Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524



JOINT REPORT OF WP2

Need Analysis, Classroom 3.0 Concept and CAMPO Platform Requirements

Drafted by ASD Tirreno Sansa with valuable contributions from all partners (STAL Rzeszów, CONIL CAMP SRL, Akdeniz Koleji Spor Kulübü)

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.

Sommario

Introduzione 3
1. Il progetto e il ruolo strategico del WP2 5
2. Obiettivi del WP2 e risultati attesi 9
3. Metodologia e strumenti della Need Analysis 13
4. Partecipanti coinvolti e profilo dei target group 32
5. Risultati della needs analysis: lettura comparata dei contributi nazionali 37
6. Dalla raccolta dei bisogni alla visione comune dei partner 42
7. Il concetto di CAMPO come Aula 3.0 45
8. Requisiti educativi e funzionali della piattaforma CAMPO 49
9. Requisiti tecnici, usabilità e accessibilità 53
10. Architettura educativa e linee guida operative per la creazione dei contenuti 59
11. Dal modello alla produzione: indicazioni per il WP3 75
Appendici operative 79
Allegato 1 – Griglia iniziale dei moduli, delle assegnazioni e delle competenze 79
Allegato 2 – Checklist di readiness per l'avvio del WP3 81
Allegato 3 – Checklist di qualità dei contenuti MOOC 82
Allegato 5 – Checklist di coerenza generale con il modello CAMPO 84

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.

Introduzione

Un campo da calcio racconta molto più del risultato di una partita. Racconta il modo in cui un ragazzo reagisce dopo un errore, come una squadra si ricompone dopo una sconfitta, come un compagno viene aiutato, come si impara a rispettare una regola anche quando pesa, come si trova il proprio ruolo all'interno di un gruppo. Molte delle competenze che la scuola e l'educazione cercano di sviluppare passano già da lì: collaborazione, responsabilità, leadership, gestione delle emozioni, rispetto, inclusione, fiducia e capacità di imparare dall'esperienza.

Il progetto "Play, Learn, Lead: Football as a tool for digital education and inclusion" nasce proprio dall'intuizione che il calcio possa diventare un linguaggio educativo immediato, concreto, riconoscibile per i giovani. Viene trattato come spazio di crescita personale e collettiva, capace di collegare ciò che accade in campo con ciò che i ragazzi vivono a scuola, nel gruppo, nella comunità e negli ambienti digitali.

All'interno di questo percorso, la piattaforma CAMPO è uno dei risultati più importanti. Dovrà diventare lo spazio digitale in cui le esperienze sportive si trasformano in apprendimento consapevole: moduli brevi, video, attività pratiche, quiz, sfide, materiali per allenatori e insegnanti, strumenti di monitoraggio e risorse inclusive. Insieme a CAMPO, il progetto prevede risorse educative, un toolkit interattivo, un MOOC su calcio, leadership e apprendimento digitale, attività laboratoriali sull'inclusione e strumenti replicabili per scuole, club sportivi e organizzazioni educative.

Con il Work Package 2 questa idea prende forma. Prima di produrre contenuti, video, attività didattiche e strumenti digitali, il partenariato ha lavorato per capire come deve essere costruita CAMPO affinché sia davvero utile a chi la userà. Il riscontro è stato cercato nei contesti reali del progetto: tra studenti e giovani atleti, insegnanti, allenatori, educatori, partner e organizzazioni coinvolte.

La needs analysis ha dato voce a questi target attraverso survey, workshop locali e focus group che si sono trasformati in report nazionali, confronto tra partner e discussioni operative durante il secondo Transnational Project Meeting. Le survey hanno permesso di raccogliere dati strutturati su interessi, preferenze, competenze digitali, aspettative e temi prioritari. I workshop e i focus group hanno aggiunto una dimensione più concreta e partecipata, facendo emergere

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.

esempi, bisogni quotidiani, difficoltà pratiche e idee su come usare la piattaforma nei contesti sportivi e scolastici.

Da questo lavoro emerge che CAMPO dovrà essere pratica, semplice, visuale, mobile, collegata al campo e pensata per tempi reali di utilizzo. I giovani chiedono contenuti brevi, dinamici, interattivi, vicini alle situazioni di gioco e alle esperienze di squadra. Allenatori e insegnanti chiedono materiali pronti all'uso, schede operative, attività facili da proporre, strumenti di osservazione e funzioni di monitoraggio. I partner hanno tradotto queste indicazioni in una visione comune della piattaforma, orientata a moduli brevi, risorse visuali, attività interattive, percorsi di apprendimento e strumenti di valutazione ampia e leggera.

La cornice scelta per organizzare questa visione è quella di CAMPO come Classroom 3.0. L'espressione rimanda a un ambiente educativo capace di tenere insieme il campo da calcio, la scuola, il gruppo squadra, la comunità e lo spazio digitale. CAMPO dovrà accompagnare l'esperienza sportiva, renderla più leggibile, collegarla a competenze precise e offrire agli adulti strumenti per trasformare allenamenti, partite, errori, vittorie, sconfitte e momenti di gruppo in occasioni di apprendimento.

Il report segue questo percorso passo dopo passo. Parte dal ruolo strategico del WP2, descrive la metodologia dell'analisi dei fabbisogni, analizza le esigenze emerse nei diversi Paesi, definisce il modello Classroom 3.0, individua i requisiti educativi, funzionali, tecnici e di accessibilità della piattaforma e propone una prima architettura dei contenuti. L'obiettivo è arrivare al WP3 con una base chiara: sapere quali materiali produrre, con quale formato, per quali target, con quali responsabilità tra partner e con quale collegamento alla piattaforma.

Il WP2 è, di fatto, il passaggio che collega l'intuizione iniziale alla produzione concreta dei risultati. Le evidenze raccolte orientano la progettazione di CAMPO, preparano lo sviluppo dei materiali formativi, del toolkit e del MOOC, e aiutano il partenariato a costruire una piattaforma realmente coerente con il progetto: uno spazio in cui giocare, imparare e guidare diventano parti dello stesso percorso educativo.

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.

1. Il progetto e il ruolo strategico del WP2

“Play, Learn, Lead” crede fermamente che il calcio possa modellare un nuovo linguaggio educativo. Per molti ragazzi tra i 14 e i 18 anni, il campo è già uno spazio di relazione, appartenenza, motivazione e crescita. È lì che si impara a stare in gruppo, a rispettare regole condivise, ad affrontare vittorie e sconfitte, a gestire errori e pressioni, a riconoscere ruoli diversi e a costruire fiducia. Il progetto sceglie questa esperienza, così vicina ai giovani, per costruire un percorso più ampio, capace di collegare sport, scuola, digitale e inclusione.

Gli obiettivi del progetto vanno tutti in questa direzione. Il calcio viene usato come piattaforma educativa per promuovere e sviluppare competenze trasversali, leadership e inclusione sociale. Gli strumenti digitali servono a rendere l’apprendimento più accessibile, interattivo e vicino ai linguaggi dei giovani. La dimensione scolastica e quella sportiva dialogano tra loro per rafforzare la partecipazione di studenti con abilità, provenienze e bisogni diversi. Il progetto lavora quindi su un’idea di apprendimento che parte da situazioni che i ragazzi vivono davvero per trasformarle in occasioni per sviluppare competenze utili anche fuori dal campo.

La forza di “Play, Learn, Lead” sta proprio nel modo in cui mette insieme dimensioni che spesso viaggiano separate. Il campo da calcio, la scuola, la piattaforma digitale, il gruppo squadra, la comunità locale e il confronto europeo diventano parti di uno stesso percorso. Il calcio offre il contesto reale, quello in cui i ragazzi si riconoscono. Il digitale permette di organizzare le attività, seguirne lo sviluppo, rendere visibili i progressi e creare collegamenti tra gruppi e Paesi diversi. L’approccio educativo dà una direzione a tutto questo, evitando che le attività restino episodi isolati.

Dentro questa struttura, il Work Package 2 ha un peso decisivo. La piattaforma CAMPO è l’ambiente che dovrà tenere insieme le diverse componenti del percorso: bisogni emersi dall’analisi iniziale, contenuti formativi, toolkit, MOOC, attività pratiche, strumenti di monitoraggio, materiali per insegnanti e allenatori, percorsi per studenti e giovani atleti, funzioni di collaborazione e risorse inclusive. In altre parole, CAMPO è il luogo in cui il progetto dovrà diventare utilizzabile.

La piattaforma dovrà essere multilingue, interattiva, flessibile, collegata all’accesso mobile e capace di integrare in seguito materiale didattico, toolkit e MOOC. Dovrà parlare a utenti diversi: ragazzi, docenti, allenatori, educatori, partner, amministratori. Ognuno di questi profili avrà bisogni differenti. Uno studente dovrà trovare attività brevi, chiare e motivanti; un

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.

allenatore dovrà poter scaricare una scheda, proporre una missione, osservare un comportamento; un docente dovrà poter collegare l'attività a un obiettivo educativo; un partner dovrà poter aggiornare contenuti, traduzioni e materiali; un amministratore dovrà poter gestire utenti, corsi e monitoraggio. La piattaforma dovrà quindi essere semplice per chi la usa, ma abbastanza solida da sostenere l'intero progetto.

Il WP2 arriva prima della produzione dei contenuti del WP3, e questo gli dà una funzione di orientamento molto forte. Prima di scrivere moduli, realizzare video, costruire attività o progettare il MOOC, il partenariato deve capire che cosa serve davvero. Oltre a sapere che il progetto parlerà di leadership, inclusione, digitale o benessere, bisogna capire come questi temi possono essere proposti a un ragazzo di 14 o 15 anni, quanto tempo può dedicare a un'attività, quale formato lo coinvolge, in quale momento un coach può usare una scheda, quali strumenti servono a un docente, quali contenuti possono essere fruiti da smartphone, quali materiali devono essere tradotti e quali attività possono funzionare in contesti sportivi diversi.

La needs analysis è stata costruita per rispondere a queste domande. I partner hanno raccolto dati e osservazioni attraverso survey, workshop e focus group, coinvolgendo studenti, giovani atleti, insegnanti, allenatori e figure educative. Le risposte hanno dato indicazioni molto concrete. I giovani chiedono contenuti brevi, dinamici, visuali, interattivi, vicini alle situazioni di gioco e alle esperienze di squadra. Immaginano video, quiz, missioni, sfide individuali e di gruppo, occasioni di confronto con coetanei di altri Paesi e un accesso semplice da smartphone. Gli adulti chiedono materiali pronti all'uso, schede operative, attività da proporre prima o dopo l'allenamento, strumenti di osservazione, funzioni di monitoraggio, profili personalizzati e spazi per condividere buone pratiche.

Il compito del WP2 è trasformare bisogni reali in requisiti progettuali. Una cosa è dire che la piattaforma deve essere "innovativa"; un'altra è stabilire che dovrà contenere micro-unità, video brevi, quiz, badge, missioni pratiche, sezioni per coach e docenti, materiali scaricabili, accesso mobile, tracciamento dei progressi e spazi moderati di confronto. Una cosa è parlare genericamente di inclusione; un'altra è prevedere attività adattabili, varianti per gruppi eterogenei, linguaggio accessibile, contenuti multilingue e strumenti per osservare la partecipazione. Il WP2 serve proprio a compiere questa traduzione dal valore educativo alla funzione concreta.

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.

Il secondo Transnational Project Meeting ha rappresentato un momento importante di sintesi. I partner hanno discusso i risultati raccolti nei diversi Paesi, hanno confrontato le prospettive di giovani e adulti, hanno ragionato sui temi educativi principali e hanno iniziato a collegare la needs analysis alla progettazione della piattaforma. Durante il meeting sono stati individuati alcuni elementi chiave: la necessità di moduli brevi, risorse visuali, attività interattive, strumenti di valutazione leggera, percorsi di apprendimento, funzioni di monitoraggio e collegamento diretto tra digitale e attività sul campo. Tra gli output attesi sono state richiamate le priorità operative per CAMPO e la roadmap verso toolkit e MOOC.

Il valore di questo passaggio sta nel fatto che CAMPO viene progettato come un ambiente costruito intorno agli utenti. I ragazzi dovranno trovare in CAMPO esperienze brevi, riconoscibili, vicine a ciò che vivono con lo sport. Un errore durante una partita può diventare una micro-attività sulla resilienza. Un conflitto tra compagni può aprire una riflessione sulla comunicazione. Una sconfitta può diventare un'occasione per lavorare sulla gestione delle emozioni. Un ruolo non accettato può diventare il punto di partenza per parlare di leadership e responsabilità. La piattaforma dovrà aiutare a dare forma a questi passaggi.

Per insegnanti e allenatori, CAMPO dovrà diventare uno strumento pratico di supporto. Chi lavora con i ragazzi sa bene che molte situazioni educative emergono in modo spontaneo: una reazione nervosa, un compagno escluso, una difficoltà a rispettare le regole, una squadra che non collabora, un ragazzo che perde fiducia dopo un errore. Spesso manca il tempo per trasformare questi momenti in attività strutturate. La piattaforma dovrà offrire proprio questo aiuto: schede brevi, domande guida, attività da svolgere in gruppo, strumenti di osservazione, quiz, missioni e materiali che permettano di intervenire senza appesantire il lavoro quotidiano.

Il digitale, in questa prospettiva, è lo spazio che aiuta a rendere l'apprendimento più chiaro, più condiviso e più documentabile. CAMPO dovrà sostenere ciò che accade nel campo sportivo, nella scuola e nel gruppo, senza sostituire la relazione educativa diretta. Un video può preparare una discussione prima dell'allenamento; un quiz può aiutare a fissare un concetto; una missione può guidare un comportamento da osservare in campo; un badge può rendere visibile un progresso; un report può aiutare il coach o il docente a seguire il percorso del gruppo.

Da qui nasce il collegamento con il concetto di Classroom 3.0. CAMPO dovrà essere una piattaforma, ma anche un ambiente educativo più ampio, capace di mettere in relazione spazi diversi: il campo da calcio, la scuola, la comunità locale, il gruppo squadra, la piattaforma digitale e la dimensione europea del progetto. L'apprendimento avviene in più luoghi e in

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.

diverse forme. Può nascere da un allenamento, da una partita, da una sfida online, da una discussione, da un video, da un confronto tra pari o da una riflessione guidata. Il WP2 ha il compito di organizzare questa complessità in un modello semplice da capire e da usare.

Naturalmente la piattaforma dovrà funzionare bene: dovrà essere stabile, accessibile, mobile-friendly, multilingue e semplice da gestire. Ma la parte tecnica ha senso solo se sostiene un modello educativo chiaro. Deve permettere a un ragazzo di imparare da ciò che vive in campo. Deve permettere a un allenatore di trasformare una situazione sportiva in un momento educativo. Deve permettere a un docente di collegare sport e competenze trasversali. Deve permettere ai partner di costruire contenuti coerenti e trasferibili.

Il collegamento tra WP2 e WP3, quindi, è diretto. Una volta definiti bisogni, target, modello pedagogico, requisiti tecnici e architettura della piattaforma, sarà possibile produrre contenuti con una direzione precisa. Il toolkit dovrà offrire strumenti pratici, schede, missioni, attività inclusive e materiali per coach e docenti. Il MOOC dovrà proporre un percorso breve e strutturato su calcio, leadership e apprendimento digitale. Entrambi dovranno essere pensati per vivere dentro CAMPO, con formati brevi, visuali, interattivi e facilmente utilizzabili nei contesti scolastici e sportivi.

Il WP2 costruisce le fondamenta del progetto. Raccogliere i bisogni, li interpreta, li trasforma in requisiti e prepara l'ambiente in cui toolkit e MOOC potranno essere prodotti, caricati, utilizzati e monitorati. È il momento in cui il progetto decide che tipo di esperienza educativa vuole offrire: un percorso in cui il calcio resta il punto di partenza, il digitale diventa lo spazio di supporto e l'apprendimento prende forma attraverso attività concrete, inclusive, brevi e vicine alla vita dei ragazzi.

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.

2. Obiettivi del WP2 e risultati attesi

Con il WP2, CAMPO entra nella sua fase di progettazione concreta. Dopo aver chiarito il ruolo strategico della piattaforma, il lavoro si sposta su un piano più operativo: definire che cosa dovrà essere sviluppato, quali funzioni dovranno essere previste, quali risultati dovranno essere consegnati e quali condizioni dovranno essere create per permettere al WP3 di produrre contenuti coerenti.

L'Attività 2.1 riguarda la realizzazione della piattaforma "CAMPO" di formazione digitale. Il suo obiettivo principale è costruire un ambiente online capace di accogliere, organizzare e rendere utilizzabili i risultati educativi del progetto. CAMPO dovrà diventare lo spazio comune in cui far vivere i contenuti teorici e del toolkit, i percorsi del MOOC, le attività pratiche, le sfide di squadra, gli strumenti di monitoraggio, le risorse per adulti e le esperienze rivolte ai giovani.

Il lavoro dell'Attività 2.1 può essere letto come una sequenza di passaggi collegati. Prima si raccolgono i bisogni, poi si trasformano in requisiti, poi si definisce la struttura della piattaforma, poi si individuano le funzioni principali, poi si predispone l'ambiente per accogliere i contenuti che verranno sviluppati nel WP3. Ogni passaggio serve per dare alla piattaforma una logica chiara fin dall'inizio, così da poter essere popolata, usata, testata e migliorata con maggiore facilità.

Il primo obiettivo del WP2 è definire la struttura generale della piattaforma. CAMPO dovrà avere sezioni riconoscibili, percorsi semplici, aree dedicate ai diversi utenti e un'organizzazione dei contenuti che permetta di orientarsi rapidamente. Chi accede alla piattaforma dovrà capire dove si trovano i moduli, dove iniziare un'attività, dove consultare una scheda, dove completare un quiz, dove seguire i propri progressi e dove trovare materiali di supporto.

Il secondo obiettivo è costruire un ambiente multilingue per rendere CAMPO accessibile nei diversi contesti nazionali. Il multilinguismo dovrà riguardare l'interfaccia, i contenuti principali, le istruzioni, i materiali formativi e le risorse operative. Una piattaforma europea funziona davvero quando ogni partner può usarla nel proprio contesto senza dover ricostruire ogni volta il percorso.

Il terzo obiettivo riguarda la fruizione mobile. CAMPO dovrà essere pensata per un utilizzo frequente da smartphone, soprattutto da parte dei giovani. Questo incide sulla struttura dei contenuti, sulla lunghezza delle attività, sulla grafica, sul numero di passaggi richiesti e sulla

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.

chiarezza delle istruzioni. Un modulo mobile-friendly deve essere rapido da aprire, semplice da completare e leggibile anche fuori da un'aula tradizionale.

