



Il Progetto

Il bullismo e il cyberbullismo continuano ad avere un impatto sulla sicurezza, sulla salute mentale e sul successo scolastico di studenti in tutta Europa. SABE risponde a questa sfida urgente promuovendo un ambiente scolastico sicuro, inclusivo e coinvolgente per studenti di età compresa tra i 7 e i 16 anni. Attraverso una piattaforma di apprendimento interattiva e ludica, la formazione di docenti e la collaborazione con le scuole, SABE consente a studenti e docenti di riconoscere, prevenire e rispondere efficacemente al bullismo.

 **Co-funded by
the European Union**

**SABE: 2024-1-BG01-
KA220-
SCH-000248175**

SABE è un progetto motivato dalla necessità critica di affrontare la natura in continua evoluzione e multiforme del bullismo nelle scuole europee. Adotta un approccio olistico che combina gamification e collaborazione per promuovere ambienti di apprendimento più sicuri e inclusivi.

**Unisciti al movimento
ed esplora i nostri
strumenti gamificati!**

 sabe-anti-bullying.eu

 facebook.com/sabe.eu.project

 linkedin.com/company/sabe-eu-project/

**Strengthening
Anti-Bullying
Efforts:
Addressing
Violence in
Schools around EU
(SABE) Progetto**



STOP BULLYING
STOP BULLYING

Finanziato dall'Unione Europea.

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili


Cofinanziato dall'Unione europea

Risultati del progetto

Curriculum per docenti

Un programma di formazione completo per docenti, sviluppato sulla base dei risultati emersi dalla revisione della letteratura e dai focus group. Il programma copre aspetti quali: comprensione del bullismo; strategie di intervento; promozione di ambienti scolastici favorevoli; responsabilizzazione di studenti; coinvolgimento dei genitori e della comunità; lotta al cyberbullismo.

Scenari di bullismo

Scenari per studenti dai 7 ai 16 anni che affrontano diversi tipi di bullismo, con l'obiettivo di promuovere l'empatia e l'inclusione. Si concentrano su varie forme di bullismo, dagli insulti al cyberbullismo. L'obiettivo è promuovere l'empatia, l'inclusione e una risposta attiva agli episodi di bullismo tra studenti. Gli scenari sono basati su casi reali.

Scenari gamificati e gioco interattivo

Giochi interattivi e adeguati all'età sviluppati sulla base di scenari di bullismo. Gli scenari gamificati sono coinvolgenti ed educativi per studenti di età compresa tra i 7 e i 16 anni. Sono disponibili anche una Guida per docenti e una Guida per studenti per la navigazione degli scenari.



I partner del progetto



knowandcan.com



danilodolci.org



uskudar.meb.gov.tr



kmop.org



liceulticleni.ro



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi
podstawowa.sei.edu.pl