Raccolta dei requisiti della piattaforma CAMPO

Organizzazione di incontri, interviste e sondaggi on-line con studenti, insegnanti e allenatori per identificare le funzionalità desiderate e le necessità di usabilità.

PLAY, LEARN, LEAD – SONDAGGIO PER STUDENTI

Questo questionario serve a capire cosa ti interessa, come impari meglio e se una piattaforma digitale legata al calcio può aiutarti a crescere, imparare e lavorare meglio con gli altri.

Non ci sono risposte giuste o sbagliate: conta solo la tua opinione.

Ti bastano circa 10 minuti.

Indirizzo e-mail

_____

1. **Età:**
   - ☐ 12
   - ☐ 13
   - ☐ 14
   - ☐ 15
   - ☐ 16
   - ☐ 17
   - ☐ 18

2. **Ti alleni o pratichi calcio?**
   - ☐ Sì, regolarmente
   - ☐ Ogni tanto
   - ☐ No, ma mi interessa lo sport
   - ☐ No

3. **Hai accesso regolare a un telefono/tablet/computer e a Internet?**
   - ☐ Si
   - ☐ No

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

4. **Come valuti le tue competenze digitali?**
   - ☐ Basse
   - ☐ Base
   - ☐ Buone
   - ☐ Molto buone

5. **Quanto ti interesserebbe una piattaforma digitale multilingue che combina il calcio con competenze utili per la scuola, lo sport, la vita e il futuro:**
   - ☐ Per niente
   - ☐ Poco
   - ☐ Abbastanza
   - ☐ Molto
   - ☐ Tantissimo

6. **In cosa dovrebbe aiutarti una piattaforma di questo tipo?**
   - ☐ Imparare in modo più divertente
   - ☐ Capire meglio come lavorare in squadra
   - ☐ Migliorare come persona, non solo come atleta
   - ☐ Sentirmi più sicuro/a di me
   - ☐ Imparare usando video, giochi, quiz e sfide
   - ☐ Usare meglio il digitale

7. **In una piattaforma di questo tipo, come preferiresti che fossero presentate le risorse (i contenuti)?**
   - ☐ Video
   - ☐ Testi
   - ☐ Contenuti interattivi
   - ☐ Misto

8. **Quanto ti piacerebbe usare un'app dove puoi vedere le esperienze di altri ragazzi, raccontare la tua esperienza e confrontarti con studenti di altri Paesi?**
   - ☐ Per niente
   - ☐ Poco
   - ☐ Abbastanza
   - ☐ Molto
   - ☐ Tantissimo

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

9. In che modo ti piacerebbe di più condividere o vedere esperienze?

- ☐ Video brevi
- ☐ Storie vere di ragazzi come me
- ☐ Sfide o missioni
- ☐ Commenti e like
- ☐ Giochi e quiz
- ☐ Attività pratiche da provare

10. Cosa ti piace di più imparare attraverso lo sport?

- ☐ Migliorare come calciatore/atleta
- ☐ Lavorare meglio in squadra
- ☐ Essere più sicuro/a di me
- ☐ Gestire stress ed errori
- ☐ Essere ascoltato/a nel gruppo
- ☐ Vincere e perdere senza mollare
- ☐ Usare la tecnologia e il digitale
- ☐ Prepararmi meglio per il futuro

11. Quali competenze vorresti sviluppare?

- ☐ Leadership
- ☐ Lavoro di squadra
- ☐ Resilienza (non mollare)
- ☐ Comunicazione
- ☐ Inclusione e rispetto
- ☐ Autonomia
- ☐ Competenze digitali
- ☐ Benessere emotivo
- ☐ Pensiero critico
- ☐ Problem solving

12. Quali AMBITI ti piacerebbe trovare nella piattaforma “CAMPO”?

- ☐ Sport e Calcio
- ☐ Soft Skills e sviluppo personale
- ☐ Inclusione, valori e cittadinanza
- ☐ Digitale e STEAM
- ☐ Benessere fisico ed emotivo

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

13. Per ogni ambito, quali TEMI dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma?

Sport e Calcio

- ☐ Il calcio come scuola di vita
- ☐ Regole, fair play e rispetto
- ☐ Ruoli in squadra e responsabilità
- ☐ Leadership in campo
- ☐ Vincere, perdere e migliorare
- ☐ Gestione degli errori e delle sconfitte

Soft Skills e sviluppo personale

- ☐ Leadership positiva
- ☐ Lavoro di squadra e cooperazione
- ☐ Comunicazione efficace
- ☐ Gestione delle emozioni
- ☐ Autostima e motivazione
- ☐ Gestione del conflitto
- ☐ Problem solving

Inclusione, valori e cittadinanza

- ☐ Inclusione e diversità
- ☐ Parità di genere nello sport
- ☐ Disabilità e sport inclusivo
- ☐ Interculturalità
- ☐ Rispetto delle regole e degli altri
- ☐ Cittadinanza attiva e responsabilità sociale

Digitale e STEAM

- ☐ Uso consapevole del digitale
- ☐ Apprendimento online e autonomia
- ☐ Analisi dei dati nello sport
- ☐ Tecnologia applicata al calcio
- ☐ Creatività digitale (video, storytelling, contenuti)
- ☐ Sicurezza online e cittadinanza digitale

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Benessere fisico ed emotivo

- ☐ Benessere mentale nello sport
- ☐ Gestione dello stress
- ☐ Equilibrio tra sport, scuola e vita personale
- ☐ Stili di vita sani
- ☐ Prevenzione del burnout giovanile

14. Secondo te, i temi selezionati dovrebbero essere organizzati come:

- ☐ Moduli autonomi
- ☐ Percorsi guidati
- ☐ Entrambi

15. I moduli dovrebbero essere:

- ☐ Brevi e semplici
- ☐ A punteggio o livelli
- ☐ Con video e giochi
- ☐ Con sfide da fare da soli o in gruppo
- ☐ Con quiz per monitorare l'avanzamento e la preparazione

16. Se dovessimo iniziare solo con 4 MODULI iniziali, quali ambiti e temi sceglieresti?

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

17. Ci sono temi o competenze importanti per te che non sono stati inclusi?

_____

18. Secondo te, la piattaforma "Campo" dovrebbe essere:

- ☐ Usata solo durante il progetto
- ☐ Un supporto per le attività scolastiche e sportive
- ☐ Un punto di riferimento stabile anche dopo il progetto

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

19. Con quale frequenza useresti una piattaforma come “Campo”?

- ☐ Mai
- ☐ Ogni tanto
- ☐ 1–2 volte al mese
- ☐ 1 volta a settimana
- ☐ Più volte a settimana

20. **Cosa potrebbe rendere difficile usare la piattaforma?**

- ☐ Poco tempo
- ☐ Troppo difficile
- ☐ Noioso
- ☐ Problemi tecnici
- ☐ Internet lento
- ☐ Troppa teoria
- ☐ Lingua

21. Cosa renderebbe la piattaforma “Campo” davvero utile e interessante per te?

_____

Grazie per il tuo aiuto!

Il team di Play, Learn, Lead

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.