) alla peer education. Questo progetto è stato costruito per elaborare due guide e la presente è il contenitore delle tematiche del *Learning to Learn*. Le strategie motivazionali di apprendimento e meta-cognitive trovano la loro collocazione nel contenitore della peer education.

Già nella precedente lezione e nel *warm up* questa tematiche è stata introdotta, ed adesso i formatori devono spiegare quali siano gli agganci teorici per poi avviare le sessioni pratiche con le varie attività proposte nella *Guida Learning to Learn*.

La *Guida Learning to Learn* suggerisce come inizio per cogliere il significato dell'imparare ad apprendere

l'Attività 1:

- ▲ Perché imparare? Perché imparare come si apprende?

I formatori dovrebbero sempre ricordare il lavoro fatto precedentemente e cercare di adattare i nuovi argomenti del corso alle linee fondamentali della peer education. Non sarà facile integrare queste due parti della formazione, ma utilizzando alcune tecniche e controllando le dinamiche di gruppo disfunzionali il compito non dovrebbe essere proibitivo.

Che cos'è la motivazione e cos'è la motivazione ad imparare rappresentano parti cruciali del *Learning to Learn*. È suggerito di inserire in questo giorno di formazione le **Attività 2 - 3 e 4**:

- Dialogo positivo con sé stessi
- Dieci anni da adesso
- Vincere e perdere - chi acquista punti e chi è da biasimare?

Conclusione: queste attività sono molto utili per gli studenti e permettono loro di guadagnare nuove competenze e abilità con le quali possono essere peer educator abili nelle strategie dell'apprendimento. Sottolineare inoltre le tematiche discusse durante il giorno di formazione e dare alcune informazioni sulla lezione seguente.

IV giorno di Formazione

Argomenti: Stili di attribuzione e teorie personali sull'intelligenza

L'uso dei giochi *Icebreaking* (rompere il ghiaccio) sono suggeriti per creare un clima informale e per rilassare i partecipanti, così possono essere utilizzati all'inizio di ogni lezione. Il gioco delle sculture umane può essere divertente come introduzione alle tematiche della formazione.

Gioco 1: Sculture Umane

Riassunto: *Le Sculture Umane* è un gioco di gruppo per rompere il ghiaccio che coinvolge i ragazzi in varie posizioni per creare una grande scultura umana basata su un modello prestabilito. Esistono due versioni: Una versione competitiva basata su un gioco di indovinelli, e una versione più vicina alla costruzione di un'interpretazione creativa.

Come giocare a Sculture Umane: Versione gioco di indovinello

Il formatore dovrebbe annunciare una categoria (per esempio film, o canzoni famose). Tutti i giocatori sono divisi in piccoli gruppi e al team leader è dato un foglio e una penna. Ogni gruppo lavora nel cercare un'idea che sia in sintonia con il tema dato, ed ogni team leader deve trascrivere l'idea su un foglio e darlo al formatore che controlla se l'idea è appropriata.

Ogni gruppo poi crea una scultura utilizzando i corpi dei propri membri. Ogni membro di un gruppo dovrebbe comporre una parte dell'intera scultura. Dopo un limite di tempo prestabilito (ad esempio 5 minuti), ogni gruppo osserva le sculture degli altri. Ad ogni gruppo sono permesse due domande sulla forma creata dagli altri. Il gruppo che si avvicina di più ad indovinare la scultura dell'altro gruppo vince.

Come giocare a Sculture Umane: versione non competitiva

I giocatori dovrebbero dare la loro personale interpretazione e illustrazione di alcune categorie di eventi preparate in anticipo dai formatori. Alcuni esempi di categorie da utilizzare possono essere:

- Un tema relativo ad un concetto specifico imparato a lezione
- Un evento importante
- Un evento importante nella storia
- Una scena famosa di un film
- La strofa di una famosa canzone

Questa versione non competitiva potrebbe essere un buon modo sia per riprendere alcuni dei concetti illustrati durante le lezioni, sia per trattare un tema importante per i ragazzi.

La stile di attribuzione è un concetto molto importante ed è una nuova conoscenza che può aiutare i futuri peer educator, a capire qualcosa in più su loro stessi.

Inoltre sarà utile analizzare come affrontare una sconfitta o un successo; può inoltre essere un'ottima difesa per affrontare e prevenire frequenti cali di motivazione e di motivazione ad apprendere.

Collegata a questa idea esistono le teorie personali di intelligenza come bene evidenziato nella guida *Laerning to Learn* che suggerisce di utilizzare le **Attività 5 - 6 e 7**.

- Concentrarsi sul successo

- I miei punti di forza
- Davie deve fare un test

V giorno Formazione

Argomenti: Organizzazione, tempistiche e stress

Tutto il programma formativo può essere molto stressante per gli studenti, anche se motivati, i formatori dovrebbero quindi lavorare in modo che ogni attività possa anche essere divertente e, al termine di ogni lezione e di ogni gioco, raccogliere i feedback e stimolare la discussione.

Il quinto giorno di formazione sarà dedicato all'organizzazione del lavoro e del tempo, alle problematiche relative all'ambiente e allo stress, e come questi fattori possono influenzare l'apprendimento e la motivazione.

Nella guida *Learning to Learn Guide* è possibile trovare gli esercizi e riferimenti teorici per praticare tutti questi fattori, **Attività 8 - 9 - 10 e 11**.