Il quarto obiettivo è predisporre funzioni di apprendimento flessibile. La piattaforma dovrà permettere usi diversi: percorsi guidati, micro-unità autonome, attività individuali, attività di gruppo, materiali scaricabili, quiz, badge, missioni pratiche, discussioni moderate e strumenti di autovalutazione. Questa flessibilità sarà importante perché CAMPO verrà usata in contesti diversi: scuola, club sportivo, allenamento, workshop, attività transnazionali, momenti individuali di studio o riflessione.

Il quinto obiettivo è creare un sistema di profili utente chiaro. Studenti, giovani atleti, coach, insegnanti, partner e amministratori avranno ruoli diversi nella piattaforma. Una buona organizzazione dei profili permetterà di dare a ciascuno strumenti adeguati: percorsi semplici per i ragazzi, materiali e report per gli adulti, funzioni di caricamento e aggiornamento per i partner, gestione tecnica e monitoraggio per gli amministratori.

Il sesto obiettivo riguarda il monitoraggio. CAMPO dovrà raccogliere dati utili sull'utilizzo della piattaforma e sull'avanzamento dei partecipanti. Il monitoraggio dovrà essere leggero, leggibile e funzionale alle attività successive. Completamenti, quiz svolti, badge ottenuti, partecipazione alle attività, feedback e report potranno aiutare coach, docenti e partner a seguire il percorso degli utenti e a preparare la sperimentazione prevista nei work package successivi.

Il settimo obiettivo è preparare l'integrazione con toolkit e MOOC. Il WP2 dovrà predisporre la piattaforma in modo che il WP3 possa inserire contenuti senza dover ridefinire ogni volta formato, posizione e funzione. Il toolkit avrà bisogno di spazi per schede, attività pratiche, materiali scaricabili e strumenti per adulti. Il MOOC avrà bisogno di moduli, video, quiz, tracciamento dei completamenti e riconoscimenti finali. CAMPO dovrà essere pronta ad accogliere entrambi, mantenendo una struttura comune.

I risultati attesi dell'Attività 2.1 possono quindi essere ricondotti a tre grandi livelli.

Il primo livello riguarda la **piattaforma come ambiente digitale**. Alla fine del WP2, CAMPO dovrà avere una struttura tecnica e funzionale definita: accesso, sezioni, profili, lingue, navigazione, mobile, materiali, strumenti interattivi e monitoraggio.

Il secondo livello riguarda la **piattaforma come ambiente educativo**. CAMPO dovrà essere coerente con il modello Classroom 3.0, quindi capace di collegare esperienza sportiva, attività

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.

digitale, riflessione, lavoro di gruppo e sviluppo di competenze. Le funzioni della piattaforma dovranno sostenere questo modello, non restare elementi isolati.

Il terzo livello riguarda la **piattaforma come base per i work package successivi**. CAMPO dovrà permettere al WP3 di produrre e caricare contenuti in modo ordinato, al WP4 di sperimentarli e monitorarli, al WP5 di valorizzarli e diffonderli. Il WP2 prepara quindi uno spazio che verrà progressivamente riempito, testato e utilizzato durante tutto il progetto.

In termini pratici, il WP2, con questo report, dovrà arrivare a consegnare una serie di elementi concreti:

Elemento	**Funzione**
Struttura generale di CAMPO	Definire sezioni, percorsi, logica di navigazione e organizzazione dei contenuti
Requisiti funzionali	Chiarire quali azioni la piattaforma dovrà permettere agli utenti
Requisiti tecnici e di accessibilità	Garantire stabilità, usabilità, mobile access, multilinguismo e inclusione
Profili utente	Distinguere ruoli, permessi e bisogni di studenti, adulti, partner e amministratori
Architettura dei contenuti	Preparare moduli, micro-unità, attività, materiali e strumenti del WP3
Sistema di monitoraggio	Raccogliere dati su utilizzo, completamenti, attività e progressi
Integrazione toolkit/MOOC	Predisporre lo spazio per i risultati formativi successivi
Manuale o guida d'uso	Supportare utenti, partner e amministratori nell'utilizzo della piattaforma

Questi risultati danno al WP2 una funzione concreta. Il suo compito è creare le condizioni perché CAMPO sia pronta a ricevere contenuti, attività e strumenti. Ogni scelta fatta in questa fase avrà un effetto diretto sul lavoro successivo: sulla durata dei moduli, sul formato dei video,

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.

sulla struttura delle schede, sul tipo di quiz, sulla traduzione dei materiali, sulla gestione dei gruppi, sul monitoraggio e sulla futura sperimentazione.

L'Attività 2.1 dovrà quindi chiudersi con una piattaforma progettata in modo ordinato e con una direzione educativa definita. CAMPO dovrà essere semplice da usare, ma non superficiale; flessibile, ma non dispersiva; accessibile da mobile, ma completa nelle funzioni essenziali; adatta ai giovani, ma utile anche per gli adulti; pronta ad accogliere contenuti diversi, ma costruita intorno a un modello comune.

Il valore operativo del WP2 sta proprio nel trasformare l'idea di CAMPO in un ambiente pronto per essere popolato, sperimentato e migliorato. Quando il WP3 inizierà a produrre toolkit e MOOC, il partenariato dovrà sapere dove inserire i materiali, come organizzarli, quali formati usare, quali strumenti attivare e quali dati raccogliere. Una piattaforma progettata bene in questa fase renderà più semplice tutto il lavoro successivo.

Il risultato finale atteso è una piattaforma tecnicamente funzionante e capace di sostenere il percorso educativo del progetto. Attraverso CAMPO, il calcio diventa contenuto, esperienza, linguaggio e metodo; il digitale diventa supporto, spazio di connessione e strumento di monitoraggio; l'inclusione diventa criterio di progettazione; la leadership e le soft skills diventano percorsi osservabili e praticabili. Con l'Attività 2.1, il progetto costruisce lo spazio che permetterà a toolkit e MOOC in stile Classroom 3.0 di essere un'unica esperienza di apprendimento.

Il WP2 ha quindi una funzione preparatoria, ma anche fondativa. Preparatoria perché consente di passare al WP3 con una base chiara. Fondativa perché stabilisce come il progetto intende far dialogare sport, educazione e digitale. Da qui in avanti, il report potrà entrare nel merito della metodologia utilizzata per raccogliere i bisogni e mostrare come la needs analysis abbia dato concretezza a questa impostazione.

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.

3. Metodologia e strumenti della Need Analysis

Prima di immaginare schermate, moduli, funzioni o contenuti, il partenariato ha scelto di partire dalle persone che useranno CAMPO. Una piattaforma educativa funziona per davvero quando nasce dai contesti in cui dovrà essere utilizzata: dal modo in cui i ragazzi apprendono, dal tempo che allenatori e insegnanti hanno a disposizione, dagli strumenti digitali già presenti, dalle abitudini sportive, dalle difficoltà quotidiane e dalle aspettative di chi vive il progetto sul campo.

La needs analysis è stata costruita proprio con questa logica. Ha raccolto informazioni, percezioni e proposte da studenti, giovani atleti, insegnanti, allenatori e figure educative, mettendo insieme strumenti diversi. Le survey hanno permesso di ottenere dati comparabili tra i Paesi partner. I workshop e i focus group, prima coni gruppi target e poi con i team dei partner, hanno dato spazio alla discussione, agli esempi, alle sfumature e alle situazioni pratiche. I report nazionali hanno trasformato i contributi locali in materiali leggibili dal partenariato. Il secondo Transnational Project Meeting ha poi offerto il momento di sintesi, confronto e orientamento comune.

La scelta di combinare strumenti quantitativi e qualitativi ha dato maggiore solidità al lavoro. Un questionario aiuta a capire tendenze, preferenze, frequenze, livelli di familiarità digitale e priorità espresse dai partecipanti. Un workshop permette di andare più a fondo, perché fa emergere il ragionamento dietro una risposta: che cosa rende una piattaforma interessante, quali ostacoli possono comparire, quali attività sembrano realistiche, quali funzioni avrebbero senso nella routine di una squadra o di una scuola. I due strumenti si completano: uno dà ordine, l'altro dà spessore.

La prima fase ha riguardato la predisposizione degli strumenti comuni. Il partenariato ha lavorato su questionari e linee guida condivise, così da permettere a ciascun Paese di raccogliere dati nel proprio contesto mantenendo una base metodologica comune. Questo passaggio era importante perché il progetto coinvolge realtà diverse, con abitudini, lingue, target e condizioni operative differenti. Una traccia comune ha permesso di lasciare spazio alle specificità locali, mantenendo però la possibilità di confrontare i risultati.

Le survey sono state pensate per raccogliere informazioni strutturate. Ai giovani è stato chiesto di esprimersi sul rapporto tra sport, apprendimento e digitale, sulle competenze che

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.

vorrebbero sviluppare, sui formati più adatti, sui temi di interesse e sulle condizioni che potrebbero rendere utile una piattaforma come CAMPO.



PLAY, LEARN, LEAD - SONDAGGIO INIZIALE PER STUDENTI E ATLETI

'Play, Learn, Lead' è un progetto Erasmus+. 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.

Grazie per il tuo aiuto!
Il team di Play, Learn, Lead

Indirizzo e-mail *

Testo risposta breve

Quanti anni hai? *

- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

Ti alleni o pratichi calcio? *

- Sì, regolarmente
- Ogni tanto
- No, ma mi interessa lo sport
- No

Hai accesso regolare a un telefono/tablet/computer o a Internet? *

- Sì
- 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.

Come valuti le tue competenze digitali? *

- Basse
- Base
- Buone
- Molto buone

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

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

In questa piattaforma, come vorresti che fossero presentate le risorse (i contenuti)? *

- Video
- Testi
- Contenuti interattivi
- Misto

Quanto ti piacerebbe usare un'app dove puoi vedere le esperienze di altri ragazzi, raccontare la tua esperienza e confrontarti con studenti e atleti 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.

In che modo ti piacerebbe di più condividere o vedere queste esperienze? *

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

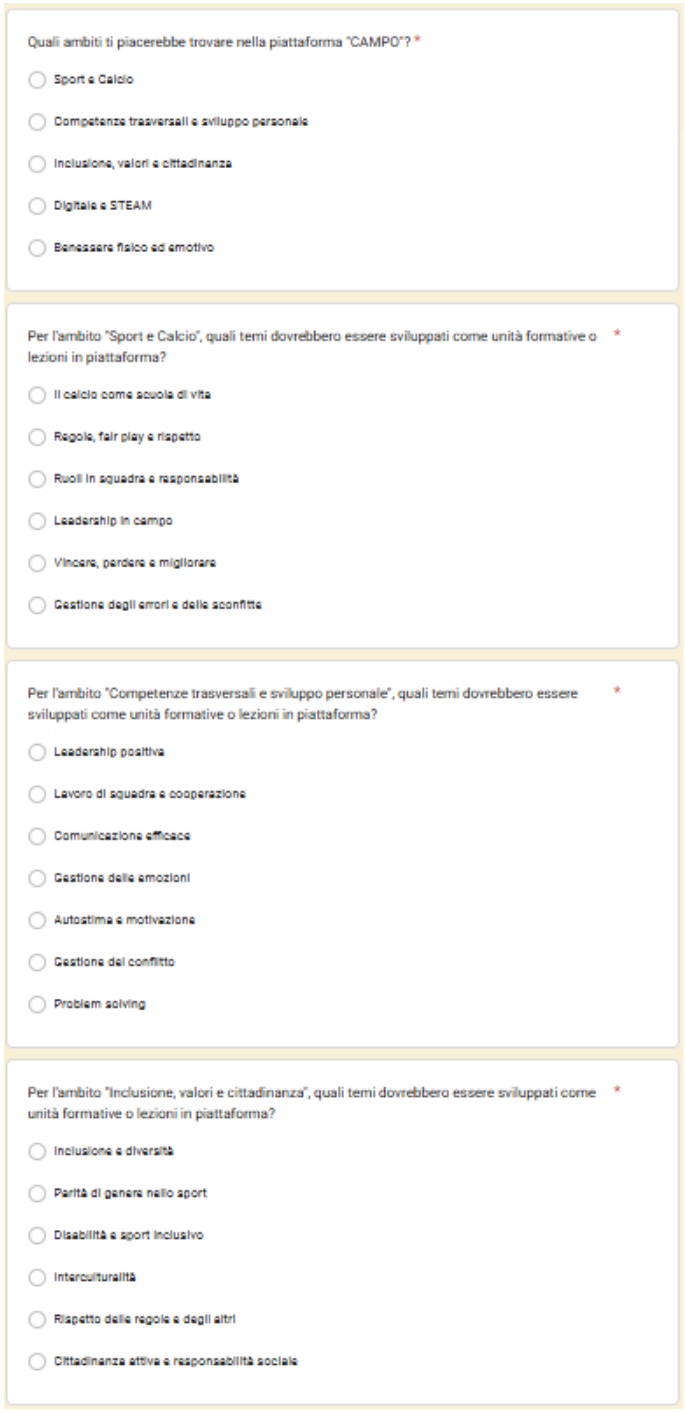
Cosa ti piace di più imparare attraverso lo sport? *

- 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

Quali competenze vorresti sviluppare? *

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

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.



Quali ambiti ti piacerebbe trovare nella piattaforma "CAMPO"? *

- Sport e Calcio
- Competenze trasversali e sviluppo personale
- Inclusione, valori e cittadinanza
- Digitale e STEAM
- Benessere fisico ed emotivo

Per l'ambito "Sport e Calcio", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

- 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

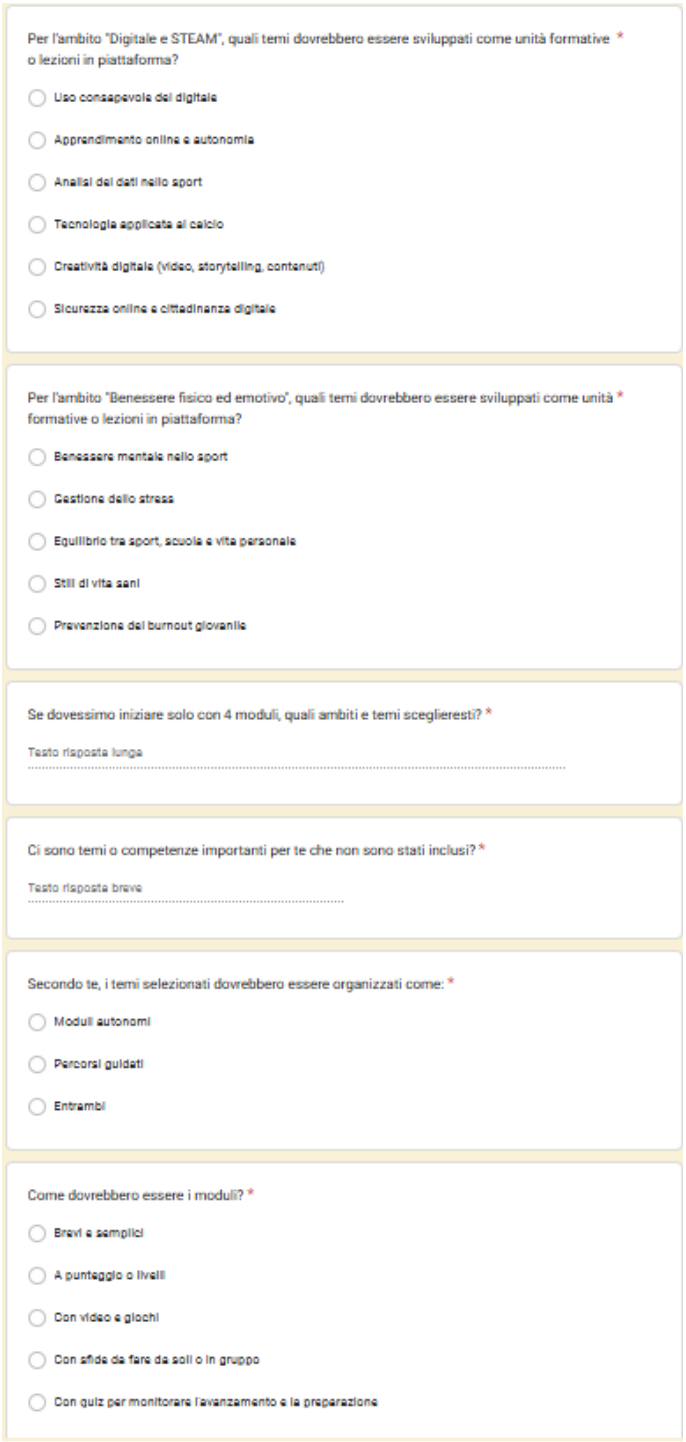
Per l'ambito "Competenze trasversali e sviluppo personale", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

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

Per l'ambito "Inclusione, valori e cittadinanza", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

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

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.



Per l'ambito "Digitale e STEAM", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

- 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

Per l'ambito "Benessere fisico ed emotivo", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

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

Se dovessimo iniziare solo con 4 moduli, quali ambiti e temi sceglieresti? *

Testo risposta lunga

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

Testo risposta breve

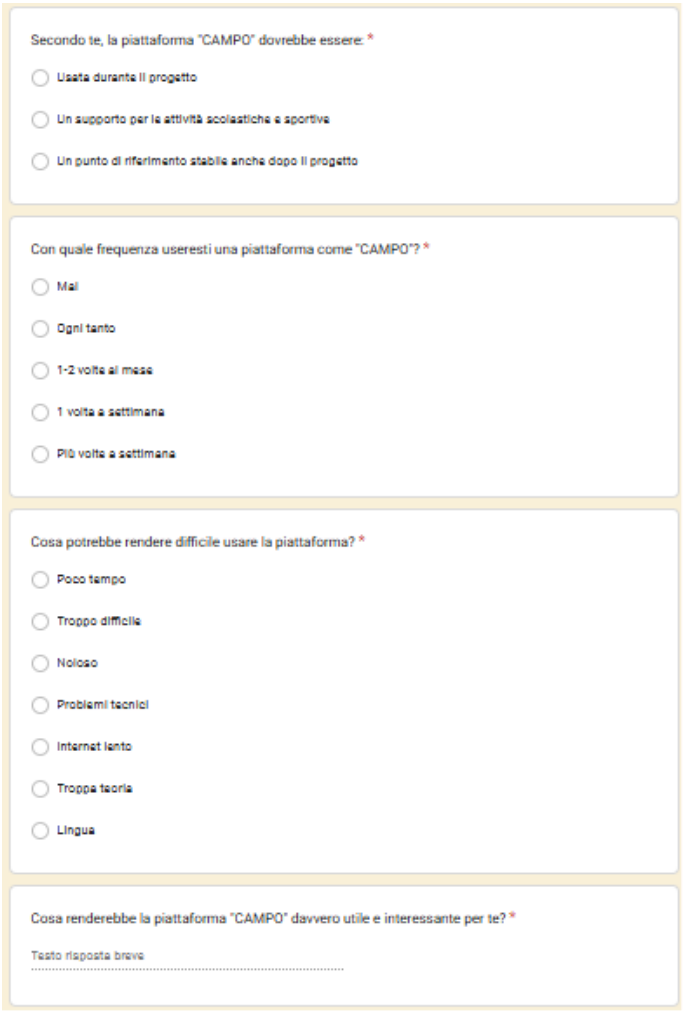
Secondo te, i temi selezionati dovrebbero essere organizzati come: *

- Moduli autonomi
- Percorsi guidati
- Entrambi

Come dovrebbero essere i moduli? *

- 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

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.



