

---

## “CPP – Come Partire Pari”

---

Percorso educativo per comunicare le cure  
palliative pediatriche nelle scuole secondarie  
di secondo grado

---

*Progetto*

**FONDAZIONE MARUZZA LEFEBVRE D’OVIDIO ONLUS**

info: [e.castelli@maruzza.org](mailto:e.castelli@maruzza.org)

<b>Contesto di riferimento e bisogni individuati</b> .....	3
<b>Obiettivo generale</b> .....	5
<b>Obiettivi specifici</b> .....	5
<b>Beneficiari</b> .....	5
<b>Metodologia</b> .....	6
<b>Il Comitato Scientifico</b> .....	7
<b>Individuazione e validazione del perimetro di intervento</b> .....	7
<b>Sviluppo del videogame</b> .....	8
<b>Manuale di formazione per i peer educator, gli insegnanti e i presidi</b> .....	10
<b>Revisione dei contenuti e test di validazione del percorso</b> .....	11
<b>Azioni di realizzazione del progetto</b> .....	11
<b>Risultati attesi</b> .....	12
<b>Monitoraggio dell'Iniziativa</b> .....	13

## Contesto di riferimento e bisogni individuati

In Italia, sono 35.000 i minori (0-17 anni) che hanno bisogno di cure palliative pediatriche: 1/3 affetto da patologia oncologica e 2/3 non oncologica (malattie rare, neurologiche, etc). Per ciascuno di questi bambini, c'è una famiglia che subisce le ricadute sociali, economiche, psicologiche e relazionali dell'isolamento e della prolungata necessità di offrire caregiving in maniera continuativa.

Le Cure Palliative Pediatriche (CPP) non sono prevalentemente le cure della terminalità (riferite alla presa in carico di bambino e genitori solo nel periodo strettamente legato all'evento della morte), ma prevedono l'assistenza precoce alla inguaribilità: iniziano al momento della diagnosi, non precludono la terapia curativa concomitante e continuano durante tutto il decorso della malattia, prendendosi carico della risposta ai molteplici bisogni che la situazione comporta. Si differenziano per molti ambiti dalle cure palliative rivolte al paziente adulto: devono infatti modularsi alle peculiarità biologiche, psico-relazionali, cliniche, sociali, etiche e spirituali del paziente pediatrico e della sua famiglia e rispondere ad una tipologia e quantità dei bisogni del tutto peculiari che condizionano scelte ed azioni dedicate e specifiche.<sup>1</sup>

Troppo spesso questi piccoli pazienti trascorrono inutilmente molto tempo nei reparti ospedalieri, anche quando sarebbe possibile un'assistenza a domicilio, o eventualmente, in strutture residenziali dedicate (hospice pediatrici).

La conseguenza diretta del mancato accesso a tale tipologia di assistenza (domiciliare/hospice) è l'isolamento sociale del bambino e della sua famiglia: la permanenza nei reparti ospedalieri, infatti, sebbene consenta la frequenza scolastica grazie alla predisposizione di accordi di collaborazione con il MIUR e i provveditorati per l'insegnamento del curriculum formativo, limita la capacità dei minori di stare in relazione con i propri pari non affetti da malattie.

In questo modo, l'inclusione sociale dei minori con patologia inguaribile non avviene: i minori inguaribili non accedono alle opportunità di sviluppo, di gioco, di esperienza del sé e dell'altro che l'inserimento nel gruppo classe permette.

Anche laddove esista la possibilità di andare a scuola e di frequentare le lezioni, spesso i bambini affetti da patologie inguaribili, e le loro famiglie, lamentano un senso di isolamento e diffidenza nei loro confronti: risulta infatti difficile parlare di malattie inguaribili del bambino.