- Gestione del tempo
- Controllo sull'ambiente
- Liberi dallo stress
- Il nuovo analista

VI giorno di Formazione

Argomenti: Metodo di studio e mappa della mente

Il livello di complessità è molto cresciuto durante le ultime lezioni: nuovi concetti, nozioni, metodi. Sarà il difficile compito del formatore quello di chiudere la sessione di formazione del progetto con le ultime attività sulle tecniche di studio per lo sviluppo del processo di apprendimento, e le mappe della mente, collegate al concetto di meta-cognizione.

Ne *Learning to Learn Guide* sono proposte le seguenti **Attività 12 e 13**.

- Tecniche di studio
- Mappe della mente

In conclusione: Usando le tecniche imparate durante la formazione sarà compito dei formatori creare sempre nuove situazioni in cui utilizzare giochi dinamici e role playing in modo da rendere più facile la comprensione di concetti anche complessi.

Si sottolinea nuovamente l'importanza di riprendere gli argomenti trattati al termine di ogni lezione e di discuterne i punti critici. I ragazzi dovrebbero essere incoraggiati a chiedere spiegazioni sui punti poco chiari del percorso effettuato.

VII giorno di Formazione

Argomenti: Monitoraggio e valutazione

Durante tutto il percorso formativo, i formatori dovranno sempre mantenere il focus sulla peer education, questa deve essere il contenitore nel quale tutti gli argomenti discussi troveranno la loro collocazione. Attraverso la peer education molte informazioni saranno processate grazie ad un nuovo modo di apprendere.

Durante lo svolgimento del corso, i formatori dovranno concedere sempre più spazio ai ragazzi per esprimersi, permettendo così che il processo di peer education possa avviarsi.

La peer education non necessita solamente di un guida o di formatori preparati, ha bisogno di un ambiente capace di creare una struttura adatta per poterla sviluppare. Come ogni processo la peer education ha bisogno di diversi attori che svolgano ruoli differenti ma fondamentali.

In questa ultima giornata di formazione sarà molto utile:

- Sintetizzare tutti gli argomenti
- Utilizzare un gioco come il role playing
- Iniziare la creazione del programma di azione dei peer educator
- Tutoring

Feedback e risultati:

I formatori devono nuovamente raccogliere tutti i feedback dei partecipanti. I ragazzi dovrebbero presentare, divisi in piccoli gruppi, alcuni degli argomenti che hanno preferito e spiegarli al gruppo, magari utilizzando una metodologia imparata durante il corso

Focus group centrato sulla creazione di un programma di azione di peer education:

Probabilmente la parte più complessa di tutto il progetto. Se durante il corso i ragazzi avranno acquisito e fatto propri gli argomenti della formazione e si sentiranno parte integrante e fondamentale del progetto, sarà molto più semplice per loro creare autonomamente il "loro" programma di peer education.

Questo focus group dovrebbe analizzare i seguenti aspetti:

- Come avviare il programma di peer education nella propria scuola
- Programmazione della peer education
- Incontri e visibilità dei peer educator

Gioco 1: la campagna pubblicitaria

Il gruppo di peer educator dovrebbe essere suddiviso in piccoli sottogruppi. Ogni gruppo avrà un tempo prestabilito per preparare un messaggio pubblicitario per le attività di peer education.

Si chiede inoltre ai gruppi di individuare tre buone ragioni per le quali il loro slogan dovrebbe essere il vincitore. Una volta concluso, il rappresentante di ogni piccolo sottogruppo illustrerà, a tutto il gruppo, il lavoro e le ragioni per sceglierlo.

Poi il gruppo intero voterà per lo slogan che meglio rappresenta l'attività di peer education.

Gioco 2: espressione delle emozioni

1) Suddivisi in piccoli sottogruppi, i peer educator dovrebbero inscenare alcuni sketch in cui gli studenti incontrano i peer, facendo leva sulle possibili difficoltà

2) Simulare l'intervento dei nelle classi simulando le difficoltà degli studenti

3) Elaborazione:

- Quali emozioni emergono dalle scene?
- Come reagiscono i peer educator?

4) Errori da evitare, comportamento e attitudini adeguate.

Supervisione:

Il lavoro di supervisione è fondamentale per la riuscita dell'intero programma. I formatori dovranno analizzare in ogni momento il lavoro svolto da ogni peer educator e dal gruppo nel suo complesso. Il lavoro di supervisione non significa esercitare un controllo ma un offrire un appoggio sicuro per il proseguo del lavoro. I formatori dovrebbero essere preparati per avviare questo sistema di supporto per i peer educator prima della conclusione dei giorni di formazione.

I peer educator programmano l'intervento nelle classi: linee guida

È molto importante sottolineare che i ragazzi possiedono una caratteristica che gli adulti, siano questi formatori o insegnanti, non hanno, essere dei "pari". I peer educator sono gli unici ad avere l'opportunità di comunicare con gli studenti allo stesso livello, utilizzando la stessa comunicazione.

Nessun adulto può insegnare loro come interagire con il proprio gruppo di pari. È fondamentale che i peer educator tengano sempre presente questo concetto, perché un grosso errore sarebbe quello di avvicinare la figura del peer educator agli altri adulti che insegnano nella scuola. I giovani educatori devono rimanere sempre i compagni dei propri "pari", altrimenti l'intero impianto della peer education non avrebbe senso.

L'esperienza fatta durante il corso di formazione dovrebbe aver già creato un gruppo funzionale di peer educator. I ragazzi dovrebbero aver acquisito differenti capacità e abilità che verranno poi utilizzate durante gli incontri nelle classi.