Agli adulti è stato chiesto di ragionare sui bisogni educativi dei gruppi con cui lavorano, sugli strumenti che potrebbero facilitare il loro lavoro, sulle funzioni utili per accompagnare e monitorare i percorsi, e sulle difficoltà che potrebbero incidere sull'utilizzo della piattaforma.

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.



PLAY, LEARN, LEAD - SONDAGGIO INIZIALE PER ALLENATORI E INSEGNANTI

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.

Grazie per il tuo aiuto!
Il team di Play, Learn, Lead

Indirizzo e-mail *

Testo risposta breve

Qual è il tuo profilo? *

- Allenatore
- Insegnante della scuola primaria
- Insegnante della scuola secondaria di primo grado
- Insegnante della scuola secondaria superiore
- Educatore/tutor

Da quanti anni alleni/insegni? *

- Meno di 5 anni
- 5-10 anni
- Più di 10 anni

Come valuteresti il tuo livello di competenze digitali? *

- Non ho alcuna competenza digitale
- Competenze di base
- Abilità intermedia
- Esperto

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

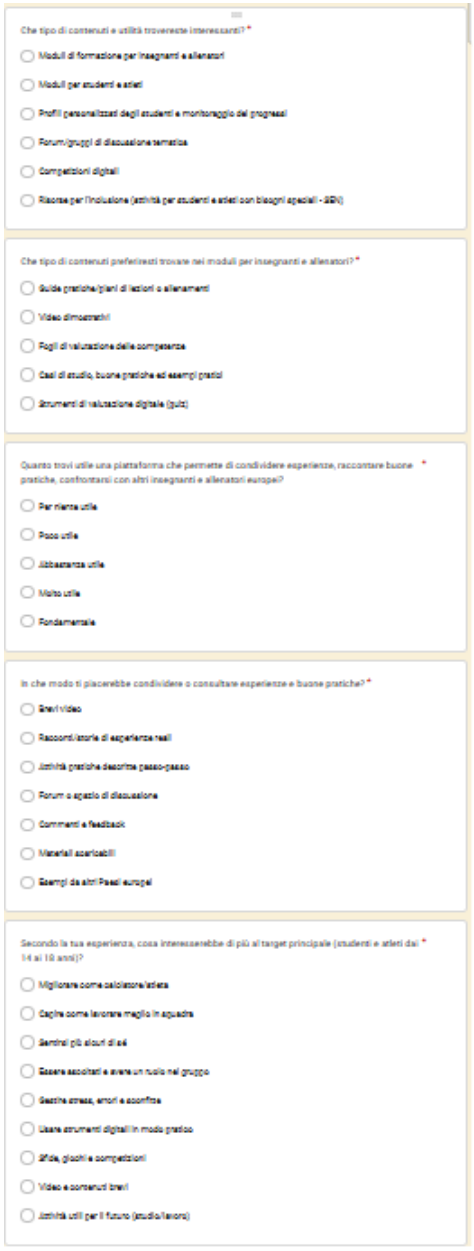
In che modo una piattaforma come "Campo" potrebbe supportarti concretamente nella tua attività? *

- 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

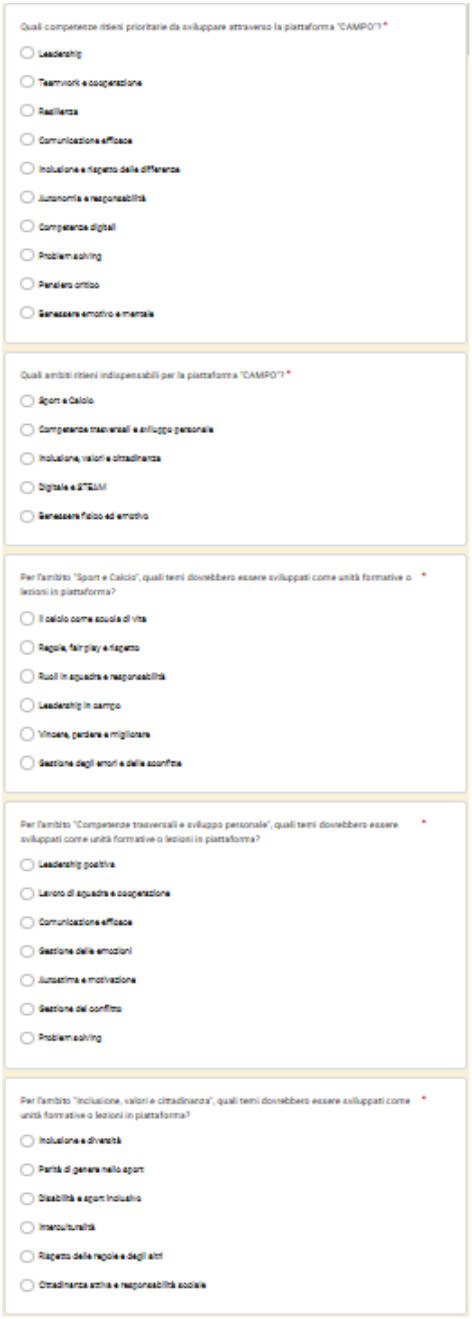
Quanto sarebbe utile una piattaforma digitale per aiutarti a monitorare i progressi degli studenti/atleti (report, portfolio digitali, ecc.)? *

- Non è utile
- Utile
- Molto utile

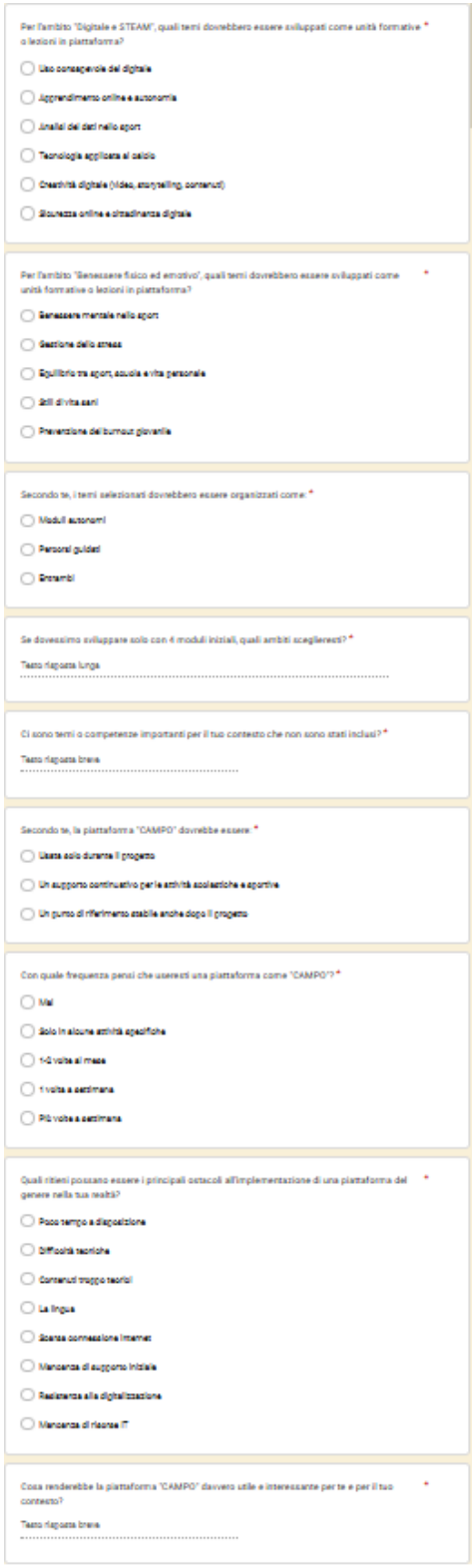
Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



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.



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.



Per l'ambito "Digitale e STEAM", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

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

Per l'ambito "Benessere fisico ed emotivo", quali temi dovrebbero essere sviluppati come unità formative o lezioni in piattaforma? *

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

Secondo te, i temi selezionati dovrebbero essere organizzati come: *

- Moduli autonomi
- Percorsi guidati
- Entrambi

Se dovessimo sviluppare solo con 4 moduli iniziali, quali ambiti sceglieresti? *

Testo risposta lunga

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

Testo risposta breve

Secondo te, la piattaforma "CAMPO" dovrebbe essere: *

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

Con quale frequenza pensi che useresti una piattaforma come "CAMPO"? *

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

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
- La lingua
- Scarsa connessione Internet
- Mancanza di supporto iniziale
- Resistenza alla digitalizzazione
- Mancanza di risorse IT

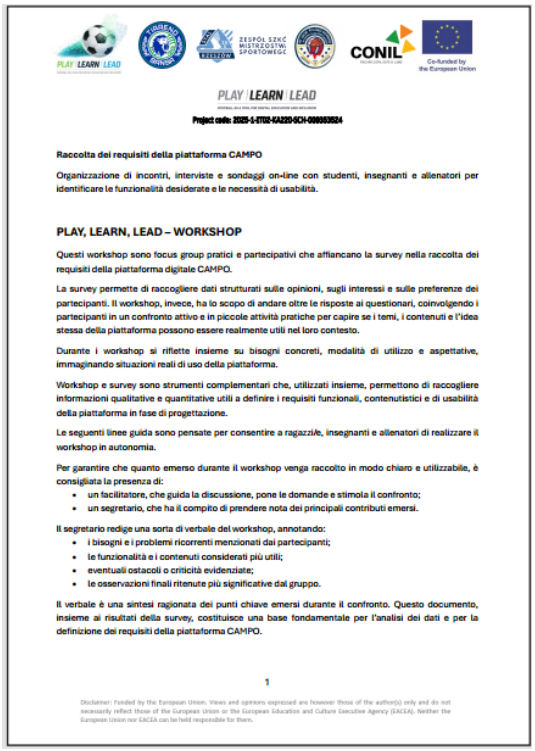
Cosa renderebbe la piattaforma "CAMPO" davvero utile e interessante per te e per il tuo contesto? *

Testo risposta breve

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.

La seconda fase ha portato la riflessione dentro momenti più partecipativi. I workshop e i focus group sono stati organizzati come spazi di confronto pratico, nei quali i partecipanti potevano parlare a partire dalla propria esperienza. La domanda di fondo era “Come potrebbe essere usata CAMPO in una situazione reale?”. Da qui sono nate discussioni su allenamenti, attività scolastiche, lavoro di gruppo, gestione dei tempi, chiarezza delle istruzioni, lingua, accesso digitale, coinvolgimento dei ragazzi e supporto agli adulti.

Le linee guida dei workshop hanno aiutato i partner a condurre questi incontri in modo ordinato.



PLAY | LEARN | LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

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 – WORKSHOP

Questi workshop sono focus group pratici e partecipativi che affiancano la survey nella raccolta dei requisiti della piattaforma digitale CAMPO.

La survey permette di raccogliere dati strutturati sulle opinioni, sugli interessi e sulle preferenze dei partecipanti. Il workshop, invece, ha lo scopo di andare oltre le risposte ai questionari, coinvolgendo i partecipanti in un confronto attivo e in piccole attività pratiche per capire se i temi, i contenuti e l'idea stessa della piattaforma possono essere realmente utili nel loro contesto.

Durante i workshop si riflette insieme su bisogni concreti, modalità di utilizzo e aspettative, immaginando situazioni reali di uso della piattaforma.

Workshop e survey sono strumenti complementari che, utilizzati insieme, permettono di raccogliere informazioni qualitative e quantitative utili a definire i requisiti funzionali, contenutistici e di usabilità della piattaforma in fase di progettazione.

Le seguenti linee guida sono pensate per consentire a ragazzi/e, insegnanti e allenatori di realizzare il workshop in autonomia.

Per garantire che quanto emerso durante il workshop venga raccolto in modo chiaro e utilizzabile, è consigliata la presenza di:

- un facilitatore, che guida la discussione, pone le domande e stimola il confronto;
- un segretario, che ha il compito di prendere nota dei principali contributi emersi.

Il segretario redige una sorta di verbale del workshop, annotando:

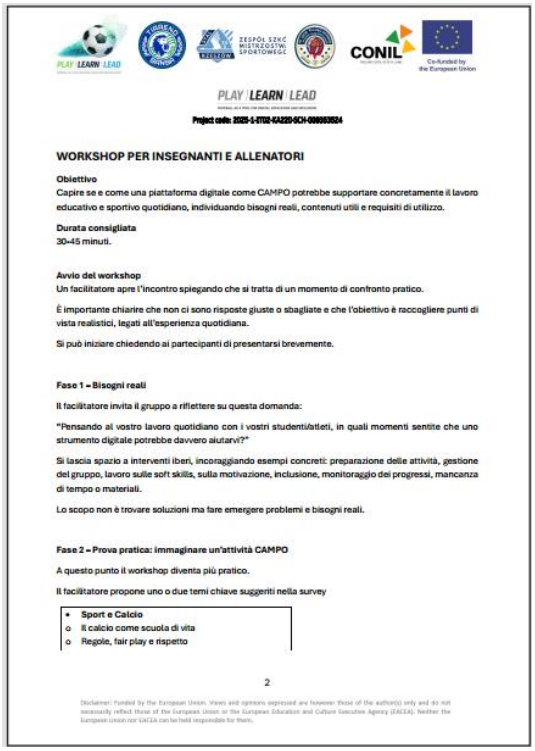
- i bisogni e i problemi ricorrenti menzionati dai partecipanti;
- le funzionalità e i contenuti considerati più utili;
- eventuali ostacoli o criticità evidenziate;
- le osservazioni finali ritenute più significative dal gruppo.

Il verbale è una sintesi ragionata dei punti chiave emersi durante il confronto. Questo documento, insieme ai risultati della survey, costituisce una base fondamentale per l'analisi dei dati e per la definizione dei requisiti della piattaforma CAMPO.

1

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.

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.



PLAY | LEARN | LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

WORKSHOP PER INSEGNANTI E ALLENATORI

Obiettivo
Capire se e come una piattaforma digitale come CAMPO potrebbe supportare concretamente il lavoro educativo e sportivo quotidiano, individuando bisogni reali, contenuti utili e requisiti di utilizzo.

Durata consigliata
30–45 minuti.

Avvio del workshop
Un facilitatore apre l'incontro spiegando che si tratta di un momento di confronto pratico.

È importante chiarire che non ci sono risposte giuste o sbagliate e che l'obiettivo è raccogliere punti di vista realistici, legati all'esperienza quotidiana.

Si può iniziare chiedendo ai partecipanti di presentarsi brevemente.

Fase 1 – Bisogni reali

Il facilitatore invita il gruppo a riflettere su questa domanda:

"Pensando al vostro lavoro quotidiano con i vostri studenti/atleti, in quali momenti sentite che uno strumento digitale potrebbe davvero aiutarvi?"

Si lascia spazio a interventi liberi, incoraggiando esempi concreti: preparazione delle attività, gestione del gruppo, lavoro sulle soft skills, sulla motivazione, inclusione, monitoraggio dei progressi, mancanza di tempo o materiali.

Lo scopo non è trovare soluzioni ma fare emergere problemi e bisogni reali.

Fase 2 – Prova pratica: immaginare un'attività CAMPO

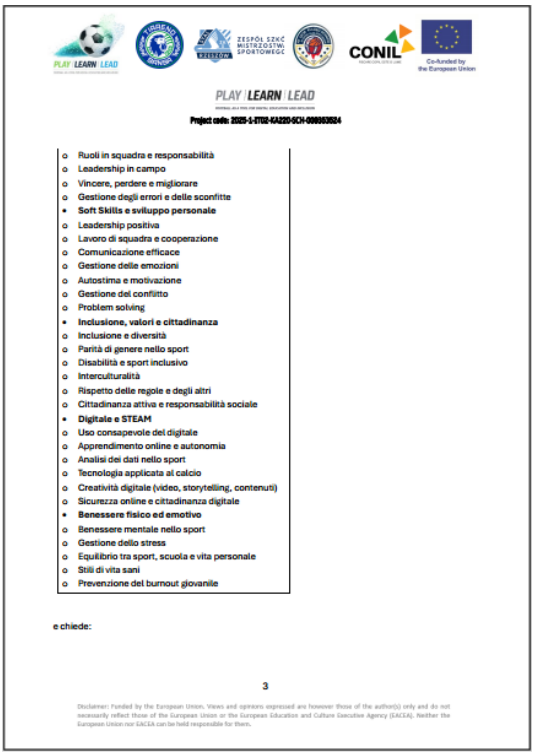
A questo punto il workshop diventa più pratico.

Il facilitatore propone uno o due temi chiave suggeriti nella survey

- **Sport e Calcio**
  - Il calcio come scuola di vita
  - Regole, fair play e rispetto

2

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.



PLAY | LEARN | LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

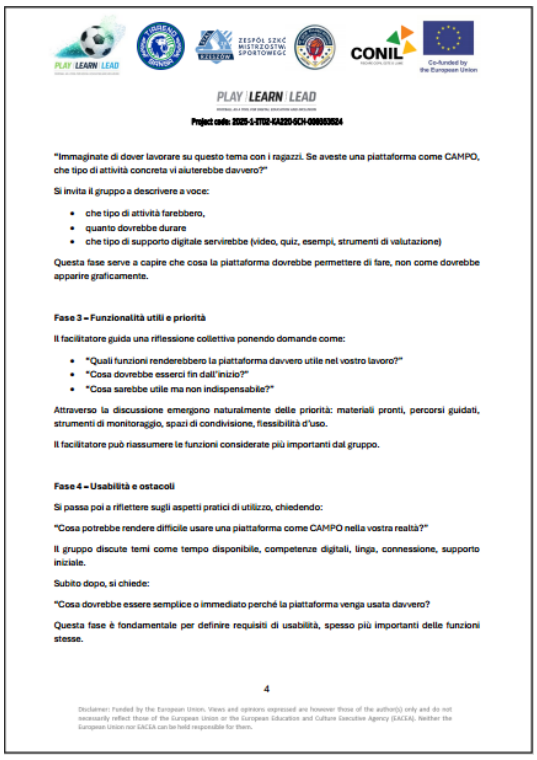
- Ruoli in squadra e responsabilità
- Leadership in campo
- Vincere, perdere e migliorare
- Gestione degli errori e delle sconfitte
- **Soft Skills e sviluppo personale**
- Leadership positiva
- Lavoro di squadra e cooperazione
- Comunicazione efficace
- Gestione delle emozioni
- Autostima e motivazione
- 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
- **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

e chiede:

3

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.