---

<sup>1</sup> "Cure palliative pediatriche in Italia: stato dell'arte e criticità" - A cura di Enrico Alleva, Franca Benini, Anna De Santi, Andrea Geraci, Marcello Orzalesi - ISSN 2017

La paura di venire “contagiati” da questa situazione dolorosa inibisce le persone dall’aver relazioni con famiglie che vivono l’esperienza della inguaribilità di un figlio. L’evitamento di un dolore così grande, un meccanismo difensivo che protegge anche solo dall’immaginare tali esperienze, porta all’esclusione sistematica di questo tema e delle persone che vivono questa condizione.

L'emarginazione che deriva da questo meccanismo è un aspetto aggravante della condizione di queste famiglie e di questi bambini la cui vita è del tutto estranea alle normali dinamiche sociali. Per quanto fondamentali siano le cure palliative e per quanto ci sia la Legge n.38/2010 che ne prevede l'erogazione, purtroppo ad oggi in Italia, solo in pochissimi sanno cosa siano davvero le CPP e come approcciarsi quando si viene in contatto con un bambino e una famiglia che sperimenta la condizione di inguaribilità.

Per tale ragione, la Fondazione Maruzza, che da oltre venti anni si batte per l'affermazione del diritto alle cure palliative per questi bambini e che fa della promozione delle CPP scopo fondante della propria esistenza, ha deciso di diffondere il tema delle cure palliative attraverso un’azione di sensibilizzazione nelle scuole secondarie di secondo grado.

La partecipazione e la sensibilizzazione di persone fuori dal campo degli ‘addetti ai lavori’, come i giovani e le famiglie in ambito scolastico, sono infatti uno strumento fondamentale per abbattere il muro dell’evitamento e garantire una piena inclusione del minore malato nella società, favorendo un completo sviluppo della persona in tutti gli aspetti relazionali.

In questo contesto di mancata conoscenza e di “rimozione” del tema della malattia inguaribile in ambito pediatrico, il progetto “CPP Come Partire Pari: percorso educativo per comunicare le cure palliative pediatriche nelle scuole secondarie di secondo grado” vuole coinvolgere gli studenti e le studentesse delle scuole superiori secondarie in un percorso di sensibilizzazione dedicato alle CPP, al fine di promuoverne la conoscenza presso i cittadini di domani, dando loro gli strumenti cognitivi e relazionali per poter parlare serenamente della malattia nei minori e fornendo loro le risorse per potersi attivare in favore dei loro coetanei ammalati, anche solo attraverso semplici gesti di gentilezza, empatia e inclusione. Sono queste, infatti le determinanti per avviare un processo di inclusione che sia in grado di generare un cambiamento sistemico nell’approccio alla malattia inguaribile.

## **Descrizione sintetica del progetto**

Il progetto prevede la costruzione e la diffusione di un awareness program nelle scuole secondarie attraverso il coinvolgimento dei pari. Saranno infatti gli studenti stessi, una volta formati, a svolgere nelle classi degli incontri informativi/di sensibilizzazione sul tema delle Cure Palliative Pediatriche attraverso i materiali contenuti in un toolbox. Il progetto si avvale anche del supporto di un videogame prodotto appositamente dalla Fondazione per raggiungere gli studenti, attraverso canali comunicativi a loro familiari, e, in generale, le altre fasce di cittadinanza.

## Obiettivo generale

- Favorire l'inclusione sociale dei minori affetti da patologia inguaribile
- Sviluppare le capacità e le risorse degli studenti per diventare "cittadini attivi"
- Creare una nuova narrazione delle CPP che favorisca il dibattito e la consapevolezza tra i cittadini di oggi e di domani

## Obiettivi specifici

- Sensibilizzare le comunità scolastiche sul tema della diversità e della malattia inguaribile attraverso lo sviluppo di un percorso di sensibilizzazione sul tema dedicato agli studenti tra i 14 e i 18 anni
- Favorire la costruzione di contesti scolastici accoglienti, in grado di affrontare il tema dell'inguaribilità del minore
- Aumentare la diffusione di informazioni corrette sulle CPP e contrastare il tabù ad esse associate

## Beneficiari

Sono destinatari diretti dell'intervento:

- 20 studenti del quarto e quinto anno delle scuole secondarie superiori (peer)
- 200 studenti del secondo e terzo anno delle scuole superiori
- 20 docenti delle scuole secondarie superiori
- 10 dirigenti scolastici di istituti secondari superiori

Sono destinatari indiretti degli interventi

- La community di giocatori online nella fascia d'età +12
- I genitori degli alunni coinvolti nel progetto
- Il tessuto locale in cui si inserisce l'intervento
- I minori con patologie inguaribili e le loro famiglie

## Metodologia

Il progetto “CPP Come Partire Pari – *percorso educativo per comunicare le cure palliative pediatriche nelle scuole secondarie*” è concepito come un percorso auto-realizzabile per le scuole. Il meccanismo di funzionamento è illustrato nella seguente immagine.

“CPP Come Partire Pari– Percorso educativo per comunicare le Cure palliative pediatriche nelle scuole secondarie

### Metodologia di intervento



Tale metodologia di intervento è caratterizzata da una struttura “versatile” per la realizzazione dell’attività e la rapida applicazione del percorso nelle scuole in completa autonomia. Sebbene il progetto preveda una formazione per docenti e studenti desiderosi di diventare peer educator, l’organizzazione e la realizzazione delle attività con i gruppi classe è lasciata alla Scuola con il supporto esterno della Fondazione. Il toolkit, infatti, conterrà, oltre ai materiali di lavoro e agli strumenti interattivi, un manuale operativo con le indicazioni pratiche su quali attività sviluppare nelle classi sulla base delle esigenze specifiche dei plessi

scolastici coinvolti, delle preferenze espresse dagli studenti e dal Consiglio di Classe. I peer potranno, una volta formati, continuare ad operare nelle scuole anche al termine del loro percorso scolastico, garantendo così il supporto operativo e riducendo notevolmente i costi di realizzazione.

Il coinvolgimento dei peer avverrà attraverso l'animazione della community digitale loro dedicata. Il progetto dunque, una volta completata la fase di progettazione e realizzazione del toolkit e la fase di formazione dei peer, sarà facilmente sostenibile nel tempo, garantendo la prosecuzione dell'iniziativa nel futuro da parte delle scuole coinvolte.

Questa metodologia di intervento, dunque, riduce i costi e mantiene la necessaria flessibilità per orientare l'intervento in funzione dei bisogni reali emersi nelle scuole, dando margine di manovra e coinvolgendo nelle scelte di merito gli studenti selezionati per diventare peer-educator, rendendoli protagonisti.

## Il Comitato Scientifico

Il Comitato Scientifico ha il compito operativo di definire il perimetro di intervento e di costruire gli strumenti educativi che compongono il percorso di "awariness" in grado di informare e rendere gli studenti consapevoli del tema dell'inguaribilità e delle risorse che, individualmente e collettivamente, possono attivare in prima persona. Inoltre, il Comitato assicura la correttezza metodologica e delle informazioni contenute nei manuali, grazie alle competenze degli esperti che lo compongono. Il Comitato Scientifico è composto da:

- Michele Capurso – docente presso il Dipartimento di Filosofia, Scienze umane e sociali e Istruzione, Università degli Studi di Perugia. Conduce ricerche nel campo della Didattica, Valutazione Educativa e Teoria Pedagogica.
- Valentine De Tommasi – Psicologa/Psicoterapeuta presso il Centro Cure Palliative Pediatriche e Terapia Antalgica-Hospice Pediatrico dell'Azienda Ospedaliera di Padova
- Lorenza Di Feo - Associazione Sorridi con Pietro Onlus – Ente già attivo sul territorio ligure con esperienze ed interventi di sensibilizzazioni e informazione tra pari nelle scuole secondarie
- Elena Castelli – Segretario Generale della Fondazione Maruzza Lefebvre d'Ovidio Onlus