Preparazione degli interventi:

- I peer educator dovrebbero poter usufruire di una stanza all'interno della scuola, dove possano incontrarsi. In questo spazio potrebbero invitare gli altri studenti a prendere parte alle iniziative del progetto
- Potrebbe essere utile ideare una vera e propria campagna pubblicitaria per sponsorizzare il progetto come suggerito dal gioco 2 dell'ultima lezione.
- Progettazione di un programma di tutoring per gli studenti (utile ad esempio per introdurre i nuovi studenti del primo anno nella scuola o per mantenere un contatto dopo l'intervento nelle classi)
- Organizzazione di una festa di benvenuto per i nuovi studenti
- Raccogliere materiale documentale delle attività svolte

Sarebbe utile svolgere costantemente dei report delle attività svolte, che saranno un ottimo materiale per la divulgazione dei risultati del progetto, per costruire nuove conoscenze sulla peer education e permettere al progetto stesso una continuità temporale.

Primo intervento nelle classi pilota

Sarà importante iniziare con lo stabilire delle regole condivise da tutti i partecipanti, in modo che ognuno possa sentirsi a proprio agio. Il gruppo di supervisori e il gruppo di peer educator decideranno in brainstorming quali sono le regole importanti da seguire. Nella lista dovrebbero essere presenti alcuni dei seguenti punti:

- Rispetto. Rispettare chiunque nel gruppo. Questo significa che non si devono verificare comportamenti verbali e non verbali aggressivi, e ognuno dovrebbe essere sensibile al punto di vista dell'altro
- Essere attenti. Ascoltare ciò che gli altri stanno dicendo. Non solo sarà importante per imparare qualcosa dagli altri ma farà sentire chi parla a proprio agio
- Apertura. Prendere il massimo dalla formazione, dovrebbe essere importante stimolare e incoraggiare a parlare della propria esperienza

Per impostare la tempistica degli interventi si dovranno considerare le esigenze di tutti i componenti del gruppo di peer educator valutando anche i loro impegni scolastici.

In ogni caso sarebbe comunque importate creare un sistema di tutoraggio organizzato dai peer educator e rivolto a tutti gli studenti al fine di stimolare la curiosità sul *Learnig to Learn* e organizzare nuove attività. Ovviamente i peer educator sono liberi di inventare qualsiasi iniziativa preferiscano, coordinati dai propri tutor (supervisori).

Pubblico e setting:

Il gruppo perfetto sarebbe un gruppo classe composto da non più di venti studenti, ma probabilmente i gruppi saranno più grandi. I peer educator dovranno essere molto elastici, dovranno saper adattare i propri bisogni e le proprie competenze e dovranno adottare differenti strategie in base ai diversi contesti scolastici.

Per quanto riguarda le modalità del setting i ragazzi potranno utilizzare la stessa metodologia usata dai formatori durante il corso. Quindi il setting non dovrà essere lo stesso delle normali lezioni; disporsi in circolo sarà la scelta migliore, quando possibile, e permetterà a tutti gli studenti di sentirsi a proprio agio.

Questionario:

I peer educator potrebbero preparare un breve questionario da distribuire ai propri compagni. Questo potrà servire per capire subito:

- Quali sono le aspettative dei partecipanti
- Che cosa sanno della campagna pubblicitaria del progetto
- Cosa sanno della peer education e del *Learning to Learn*
- E cosa ne pensano

I questionari possono essere somministrati all'inizio delle sessioni nelle classi. I peer educator chiedono ai ragazzi di compilare il questionario senza l'aiuto degli altri compagni. Saranno dati pochi minuti per compilare il breve questionario, dopodichè saranno raccolti. Se possibile, gli educatori dovrebbero velocemente controllare le risposte per capire se già i partecipanti conoscono il progetto.

Un altro questionario potrà essere utilizzato al termine della sessione per capire se ha avuto successo e se qualcosa deve essere modificato o migliorato.

Introduzione:

Sarà importante per i peer educator fare una buona presentazione e conoscere i membri del gruppo, sottolineando e rimarcando il motivo di questo incontro.

Alcune buone regole per l'interazione:

- Usare i nomi e non i cognomi
- Utilizzare piccole frasi
- Spingere ognuno a parlare
- Non esiste giusto o sbagliato
- Utilizzare liberamente ogni tipo di linguaggio, purché adeguato alla situazione
- Incoraggiare spontaneità e immediatezza
- Usare immagini, analogie e metafore

Una chiara introduzione è fondamentale per ogni inizio, e i peer dovrebbero concentrarsi su:

- Introdurre loro stessi e il nuovo progetto
- Descrivere brevemente cos'è la peer education
- Descrivere cos'è il *Learning to Learn*
- Delineare la scaletta della o delle lezioni

Icebreaker (giochi per rompere il ghiaccio):

Ci sono molti giochi di questo tipo che possono essere utilizzati, compreso ad esempio il gioco delle sculture umane presente nella guida, ma è possibile utilizzarne altri. È possibile trovarne alcuni in appendice o utilizzando le referenze in bibliografia.

Learning to Learn (imparare ad apprendere) caratteristiche e attività:

Il focus della lezione sarà sul *Learning to Learn* e la maggior parte del tempo sarà utilizzato per spiegare le sue basi utilizzando alcuni giochi come suggerito nella guida *Learning to Learn*

Ultime domande:

Al termine di ogni incontro, gli studenti sono invitati a condividere le loro reazioni sulle esperienze fatte durante l'incontro. Devono inoltre essere incoraggiati a porre domande e fare commenti in ogni momento dell'incontro. I peer educator hanno anche l'opportunità di ripassare argomenti che possono essere stati toccati durante la presentazione e i giochi. Ognuno dovrebbe sentirsi fiducioso all'interno del gruppo e parlare liberamente di tutto. Per questo è utile lavorare con alcuni giochi o role playing.