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.



PLAY | LEARN | LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

"Immaginate di dover lavorare su questo tema con i ragazzi. Se aveste una piattaforma come CAMPO, che tipo di attività concreta vi aiuterebbe davvero?"

Si invita il gruppo a descrivere a voce:

- che tipo di attività farebbero,
- quanto dovrebbe durare
- che tipo di supporto digitale servirebbe (video, quiz, esempi, strumenti di valutazione)

Questa fase serve a capire che cosa la piattaforma dovrebbe permettere di fare, non come dovrebbe apparire graficamente.

Fase 3 – Funzionalità utili e priorità

Il facilitatore guida una riflessione collettiva ponendo domande come:

- "Quali funzioni renderebbero la piattaforma davvero utile nel vostro lavoro?"
- "Cosa dovrebbe esserci fin dall'inizio?"
- "Cosa sarebbe utile ma non indispensabile?"

Attraverso la discussione emergono naturalmente delle priorità: materiali pronti, percorsi guidati, strumenti di monitoraggio, spazi di condivisione, flessibilità d'uso.

Il facilitatore può riassumere le funzioni considerate più importanti dal gruppo.

Fase 4 – Usabilità e ostacoli

Si passa poi a riflettere sugli aspetti pratici di utilizzo, chiedendo:

"Cosa potrebbe rendere difficile usare una piattaforma come CAMPO nella vostra realtà?"

Il gruppo discute temi come tempo disponibile, competenze digitali, lingua, connessione, supporto iniziale.

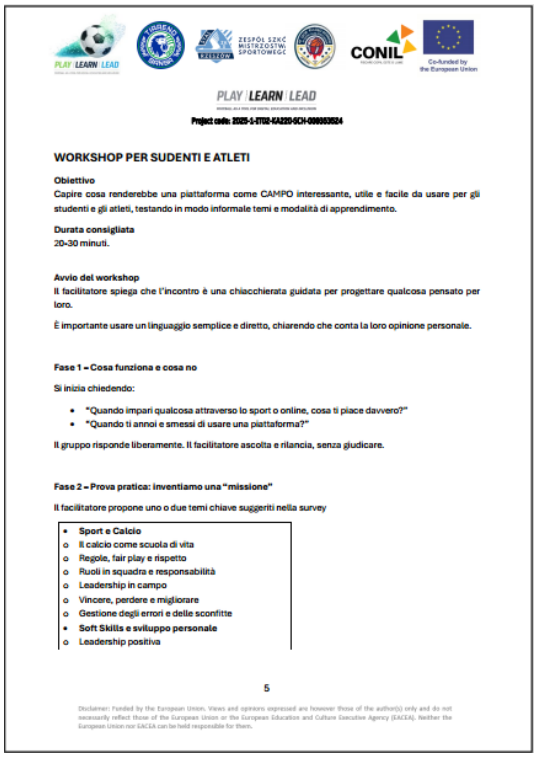
Subito dopo, si chiede:

"Cosa dovrebbe essere semplice o immediato perché la piattaforma venga usata davvero?

Questa fase è fondamentale per definire requisiti di usabilità, spesso più importanti delle funzioni stesse.

4

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.



PLAY | LEARN | LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

WORKSHOP PER SUDENTI E ATLETI

Obiettivo
Capire cosa renderebbe una piattaforma come CAMPO interessante, utile e facile da usare per gli studenti e gli atleti, testando in modo informale temi e modalità di apprendimento.

Durata consigliata
20-30 minuti.

Avvio del workshop
Il facilitatore spiega che l'incontro è una chiacchierata guidata per progettare qualcosa pensato per loro.

È importante usare un linguaggio semplice e diretto, chiarendo che conta la loro opinione personale.

Fase 1 – Cosa funziona e cosa no

Si inizia chiedendo:

- "Quando impari qualcosa attraverso lo sport o online, cosa ti piace davvero?"
- "Quando ti annoi e smessi di usare una piattaforma?"

Il gruppo risponde liberamente. Il facilitatore ascolta e rilancia, senza giudicare.

Fase 2 – Prova pratica: inventiamo una "missione"

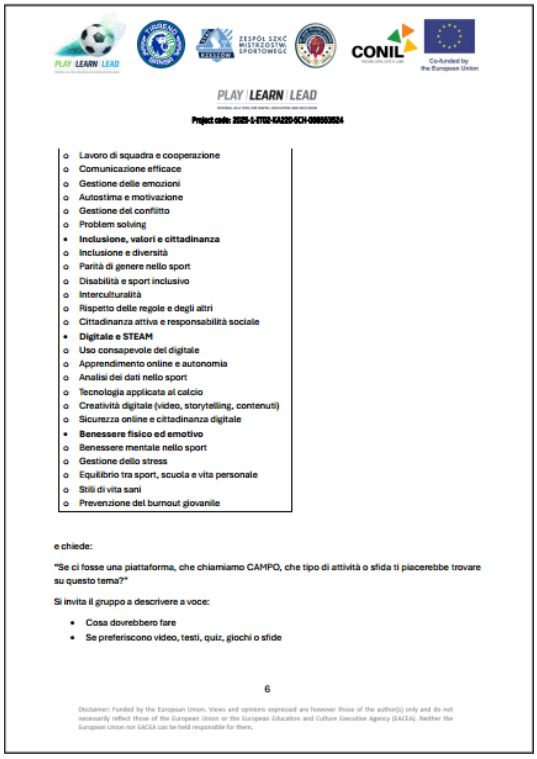
Il facilitatore propone uno o due temi chiave suggeriti nella survey

- **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

5

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.

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.



- 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

e chiede:

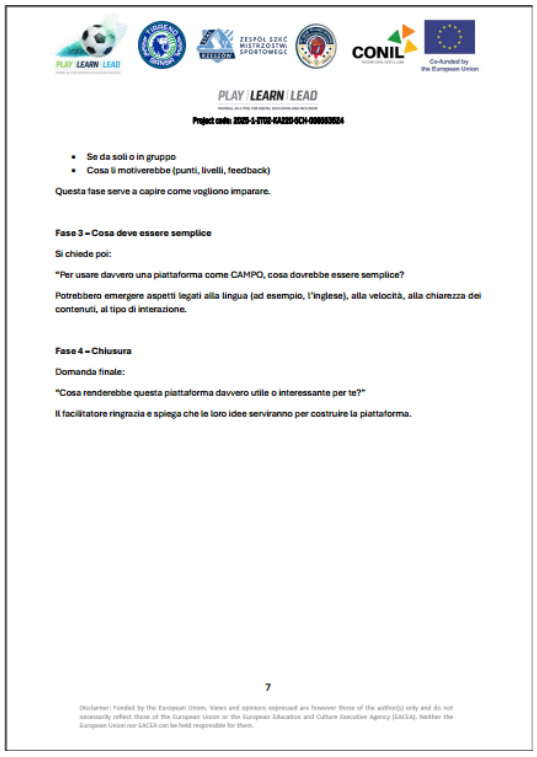
"Se ci fosse una piattaforma, che chiamiamo CAMPO, che tipo di attività o sfida ti piacerebbe trovare su questo tema?"

Si invita il gruppo a descrivere a voce:

- Cosa dovrebbero fare
- Se preferiscono video, testi, quiz, giochi o sfide

6

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.



- Se da soli o in gruppo
- Cosa li motiverebbe (punti, livelli, feedback)

Questa fase serve a capire come vogliono imparare.

Fase 3 – Cosa deve essere semplice

Si chiede poi:

"Per usare davvero una piattaforma come CAMPO, cosa dovrebbe essere semplice?

Potrebbero emergere aspetti legati alla lingua (ad esempio, l'inglese), alla velocità, alla chiarezza dei contenuti, al tipo di interazione.

Fase 4 – Chiusura

Domanda finale:

"Cosa renderebbe questa piattaforma davvero utile o interessante per te?"

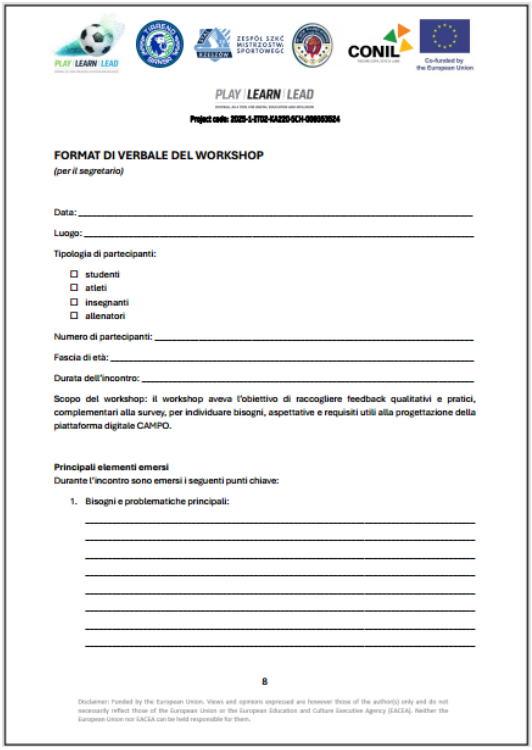
Il facilitatore ringrazia e spiega che le loro idee serviranno per costruire la piattaforma.

7

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.

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.

La presenza di un facilitatore ha permesso di guidare la discussione, stimolare il confronto e mantenere il focus sugli obiettivi della raccolta. La presenza di un segretario ha permesso di annotare su un format i contributi più importanti: bisogni ricorrenti, funzioni considerate utili, difficoltà segnalate, esempi pratici, osservazioni finali. Ogni incontro ha prodotto una traccia utilizzabile per l'analisi successiva.



PLAY LEARN LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

FORMAT DI VERBALE DEL WORKSHOP

(per il segretario)

Data: _____

Luogo: _____

Tipologia di partecipanti:

- ☐ studenti
- ☐ atleti
- ☐ insegnanti
- ☐ allenatori

Numero di partecipanti: _____

Fascia di età: _____

Durata dell'incontro: _____

Scopo del workshop: il workshop aveva l'obiettivo di raccogliere feedback qualitativi e pratici, complementari alla survey, per individuare bisogni, aspettative e requisiti utili alla progettazione della piattaforma digitale CAMPO.

Principali elementi emersi

Durante l'incontro sono emersi i seguenti punti chiave:

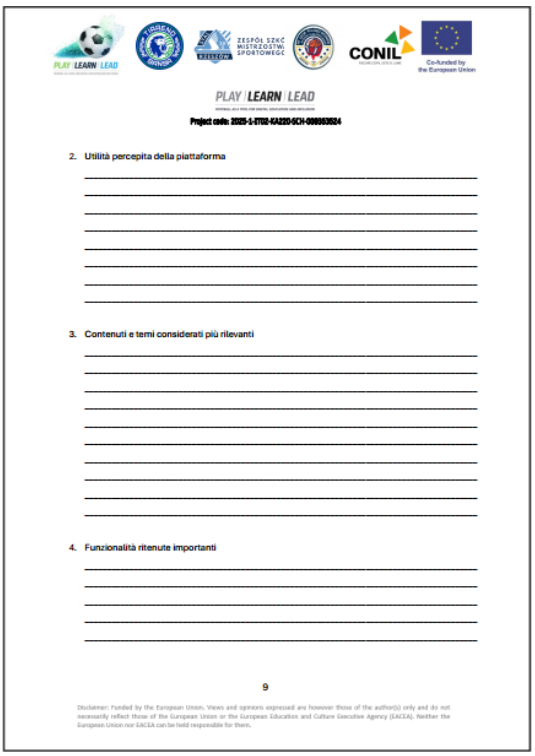
1. Bisogni e problematiche principali:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

8

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.

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.



PLAY LEARN LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

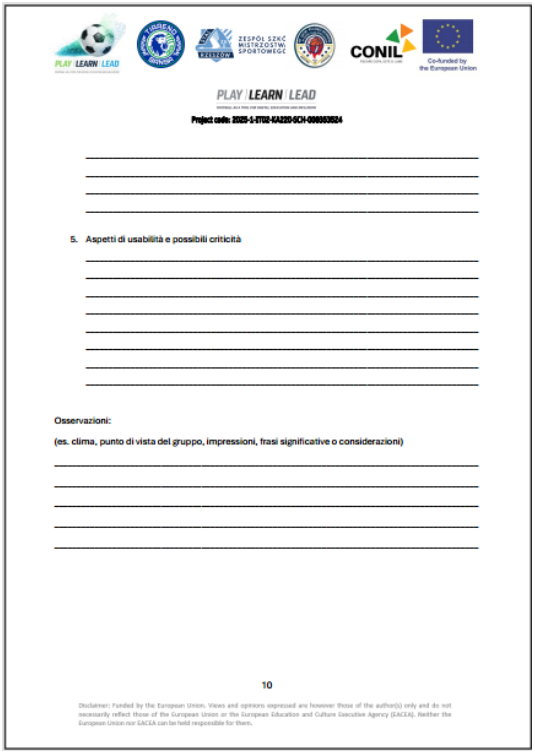
2. Utilità percepita della piattaforma

3. Contenuti e temi considerati più rilevanti

4. Funzionalità ritenute importanti

9

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.



PLAY LEARN LEAD

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

5. Aspetti di usabilità e possibili criticità

Osservazioni:

(es. clima, punto di vista del gruppo, impressioni, frasi significative o considerazioni)

10

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.

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.

La metodologia ha dato valore sia ai dati sia alle parole dei partecipanti. Le percentuali, le risposte chiuse e le scelte multiple hanno aiutato a riconoscere tendenze generali. Le discussioni hanno restituito il modo in cui quelle tendenze prendono forma nella realtà. Un conto è sapere che una funzione viene considerata utile; un altro è capire quando potrebbe essere usata, da chi, con quale livello di autonomia e con quali attenzioni. Questa doppia lettura ha reso l'analisi più vicina alla progettazione concreta della piattaforma.

Ogni partner ha svolto il lavoro nel proprio contesto nazionale. Questa scelta ha permesso di raccogliere contributi legati a esperienze reali: club sportivi, scuole, gruppi di giovani atleti, allenatori, docenti e figure educative. Il livello locale ha dato autenticità alla raccolta. I partecipanti hanno parlato di ciò che conoscono, delle attività che vivono, degli strumenti che usano, dei limiti che incontrano e delle condizioni che renderebbero più semplice l'utilizzo di CAMPO.

Dopo la raccolta locale, i partner hanno organizzato i materiali in report, sintesi e verbali. Questa fase ha trasformato le informazioni raccolte in documenti leggibili dal partenariato. Le risposte delle survey sono state riordinate, i workshop sono stati sintetizzati, i contributi più significativi sono stati messi in evidenza. Il lavoro di sintesi nazionale ha permesso di passare dalla raccolta grezza dei dati a una prima interpretazione, a volte grafica, dei bisogni.

La fase successiva ha riguardato il confronto tra i quattro Paesi. I contributi nazionali sono stati letti insieme per individuare elementi comuni, differenze, priorità ricorrenti e aspetti specifici dei diversi contesti. Questa lettura comparata ha permesso di mantenere un equilibrio tra due esigenze: costruire una piattaforma comune per tutto il partenariato e rispettare le condizioni concrete di ciascun Paese. CAMPO dovrà avere una struttura condivisa, ma dovrà anche risultare utilizzabile in contesti scolastici e sportivi diversi.

Il secondo Transnational Project Meeting ha rappresentato il momento in cui la needs analysis è entrata nella progettazione. Durante il meeting, i partner hanno discusso le prime evidenze, collegandole ai requisiti della piattaforma, ai futuri contenuti del WP3 e al modello Classroom 3.0. Il confronto in presenza ha permesso di chiarire il passaggio tra raccolta dei bisogni e decisioni operative. Le informazioni emerse sono diventate materiale di lavoro per ragionare sulla struttura di CAMPO.

La metodologia ha seguito quindi un percorso progressivo: ascolto locale, raccolta strutturata, confronto partecipato, sintesi nazionale, lettura comparata, discussione transnazionale e traduzione progettuale. Ogni fase ha aggiunto un livello. Le survey hanno dato una 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.

numerica. I workshop hanno aggiunto esempi e motivazioni. I report nazionali hanno dato ordine. Il confronto tra partner ha aiutato a riconoscere le priorità comuni per portarle dentro alla progettazione della piattaforma.

Il valore della needs analysis sta anche nel modo in cui ha coinvolto target diversi. I giovani hanno portato il punto di vista degli utenti diretti, legato alla motivazione, all'esperienza sportiva, alla fruizione digitale e alla semplicità d'uso. Gli adulti hanno portato il punto di vista di chi dovrà accompagnare, proporre, osservare e integrare le attività nei propri contesti. I partner hanno avuto il compito di leggere questi contributi e trasformarli in indicazioni utilizzabili per lo sviluppo di CAMPO.

La piattaforma viene costruita ascoltando chi dovrà viverla, guidarla, aggiornarla e usarla durante il progetto. La metodologia prepara una scelta progettuale più consapevole. Ogni dato raccolto diventa utile quando aiuta a capire una funzione, una sezione, un formato, una modalità di accesso, un'esigenza di supporto o una condizione di utilizzo.

L'analisi dei fabbisogni ha avuto anche una funzione di allineamento tra partner. Lavorare su strumenti comuni, raccogliere dati nei diversi Paesi e discuterli insieme ha permesso al partenariato di costruire un linguaggio condiviso. Termini come piattaforma, inclusione, leadership, apprendimento digitale, attività pratica, monitoraggio o Classroom 3.0 hanno iniziato ad assumere un significato più concreto, collegato alle esperienze raccolte e non solo agli obiettivi generali del progetto.

Il risultato metodologico più importante è che la needs analysis ha creato il ponte tra la vita reale dei target e la progettazione di CAMPO. Nei capitoli successivi, questa base permetterà di leggere in modo più preciso i contributi nazionali, individuare le priorità comuni e trasformarle in requisiti educativi, funzionali e tecnici.

La metodologia adottata dà quindi al report la funzione di spiegare come quei dati sono diventati il punto di partenza per progettare la piattaforma. Prima l'ascolto, poi l'interpretazione, poi la costruzione della proposta. È questo passaggio che permette al WP2 di preparare il terreno per CAMPO e per tutto il lavoro che seguirà nel WP3.