## Individuazione e validazione del perimetro di intervento

Le cure palliative pediatriche avocano a sé una serie di tematiche che, in ragione della dimensione olistica e multifattoriale che le CPP rivestono, necessita di una preliminare accortezza nella scelta dei temi da trattare. La sofferenza, la malattia e la morte, infatti, rischiano di aprire ferite e lasciare il passo ad emozioni che, in assenza di un professionista della salute mentale, possono confondere o traumatizzare sia i peer educator che le classi, rendendo rischioso e controproducente l'intervento. Si è reso dunque necessario un

lavoro preliminare di analisi dei temi e di definizione del target individuato nella fascia d'età compresa tra i 14 e i 18 anni, in funzione della quale è stato delimitato il perimetro.

Questa delimitazione consente di identificare gli argomenti che potranno essere trattati dai peer durante gli incontri di classe e fornisce loro strumenti per comprendere e gestire eventuali complessità che dovessero emergere nella fase di realizzazione dell'intervento. Il perimetro ha inoltre consentito una più chiara individuazione degli strumenti educativi necessari a trattare il tema delle CPP. Nel perimetro di intervento sono confluite:

- Le informazioni tecnico-giuridiche sulle cpp (legge 38/10; disposizioni testamentarie anticipate, diritti del minore malato, etc.)
- Le informazioni medico-scientifiche sulle cpp (definizione di inguaribilità, terminalità, cure palliative pediatriche, etc)
- Le informazioni psico-sociali (definizione di lutto, empatia, emozione, etc)

La scelta delle componenti da includere ha seguito il filo rosso della domanda "Se domani scoprissi che un tuo amico ha una malattia inguaribile, cosa vorresti sapere?", nel tentativo di rendere centrale, all'interno del programma di awareness, il punto di vista degli studenti e di fornire loro risposte corrette e scientificamente valide per affrontare una situazione potenzialmente stressante, dando loro informazioni rispetto a ciò che, realisticamente, possono fare nel caso in cui loro stessi, o un loro amico, scoprissero di avere una malattia inguaribile.

Nel perimetro, sono state individuate e approfondite le principali emozioni che una diagnosi di inguaribilità spesso suscita nel malato, nella sua famiglia e negli amici. L'identificazione di queste emozioni è stata fondamentale anche per trasmettere agli sviluppatori del videogame le informazioni necessarie alla costruzione della trama e dei personaggi del gioco.

## Sviluppo del videogame

Il videogame è uno dei tool a disposizione del progetto. Ha il duplice scopo di promuovere, a livello generale, la consapevolezza del tema delle CPP creando una nuova narrazione che si distanzi da quella delle CPP come intervento esclusivo sulla terminalità o sulla riduzione del dolore. A livello invece dell'intervento nelle classi, ha lo scopo di fornire un'esperienza di avvicinamento al tema e alle emozioni che esso suscita prima dell'avvio del percorso, fornendo una chiave di accesso individuale per stimolare il dibattito tra i pari. Considerando i dati di diffusione dei sistemi operativi in Italia e del rapporto costi-benefici, il video-game è stato al momento realizzato esclusivamente per piattaforma Android.

Sulla base degli input dati dal Comitato Scientifico, sono state individuate le 5 emozioni da far emergere durante il gioco, che guidano lo sviluppo della trama e caratterizzano ciascun livello (1 livello = 1 emozione).

Le 5 emozioni che sono state scelte corrispondono alle emozioni che sono solite emergere in un adolescente quando viene in contatto con una persona affetta da una malattia inguaribile o da grave disabilità. Nello specifico le emozioni affrontate sono:



1. Indifferenza/disorientamento
2. Curiosità
3. Imbarazzo/disgusto
4. Paura
5. Sconfitta del pregiudizio

Il video- game si basa sul modello del "viaggio dell'eroe" e si sviluppa su due piani separati:

- Vita reale - Racconta con video realizzati con tecnica "fumetto", la storia dell'incontro tra Zeno e Violetta, i due protagonisti. Qui il giocatore verrà posto di fronte a delle scelte da compiere, che influenzeranno la storia. Non ci sarà "gioco" nel senso stretto del termine, il giocatore non potrà "muovere" il personaggio, ma al termine dei dialoghi dovrà compiere una scelta, che influenzerà il comportamento del protagonista e la prosecuzione della storia.
- Universo fantastico - qui Zeno e Violetta diventano due personaggi di un mondo fantastico da esplorare, dove affronteranno mostri, puzzle e trabocchetti che rappresentano/rievocano le emozioni provate nella vita reale. In questa parte, il giocatore controllerà i movimenti del personaggio.