A questo punto della formazione può essere consegnato un altro questionario riguardante la lezione già fatta. Questa potrebbe essere una forma di valutazione per i peer educator ma soprattutto permette ai ragazzi di dare importati suggerimenti per meglio definire il corso.

Progetto di tutoraggio

Un'azione importante da fare, come già accennato, dovrebbe essere la creazione di un servizio di tutor creato dai peer educator per tutti gli studenti. Questa azione aiuterà i giovani educatori ad avviare le loro attività e, nello stesso tempo, gli studenti potranno usare questo servizio per ricevere aiuto e per partecipare di più alla vita della scuola, così da prevenire l'abbandono scolastico.

Si suggerisce questa attività:

I peer educator elaborano un progetto di tutoraggio da proporre nella propria scuola

1. Identificare situazioni difficili, nelle quali gli studenti avrebbero bisogno di essere aiutati dal supporto di un tutor

-
-
-
-

2. Le necessità degli studenti del primo anno

.....
.....
.....

3. Gli scopi del nostro progetto. Quale è la sua finalità e l'obiettivo da raggiungere

.....
.....
.....

4. Come facciamo a raggiungere questo obiettivo? (attività, iniziative)

Proposta 1.....

Proposta 2.....

Proposta 3.....

5. Cose da fare:

Quando (periodo, tempo).....

.....
.....

Per quanto a lungo.....

.....
.....

Chi se ne occuperà

.....
.....

6. Come lavora il gruppo di tutor?

- Quali compiti
- Divisione dei compiti
- Bisogni
- Risorse disponibili (persone, materiali, etc.)

Interventi nelle classi

Una continua valutazione del lavoro svolto dovrebbe essere fatta durante tutte le fasi del progetto al fine di adattare e modellare una nuova struttura o un nuovo modello per i corsi. Dopo la fase di sviluppo di tutto il processo e di tutti i suoi fattori (peer educator, tutor, insegnanti e apparato scolastico) sarà possibile passare a intervenire su tutte le classi.

A questo punto sarà importante che i peer educator costruiscano un sistema di tutoraggio più strutturato per gli altri studenti e per gli studenti del primo anno. Questa è sicuramente un'ottima strategia per prevenire l'abbandono scolastico e promuovere una nuova generazione di peer educator, i quali saranno formati anche dai più anziani educatori.

Mantenimento degli obiettivi

In questa fase sarà utile sviluppare un'attività di coordinamento con la scuola per la riproposizione del progetto stesso, al fine di dare una continuità alla peer education e formare una nuova generazione di educatori.

Durante tutte le fasi del processo le azioni svolte saranno registrate in report e valutate, ciò semplificherà il passaggio di informazioni e renderà possibile la continuità del progetto.

Valutazione

Il gruppo dei supervisori, provenienti dal gruppo di formatori, dovrebbe seguire ogni scelta e ogni azione fatta dai peer educator, e supervisionare tutte le fasi del loro corso nelle classi. Dopo la prima azione pilota nelle classi sarà utile analizzare, da parte degli educatori e dei supervisori, i risultati e le difficoltà emerse.

Due livelli necessitano di essere analizzati: difficoltà di gruppo/individuali e carenze nella struttura delle lezioni svolte. I peer educator saranno coinvolti personalmente con i propri stati d'animo, quindi necessitano di un costante supporto sia tecnico che emotivo. L'interazione nelle classi porta con sé

alcune difficoltà dinamiche da controllare, per questo una supervisione continua sarà molto utile per i ragazzi.

Al fine di monitorare il progetto e di portare avanti una valutazione, si possono utilizzare le seguenti attività:

- Focus group con tutti gli studenti coinvolti nel progetto
- Focus group con i supervisori del gruppo di formatori coinvolti nelle attività
- Focus group finale con gli studenti coinvolti nelle attività
- Interviste individuali con tutti i protagonisti della scuola: studenti, peer educator, insegnanti e genitori

Ogni azione svolta per il progetto, potrebbe essere ad esempio valutata utilizzando lo schema seguente:

Azione	Punti deboli (Difficoltà e problemi incontrati durante il progetto)	Punti di forza (opportunità e risorse per migliorare)	Proposte per migliorare il progetto e promuoverlo in altre scuole
Intervento preliminare nelle classi			
Selezione dei peer educator			
Formazione dei peer educator			
Promozione della rete			
Lavoro di tutoraggio			
Campagna pubblicitaria			
Azione di progettazione			
Documentazioni del progetto			
Valutazione del progetto			
Ricezione di feedback			

- I risultati del progetto dovranno poi essere discussi in un incontro con tutti i soggetti coinvolti
- Dovrebbe essere somministrato un questionario di valutazione della soddisfazione degli studenti che hanno partecipato alle attività

Breve esempio di domande per un questionario che valuti la soddisfazione dei peer educator:

1. Quali sono le maggiori difficoltà incontrate durante le lezioni?

2. Quali difficoltà sono emerse durante il corso?

Organizzative o relazionali

3. Come valuti l'efficacia del corso?

Scala Likert 1 a 5

4. Pensi sia stata una buona esperienza?

Scala Likert 1 a 5

5. Quali competenze hai sviluppato?

6. Cosa cambieresti delle lezioni?

Breve esempio di domande per un questionario che valuti la soddisfazione degli studenti:

1. È stato utile il corso?