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. Partecipanti coinvolti e profilo dei target group

La needs analysis ha coinvolto i gruppi che ruotano attorno alla futura piattaforma CAMPO: studenti, giovani atleti, allenatori, insegnanti, educatori, tutor e figure di supporto che lavorano nei contesti sportivi e scolastici del partenariato. Il lavoro è stato costruito per raccogliere punti di vista diversi, perché CAMPO dovrà essere usata da persone con ruoli, abitudini e bisogni differenti.

Il gruppo più vicino al cuore del progetto è composto da studenti e giovani atleti tra i 14 e i 18 anni. Sono ragazzi e ragazze che vivono il calcio come pratica sportiva, ma anche come spazio di relazione, appartenenza, confronto e crescita. Alcuni arrivano da scuole calcio, altri da scuole sportive, altri da contesti educativi in cui sport, inclusione e apprendimento si intrecciano in modo più ampio. Questa varietà aiuta a leggere il progetto da più angolazioni: il campo come allenamento, il campo come gruppo, il campo come esperienza educativa, il campo come luogo in cui emergono difficoltà, responsabilità e possibilità di crescita.

In Italia, il target giovanile è stato coinvolto attraverso ASD Tirreno Sansa, in un contesto di scuola calcio radicato nella pratica sportiva quotidiana. La survey italiana ha raggiunto giovani atleti Under 15, tra i 14 e i 15 anni, con 18 risposte raccolte su 20 questionari inviati. Il workshop ha poi coinvolto 21 atleti presso il campo “Bruno Barbieri” di Roma, sempre nella fascia 14–15 anni. Il profilo italiano è quindi molto legato alla vita concreta della squadra: allenamenti, partite, rapporto con i compagni, ruolo del coach, gestione dell’errore e momenti prima o dopo l’attività sportiva

Il contributo italiano porta dentro la needs analysis la voce di ragazzi abituati a vivere il calcio come esperienza settimanale e come spazio di socialità. Le riflessioni raccolte durante il workshop mostrano un gruppo capace di collegare il gioco a temi personali: la sconfitta, il ruolo del capitano, il modo in cui si aiuta un compagno, la fiducia, il rispetto e il desiderio di confrontarsi con altri giovani. In questo contesto, il calcio appare come un linguaggio immediato, perché parte da situazioni che i ragazzi riconoscono e che possono raccontare con facilità.

In Polonia, il target giovanile è stato coinvolto attraverso un contesto scolastico-sportivo strutturato. La survey ha raccolto 20 risposte su 20 studenti e atleti coinvolti; la distribuzione per età si concentra tra i 14 e i 16 anni, con una forte presenza di quattordicenni e quindicenni. Il 90% dei rispondenti dichiara di praticare calcio regolarmente e tutti dichiarano accesso

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.

regolare a telefono, tablet, computer e Internet. Il workshop polacco ha poi coinvolto 20 studenti e atleti tra i 14 e i 18 anni.

Il profilo polacco porta nel progetto una prospettiva in cui scuola, sport e squadra di calcio convivono in modo molto stretto. Gli studenti-atleti sono inseriti in un ambiente dove la pratica sportiva ha una dimensione educativa quotidiana e dove i coach osservano i ragazzi sia nei momenti di allenamento sia nelle dinamiche di gruppo. Questo contesto rende particolarmente interessante il collegamento tra CAMPO, routine sportiva e percorsi scolastici. La piattaforma viene immaginata dentro una realtà in cui il calcio può già dialogare con regole, responsabilità, leadership, collaborazione e crescita personale.

In Romania, il lavoro ha coinvolto studenti tra i 14 e i 17 anni, con 21 risposte raccolte nella survey. Il gruppo mostra una forte vicinanza alla pratica sportiva: l'85,7% dichiara di praticare calcio regolarmente e, tra chi pratica sport, molti lo fanno più volte a settimana. Anche l'accesso digitale è pieno, con il 100% dei rispondenti che dichiara accesso regolare a telefono, tablet, computer e Internet.

Il contesto rumeno aggiunge una dimensione importante alla lettura dei target. Accanto alla pratica sportiva, emerge un'attenzione forte ai gruppi eterogenei, alla partecipazione e all'adattamento delle attività. Il lavoro con docenti e coach, svolto a Bucarest, ha coinvolto 7 adulti tra i 30 e i 50 anni e ha portato nel progetto il punto di vista di chi deve gestire tempi, livelli diversi, bisogni educativi e materiali pratici. Questa prospettiva aiuta a leggere CAMPO come strumento utile anche per contesti in cui l'inclusione richiede attenzione concreta, risorse flessibili e attività adattabili.

In Turchia, la raccolta è stata organizzata attraverso un co-design workshop e una fase di survey con studenti-atleti tra i 14 e i 18 anni, docenti della scuola secondaria e superiore e allenatori. Il contesto turco è quello di una realtà sportiva e scolastica giovanile che lavora sul collegamento tra attività fisica, apprendimento digitale e Classroom 3.0. Il report descrive un gruppo di giovani con accesso diffuso a smartphone, tablet o computer e competenze digitali prevalentemente buone.

Il profilo turco porta nel progetto una sensibilità molto vicina al mobile learning. Gli studenti-atleti sono abituati a utilizzare strumenti digitali e si muovono in un contesto in cui la piattaforma viene pensata come estensione dell'attività sportiva. Il focus sul modo in cui brevi contenuti digitali possono preparare, accompagnare o completare l'esperienza sul campo. Per

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.

questo, il contesto turco risulta particolarmente utile nella riflessione su micro-contenuti, accesso da smartphone, gamification e uso agile della piattaforma.

Accanto ai giovani, la needs analysis ha coinvolto un secondo gruppo centrale: gli adulti che accompagnano i percorsi sportivi ed educativi. Allenatori, docenti, educatori e tutor hanno un ruolo diverso da quello dei ragazzi, perché osservano i gruppi nel tempo, riconoscono le difficoltà ricorrenti, organizzano attività, mediano conflitti, sostengono la partecipazione e leggono i progressi da una prospettiva educativa.

Nel contesto italiano, la survey è stata somministrata a 4 allenatori e 1 educatore/tutor. La maggior parte dei rispondenti dichiara un'esperienza sul campo tra 5 e 15 anni, mentre un partecipante supera i 15 anni di esperienza. Il workshop con gli adulti ha poi coinvolto 8 tra coach, tecnici e accompagnatori della scuola calcio, con riferimento diretto alla fascia 14–15 anni. Si tratta quindi di adulti che conoscono bene la vita del campo e che osservano quotidianamente i ragazzi dentro situazioni sportive ed educative reali.

Il gruppo italiano degli adulti porta una lettura molto concreta delle dinamiche adolescenziali nello sport: gestione dell'errore, frustrazione dopo una sconfitta, rispetto delle regole, responsabilità individuale, fair play e crescita personale. La loro esperienza aiuta a capire come una piattaforma possa entrare nella pratica di una scuola calcio, soprattutto se offre strumenti rapidi, materiali semplici e attività facili da proporre intorno agli allenamenti e agli incontri di squadra.

In Polonia, il workshop con gli adulti ha coinvolto 8 coach presso SMS Stal Rzeszów. Il loro contributo nasce da un contesto scolastico-sportivo in cui la formazione dei giovani atleti è osservata sia dal punto di vista sportivo sia da quello educativo. I coach hanno ragionato su come i ragazzi apprendono, quali situazioni li coinvolgono, quali contenuti possono aiutarli a crescere e come una piattaforma digitale possa sostenere il lavoro con il gruppo.

Il profilo polacco degli adulti è particolarmente legato alla continuità tra allenamento, scuola e sviluppo personale. Gli allenatori guardano ai giovani come atleti, ma anche come studenti e membri di un gruppo. Da questa prospettiva, CAMPO viene osservata come possibile strumento di accompagnamento: qualcosa che può aiutare a preparare una riflessione, proporre una sfida, lavorare sulla leadership o favorire un confronto più consapevole dopo una partita o un allenamento.

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.

In Romania, il gruppo adulto coinvolto a Bucarest era composto da docenti e coach tra i 30 e i 50 anni. Questo target porta nel report una prospettiva più organizzativa e inclusiva. I partecipanti hanno esperienza nella gestione di gruppi con livelli diversi e nella ricerca di materiali pratici da usare in tempi realistici. La loro voce aiuta a considerare CAMPO anche dal punto di vista di chi deve integrare attività educative nella programmazione quotidiana e adattarle a gruppi con bisogni diversi.

Il contributo rumeno valorizza molto la dimensione dell'accessibilità operativa. I docenti e gli allenatori coinvolti guardano alla piattaforma come a un possibile spazio ordinato di risorse, capace di sostenere attività pratiche, monitoraggio dei progressi e inclusione. Il contesto richiama quindi un aspetto essenziale del target adulto: la necessità di strumenti che aiutino a lavorare meglio con gruppi complessi, con differenze di competenza, partecipazione e autonomia.

In Turchia, il gruppo adulto ha coinvolto docenti della scuola secondaria e superiore e allenatori attivi con studenti-atleti. Il report turco descrive adulti interessati all'integrazione tra sport e digitale e attenti alla possibilità di usare CAMPO come supporto al lavoro sul campo. Anche qui emerge una figura adulta che non chiede soltanto contenuti, ma strumenti per accompagnare i ragazzi, tracciare progressi, proporre brevi attività e collegare l'esperienza sportiva a competenze più ampie.

Il profilo complessivo degli adulti coinvolti è quindi molto vario. Ci sono allenatori vicini alla pratica sportiva, docenti abituati a ragionare in termini di apprendimento, educatori e tutor attenti alla partecipazione, figure di supporto che vivono la relazione con i ragazzi nei momenti informali e partner che dovranno tradurre queste esigenze in strumenti. Questa varietà permette di guardare CAMPO da più punti di vista, e renderla una piattaforma utilizzabile da diversi tipi di utente.

I partner di progetto hanno avuto un ruolo ulteriore. Hanno attivato i target locali, raccolto i dati, organizzato workshop e focus group, prodotto report e portato i risultati nel confronto comune. Ogni partner ha lavorato dentro il proprio ecosistema: una scuola calcio italiana, una scuola sportiva polacca con forte legame con il calcio, un contesto rumeno attento a gruppi eterogenei e bisogni educativi specifici, una realtà turca che unisce scuola, sport e digitale. Questa distribuzione ha permesso di raccogliere contributi diversi mantenendo una direzione condivisa.

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.

Il quadro complessivo restituisce target diversi per età, ruolo e contesto, ma uniti da un elemento comune: tutti vivono il calcio come spazio educativo possibile. Per i ragazzi, il calcio è esperienza, gruppo, gioco e crescita. Per gli adulti, è un terreno in cui osservare comportamenti, lavorare su competenze trasversali e accompagnare la maturazione personale. Per le organizzazioni, è un linguaggio capace di creare ponti tra scuola, sport, digitale e inclusione.

Questa fotografia dei partecipanti prepara la lettura dei risultati della needs analysis. Sapere chi ha parlato, da quale contesto proviene e quale esperienza porta permette di interpretare meglio le evidenze raccolte nei diversi Paesi. Il passaggio successivo sarà quindi leggere i bisogni emersi in modo comparato, distinguendo ciò che ricorre tra i target e ciò che ogni contesto nazionale aggiunge alla progettazione di CAMPO.

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.

5. Risultati della needs analysis: lettura comparata dei contributi nazionali

Dopo la raccolta locale, il partenariato si è trovato davanti a materiali molto diversi tra loro: grafici, risposte aperte, verbali di workshop, osservazioni dei coach, contributi degli studenti, indicazioni dei partner. La prima lettura ha permesso di ordinare i dati. La seconda, più interessante, ha permesso di capire che cosa quei dati stavano suggerendo al progetto.

Il punto di partenza è che nei quattro Paesi il calcio viene riconosciuto come un terreno già pronto per lavorare su competenze più ampie. I ragazzi partono dal gioco, dagli allenamenti, dalle partite, dal gruppo. Gli adulti partono dall'osservazione quotidiana dei comportamenti. I partner partono dai contesti in cui operano. Mettendo insieme queste tre prospettive, il calcio oltre a essere il tema del progetto diventa il suo metodo di accesso: si entra dalle situazioni sportive e si arriva alle competenze.

Questo passaggio emerge con forza nei contributi dei giovani. Nei workshop italiani e polacchi, i ragazzi parlano del campo usando esempi molto concreti: la sconfitta, l'errore, il compagno da sostenere, il ruolo del capitano, il rispetto delle regole, il desiderio di confrontarsi con altri giovani. Il dato interessante è che nessuno di questi temi viene percepito come "lezione esterna" al calcio. Sono già dentro l'esperienza sportiva. Un atleta italiano collega la sconfitta alla possibilità di capire gli errori e migliorare anche nella vita; nel workshop polacco, il capitano viene visto come chi incoraggia gli altri quando sbagliano.

Questa è la prima indicazione forte della needs analysis: CAMPO dovrà partire da situazioni, non da argomenti astratti. Una piattaforma sul fair play, sulla leadership o sulla resilienza rischia di restare generica se apre direttamente con il concetto. Diventa invece più vicina ai ragazzi se parte da una scena: hai perso una partita, hai sbagliato un passaggio, sei capitano e un compagno si scoraggia, la squadra discute, qualcuno resta fuori dal gruppo. Da lì il contenuto può accompagnare una riflessione, una sfida, una missione, una breve attività.

I dati quantitativi confermano che questa base sportiva è solida. In Italia, tutti i 18 giovani atleti coinvolti nella survey praticano calcio regolarmente e tutti dichiarano accesso regolare a telefono, tablet, computer o Internet; anche il livello digitale percepito è positivo. In Polonia, il 90% degli studenti coinvolti pratica calcio regolarmente e il 100% dichiara accesso a dispositivi e Internet. In Romania, l'85,7% degli studenti pratica calcio regolarmente e anche qui il 100%

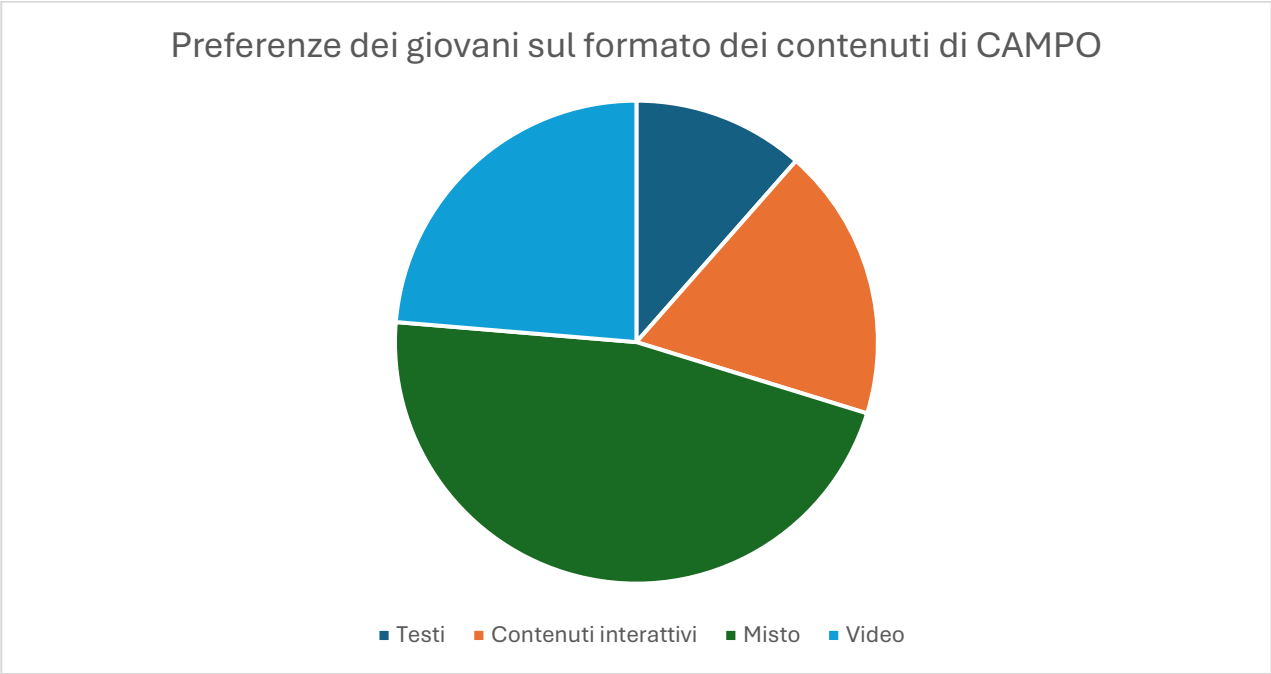
Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

dichiara accesso regolare a telefono, tablet, computer e Internet. Nel contesto turco, il report descrive studenti-atleti con accesso diffuso ai dispositivi e competenze digitali di buon livello.

Questi numeri aiutano a chiarire la direzione del lavoro. La pratica sportiva è presente, l'accesso digitale è disponibile, l'interesse verso una piattaforma collegata al calcio trova un terreno concreto. La domanda da porsi, quindi, riguarda la forma dell'esperienza: che tipo di contenuto digitale può entrare davvero nella routine di ragazzi che dividono il proprio tempo tra scuola, allenamenti, partite e vita personale?

Le risposte puntano verso una forma precisa. I giovani chiedono contenuti rapidi, visuali, interattivi, costruiti su video, quiz, giochi, challenge, missioni e piccoli compiti legati alla squadra. Nel complesso, dalle survey distribuite nei quattro Paesi emerge una preferenza abbastanza chiara per il formato misto, cioè una combinazione di risorse diverse dentro lo stesso percorso. In Italia il dato si distribuisce soprattutto tra formato misto e contenuti interattivi, segno di un target che apprezza una piattaforma dinamica, fatta di stimoli diversi e collegati tra loro; in Polonia il 65% degli studenti preferisce contenuti interattivi; in Romania le preferenze si distribuiscono tra video, contenuti interattivi e formati misti; in Turchia il formato misto raccoglie di nuovo la quota più alta, accompagnato da una forte attenzione verso video brevi, gamification e percorsi guidati. I dati orientano CAMPO verso un apprendimento agile, costruito per piccoli passaggi e pensato per accompagnare l'esperienza sportiva con strumenti rapidi e coinvolgenti.

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.



Qui la needs analysis dà una seconda indicazione chiara: CAMPO dovrà funzionare per piccoli passaggi. Un contenuto breve, una domanda, una scelta, una sfida, una riflessione, un feedback. I ragazzi non chiedono un corso da "seguire", ma un'esperienza da attraversare. Questo orienta la piattaforma verso unità leggere, facilmente inseribili prima o dopo l'allenamento, durante un'attività scolastica, in un lavoro di gruppo o in un momento individuale.