Il gioco, prevede un gameplay di circa 8 ore ed è doppiato in italiano, con la possibilità di attivazione dei sottotitoli. È stata anche predisposta la funzionalità per la versione in inglese (menù di gioco, descrizione, tutorial, sottotitoli dei dialoghi, etc) sebbene non sia ancora stato dato mandato per l'avvio della traduzione. Per un approfondimento sulla trama si veda l'allegato

Per la campagna di comunicazione di lancio e promozione del video-game è stata realizzata una landing page di progetto, al fine di illustrare al pubblico le ragioni che hanno spinto la Fondazione Maruzza a sviluppare l'iniziativa. La landing page è stata costruita con la triplice funzione di:

- promuovere le cure palliative pediatriche presso un target nuovo e tendenzialmente lontano dal tema
- promuovere il progetto di peer education presso alunni, docenti e dirigenti scolastici, attraverso la descrizione dell'intervento e delle modalità di partecipazione
- stimolare micro-donazioni in favore del progetto attraverso una maschera di donazione che illustri gli obiettivi della raccolta fondi (es: cost example per la traduzione del gioco in inglese; stampa dei manuali per i peer; etc)

La landing page del videogame è visionabile al seguente indirizzo:

<https://dare.fondazionemaruzza.org/>

Qualora si desiderasse avere accesso alla app del videogame prima del lancio pubblico, è necessario comunicare un'email (possibilmente già collegata ad un account Google Play) che dovrà essere autorizzata e che verrà utilizzata per il download del gioco.

## Manuale di formazione per i peer educator, gli insegnanti e i presidi

Il Comitato Scientifico del progetto, sulla base del perimetro dell'intervento precedentemente individuato, ha sviluppato il manuale e il kit di strumenti da consegnare alle scuole. Il manuale rappresenta la "guida" all'intervento ed esplicita il percorso educativo da mettere in atto nelle classi.

Il principio che ha guidato la realizzazione del manuale è stato quello di avvicinare i ragazzi al tema delle cure palliative pediatriche partendo dalla dimensione cognitiva (definizioni, differenze con le CP degli adulti, dati quantitativi, etc.) per passare poi gradualmente, attraverso giochi ed esercitazioni di gruppo, alla dimensione emotiva del tema (quali emozioni suscitano le CPP) con l'obiettivo di sviluppare nei soggetti beneficiari le risorse personali utili ad affrontare un'eventuale malattia inguaribile nella loro cerchia di conoscenze (es: se dovessi parlare di lutto, a chi potresti chiedere?).

Lo scopo del programma è duplice: da un lato rendere conoscibile e conosciuto il tema delle CPP in una fascia di popolazione destinata a plasmare, in futuro, il tessuto sociale del paese (i cittadini di domani) e, dall'altro, mettere a disposizione risorse (cognitive, emotive ed esperienziali) attivabili in caso di incontro con la malattia inguaribile pediatrica per sviluppare le soft skill alla base dei processi di inclusione

Il percorso educativo si sviluppa su cinque capitoli ed è composto dalle seguenti sezioni:

- un test di valutazione pre-percorso ed un test di valutazione post-percorso che mirano a verificare la conoscenza del tema ex-ante ed ex-post e che forniranno dati sull'efficacia dell'intervento
- Introduzione (a cura dei minori dell'Hospice pediatrico di Padova, che dia voce al punto di vista del paziente pediatrico affetto da malattia inguaribile – *in fase di realizzazione*)
- Capitolo 1: Cosa sono le cure palliative?
- Capitolo 2: Ma io che c'entro?
- Capitolo 3: Bea, una storia di vita
- Capitolo 4: la vita e la morte
- Capitolo 5: Domande e questioni irrisolte
- Conclusioni