Scala Likert 1 a 5

2. Quali sono stati gli argomenti che ti hanno interessato di più?

3. Quante lezioni avresti voluto?

4. Hai usufruito del lavoro dei tutor fatto dai tuoi compagni?

5. Ti piacerebbe diventare un tutor?

Tutte le azioni di monitoraggio e valutazione delle attività dovrebbero essere registrate in materiale possibilmente divulgabile o di facile utilizzo. Così sarà necessario e utile registrare e trascrivere anche i vari focus group e le interviste.

Tutto il materiale prodotto sarà utilizzato per la valutazione dell'intero progetto e sarà la base per la valutazione finale del report che sarà poi discussa insieme agli altri partner del progetto.

Appendice

Alcune attività da utilizzare durante le formazioni:

Giochi Icebreak

Attività 1: Gioco dei gruppi

I partecipanti si muovono liberamente all'interno della classe, quando un animatore dice un numero, questi devono formare velocemente gruppi costituiti da un numero di persone uguale a quello pronunciato dall'animatore. Il gioco sarà ripetuto con numeri differenti, per ultimo sarà chiamato il numero due che permetterà la formazione di diverse coppie. Queste coppie lavoreranno poi nelle diverse attività proposte dal corso.

Attività 2: Circoli concentrici

Obiettivo: facilitare l'introduzione dei partecipanti

Istruzioni: Dividere il gruppo in due parti uguali. Questi sottogruppi dovranno formare due circoli concentrici, l'uno dentro all'altro. Il circolo interno sarà rivolto verso l'esterno, mentre il circolo esterno guarderà verso l'interno, per permettere la creazione di coppie. A questo punto tutti si siedono a terra.

Ogni membro di una coppia farà delle domande all'altro, per conoscersi meglio. Dopo alcuni minuti, il conduttore darà il segnale e il circolo interno si muoverà di una posizione, fintanto che ognuno avrà incontrato tutti gli altri.

Elaborazione: Chiedere a tutti le loro impressioni e le difficoltà del gioco

Nota: Sarà utile che uno dei conduttori partecipi al gruppo per accelerare il ritmo

Questo gioco permette una introduzione in coppia, che inizialmente è meno complicata che di fronte all'intero gruppo.

Attività 3: I quattro angoli

È un tipo di gioco utile quando i partecipanti di un gruppo si sono appena conosciuti.

Obiettivo: facilitare l'introduzione

Istruzioni: Quattro cartelloni con delle categorie saranno appesi ai quattro lati di una stanza. I conduttori mostreranno i cartelloni con le quattro parole appartenenti alla stessa macrocategoria e gli

studenti dovranno avvicinarsi alla parete con cui si sentono più in linea. I membri dello stesso gruppo avranno l'opportunità di condividere le opinioni sul soggetto scelto in breve tempo (10 minuti). Al termine, gli studenti torneranno al centro e si divideranno di nuovo per un'altra lista di parole.

Alcune categorie:

Madonna-Sting-U2-Beatles

Testa - Stomaco - Cuore - Altro

Non posso - Non voglio - Mi piacerebbe - Devo

Alla fine del lavoro gli studenti elaboreranno la loro esperienza.

Elaborazione: chiedere ad ognuno le impressioni e le difficoltà incontrate nel gioco.

Attività 4: Warm up - Il circolo dei numeri

Può essere svolto in ogni fase della formazione

Obiettivo: aumentare l'attenzione sulla comunicazione non verbale e attivare una positiva atmosfera di gruppo.

Istruzioni: il gruppo forma un circolo, così che ognuno possa guardarsi in faccia. I membri del gruppo devono contare, iniziando da 1, senza seguire un ordine preciso.

Regole:

- Il numero è valido solo se pronunciato da una sola persona
- Non è permesso gesticolare
- Non è permesso parlare
- Non è permesso ripetere lo stesso ordine o seguire un metodo (ad esempio seguire un ordine lineare)

L'obiettivo del gioco sarebbe quello di insegnare ai partecipanti a stare sintonizzati con gli altri e scegliere il momento giusto per eseguire il compito: contare il più possibile. La riuscita dell'esercizio dipende molto dall'accordo e dal coinvolgimento dei partecipanti.

Elaborazione: il tempo dedicato all'elaborazione sarà fatto in seguito.

Al gruppo che ha lavorato bene sarà chiesto solamente di riportare alcune impressioni, e dare una valutazione dell'esperienza. Con il gruppo che ha mostrato più difficoltà si cercheranno le motivazioni

della scarsa riuscita, non nel tentativo di trovare i membri “colpevoli” ma per meglio comprendere le attitudini personali e gli ostacoli che sono emersi.

Attività 5: Due mani disegnano

In coppie, gli studenti dovranno disegnare alcuni animali, prima però senza utilizzare la matita. Entrambi gli studenti dovranno poi tenere insieme la matita con una mano, e fare del loro meglio per completare la richiesta.

Elaborazione:

- Come è stata l'attività?
- Chi ha guidato la penna?
- C'era una guida e un persona che seguiva?
- Eravate d'accordo con i movimenti della matita?

Osservare i disegni

- Quali elementi nel disegno emergono di queste dinamiche?

Giochi sulla peer education

Attività 6: I peer educator si conoscono tra di loro

Per prima cosa, i partecipanti sono divisi in coppie. Ogni coppia riceve un fogli con tre domande:

1. Perché hai scelto di diventare un peer educator?
2. Quali risorse personali pensi di poter portare all'interno del gruppo di educatori?
3. Che cosa pensi di poter imparare?