Il contributo degli adulti completa questa lettura. Coach, docenti ed educatori chiedono uno strumento che faccia risparmiare tempo e aiuti a lavorare meglio. In Italia, i coach della scuola calcio indicano il bisogno di materiali pronti, video brevi, schede pratiche e strumenti per seguire anche la crescita comportamentale dei ragazzi. In Romania, docenti e coach parlano di pressione sui tempi, difficoltà nel preparare attività pratiche, gruppi con livelli diversi e bisogno di risorse adattabili. In Turchia, gli adulti chiedono materiali pronti all'uso, risorse per l'inclusione, strumenti di monitoraggio dei progressi e schede di punteggio per la valutazione delle competenze.

Questa parte sposta l'attenzione dal "che cosa mettere nella piattaforma" al "come renderla usabile per chi lavora con i ragazzi". Un coach può avere interesse per leadership, gestione dell'errore o inclusione, ma ha bisogno di una forma pronta: una scheda, una traccia di

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.

discussione, una missione da proporre, una griglia semplice, un'attività da chiudere in tempi realistici. Il contenuto educativo diventa utile quando arriva già organizzato per l'uso.

La comparazione tra Paesi mostra anche una differenza di accento tra giovani e adulti. I giovani parlano soprattutto di coinvolgimento: vogliono video, sfide, confronto, esperienze vere, attività rapide. Gli adulti parlano soprattutto di sostenibilità: vogliono strumenti chiari, adattabili, pronti, leggibili, facili da integrare. CAMPO dovrà tenere insieme queste due aspettative. Da una parte deve attirare i ragazzi; dall'altra deve aiutare gli adulti a guidare l'esperienza.

Un altro dato che attraversa i materiali è il confronto internazionale. I ragazzi mostrano curiosità verso ciò che fanno i coetanei di altri Paesi. In Italia e in Polonia emergono idee legate a brevi video di squadra, racconti di partite, scambio di esperienze e confronto con giovani di altre realtà sportive. In Romania il dato è molto netto: gli studenti dichiarano di voler partecipare ad attività online con studenti di altri Paesi.

Questo aspetto dà a CAMPO un possibile tratto distintivo. La piattaforma può diventare il luogo in cui esperienze locali vengono messe in relazione. Una squadra italiana, una scuola sportiva polacca, un gruppo rumeno, un contesto turco possono partire da sfide simili e raccontarle con linguaggi diversi. Come si reagisce a una sconfitta? Che cosa significa guidare un gruppo? Come si aiuta chi resta indietro? Come si gestisce la pressione prima di una gara? Il valore europeo nasce da questo scambio semplice, assimilabile a un gioco e vicino alla vita dei ragazzi.

La needs analysis mette poi in evidenza alcuni temi che ricorrono con maggiore forza. Leadership, teamwork, fair play, gestione dell'errore, gestione della sconfitta, inclusione, benessere emotivo, uso consapevole del digitale e rapporto tra sport, scuola e vita personale tornano nei materiali di più Paesi. In Italia, coach e atleti insistono su errore, sconfitta, frustrazione, rispetto e responsabilità. In Polonia, studenti e coach richiamano leadership positiva, collaborazione, resilienza e comunicazione. In Turchia, error and loss management, positive leadership, online safety, mental well-being e stress management vengono indicati come aree prioritarie.

Questi temi funzionano perché nascono da episodi riconoscibili. CAMPO, quindi, non dovrà trattarli come capitoli teorici separati, ma come aree che prendono forma attraverso situazioni sportive. La gestione dell'errore può partire da un passaggio sbagliato. La leadership può partire da una scelta del capitano. L'inclusione può partire da un compagno lasciato ai margini. Il

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 può partire dalla pressione prima di una partita. Il digitale può partire dal modo in cui una squadra racconta, analizza o condivide un'esperienza.

Ogni Paese aggiunge una sfumatura utile a questa lettura. L'Italia porta la concretezza della scuola calcio e del rapporto diretto tra allenatore e squadra. La Polonia porta la continuità tra scuola sportiva, pratica calcistica e crescita dello studente-atleta. La Romania porta una sensibilità forte verso gruppi eterogenei, materiali adattabili e monitoraggio. La Turchia porta una direzione molto chiara su mobile learning, micro-contenuti, gamification e uso del digitale come estensione del campo.

Secondo una logica di progettazione, la comparazione dei dati suggerisce che i contenuti dovranno partire dal calcio reale, avere una forma breve e attiva, essere facili da usare per i giovani, sostenibili per gli adulti, adattabili ai diversi contesti e aperti allo scambio europeo. Questo è il passaggio più importante del capitolo: i dati iniziano a diventare scelte.

Dopo aver raccolto i bisogni, descritto i target e letto i contributi nazionali, il passo successivo è capire come il partenariato ha trasformato tutto questo in una visione comune.

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.

6. Dalla raccolta dei bisogni alla visione comune dei partner

Dopo la lettura dei contributi nazionali, il partenariato ha potuto fare un passaggio più preciso. La needs analysis aveva ormai restituito una base chiara: i ragazzi avevano indicato come vorrebbero usare CAMPO, gli adulti avevano spiegato quali strumenti servirebbero per accompagnare le attività, i diversi contesti avevano mostrato condizioni operative, abitudini e priorità specifiche. Il lavoro, a quel punto, non era più raccogliere nuove informazioni, ma capire come usare quelle informazioni per costruire una piattaforma comune.

Il valore di questa fase sta proprio nella traduzione progettuale. Le risposte dei target sono state rilette come indicazioni per la struttura di CAMPO, per il formato dei contenuti, per il ruolo degli adulti, per il collegamento con il WP3 e per la futura sperimentazione. Ogni dato ha assunto peso nella misura in cui aiutava a decidere come organizzare l'esperienza di apprendimento.

I partner hanno lavorato su una prima distinzione importante. Da un lato c'erano i temi educativi emersi con forza, come leadership, fair play, gestione dell'errore, inclusione, collaborazione, benessere e competenze digitali. Dall'altro c'era la domanda più concreta su come proporre questi temi ai ragazzi. La discussione ha chiarito che CAMPO dovrà partire dalle situazioni sportive prima ancora che dalle categorie teoriche. Un contenuto sulla leadership avrà più forza se nasce da un ruolo assunto in squadra. Una riflessione sull'inclusione sarà più utile se parte da un compagno rimasto in panchina. Un'attività sulla gestione dell'errore parlerà meglio ai ragazzi se prende avvio da una partita, da una sconfitta, da una reazione del gruppo o da un confronto con il coach.

I materiali del WP3 dovranno essere costruiti a partire da scene riconoscibili, capaci di collegare subito il calcio alla competenza da sviluppare. La piattaforma dovrà quindi ospitare contenuti che fanno entrare temi e competenze dentro una situazione già vissuta. Il campo diventa il punto di accesso concettuale al contenuto educativo, mentre il digitale aiuta a dare ordine, continuità e possibilità di rielaborazione.

Per quanto riguarda il formato di base delle attività, i dati raccolti indicano una preferenza netta per risorse brevi, visuali, interattive e facilmente fruibili da smartphone. CAMPO dovrà lavorare per unità agili, capaci di essere usate prima di un allenamento, dopo una partita, durante un momento di gruppo, in classe o in autonomia. La durata ridotta diventa una condizione di

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.

utilizzo reale, perché permette alla piattaforma di entrare nei tempi concreti dei ragazzi, dei coach e degli insegnanti.

La struttura potrebbe essere per micro-attività. Ogni risorsa potrà partire da una situazione sportiva, collegarla a una competenza, proporre uno stimolo breve e un video formativo, attivare un compito o una domanda, chiudere con una riflessione guidata e offrire agli adulti una traccia per accompagnare il gruppo o proporre una sfida. Questa sequenza aiuta a mantenere coerenza tra i materiali che saranno prodotti dai partner. Il tema può cambiare, la lingua può cambiare, il contesto può cambiare, ma l'esperienza d'uso resta riconoscibile.

Durante il secondo Transnational Project Meeting i partner hanno portato nel confronto i risultati dei propri contesti e li hanno messi in relazione con le scelte da compiere per la piattaforma. La discussione ha permesso di passare dalla lettura dei bisogni alla costruzione di un metodo comune. Quali temi fossero importanti era già emerso. Il punto era capire come trasformarli in materiali utilizzabili, con una struttura adatta a tutti i Paesi e abbastanza flessibile da funzionare in contesti diversi.

L'Italia ha portato nella discussione la concretezza della scuola calcio, con dinamiche quotidiane legate al gruppo, all'allenamento, alla partita, alla relazione tra ragazzi e adulti. La Polonia ha rafforzato il collegamento tra sport e percorso educativo, dentro un contesto in cui scuola, disciplina sportiva e crescita dello studente-atleta sono strettamente connessi. La Romania ha dato peso all'adattabilità dei materiali, alla gestione di gruppi eterogenei e alla necessità di strumenti utili per lavorare con livelli e bisogni diversi. La Turchia ha spinto il confronto verso micro-learning, accesso mobile, gamification, percorsi guidati e continuità tra attività fisica e supporto digitale.

Questi contributi hanno permesso di costruire una visione più solida di CAMPO. La piattaforma dovrà essere vicina al campo, ma abbastanza ordinata da sostenere percorsi educativi. Dovrà essere semplice da usare, ma abbastanza ricca da accompagnare ruoli diversi. Dovrà essere comune per tutto il partenariato, ma capace di accogliere adattamenti locali. Dovrà parlare ai ragazzi con linguaggi rapidi e visuali, e allo stesso tempo offrire agli adulti strumenti pratici per proporre, osservare e valorizzare le attività.

CAMPO sarà utile se piacerà ai ragazzi e se saprà aiutare chi lavora con loro a usare quei contenuti in modo semplice e sensato. Ogni attività rivolta agli studenti e agli atleti dovrà essere accompagnata da indicazioni per coach, docenti o educatori. Una scheda breve, alcune domande guida, un suggerimento per il debriefing, una variante per gruppi con bisogni diversi

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.

o una piccola griglia di osservazione possono trasformare un contenuto digitale in uno strumento realmente utilizzabile.

Questa doppia lettura prepara direttamente il WP3. I contenuti educativi e il toolkit dovranno essere pensati fin dall'inizio per vivere dentro CAMPO. Le attività pratiche, i video, i quiz, le missioni, le schede per adulti e gli strumenti di monitoraggio avranno bisogno di una struttura coerente, così da poter essere caricati, tradotti, usati e riutilizzati con facilità. Il WP2 serve quindi a consegnare al lavoro successivo una base ordinata per materiali connessi.

Anche la dimensione europea è stata riletta in chiave più funzionale. Lo scambio tra Paesi può diventare parte dell'esperienza formativa. I ragazzi potranno confrontare situazioni simili vissute in squadre diverse, raccontare esperienze di gruppo, partecipare a challenge leggere, vedere come altri coetanei affrontano errori, responsabilità, regole e collaborazione. Il calcio offre un linguaggio comune; CAMPO dovrà offrire lo spazio per trasformarlo in confronto guidato.

CAMPO dovrà essere una piattaforma multilingue, mobile e modulare, costruita su attività brevi collegate a situazioni sportive, con materiali visuali, strumenti interattivi e supporti pratici per adulti. Dovrà mantenere una struttura comune tra Paesi, accogliere adattamenti locali, preparare la produzione dei contenuti e rendere possibile una sperimentazione chiara nei passaggi successivi.

La raccolta dei bisogni ha avuto quindi una funzione concreta dentro il WP2. Ha permesso al partenariato di capire quale esperienza costruire, quale formato privilegiare, come collegare i contenuti alle competenze, come sostenere coach e docenti, come valorizzare il confronto europeo e come preparare una piattaforma realmente coerente con il progetto. Da questa base è possibile definire CAMPO come Aula 3.0, cioè come ambiente educativo capace di tenere insieme campo sportivo, scuola, gruppo, digitale e apprendimento.

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.

7. Il concetto di CAMPO come Aula 3.0

Con la visione comune dei partner ormai definita, CAMPO può essere letto nella sua cornice di Aula 3.0. È il concetto che permette di tenere insieme ciò che il progetto ha raccolto fino a questo punto: da una parte il calcio, con le sue situazioni reali, immediate, riconoscibili; dall'altra il digitale, con la possibilità di organizzare contenuti, attività, scambi e monitoraggio; al centro ci sono i ragazzi, gli adulti che li accompagnano, la scuola, il gruppo squadra, la comunità e il confronto europeo.

Nel progetto "Play, Learn, Lead", Aula 3.0 significa costruire un ambiente educativo che supera l'idea di apprendimento legata a un solo luogo. L'esperienza può iniziare sul campo, continuare in piattaforma, essere ripresa in classe, diventare confronto con il coach, attività di gruppo, riflessione individuale o scambio con coetanei di altri Paesi. CAMPO dovrà dare una forma a questo movimento, mettendo in relazione situazioni che nella vita dei ragazzi sono già presenti e collegate, ma che spesso restano separate nei percorsi educativi.

Il calcio è il punto di partenza perché, oltre a essere una realtà che i partner conoscono molto bene, offre ogni giorno occasioni formative molto concrete: una squadra che perde e deve ritrovare fiducia; un ragazzo che sbaglia e deve capire come reagire; un compagno lasciato ai margini; una regola accettata con fatica; un capitano che prova a sostenere il gruppo; una decisione presa sotto pressione. Sono situazioni semplici da riconoscere e molto ricche dal punto di vista educativo. Parlano di responsabilità, collaborazione, rispetto, leadership, gestione delle emozioni, inclusione, autonomia e capacità di imparare dall'esperienza.

La piattaforma CAMPO dovrà aiutare a trasformare queste situazioni in attività leggibili, guidate e riutilizzabili. Un episodio sportivo potrà diventare uno stimolo breve, una domanda, un video, una missione, un quiz, una scheda per il coach, una riflessione da completare, un confronto con il gruppo. Il valore della piattaforma sta nella capacità di rendere più chiaro il passaggio tra ciò che accade e ciò che si impara.

Questa impostazione dà al digitale la precisa funzione di accompagnare l'esperienza sportiva, prepararla, ordinarla, rilanciarla e renderla documentabile. Un contenuto online può aprire un tema prima dell'allenamento. Una micro-attività può guidare l'attenzione durante il lavoro sul campo. Una domanda di riflessione può aiutare i ragazzi a rileggere una partita. Un feedback dato dal coach può rendere visibile un progresso. CAMPO collega questi momenti e li trasforma in un percorso guidato ma flessibile.

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.

Il contributo turco ha espresso bene questa logica durante il lavoro di co-design. L'idea di assegnare ai ragazzi un video tattico di pochi minuti o un quiz sulla leadership prima dell'allenamento mostra in modo molto concreto come il digitale possa preparare l'attività fisica. Il tempo sul campo resta dedicato al movimento, all'esecuzione, alla relazione e alla pratica; la piattaforma crea una preparazione leggera, una traccia comune, un punto di attenzione condiviso. Questo esempio chiarisce la direzione di CAMPO: pochi minuti digitali possono dare più senso a ciò che accade dopo in campo.

L'Aula 3.0 richiede anche un modo diverso di pensare il tempo dell'apprendimento. Il percorso formativo può distribuirsi in momenti brevi, vicini alla routine dei ragazzi e degli adulti. Prima di una partita, dopo una sconfitta, a casa, nello spogliatoio, in classe, durante un workshop, in un momento di gruppo. Per questo i contenuti dovranno essere agili, visuali e facili da attivare. La brevità, in questo modello, è una scelta educativa. Serve a portare l'apprendimento dentro tempi reali, evitando materiali pesanti e difficili da collocare nella vita quotidiana di una squadra o di una scuola.

Una micro-attività CAMPO potrà avere una struttura semplice: una situazione sportiva, uno stimolo breve, una competenza collegata, una piccola azione da svolgere, una riflessione guidata, un possibile feedback. Questa sequenza permette di passare dall'esperienza alla consapevolezza. Un ragazzo non incontra un tema astratto, ma una scena vicina alla sua vita. Da quella scena entra in una domanda, in una scelta, in un compito, in un confronto. È così che leadership, fair play, gestione dell'errore o inclusione diventano contenuti praticabili.

Il rapporto con la scuola entra in questo modello in modo naturale. Le competenze che il progetto vuole sviluppare attraversano sia lo sport sia i percorsi educativi formali. Comunicare meglio, assumersi una responsabilità, collaborare, rispettare una regola, gestire una frustrazione, usare il digitale in modo consapevole sono apprendimenti utili in campo, in classe e nella vita quotidiana. CAMPO dovrà aiutare a far emergere questi collegamenti, offrendo attività che possano essere usate da coach, docenti ed educatori con finalità diverse ma dentro una stessa cornice.

Aula 3.0 significa quindi anche ambiente ponte. Ponte tra campo e scuola, tra esperienza e riflessione, tra attività individuale e lavoro di gruppo, tra dimensione locale e dimensione europea. La piattaforma dovrà permettere a un contenuto di vivere in più contesti. Una missione sulla collaborazione potrà essere proposta dal coach dopo un allenamento complicato, ripresa dal docente in una discussione sulle dinamiche di gruppo, condivisa con

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.

un partner europeo attraverso una breve esperienza di squadra. Lo stesso contenuto potrà generare usi diversi, mantenendo una logica comune.

Questa flessibilità è importante anche per gli adulti. Coach, docenti ed educatori avranno bisogno di capire rapidamente come usare le attività. CAMPO dovrà offrire strumenti che aiutino a introdurre un tema, guidare una discussione, osservare un comportamento, adattare una proposta a un gruppo diverso, raccogliere un feedback. In questo modo la piattaforma diventa un supporto concreto al lavoro educativo.

L'inclusione entra dentro Aula 3.0 come criterio di progettazione. Una piattaforma pensata per gruppi diversi deve usare linguaggi chiari, materiali visuali, istruzioni semplici, percorsi brevi, contenuti adattabili, possibilità di lavoro individuale e di gruppo. L'esperienza rumena ha dato particolare forza a questo punto, richiamando la necessità di strumenti utili anche in gruppi eterogenei, con livelli, tempi e bisogni differenti. In CAMPO, l'inclusione dovrà essere visibile nel modo in cui le attività vengono costruite, proposte e rese accessibili.

Anche la dimensione europea trova in Aula 3.0 una collocazione precisa. Il confronto tra Paesi può diventare parte dell'apprendimento, non soltanto un momento di disseminazione. I ragazzi potranno raccontare come reagiscono a una sconfitta, come vivono il ruolo del capitano, come aiutano un compagno, come rispettano le regole o come usano il digitale nello sport. La piattaforma potrà ospitare brevi video, racconti, sfide leggere, esperienze di squadra e attività comuni. Il calcio offre un linguaggio condiviso; CAMPO dovrà trasformarlo in scambio educativo.