Ciascun capitolo si caratterizza per l'alternarsi di testi esplicativi, box di approfondimento ed esercitazioni da fare in gruppo. Il percorso educativo ha una durata di circa 6 ore e potrà essere promosso nelle scuole sia come percorso integrabile nella didattica (dunque all'interno delle ore a disposizione per le materie dei singoli docenti), sia come laboratorio extra-didattico.

Il manuale è arricchito da inserti multimediali e utilizza diversi registri comunicativi di seguito riportati

- [una video-testimonianza](#) di una giovane donna in cure palliative pediatriche;
- [una lettura](#) dal libro Servabo di L.Pintor con la voce dell'attore Francesco Pannofino, che ha gratuitamente aderito all'iniziativa;

- La realizzazione di quattro tavole di fumetto che esemplificano la convivenza con una malattia cronica inguaribile (sindrome di Ondine), gratuitamente realizzato per il progetto da un allievo del PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli
- La realizzazione del gioco di carte “E io?” composto da un tappetino e da 24 carte-azione che stimolano i ragazzi a pensare a cosa possono fare per migliorare la qualità della vita di un minore con patologia inguaribile.

Questo approccio aiuta i ragazzi a mantenere alta l’attenzione, coinvolgendoli attraverso l’utilizzo di mezzi di comunicazione con cui hanno familiarità e predisposizione all’uso. Il percorso educativo, infatti, può essere affrontato anche attraverso l’uso dello smartphone.

## Revisione dei contenuti e test di validazione del percorso

Per ridurre il rischio che il manuale riproponga eventuali stereotipi e/o approcci di derivazione abilista e per evitare che lo strumento risulti eccessivamente “autocentrato” e/o non rispondente agli scopi del progetto, si prevede di sottoporre la versione definitiva del percorso formativo a dei revisori esterni, in grado di fornire un punto di vista qualificato ed individuare eventuali aree critiche.

Per facilitare il compito ai revisori è stata creata una scheda di revisione che riporta le domande guida per fornire un feedback coerente e costruttivo volto al miglioramento dei contenuti e della metodologia utilizzata.

Al termine della revisione, è prevista una sessione di prova con ragazze e ragazzi in età da peer educator, al fine di verificare la funzionalità del manuale, avere un riscontro sulla durata temporale del percorso educativo e sulla comprensibilità ed efficacia degli strumenti sviluppati.

## Azioni di realizzazione del progetto

### 1. Azione 1 - Creazione del toolkit da utilizzare nelle scuole

- 1.1. Definizione del perimetro di intervento e scrittura dei contenuti educativi
- 1.2. Identificazione e progettazione degli strumenti del toolkit attraverso cui veicolare i contenuti e nello specifico del: videogioco, manuale per i docenti e per i peer educator, adattamento di audio e video da inserire nel manuale, carte delle emozioni)
- 1.3. Realizzazione e produzione del toolkit
- 1.4. Progettazione del modulo formativo da erogare ai peer

### 2. Azione 2 – Realizzazione dei percorsi educativi nelle scuole

- 2.1. Contatto e individuazione delle 10 scuole da coinvolgere

- 2.2. Individuazione di un docente responsabile dell'esecuzione dell'iniziativa e di due studenti per scuola (maggiorenni) che vogliono proporsi come peer-educator per realizzare le attività nelle classi
- 2.3. Formazione dei peer e dei docenti selezionati (1 sessione formativa dedicata a peer e docenti per regione da 5 ore per un totale di 15 ore)
- 2.4. Consegna del toolkit e realizzazione delle attività (realizzazione del modulo educativo nelle classi, per un totale di 40 ore)