I partner leggono tutte le domande e ognuno di loro risponde all'altro dicendo le ragioni della loro scelta. Ogni studente ha cinque minuti per presentarsi. Nella seconda parte dell'attività, il gruppo riunito in un circolo e a turno ogni studente si presenta al gruppo scambiando il ruolo con il proprio compagno, stando davanti a lui/lei o mettendogli una mano sulle spalle.

“Adesso prova ad immedesimarti con il tuo partner: pensa bene a cosa ha detto, mettiti dietro di lui/lei e presentati come se fossi lui/lei, dicendo al gruppo le cose importanti che hai scoperto del tuo partner. Dopo vi scambierete il ruolo. Tutto il gruppo ascolta senza fare commenti. Si possono registrare le impressioni solo al termine”.

Pensando all'attività svolta:

1. Come ti sei sentito durante l'attività?
2. Quanto liberamente hai parlato di te al tuo compagno?
3. Quanta attenzione hai posto all'ascoltare l'Altro?
4. Mi ha capito?
5. Sono riuscito ad identificarmi nel mio compagno?

Attività 7: Strategie per mettersi nei panni dell'altro

Gli studenti dovranno pensare alle loro esperienze personali passate e trovare quelle situazioni nelle quali sono stati capaci di mettersi nei panni dell'altro. Dalla loro osservazione, si potrà stilare una lista di strategie da utilizzare per mettersi nei panni dell'altro.

Giochi sulle dinamiche di gruppo

Attività 8: Un gruppo a lavoro

Esercizio sulle dinamiche di gruppo: "osservare un gruppo a lavoro"

Il gruppo sarà diviso in due sottogruppi, un di questi avrà il compito di rappresentare un gruppo di lavoro simulato, e l'altro gruppo farà da osservatore. Il primo gruppo siederà intorno al tavolo e riceverà un foglio contenente il seguente testo:

Una ragazza di 18 anni appartenente ad una famiglia molto tradizionale si innamora di un ragazzo di 20 anni, ma ai suoi genitori il ragazzo non piace. Lei di nascosto continua a vederlo. Lei viene a sapere che lui consuma delle droghe e prova ad aiutarlo a smettere. Racconta questo segreto alla sorella maggiore, che però non la appoggia nella sua scelta. Una sera, dopo una festa, il ragazzo chiede alla ragazza di portare una dose ad un amico. Lei riluttante accetta.

Durante un controllo notturno la polizia ferma la ragazza e trova la borsa con la droga. La ragazza supplica i poliziotti di lasciarla andare ma la conducono in centrale e la denunciano per possesso di stupefacenti. Nello stesso momento, la sorella rivela tutto ai genitori che si arrabbiano molto. La ragazza si sente persa e disperata e tenta il suicidio.

Quale dei protagonisti, in ordine di apparizione, la ragazza, il fidanzato, i genitori, la sorella, l'amico del fidanzato, la polizia può essere considerato responsabile di quello che le è accaduto?

Il gruppo deve trovarsi d'accordo su una lista di persone responsabili, dalla maggiore responsabilità alla minore.

Il gruppo avrà 30 minuti per discutere il problema e completare il compito. Gli osservatori del gruppo dovranno riferire quali sono state le dinamiche e come si è svolto il dibattito il gruppo. Ogni membro del gruppo di osservatori avrà un compito, sconosciuto agli altri, così che sarà possibile osservare la comunicazione verbale e non verbale.

Osservatore A: individuare il leader e osservarlo lavorare nel gruppo

Osservatore B: osservare quali metodi sono utilizzati dal gruppo per trovare una soluzione

Osservatore C: osservare le persone che non partecipano alla discussione e come lo fanno

Una volta che il gruppo ha concluso, si torna tutti insieme seduti in circolo e, prima di tutto, il gruppo che ha dibattuto il caso deve comunicare i propri sentimenti, emozioni e pensieri su cosa è avvenuto insieme agli altri. Nella seconda fase, gli osservatori, a turno, riferiscono cosa hanno osservato nel gruppo.

Attività 9: "Conosco tutto"

Obiettivo: risolvere un problema tutti insieme, sperimentando alcuni metodi di lavoro.

Istruzioni: i conduttori dividono il gruppo in due parti e propongono lo stesso problema da risolvere in ognuno dei due gruppi. Il primo gruppo adotterà il Principio A per risolvere il problema, mentre l'altro sottogruppo adotterà il Principio B.

Principio A: il problema deve essere risolto prima individualmente. In seguito, ognuno condividerà la soluzione con gli altri ed il gruppo troverà una soluzione comune. Hanno dieci minuti per la scelta individuale e 20 minuti per discutere la scelta comune.

Principio B: il sottogruppo avrà 30 minuti per discutere del problema liberamente e raggiungere una soluzione comune.

Dopo 30 minuti si chiede ai gruppi di condividere i loro risultati.

Testo del problema:

"Mettere in ordine cronologico i seguenti eventi storici: nascita di Napoleone, la fine della I Guerra Mondiale, la presa della Bastiglia, l'incoronazione di Carlo Magno, la caduta del muro di Berlino, l'assalto a Porta Pia, la caduta di Wall Street, la fine della II Guerra Mondiale, la scoperta dell'America".

Ripensando all'attività :

- E' stato meglio trovare una soluzione da soli oppure in gruppo?
- Quali vantaggi o svantaggi hai trovato a risolvere il problema in gruppo?
- Quale gruppo ha lavorato meglio?