Il secondo Transnational Project Meeting ha aiutato i partner a leggere questa cornice in modo più ampio. L'esperienza a Poggio San Lorenzo ha mostrato il valore di un apprendimento che nasce anche dal territorio, dalla cultura locale, dalle attività pratiche, dalla comunità e dal confronto tra persone. Il lavoro al Campo Bruno Barbieri ha riportato questa riflessione dentro lo spazio sportivo. I partner hanno potuto vedere con maggiore chiarezza che l'ambiente educativo del progetto comprende più luoghi e più linguaggi: il campo, la scuola, il territorio, il digitale, il gruppo e la cooperazione europea.

Questa lettura arricchisce CAMPO senza disperdere il focus del progetto. Il calcio resta il centro dell'esperienza, ma può dialogare con benessere, alimentazione, cultura, appartenenza, responsabilità sociale e vita di comunità quando questi temi aiutano i ragazzi a leggere meglio se stessi e il proprio contesto. La piattaforma dovrà essere abbastanza chiara da mantenere il legame con calcio, inclusione, digitale e competenze trasversali, e abbastanza

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.

flessibile da accogliere attività capaci di collegare lo sport alla vita reale e ad altri interessi, sportivi e non.

Il concetto di Aula 3.0 aiuta anche a dare un senso al monitoraggio. Molte competenze che maturano nello sport restano difficili da vedere perché si manifestano in comportamenti quotidiani: un ragazzo che incoraggia un compagno, un gruppo che gestisce meglio una sconfitta, una squadra che comunica con più rispetto, uno studente che prende iniziativa. CAMPO dovrà aiutare a rendere questi progressi più riconoscibili attraverso feedback, autovalutazioni, badge, checklist o osservazioni esterne. Il monitoraggio deve essere inteso soprattutto come un modo per dare visibilità alla crescita.

Aula 3.0 tiene quindi insieme tre movimenti che rispecchiano il ciclo base educativo di CAMPO:

1) Parte dall'esperienza concreta, perché il calcio offre situazioni vive e riconoscibili.
2) Passa attraverso il digitale, perché la piattaforma organizza, guida e documenta il percorso.
3) Torna alla pratica, perché ciò che i ragazzi apprendono deve poter essere rimesso in gioco nel gruppo, nella scuola, nello sport e nella vita quotidiana.

La definizione condivisa può essere formulata così: "L'Aula 3.0 di Play, Learn, Lead è il modello con cui CAMPO trasforma l'esperienza sportiva in apprendimento. Una situazione vissuta in campo diventa il punto di partenza per contenuti brevi, attività pratiche, domande guida, strumenti interattivi e momenti di feedback. La piattaforma collega così calcio, scuola, gruppo e digitale, aiutando ragazzi e adulti a riconoscere, allenare e osservare competenze trasversali come leadership, collaborazione, inclusione, gestione dell'errore, benessere e cittadinanza digitale."

Questa definizione chiarisce tre cose:

1) L'Aula 3.0 parte da una situazione reale, quindi dal calcio vissuto.
2) La piattaforma è lo spazio che rielabora e organizza.
3) Le competenze diventano il risultato di un passaggio: esperienza → attività → riflessione → competenza.

Questa definizione permette di passare dal piano concettuale al piano progettuale. Se CAMPO deve funzionare come Aula 3.0, la piattaforma dovrà essere costruita intorno a contenuti brevi, situazioni sportive, accesso mobile, materiali per adulti, attività pratiche, strumenti di scambio, funzioni di monitoraggio e risorse inclusive.

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. Requisiti educativi e funzionali della piattaforma CAMPO

Dopo aver definito CAMPO come Aula 3.0, i requisiti spiegano che cosa la piattaforma dovrà concretamente permettere di fare. È il passaggio in cui le intuizioni raccolte nella needs analysis diventano condizioni di sviluppo, scelte di struttura e funzioni da prevedere.

CAMPO dovrà aiutare i ragazzi a riconoscere le competenze che maturano attraverso lo sport e a rielaborarle in modo semplice. Una situazione vissuta in campo dovrà poter diventare attività, riflessione, confronto e piccolo avanzamento nel percorso. Per questo i contenuti dovranno essere costruiti intorno a episodi concreti, collegati a competenze precise e pensati per generare un'azione. Ogni modulo dovrà far capire subito quale tema affronta, quale comportamento osserva, quale competenza allena e quale attività propone.

La piattaforma dovrà sostenere un **apprendimento breve, pratico e progressivo**. I materiali destinati ai giovani dovranno avere una durata contenuta, un linguaggio chiaro, un formato visuale e una modalità di fruizione semplice. Video brevi, quiz, missioni, challenge, domande guida, brevi schede e attività da svolgere individualmente o in gruppo saranno i formati più coerenti con quanto emerso. La logica è quella di un percorso a piccoli passaggi, in cui ogni attività aggiunge un pezzo: capire una situazione, scegliere come reagire, osservare un comportamento, confrontarsi con il gruppo, ricevere un feedback.

Ogni contenuto dovrà essere collegato a una competenza trasversale. Leadership, collaborazione, gestione dell'errore, fair play, inclusione, comunicazione, benessere, autonomia e cittadinanza digitale dovranno essere trattati come competenze osservabili, non come parole generiche. Una risorsa sulla leadership, ad esempio, dovrà aiutare a riconoscere comportamenti concreti: incoraggiare un compagno, assumersi una responsabilità, gestire un momento di pressione, ascoltare il gruppo. Una risorsa sull'inclusione dovrà proporre situazioni e attività che aiutino a coinvolgere chi resta ai margini, valorizzare ruoli diversi e rendere il gruppo più attento.

La piattaforma dovrà prevedere anche **materiali per gli adulti**. Coach, docenti ed educatori avranno bisogno di strumenti rapidi da capire e facili da usare. Ogni attività per i giovani dovrebbe essere accompagnata da una traccia operativa: obiettivo educativo, durata indicativa, momento consigliato di utilizzo, istruzioni essenziali, domande per il confronto, eventuali varianti per gruppi diversi e suggerimenti per osservare i progressi. Questo supporto

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.

permetterà di usare CAMPO in allenamento, in classe, in laboratorio, durante un workshop o in un'attività transnazionale.

Sul piano funzionale, CAMPO dovrà essere organizzata intorno a **profili utente differenziati**. Studenti e giovani atleti dovranno accedere facilmente ai propri moduli, completare attività, partecipare a challenge, rispondere a quiz, consultare video, lasciare brevi riflessioni e seguire il proprio avanzamento. Coach, docenti ed educatori dovranno poter consultare materiali dedicati, proporre attività al gruppo, monitorare completamenti e feedback, scaricare schede operative e accedere a strumenti di osservazione. I partner dovranno poter caricare contenuti, gestire traduzioni, aggiornare materiali e seguire l'andamento delle attività nei propri contesti. Gli amministratori dovranno poter gestire utenti, ruoli, sezioni, lingue, contenuti e report.

La **navigazione** dovrà essere **chiara** fin dal primo accesso. Un utente giovane dovrà capire subito dove iniziare, quali attività ha già completato, quali contenuti può aprire e quale passo successivo gli viene proposto. Un adulto dovrà trovare rapidamente materiali per tema, competenza, durata, target e modalità d'uso. La piattaforma dovrà quindi prevedere una struttura ordinata per aree, moduli e micro-attività, con titoli comprensibili, icone, filtri semplici e percorsi guidati.

La **fruizione mobile** è un requisito centrale. I ragazzi useranno CAMPO soprattutto da smartphone e all'aperto, quindi le attività dovranno essere leggibili su schermi piccoli, rapide da aprire, leggere nel caricamento e semplici da completare. Questo incide sulla lunghezza dei testi, sulla struttura delle pagine, sul peso dei video, sul numero di passaggi richiesti e sulla chiarezza delle istruzioni. Una buona esperienza mobile renderà la piattaforma più vicina alla routine dei giovani e più utilizzabile anche prima o dopo l'allenamento.

CAMPO dovrà supportare **contenuti multilingue**. Il progetto coinvolge partner e target di Paesi diversi, quindi la piattaforma dovrà permettere la gestione delle lingue in modo ordinato. Interfaccia, istruzioni, moduli, materiali per adulti, quiz, attività e contenuti scaricabili dovranno poter essere disponibili nelle lingue del partenariato. La gestione delle traduzioni dovrà essere semplice anche per chi carica o aggiorna i materiali, così da mantenere coerenza tra le versioni e facilitare l'uso locale.

Un altro requisito riguarda la **modularità**. CAMPO dovrà accogliere sia attività autonome sia percorsi più strutturati. Un coach potrebbe usare una singola missione dopo una partita difficile; un docente potrebbe proporre un mini-percorso su teamwork e comunicazione; un partner potrebbe organizzare una sequenza di attività legata a un workshop o a una

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.

sperimentazione. La piattaforma dovrà quindi permettere usi diversi, mantenendo una struttura comune e riconoscibile.

Il **monitoraggio** dovrà essere leggero ma utile. CAMPO dovrà raccogliere dati su accessi, completamenti, quiz, attività svolte, badge, feedback e avanzamento nei percorsi. Queste informazioni serviranno a studenti e atleti per vedere i propri progressi, agli adulti per accompagnare meglio il gruppo e ai partner per valutare l'uso della piattaforma durante la sperimentazione. Il monitoraggio dovrà essere leggibile, essenziale e collegato alle competenze, evitando una raccolta dati troppo pesante per gli utenti.

La piattaforma dovrà prevedere **strumenti di partecipazione e scambio**. Forum moderati, bacheche, spazi per condividere esperienze, brevi racconti o video di squadra, challenge tra gruppi o sezioni dedicate alle buone pratiche potranno sostenere la dimensione europea del progetto. Queste funzioni dovranno essere guidate e sicure, con regole chiare, moderazione e attenzione alla protezione dei minori. Lo scambio avrà valore se resterà collegato alle attività educative e alle esperienze sportive.

I requisiti tecnici dovranno sostenere questa impostazione con una **piattaforma stabile, veloce e facile da gestire**. CAMPO dovrà avere tempi di caricamento rapidi, compatibilità con i principali browser, funzionamento corretto da desktop, tablet e smartphone, gestione sicura degli utenti, protezione dei dati personali e possibilità di aggiornare contenuti nel tempo. La struttura tecnica dovrà essere pensata per sostenere la crescita della piattaforma durante il progetto, dall'inserimento dei primi materiali fino alla sperimentazione con i target.

L'**accessibilità** dovrà essere considerata fin dalla progettazione dei contenuti e dell'interfaccia. La piattaforma dovrà usare testi chiari, caratteri leggibili, contrasti adeguati, istruzioni semplici, navigazione intuitiva, sottotitoli per i video, materiali scaricabili e contenuti adattabili. Le attività dovranno poter essere comprese anche da utenti con livelli diversi di competenza linguistica, digitale o cognitiva. La presenza di gruppi eterogenei rende questo requisito particolarmente importante, perché l'inclusione dipende anche dal modo in cui un contenuto viene presentato e reso utilizzabile.

L'**adattabilità dei materiali** sarà un requisito educativo e funzionale insieme. Una stessa attività dovrà poter essere proposta in modi diversi a seconda del gruppo, del tempo disponibile, del contesto e del livello dei partecipanti. Una missione potrà essere svolta individualmente, in coppia o in squadra. Una riflessione potrà essere scritta, discussa oralmente o guidata dal coach. Una scheda potrà avere una versione più semplice e una più

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.

completa. Questa flessibilità aiuterà i partner a usare CAMPO nei propri contesti senza perdere coerenza.

La piattaforma dovrà inoltre predisporre lo **spazio per toolkit e MOOC**. Il WP3 avrà bisogno di caricare materiali pratici, video, attività, quiz, schede, percorsi, strumenti per adulti e risorse scaricabili. CAMPO dovrà quindi avere una struttura pronta ad accogliere questi contenuti, con sezioni dedicate, categorie chiare e sistemi di tracciamento. Questo collegamento è essenziale perché la piattaforma dovrà diventare il luogo in cui i risultati formativi del progetto vengono organizzati, utilizzati e monitorati.

I requisiti di CAMPO possono essere letti come la traduzione concreta del modello Aula 3.0. La piattaforma dovrà partire da situazioni sportive, proporre attività brevi e interattive, sostenere giovani e adulti con strumenti diversi, funzionare da smartphone, gestire più lingue, monitorare i progressi, favorire lo scambio europeo e garantire accessibilità. Ogni requisito serve a rendere CAMPO utilizzabile nei contesti reali del progetto, mantenendo insieme sport, scuola, digitale, inclusione e competenze trasversali.

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. Requisiti tecnici, usabilità e accessibilità

La progettazione tecnica di CAMPO deve partire da un criterio di realismo. La piattaforma dovrà essere utile, stabile, accessibile e gestibile dal partenariato. Il progetto ha bisogno di uno spazio digitale capace di ospitare contenuti brevi, video, quiz, attività interattive, materiali scaricabili, badge, tracciamento dei progressi, report e percorsi multilingue. Allo stesso tempo, la gestione quotidiana dovrà restare semplice, perché partner, coach e docenti dovranno poter aggiornare materiali, seguire gruppi e consultare dati senza dipendere in modo continuo da competenze tecniche specialistiche.

La scelta tecnologica più coerente è una soluzione già solida e conosciuta in ambito formativo. CAMPO dovrà basarsi su un ambiente capace di gestire corsi, utenti, ruoli, contenuti, attività, completamenti e report in modo ordinato. Moodle potrebbe rappresentare una base adatta al progetto. È una piattaforma ampiamente utilizzata per la formazione online, offre funzioni vicine agli obiettivi del WP2 e permette al partenariato di concentrarsi soprattutto sulla qualità dei contenuti, sulla struttura dei percorsi e sull'esperienza degli utenti.

Moodle consente di creare corsi, organizzare moduli, inserire video, costruire quiz, usare forum, assegnare badge, monitorare completamenti, gestire ruoli, raccogliere report e caricare materiali scaricabili. Queste funzioni rispondono alle esigenze principali di CAMPO e permettono di evitare uno sviluppo tecnologico da zero, che richiederebbe costi, tempi, manutenzione, test continui e una dipendenza più forte da fornitori esterni. La priorità del progetto è avere una piattaforma funzionante, sostenibile e facilmente popolabile con i materiali del WP3.

Il tema mobile resta centrale. Le evidenze raccolte hanno mostrato che i giovani useranno CAMPO soprattutto da smartphone; quindi, la piattaforma dovrà essere progettata con una logica mobile-first. Moodle permette la fruizione sia da browser responsive sia tramite Moodle App ufficiale. La soluzione più equilibrata è usare Moodle come piattaforma principale, la Moodle App come accesso mobile prioritario per studenti e giovani atleti, e l'interfaccia web responsive per coach, docenti, partner e amministratori. I ragazzi potranno avere un accesso rapido da telefono, mentre gli adulti potranno usare da browser le funzioni più complete di gestione, caricamento materiali, monitoraggio e reportistica.

La Moodle App va quindi interpretata come porta di accesso mobile a CAMPO. Gli studenti potranno consultare corsi, aprire materiali, completare attività supportate, ricevere notifiche e

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.

seguire il proprio percorso. Le funzioni più gestionali resteranno invece sul web, dove coach, docenti e partner potranno lavorare con maggiore comodità su gruppi, report, contenuti e configurazioni. Questa distinzione aiuta a mantenere la piattaforma semplice per i giovani e completa per gli adulti.

La scelta di Moodle dovrà però coincidere con la necessità di CAMPO di essere costruita in modo leggero. Una piattaforma Moodle può diventare poco agile se viene popolata con PDF lunghi, slide dense, sezioni eccessive, testi estesi, plugin superflui o materiali pesanti. CAMPO dovrà seguire la direzione opposta. Serviranno sezioni ordinate, pagine brevi, video leggeri, istruzioni essenziali, quiz rapidi, materiali scaricabili solo quando servono, attività compatibili con smartphone e un numero limitato di strumenti selezionati.

H5P può avere un ruolo importante in questa impostazione. Permette di creare video interattivi, flashcard, domande integrate, piccoli esercizi visuali, quiz e attività brevi. Per CAMPO è uno strumento utile perché rende i contenuti più dinamici dentro lo stesso ambiente Moodle. Anche qui la scelta dovrà restare funzionale. Ogni interazione dovrà servire a un obiettivo educativo preciso. Un video interattivo sulla gestione dell'errore, con poche domande ben costruite e una riflessione finale, è più coerente con il progetto di un'attività complessa e poco pratica da usare su smartphone.

Dentro questa base tecnica, il MOOC potrà essere costruito direttamente in Moodle come percorso formativo breve, modulare e tracciabile. Ogni modulo del MOOC dovrà corrispondere a una delle aree educative del progetto e potrà essere organizzato in sequenza:

- un video introduttivo,
- un contenuto sintetico,
- un'attività interattiva,
- un quiz o una breve autovalutazione,
- una missione collegata al campo
- una riflessione finale.

Il completamento delle attività permetterà all'utente di vedere il proprio avanzamento e, dove previsto, ottenere badge o riconoscimenti.

Questa struttura rende il MOOC coerente con l'idea di Aula 3.0. Il percorso online sarà un corso composto da una serie di micro-unità collegate all'esperienza sportiva. Un modulo sulla leadership potrà partire da una situazione di squadra, proporre un breve video, chiedere una

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.

scelta o una risposta, attivare una missione da osservare in campo e chiudere con una riflessione. Un modulo sull'inclusione potrà collegare uno stimolo visuale a una scheda operativa, a un'attività di gruppo e a un breve feedback. Moodle permette di gestire questa progressione con funzioni standard, mantenendo tracciamento, ordine e accesso multilingue.

Il toolkit dovrà integrarsi tecnicamente con il MOOC come sistema di risorse operative collegate ai moduli. La soluzione più efficace è creare un toolkit con una serie di risorse chiare e ben collegate al percorso: scheda per coach o docenti, attività da proporre al gruppo, missione da svolgere in campo, variante inclusiva, griglia leggera di osservazione, traccia per il debriefing, template scaricabile o materiale di supporto. Così il MOOC guida l'apprendimento, mentre il toolkit offre gli strumenti per portarlo nella pratica.

Dal punto di vista tecnico, questa integrazione può essere gestita con risorse e attività Moodle. Le schede potranno essere caricate come file o pagine interne, le attività pratiche potranno essere collegate ai moduli, le missioni potranno essere assegnate come compiti o attività di completamento, le griglie potranno essere scaricabili, i materiali H5P potranno essere inseriti nei percorsi, i forum potranno sostenere discussioni moderate e scambio di pratiche. Ogni risorsa dovrà essere accompagnata da istruzioni sintetiche: titolo, area educativa, competenza collegata, target, durata indicativa, lingua, formato e modalità d'uso.