### **3. Azione 3 - Raccolta delle esperienze fatte nelle scuole e valutazione dei risultati raggiunti**

- 3.1. Follow up delle iniziative svolte tramite raccolta dei feedback degli studenti, dei peer e dei docenti (analisi dei questionari; report dei peer)
- 3.2. Creazione e animazione della community dei peer educator
- 3.3. Valutazione, eventuali modifiche e verifica della scalabilità

### **4. Trasversale – Coordinamento, monitoraggio e attività di comunicazione e diffusione dell'iniziativa**

- 4.1. Coordinamento del personale impiegato sul progetto e monitoraggio in itinere degli indicatori (riunioni con i partner, fornitori e stakeholder, tracking degli indicatori)
- 4.2. Azioni di comunicazione per la visibilità delle attività svolte e per la diffusione del videogame collegato al progetto (ufficio stampa, promozione sui canali social)  
Evento promozionale del progetto presso Fiera dedicata a mondo scolastico/studentesco (es: Time4Child; Fa la cosa giusta; etc)

## **Risultati attesi**

### **R1 - Azione 1: Creazione del toolkit da utilizzare nelle scuole**

- R1.1) 1 toolkit modellizzato e replicabile composto da: manuale per i peer e i docenti; Schede di lavoro per la classe; app videogame scaricabile da Android; carte delle azioni che mi sento di fare

### **R2 - Azione 2: Realizzazione dei percorsi educativi nelle scuole**

- R2.1) 200 studenti delle scuole secondarie (licei, istituti tecnici, etc.) sensibilizzati tramite toolkit
- R2.2) 20 studenti formati come peer-educator all'uso del toolkit nelle classi
- R2.3) 10 docenti formati alla gestione del programma di sensibilizzazione all'interno delle scuole
- R2.4) 10 dirigenti scolastici sensibilizzati sul tema delle CPP

### **R3 – Azione 3: Raccolta delle esperienze fatte nelle scuole e valutazione dei risultati raggiunti**

- R3.1) 1 strategia di intervento nelle scuole validata e replicabile
- R3.2) 1 community di peer attivata
- R3.3) sezione Question & Answer aperta
- R3.4) 12 interventi del community manager realizzati
- R3.5) 1 report di follow up realizzato con le valutazioni dei peer e degli studenti

### **R4 - Azione 4: Trasversale – Coordinamento, monitoraggio e attività di comunicazione e diffusione dell'iniziativa**

- R4.3) 1 canale TikTok di progetto aperto (target: studenti)
- R4.4) 1 pagina Facebook di progetto realizzato (target: insegnanti, genitori, dirigenti scolastici)
- R4.5) 2 sponsorizzazioni su TikTok realizzate
- R4.6) 1 sponsorizzazione su FB realizzata
- R4.7) 1 evento di promozione (stand + materiali informativi) presso Fiera dedicata a mondo studentesco/giovanile/scuole (es: Time4Child; Fa la cosa giusta; etc)

## **Monitoraggio dell'Iniziativa**

Per garantire il successo e la piena realizzazione del progetto verrà realizzato un piano di monitoraggio che prevede l'utilizzo dei seguenti indicatori e strumenti:

- Gantt per la progettazione del manuale per docenti e peer e piano di lavoro concordato con lo sviluppatore del video-game
- Riunioni mensili con i partner per verificare lo stato di avanzamento, la pianificazione e l'avanzamento delle attività di ciascuna azione
- Numero di download dell'App videogame da GooglePlay
- Numero di scuole contattate

- Numero di incontri con i Presidi
- Numero di docenti disposti a partecipare all'iniziativa
- Numero di studenti che hanno dato la disponibilità a diventare peer educator
- Numero di ore di formazione ai peer e ai docenti erogate
- Numero di interventi di peer education realizzati all'interno delle classi
- Numero di questionari ex-ante ed ex-post per gli studenti coinvolti raccolti
- Numero di schede riepilogative dell'intervento consegnate dai peer
- Numero di accessi alla dashboard della community da parte dei peer