Quest'attività aiuta i ragazzi a pensare al fatto che le competenze individuali aggiunte a quelle dei compagni di gruppo, possono rappresentare un incredibile punto di forza.

Giochi di comunicazione e Role-playing

Attività 10 : Gioco di comunicazione. Parlare restando in silenzio

Il conduttore scrive una frase su un foglio. Alcuni studenti escono dalla stanza. Il conduttore comunica la frase al resto del gruppo ed assegna a dei volontari il compito di mimare la frase ad ognuno dei ragazzi precedentemente usciti dalla stanza. Ognuno può mimare in tre tempi, senza dare nessuna indicazione a chi deve indovinare sulla correttezza dell'interpretazione, gli altri devono osservare in silenzio, e, dopo le tre ripetizioni, il ragazzo che deve indovinare scriverà la frase che ha capito su un foglio. Dopo dovrà lui stesso mimare ad un altro degli studenti rimasto fuori. Il gioco continua finché l'ultimo studente dirà ad alta voce il messaggio che ha ricevuto ed il gruppo valuterà le corrispondenze con la frase originale, pensando alle distorsioni ed alle difficoltà avvenute durante la comunicazione.

Attività 11 : Gioco di role-playing semi-strutturato. Se dovessi girare un film sugli adolescenti farei...

Obiettivi: Far emergere dalla rappresentazione di gruppo cosa vuol dire essere adolescente e quali sono le relazioni tra il mondo adulto e quello dei ragazzi.

Tempistica: il gioco può richiedere anche più di un ora.

Fase di gruppo: questo gioco può essere utilizzato dopo un po' di tempo che i membri del gruppo si conoscono.

Istruzioni: il conduttore presenterà una situazione e sceglierà gli attori, senza dare alcuna particolare descrizione del loro ruolo e dei loro obiettivi.

Situazione: un regista ed il suo assistente invitano sei persone ad esplorare e discutere le caratteristiche dell'adolescenza al fine di raccogliere materiale per il loro nuovo film.

Attori:

- Un regista

- Assistente alla regia
- Ricercatore
- Insegnante
- Genitore
- Giovane cantante emergente
- Adolescente
- Ragazzo più grande di un centro sociale

Compiti: in un massimo di tempo di quaranta minuti i partecipanti dovranno individuare una lista delle 10 caratteristiche più importanti dell'adolescenza, ordinate per importanza. Il regista ed il suo assistente devono condurre la discussione.

Così, il conduttore deve assegnare un ruolo a tutti. E' molto importante che ogni membro possa muoversi liberamente nel ruolo assegnato. In seguito il conduttore preparerà la stanza per un incontro. "tecnica del doppio" : per facilitare i protagonisti ad interpretare il loro ruolo, un conduttore interpreterà il ruolo di un "doppio". Si siederà dietro l'attore, aiutandolo costruire il proprio personaggio.

Per esempio, se il regista dicesse: "Io sono il regista...", il conduttore potrebbe aiutarlo ad aggiungere alcuni dettagli, in modo da costruire un personaggio dall'identità complessa. Tuttavia il conduttore non deve assolutamente guidare il role-playing.

Gli altri membri del gruppo, che non recitano, osserveranno il role-playing, raccoglieranno le osservazioni su che cosa emerga dalla scena e su come stiano interagendo i personaggi.

Bibliografia

- Boda G. (2001), *Life skill e peer education. Strategie per l'efficacia personale e collettiva*, Milano, La Nuova Italia, 2001
- Camaioni L. (1993), *Lo sviluppo del linguaggio e della comunicazione*, in Camaioni L. (a cura di), *Manuale di psicologia dello sviluppo*, Bologna, Il Mulino, 1993, pp. 233-276
- Campbell, J. (2004), *The Historical and Philosophical Development of Peer-Run Support Programs in Doing it our way: Peer programs that work for people with mental illness*, Clay, S. ed. Nashville TN: Vanderbilt University Press
- Catarsi E. (2002) (ed.), *La scuola accogliente. Accoglienza e comunicazione nella scuola dell'autonomia*, Tirrenia (Pisa), Edizioni del Cerro, 2002
- Catarsi E. (2008) (ed.), *Promuovere i ragazzi. Accoglienza, peer education e orientamento per combattere la dispersione scolastica*, Tirrenia (Pisa), Edizioni del Cerro, 2004
- Catarsi E. (2008), *Competenze didattiche e professionalità docente*, Tirrenia (Pisa), Edizioni del Cerro, 2008
- Catarsi E.-Mariani C. (2003) *La dispersione scolastica nelle scuole superiori dell'Empolese Valdelsa*, Edizioni del Cerro, Tirrenia (Pisa), 2003
- Cowie H.-Sharp S. (1996) (ed.), *Peer counselling in school: A time to listen*, David Fulton, London
- Cowie H.-Wallace P. (2000), *Peer support in action. From by standing go standing by*, Sage Publication, London
- Emiliani F. (1995), *Processi di crescita tra protezione e rischio*, in P.Di Blasio (a cura di), *Contesti relazionali e processi di sviluppo*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1995, pp. 305-325
- Every school should have one. How peer support schemes make schools better*, ChildLine, London, 2005
- Fernandez I. (1998), *Prevencion de la violencia y resolucion de conflictos. El clima escolar como factor de calidad*, Narcea, Madrid
- For Parents of Children or Youth with Mental Health Problems. Peer Support Guide*, Canadian Mental Health Association, Vancouver, 2007
- Frankham J. (1998), *Peer education: the unauthorised version*, in "British Educational Research Journal", 2, 1998, pp. 179-193
- Games for adolescent and reproductive health. An International handbook. (Program for Appropriate Technology in Health)*, Washington DC, USA. Available online at: <http://www.path.org/files/gamesbook.pdf>

