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 INSEGNANTI E ALLENATORI

Questo questionario è stato progettato per valutare fino a che punto credi che lo sport possa supportare lo sviluppo delle competenze digitali e trasversali per ragazzi e insegnanti/allenatori. Per favore, compila il questionario onestamente; le tue risposte ci aiuteranno a progettare una piattaforma educativa efficace come parte di un progetto Erasmus+.

Ti basteranno circa 10 minuti per rispondere.

Indirizzo e-mail

_____

1. **Profilo del rispondente:**
   - ☐ Allenatore
   - ☐ Insegnante della scuola primaria
   - ☐ Insegnante della scuola secondaria di primo grado
   - ☐ Insegnante della scuola secondaria superiore
   - ☐ Educatore / tutor

2. **Numero di anni di esperienza nella formazione**
   - ☐ Meno di 5 anni
   - ☐ 5–15 anni
   - ☐ Più di 15 anni

3. **Come valuteresti il tuo livello di competenze digitali?**
   - ☐ Non ho alcuna competenza digitale
   - ☐ Competenze di base

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.

- ☐ Abilità intermedie
- ☐ Esperto

4. **Quanto trovi interessante l'idea di una piattaforma digitale multilingue che utilizza il calcio per supportare l'apprendimento, sviluppare competenze trasversali e favorire inclusione e partecipazione:**
   - ☐ Per niente interessante
   - ☐ Poco interessante
   - ☐ Abbastanza interessante
   - ☐ Molto interessante
   - ☐ Estremamente interessante

5. **In che modo una piattaforma come "Campo" potrebbe supportarti concretamente nella tua attività?**
   - ☐ Supportare le attività educative e sportive
   - ☐ Avere materiali pronti all'uso
   - ☐ Integrare digitale e sport
   - ☐ Monitorare i progressi dei ragazzi
   - ☐ Lavorare meglio su inclusione e soft skills

6. **Quanto sarebbe utile una piattaforma digitale per aiutarti a monitorare i progressi degli studenti/atleti (report, portfolio digitali, ecc.)?**
   - ☐ Non è utile
   - ☐ Utile
   - ☐ Molto utile

7. **Che tipo di contenuti e utilità trovereste interessanti?**
   - ☐ Moduli di formazione per insegnanti e allenatori
   - ☐ Moduli per studenti e atleti
   - ☐ Profili personalizzati degli studenti e monitoraggio dei progressi
   - ☐ Forum / gruppi di discussione tematica
   - ☐ Competizioni digitali
   - ☐ Risorse per l'inclusione (attività per studenti con bisogni educativi speciali – SEN)

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.

8. **Che tipo di contenuti preferiresti trovare nei moduli per insegnanti e allenatori?**
   - ☐ Guide pratiche / piani di lezione
   - ☐ Video dimostrativi
   - ☐ Fogli di valutazione delle competenze
   - ☐ Case study / esempi pratici
   - ☐ Strumenti di valutazione digitale (tipo quiz)

9. **Quanto trovi utile una piattaforma che permetta di condividere esperienze, raccontare buone pratiche, confrontarsi con altri insegnanti e allenatori europei?**
   - ☐ Per niente utile
   - ☐ Poco utile
   - ☐ Abbastanza utile
   - ☐ Molto utile
   - ☐ Fondamentale

10. **In che modo ti piacerebbe condividere o consultare esperienze e buone pratiche?**
   - ☐ Brevi video
   - ☐ Racconti / storie di esperienze reali
   - ☐ Attività pratiche descritte passo-passo
   - ☐ Forum o spazio di discussione
   - ☐ Commenti e feedback
   - ☐ Materiali scaricabili
   - ☐ Esempi da altri paesi europei

11. **Secondo la tua esperienza, cosa interessa di più al target principale (studenti 14–18 anni)?**
   - ☐ Migliorare come calciatore/atleta
   - ☐ Capire come lavorare meglio in squadra
   - ☐ Sentirsi più sicuri di sé
   - ☐ Essere ascoltati e avere un ruolo nel gruppo
   - ☐ Gestire stress, errori e sconfitte
   - ☐ Usare strumenti digitali in modo pratico
   - ☐ Sfide, giochi e competizioni
   - ☐ Video e contenuti brevi
   - ☐ Attività utili per il futuro (studio/lavoro)

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.

12. Quali competenze ritieni prioritarie da sviluppare attraverso la piattaforma "Campo"?

- ☐ Leadership
- ☐ Teamwork e cooperazione
- ☐ Resilienza
- ☐ Comunicazione efficace
- ☐ Inclusione e rispetto delle differenze
- ☐ Autonomia e responsabilità
- ☐ Competenze digitali
- ☐ Problem solving
- ☐ Pensiero critico
- ☐ Benessere emotivo e mentale

13. Quali AMBITI ritieni indispensabili per la piattaforma "Campo"?

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

14. 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

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.

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

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

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.

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

- ☐ Moduli tematici autonomi
- ☐ Percorsi guidati (più moduli collegati)
- ☐ Entrambe le soluzioni

16. Se dovessimo sviluppare solo 4 MODULI iniziali, quali ambiti sceglieresti?

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

17. Ci sono temi o competenze importanti per il tuo contesto che non sono stati inclusi?

_____

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

- ☐ Usata solo durante il progetto
- ☐ Un supporto continuativo alle attività educative e sportive
- ☐ Un punto di riferimento stabile anche dopo il progetto

19. Con quale frequenza pensi che utilizzeresti una piattaforma come "Campo"?

- ☐ Mai
- ☐ Solo in alcune attività specifiche
- ☐ 1–2 volte al mese
- ☐ 1 volta a settimana
- ☐ Più volte a settimana

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.

20. Quali ritieni possano essere i principali ostacoli all'implementazione di una piattaforma del genere nella tua realtà?

- ☐ Poco tempo a disposizione
- ☐ Difficoltà tecniche
- ☐ Contenuti troppo teorici
- ☐ Lingua
- ☐ Scarsa connessione internet
- ☐ Mancanza di supporto iniziale
- ☐ Resistenza alla digitalizzazione
- ☐ Mancanza di risorse IT

21. Cosa renderebbe la piattaforma "Campo" davvero utile per te e per il tuo contesto?

_____

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.