

IL BEN-ESSERE GENERA SALUTE

**SVILUPPARE LE  
COMPETENZE:  
PROGETTO AFRODITE**

Lignano 7-8/5/2019  
Nichetto L. Galilei Trieste

# SPS

## Scuole che Promuovono Salute

STRUTTURA

COMPETENZE

RELAZIONI

RETI

PEER EDUCATION

LIFE SKILLS

# AFRODITE

Promozione di **comportamenti** protettivi  
nella sfera delle relazioni affettive e sessuali

Per la  
Prevenzione  
di

**MALATTIE**  
sessualmente trasmissibili

Uso di  
**SOSTANZE**

# Come?

Formazione dei peer

PEER EDUCATION

STUDENTI

STUDENTI

## ESPERTI

- Educatori e tutor della Coop La Quercia
- Consultori Familiari dei Distretti
- Servizi Sostanze Legali ed Illegali
- Centro Malattie Sessualmente Trasmesse
- Dipartimento delle Dipendenze
- Servizio Promozione della Salute

20h

DOCENTI

# Come?

Malattie ST

Sostanze



STUDENTI 3°

STUDENTI 4°

STUDENTI 2°

DOCENTI  
rinforzo

Esperti

## STUDENTI PEER EDUCATORS

- Interventi in classe e durante / dopo:
- Giochi da Tavolo
- Poster
- Depliant
- Filmati

# Life Skills

Abilità per un  
**Comportamento** che abilita  
ad **affrontare** domande e  
**sfide quotidiane**

## Chi? Quali?

### What are Life Skills

- Life skills have been defined as “the abilities for adaptive and positive behaviour that enable individuals to deal effectively with the demands and challenges of everyday life”



RAO MOHAR SINGH COLLEGE OF EDUCATION

### What are the “Life Skills” ?

- Problem-Solving
- Decision Making
- Critical Thinking
- Creative Thinking
- Communication Skills
- Self-Awareness
- Stress Management
- Empathy
- Interpersonal Relationship

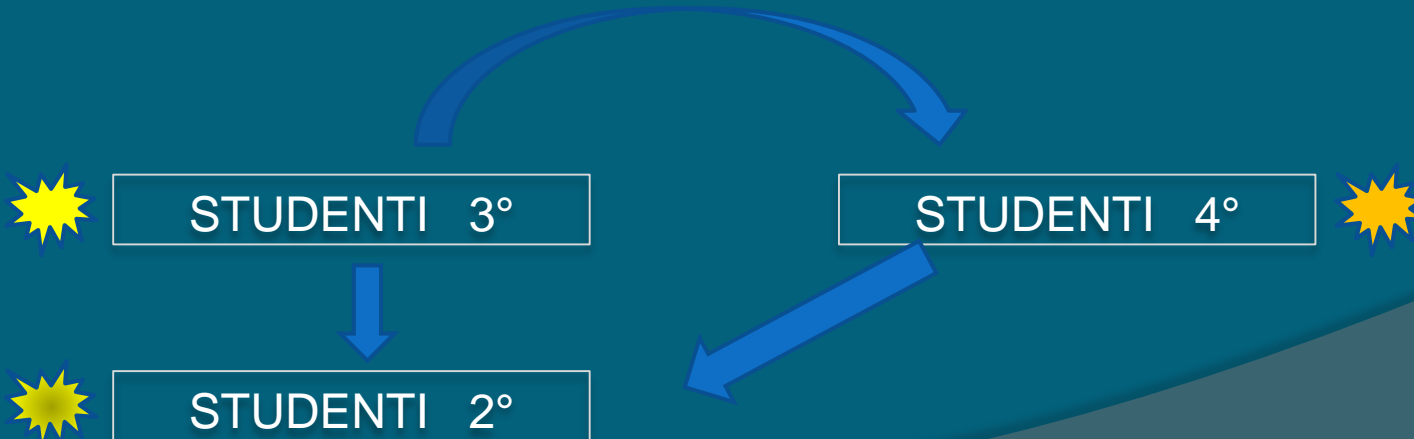


# Chi?

# Quali?

Abilità comunicative  
Empatia  
Gestione dello stress  
Relazioni interpersonali  
Pensiero critico e creativo.....

Abilità specifiche nel campo di  
MST e Sostanze



# A scuola ?

SCUOLA

Facilitatori → DOCENTI

Ideatori e Realizzatori → STUDENTI



## STUDENTI 2°

- Abilità nel porsi critici di fronte a certi stili di vita
- Abitudine cosciente a taluni comportamenti
- Rete di relazioni informate



## STUDENTI 3° → 4°

- Abilità di interazione in pubblico e tra pari
- Abilità nel lavoro in gruppo: gruppi diversi in numero e tipologia
- Conoscenza dei fondamentali
- Abitudine cosciente a taluni comportamenti
- Rete di relazioni informate





# Aspetti positivi e Criticità

- Scardinamento della verticalità dell'apprendimento
- Ritorno della maieutica
- Maggior efficacia nell'apprendimento per quanto riguarda tali sfere
- **R:** soddisfazione per le informazioni, la rete di contatti e il metodo
- Talora paura del sovvertimento della verticalità dell'apprendimento
- >>>>focus su malattie rispetto all'uso di sostanze
- **R:** Poche ore
- **R:** intervento di esperti scientifici (es ginecologo)

Nozioni → comportamenti  
= competenze

Diffidenza v.s. dati  
?

ad es.  
Materiale 2018-19



# LA SOLUZIONE È LA PREVENZIONE

**SCOPO DEL GIOCO:** Completa quanto più possibile il percorso per vivere la propria storia d'amore in maniera serena, con le giuste domande e le giuste precauzioni. Per ogni risposta corretta che verrà data, dimostrando di avere Conoscenza e Pensiero, si dimostrerà di avere consapevolezza sulla propria sessualità e delle buone pratiche per proteggersi da Malattie Sessualmente Trasmissibili (MST) e sull'uso dei contraccettivi. Vince chi arriva più vicino alla conclusione del percorso.

**COMPONENTI DEL GIOCO:** Un plancia di gioco con il percorso, 5 pedine, un dado con due colori, (nero e bianco), 2 mazzi di carte (12 cartellini neri con le domande "Sapere", 12 cartellini bianchi con le domande "Pensare") contenenti le domande, un regolamento.

**REGOLE:** IL gioco è a squadre, da 2 a 5 squadre di minimo 4 e massimo 6 componenti. Vengono preparati i due mazzetti di carte con le domande davanti ai conduttori del gioco. Le carte nere vanno messe nell'ordine numerico indicato.

Al proprio turno la squadra tira il dado e dice a voce alta che colore è uscito fuori. Ciascun colore di dado corrisponde a quello di uno dei due mazzetti di carte. I conduttori estraggono il primo cartellino del mazzo del colore chiamato e leggono a voce alta la domanda. La squadra che ha tirato il dado deve obbligatoriamente consultarsi e nominare un portavoce che dia la risposta. Ogni risposta deve avere un portavoce diverso. Se la squadra dà la risposta corretta fa avanzare di una casella sul tabellone la propria pedina, in caso contrario la pedina rimane immobile.

Il gioco termina quando tutte le domande sono esaurite.  
Vince chi è arrivato più vicino alla conclusione del percorso.





# FALLO TUO SCELTA!

Player 1  
Peer



fai la  
scelta  
giusta!

tu



gioco d'azzardo



◉ Grazie per  
l'attenzione