- Hawker D.S.-Boulton M.J. (2000), 'Twenty years' research on peer victimization and psychosocial maladjustment: a meta-analytic review of cross-sectional studies, in "Journal of Child Psychology and Psychiatry", 41, 441-455
- Hew K.F.-Cheung W.S. (2008), Attracting student participation in asynchronous on line discussion: A case study of peer facilitation, in "Computers & Education", 51, 1111-1124
- Hoz R. (2008) A Revised Theorization of the Relationship between Teachers' Conceptions of Mathematics and Its Teaching, in "International journal of mathematical education in science and technology", vol:39 iss:7 pp. 905 -924
- Johnson D.W.- Johnson R.T. (1996), Conflict Resolution and Peer Mediation Programs in Elementary and Secondary Schools: A review of the Research, in "Review of Educational Research", 4, 1996, pp. 459- 506
- Jones D.C.-Crawford J.K. (2006), The peer appearance culture during adolescent: Gender and body mass variations, in "Journal of Youth and Adolescence", 2006, pp. 257-269
- Johnson L.S. (2008), Relationship of Instructional Methods to Student Engagement in Two Public High Schools, in "American secondary education", vol:36 iss:2 pp. 69 -87
- Kochenderfer Ladd B.- Skinner K. (2002), Children's coping strategies: Moderators of the effects of peer victimization?,
- Kochenderfer Ladd B.J.-Ladd G.W. (2001), Variations in peer victimization: Relations to children's maladjustment, in J.Juvonen-S.Graham (eds), Peer Harassment in school: The plight of the vulnerable and victimized, The Guilford Press, New York, 2001, pp. 25-48
- Kracen A. (2003) (ed.), Peer Support Training Manual , Trinity College, Dublin , 2003
- Menesini E. (2002), L'aiuto tra pari: percorsi operativi e modelli teorici, in "Scuola e Città", 3, 2002, pp. 42-57
- Menesini E.-Codecasa E. (2001), Una rete di solidarietà contro il bullismo. Valutazione di un'esperienza italiana basata sul modello della peer education, in "Psicologia e Scuola", 103, febbraio-marzo 2001, pp.3-17
- Mullins N. (2004) (ed.), Peer Support Handbook, Trinity College, Dublin , 2004
- Naylor P.-Cowie H. (1999), The effectiveness of peer support systems in challenging school bullying: the perspectives and the experience of teachers and pupils, in "Journal of Adolescence", 4, 1999, pp. 437- 452
- Ochieng B. M. N., Adolescent health promotion: the value of being a peer : leader in a health education/promotion peer education. Health Education Journal, n. 1 (2003), p. 61-72.
- Palmonari A.-Pombeni M.L. (1990), Gruppi e identità sociale dell'adolescente, in B.Vertecchi (a cura di), Il tempo dei giovani, Napoli, Tecnodid, pp.85-102

- PRESTO Peer Related Education Supporting Tools142301 – LLP -1 – IT – COMENIUS -CMP 28
- PRESTO Peer Related Education Supporting Tools142301 – LLP -1 – IT – COMENIUS -CMP 29
- Peer Support Groups For Older Persons With Depression And Those Who Care About Them: A Manual To Help You Get Started A Resource of the Older Persons' Mental Health, The Ontario Thillium Foundation, 2007
- Peer Support Handbook, Mullins N., Staff Members of the Student Counselling Service, Trinity College Dublin, 2003
- Peer Support Training Manual, Canadian Mental Health Association, 2005
- Peer Support Training Manual Edited, Kracen A., Staff Members of the Student Counselling Service, Trinity College Dublin, 2003
- Progetto peer education [II], in Cittadinanza studentesca e autonomia scolastica, (n. 91 di Studi e Documenti degli Annali della Pubblica Istruzione), Roma, Le Monnier, 2000, pp.158-164
- Peer support manual. A guide to setting up a peer listening project in education settings, The Mental Health Foundation, London, 2002
- Putton A. (1999), Empowerment e scuola. Metodologie di formazione nell'organizzazione educativa, Roma, Carocci, 1999
- Rigby K. (2000), Effects of peer victimisation in schools and perceived social support on adolescent wellbeing, in "Journal of Adolescent", 1, 2000, pp. 57-68
- Rigby K. (2003), Consequences of bullying in schools, in "The Canadian Journal of Psychiatry", pp. 583-590
- Rigby K.-Slee P.T.-Martin G. (2007), Implications of inadequate parental bonding and peer victimization for adolescent mental health, in "Journal of Adolescent", 30, pp. 801-812
- Schneider B.H. (2000), Friends and enemies. Peer relations in childhood, Oxford University Press, New York, 2000
- Setting up a peer support scheme. Ideas for teacher and other professional setting up and supporting a peer support scheme, ChildLine, London, 2005
- Torrego J.L. (2000) (ed.), Mediacion de conflictos en instituciones educativas, Narcea, Madrid
- Woolard K.A. (1997), Between Friends Gender, Peer Group Structure and bilingualism in Urban Catalonia, in "Language in Society", 4, 1997, pp. 533-560
- Youth Peer Education Toolkit, Standards for peer education programmes, Y-Peer, New York, 2005
- Youth Peer Education Toolkit, Training of Trainers Manual, Y-Peer, New York, 2005