Questa organizzazione aiuta anche il lavoro dei partner nel WP3. Ogni contenuto dovrà essere pensato fin dall'inizio con una doppia destinazione. Una parte entrerà nel MOOC come elemento formativo per studenti e giovani atleti; una parte entrerà nel toolkit come supporto operativo per coach, docenti ed educatori. Il template comune di produzione dovrà quindi indicare quali elementi compongono la micro-unità online e quali materiali servono per accompagnarla nei contesti reali. Coordinarsi sin dall'inizio renderà più semplice caricare, tradurre, aggiornare e riutilizzare i contenuti.

La relazione tra MOOC e toolkit dovrà essere sempre leggibile per l'utente. Lo studente seguirà il percorso, completerà attività, risponderà a quiz e vedrà i propri progressi. Il coach o il docente troverà materiali collegati allo stesso modulo, potrà proporre l'attività al gruppo, usare domande guida, osservare comportamenti e raccogliere feedback. Il partner potrà aggiornare la versione linguistica, controllare i materiali caricati e verificare l'andamento dei completamenti. In CAMPO, percorso formativo, strumenti pratici e monitoraggio lavorano insieme.

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.

La piattaforma dovrà essere pensata anche per contesti con connessione variabile. L'uso in campo sportivo, durante attività di gruppo o fuori dall'aula può comportare connessioni deboli. CAMPO dovrà quindi prevedere, dove tecnicamente possibile, materiali consultabili o scaricabili in anticipo. Video brevi, schede PDF, quiz e attività compatibili con l'app sono le soluzioni più adatte. Le funzioni che richiedono connessione stabile potranno essere collocate in momenti più controllati, come attività in classe, a casa o durante sessioni guidate in presenza di connessione Wi-Fi.

CAMPO, come prototipo, dovrà accogliere contenuti in inglese, italiano, polacco, rumeno e turco, mantenendo una struttura coerente tra le versioni. La soluzione più semplice per il partenariato è lavorare con corsi, moduli o sezioni linguistiche parallele, costruite sulla stessa traccia. In questo modo ogni partner potrà verificare facilmente la completezza della propria versione, aggiornare i materiali e mantenere allineati titoli, attività, quiz, schede e contenuti scaricabili.

La gestione delle lingue riguarda anche il modo in cui i contenuti verranno prodotti. Ogni materiale del WP3 dovrà nascere già con una struttura facile da tradurre. Titoli brevi, istruzioni chiare, testi sintetici, template comuni e materiali ordinati renderanno più semplice la localizzazione. La lingua di lavoro potrà restare l'inglese, mentre ciascun partner contribuirà alla versione nazionale destinata ai propri target.

L'accessibilità dovrà guidare sia la piattaforma sia i materiali. CAMPO dovrà avere un'interfaccia leggibile, contrasti adeguati, testi chiari, navigazione intuitiva, contenuti visuali comprensibili, video con sottotitoli o trascrizioni, immagini con testo alternativo, PDF leggeri e materiali utilizzabili da dispositivi diversi. L'accessibilità va intesa anche come chiarezza educativa. Per questo i materiali dovranno essere brevi, diretti, ben organizzati e adattabili a gruppi con livelli diversi di competenza linguistica, digitale o cognitiva.

La protezione dei dati dovrà ricevere particolare attenzione, perché la piattaforma coinvolgerà studenti e giovani atleti. CAMPO dovrà prevedere accesso con credenziali personali, ruoli differenziati, raccolta limitata ai dati necessari, informative chiare, gestione dei consensi quando richiesto, protezione dei contenuti prodotti dagli studenti, moderazione degli spazi di confronto e controllo su chi può vedere progressi, report e materiali caricati. Gli spazi transnazionali dovranno avere regole semplici e visibilità controllata, così da favorire lo scambio tra Paesi in un ambiente sicuro.

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.

Il monitoraggio dovrà restare agile. La piattaforma dovrà raccogliere dati utili su accessi, completamenti, risultati dei quiz, badge, attività svolte e partecipazione. Coach e docenti dovranno poter capire rapidamente chi ha completato un modulo, quali attività sono state svolte, quali badge sono stati ottenuti e come procede il gruppo. I partner dovranno poter usare questi dati per seguire la sperimentazione, preparare report e migliorare progressivamente i contenuti. Il monitoraggio deve consentire anche una valutazione che vada oltre il semplice risultato di un quiz o di una sfida; deve poter restituire sfaccettature e progressi delle competenze attenzionate.

La gestione quotidiana dovrà essere alla portata del partenariato. CAMPO dovrà permettere di creare e modificare corsi, caricare video e materiali, costruire quiz semplici, inserire attività interattive, iscrivere utenti o gruppi, assegnare ruoli, monitorare completamenti, esportare report e duplicare contenuti nelle diverse lingue. Per rendere questo lavoro sostenibile, sarà utile predisporre manuali brevi e pratici, differenziati per studenti, adulti, partner e amministratori. Il manuale dovrà mostrare le azioni essenziali con passaggi chiari e screenshot, così da accompagnare l'uso senza appesantire la formazione iniziale.

Anche l'identità visiva dovrà restare funzionale. CAMPO avrà bisogno di un tema grafico riconoscibile, coerente con il progetto e adatto ai giovani, ma l'interfaccia dovrà rimanere pulita. Logo, colori, icone, immagini di calcio, badge e titoli chiari possono aiutare l'orientamento e rendere la piattaforma più vicina al target. La grafica dovrà sostenere la navigazione, mantenere leggere le pagine e rendere immediata la distinzione tra percorsi, attività, toolkit, progressi e materiali per adulti.

Per il WP3, questi requisiti tecnici diventano già linee di produzione. Ogni contenuto dovrà essere pensato per Moodle, testato da smartphone, tradotto secondo un template comune e costruito in formato leggero. I video dovranno essere brevi, i testi essenziali, i quiz semplici, i materiali scaricabili accessibili, le attività H5P verificate su mobile, le schede per adulti facili da aprire e usare. La qualità tecnica della piattaforma dipenderà anche da come verranno prodotti e caricati i contenuti.

La scelta raccomandata è quindi una piattaforma CAMPO basata su Moodle LMS, con tema responsive personalizzato, accesso tramite Moodle App per studenti e giovani atleti, uso web responsive per adulti e amministratori, attività H5P e quiz selezionati, badge, completamento attività, report standard, materiali scaricabili, gestione multilingue e manuali pratici. Dopo un primo studio delle alternative disponibili, questa soluzione sembra offrire il miglior equilibrio

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.

tra funzionalità, sostenibilità, accesso mobile, monitoraggio e gestione autonoma da parte del partenariato.

Con questi criteri fissati, il capitolo successivo potrà entrare nell'architettura vera e propria: sezioni, percorsi, utenti, aree tematiche, micro-attività, strumenti per adulti, spazi di scambio e contenuti del WP3.

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.

10. Architettura educativa e linee guida operative per la creazione dei contenuti

Dopo aver definito il modello educativo, i requisiti tecnici e la soluzione Moodle per MOOC e Toolkit, il partenariato deve ora stabilire come saranno costruiti i contenuti del WP3, come saranno distribuiti tra i partner e con quale struttura dovranno essere caricati in CAMPO. Questo capitolo serve quindi come traccia operativa comune per il lavoro successivo: definisce le aree formative, il formato dei moduli, il rapporto tra MOOC e toolkit, i criteri di produzione, il collegamento con le competenze e il metodo con cui distribuire le responsabilità tra partner.

Il WP3 dovrà tradurre i risultati del WP2 in strumenti pratici, accessibili e replicabili nei contesti sportivi ed educativi dei quattro Paesi. L'Activity 3.1 sarà dedicata al digital toolkit, tra settembre 2026 e febbraio 2027, mentre l'Activity 3.2 sarà dedicata alla progettazione e produzione del MOOC, tra marzo e agosto 2027. La produzione dei contenuti però dovrà procedere parallelamente per Toolkit e MOOC. Il toolkit dovrà essere composto da attività pratiche, schede, materiali per adulti, strumenti per competenze trasversali, risorse per workshop sull'inclusione, strumenti di osservazione e materiali utilizzabili nei contesti sportivi e scolastici. Il MOOC dovrà invece organizzare il percorso formativo in moduli brevi, video lezioni, materiali di supporto, attività di flipped classroom e contenuti integrati nella piattaforma CAMPO. Il MOOC guiderà l'apprendimento, mentre il toolkit permetterà di usare quell'apprendimento nel campo, nella classe, nel gruppo e nei workshop.

La scelta di lavorare con MOOC e toolkit integrati nasce direttamente dalla logica di CAMPO come Aula 3.0. Ogni contenuto dovrà partire da una situazione sportiva, collegarla a una competenza e trasformarla in attività. La piattaforma dovrà ospitare la parte digitale del percorso, ma il contenuto dovrà poter uscire dalla piattaforma e rientrare nel campo, nella classe o nel gruppo. Per questo, ogni modulo dovrà avere una parte online e una parte operativa.

Le aree di lavoro da sviluppare nel WP3 sono quelle emerse dagli strumenti di rilevazione e già condivise dal partenariato:

- calcio,
- leadership,

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.

- apprendimento digitale,
- benessere fisico e mentale,
- inclusione,
- collaborazione
- sviluppo personale.

A queste aree si collegano alcuni temi che i partner hanno considerato particolarmente rilevanti:

- leadership positiva,
- teamwork,
- fair play,
- inclusione,
- gestione delle emozioni,
- apprendimento dagli errori,
- equilibrio tra sport e scuola,
- cultura,
- alimentazione,
- patrimonio locale
- esperienze pratiche.

Il lavoro del WP3 dovrà partire da queste priorità, evitando contenuti generici e costruendo attività legate a situazioni riconoscibili e lasciando ai partner lead lo spazio necessario per sviluppare contenuti con il proprio taglio educativo.

Questa impostazione resta pienamente coerente con i topic e le priorità del progetto presentato. I contenuti del WP3 dovranno infatti tenere insieme tre assi principali:

1) sviluppo di contenuti digitali e pratiche pedagogiche innovative,
2) inclusione e non discriminazione,
3) sviluppo delle soft skills.

Il calcio resta il contesto educativo di partenza, mentre leadership, teamwork, resilienza, fair play, inclusione, benessere e apprendimento digitale diventano le competenze e i temi da trasformare in materiali formativi. Il digitale dovrà quindi essere presente in modo chiaro, ma

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.

come ambiente, linguaggio e strumento di apprendimento, evitando che diventi un contenuto separato dal percorso sportivo ed educativo.

I partner, in occasione del TPM in Italia, hanno chiarito anche una scelta importante sulla **leadership**. Il tema dovrà essere affrontato in modo ampio, andando oltre l'idea semplice del "diventare leader". I ragazzi devono imparare anche a riconoscere i ruoli, accettare che in alcune situazioni possa guidare qualcun altro, gestire le aspettative personali e collaborare anche quando non sono al centro del gruppo. Questo punto è molto utile per costruire un modulo più maturo, perché collega leadership, responsabilità, cooperazione, rispetto dei ruoli e consapevolezza personale.

Un'altra indicazione emersa riguarda il rapporto tra **teamwork e fair play**. I partner hanno proposto di considerarli in modo integrato, perché collaborazione, rispetto delle regole, responsabilità verso il gruppo e correttezza dei comportamenti sono aspetti strettamente collegati. Questo significa che un modulo sul lavoro di squadra potrà includere anche attività su regole, rispetto, comunicazione e comportamento corretto in campo. Il fair play potrà diventare il modo concreto in cui la collaborazione si manifesta.

L'**inclusione** è stata confermata come tema centrale. Il toolkit dovrà prevedere attività adattabili, varianti per gruppi con bisogni diversi, proposte capaci di valorizzare ruoli differenti e strumenti semplici per osservare la partecipazione. In questo caso, la qualità del contenuto dipenderà molto dalla sua praticabilità. Una risorsa sull'inclusione dovrà aiutare coach, docenti ed educatori a proporre attività in cui tutti possano partecipare, anche con livelli, tempi, abilità o competenze linguistiche differenti.

La **gestione delle emozioni** merita uno spazio specifico. I partner hanno considerato particolarmente rilevanti paura, delusione dopo una sconfitta, pressione, reazione all'errore e capacità di imparare dagli sbagli. Questo tema può diventare un modulo autonomo o un asse forte dentro più moduli, perché attraversa molte situazioni sportive. Una partita persa, un errore decisivo, un rimprovero, una panchina, una prestazione negativa o un conflitto nel gruppo possono diventare punti di partenza per attività brevi e molto concrete.

Il **bilanciamento tra sport, scuola e vita personale** dovrà entrare nel percorso come tema legato al benessere. I giovani atleti vivono spesso tempi densi, tra allenamenti, studio, aspettative sportive, relazioni e uso del digitale. CAMPO potrà proporre attività su organizzazione del tempo, gestione della fatica, motivazione, abitudini sane, alimentazione, riposo e prevenzione del burnout giovanile. Il partenariato apre anche la possibilità di collegare

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, cultura locale, alimentazione e sport attraverso attività pratiche, semplici e vicine alla vita quotidiana dei ragazzi.

Il tema del **patrimonio culturale** e delle **esperienze locali** va inserito con equilibrio. I partner riconoscono che l'apprendimento può nascere anche dal territorio, dalle tradizioni, dalla cultura materiale e dalle attività pratiche. STAL ha proposto di lavorare sul cibo in relazione a cultura, sport e benessere; CONIL ha suggerito attività pratiche legate alla cucina come occasioni di collaborazione, comunicazione e inclusione; AKDENIZ ha evidenziato il valore della storia e del patrimonio culturale per arricchire i percorsi educativi. Questi spunti potranno entrare nel toolkit quando aiutano a rafforzare il legame tra sport, comunità, benessere e apprendimento esperienziale.

Le **competenze digitali** dovranno essere trattate in modo trasversale. Il digitale sarà già presente nell'uso stesso di CAMPO, nella fruizione dei moduli, nei quiz, nei badge, nel caricamento dei materiali, nella partecipazione a eventuali challenge e nella consultazione del toolkit. Potranno essere previste anche attività specifiche su cittadinanza digitale, sicurezza online, storytelling, uso corretto delle chat di gruppo, privacy e creazione di contenuti legati alla squadra. Il digitale, però, dovrà restare uno strumento al servizio del percorso educativo, non un modulo separato che sposta il baricentro del progetto.

Nel WP3 questa scelta dovrà tradursi in una regola operativa: **ogni modulo dovrà usare CAMPO per attivare almeno una componente digitale tracciabile**, come un contenuto visuale, una breve presentazione, un quiz, un'attività interattiva, una riflessione online, un badge o una risorsa caricata nel toolkit. In questo modo il progetto continuerà a rispondere alla priorità della trasformazione digitale, ma senza trasformare il MOOC in un corso tecnico sul digitale. Gli strumenti digitali serviranno a rendere l'apprendimento più accessibile, motivante, monitorabile e collegato all'esperienza sportiva.

A partire da queste indicazioni, la struttura iniziale dei contenuti può essere organizzata in quattro nuclei di lavoro più corposi, ciascuno composto da tre unità indicative, un quiz di modulo e una sezione del toolkit correlata. **Inclusione, benessere e digitale resteranno dimensioni trasversali**, presenti nei moduli attraverso esempi, attività, varianti, domande guida, strumenti di osservazione e modalità di fruizione in piattaforma.

La scelta di lavorare su quattro moduli permette di mantenere il percorso compatto e riconoscibile, lasciando ai partner lead un margine reale di progettazione. Il WP2 consegna una cornice comune coerente con il concetto di Aula 3.0: aree formative, competenze da

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.

sviluppare, struttura minima del modulo, collegamento tra MOOC e toolkit, criteri di qualità e ipotesi di distribuzione del lavoro. Saranno poi i partner, nel WP3, a costruire i materiali con il proprio taglio educativo, i propri esempi e il proprio linguaggio.

La proposta di articolazione e assegnazione è la seguente:

Modulo	Focus del modulo	Partner lead proposto	Unità indicative	Competenza
Modulo 1 – Il calcio come scuola di vita	Il calcio come spazio educativo e di crescita	**ASD Tirreno Sansa**	1. Regole e responsabilità; 2. fair play; 3. calcio come esperienza di apprendimento.	Rispetto, responsabilità, fair play
Modulo 2 – Leadership, ruoli e squadra	La squadra come luogo di collaborazione, ruoli e leadership diffusa	**STAL**	1. capire il proprio ruolo; 2. guidare sostenendo gli altri; 3. la squadra prima dell'ego individuale.	Leadership positiva, teamwork, comunicazione, rispetto dei ruoli
Modulo 3 – Errori, emozioni e resilienza	Errore, sconfitta, pressione e gestione emotiva	**CONIL CAMP**	1. reazione all'errore; 2. ripartenza dopo una sconfitta; 3. pressione prima della gara.	Resilienza, gestione emotiva, autoconsapevolezza
Modulo 4 – Oltre il campo	Equilibrio tra sport, scuola, vita personale, benessere e territorio	**Akdeniz Koleji Spor Kulübü**	1. tempo tra sport e scuola; 2. routine, alimentazione e benessere;	Autonomia, cura di sé, appartenenza e crescita personale

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.

			3. squadra, comunità e racconto dell'esperienza	

La tabella va letta su due livelli. Da un lato definisce una prima architettura educativa dei contenuti, organizzata in quattro moduli coerenti con i bisogni emersi nel WP2. Dall'altro lato propone una possibile responsabilità contenutistica interna, utile per avviare il lavoro del WP3 valorizzando le competenze specifiche dei partner.

La distribuzione proposta segue il contributo specifico dei partner. ASD Tirreno Sansa può guidare il modulo legato alla scuola calcio, alle regole, al fair play e alle dinamiche concrete del campo. STAL può lavorare sul rapporto tra squadra, ruoli, leadership e crescita dello studente-atleta. CONIL CAMP può sviluppare il modulo su emozioni, resilienza e gestione dell'errore, valorizzando anche l'attenzione ai gruppi con bisogni diversi. Akdeniz Koleji Spor Kulübü può guidare il modulo "Oltre il campo", collegando sport, vita quotidiana, benessere, cultura, patrimonio locale, comunità e apprendimento esperienziale.

Questa distribuzione resta una proposta da validare all'avvio del WP3. Il partner lead avrà la responsabilità della prima costruzione del modulo, ma il lavoro dovrà restare condiviso. Gli altri partner potranno contribuire con esempi locali, revisione, adattamenti, traduzioni, attività pilota e feedback. Ogni modulo avrà una guida chiara, ma manterrà una dimensione collaborativa.

L'articolazione proposta rafforza i nuclei educativi più rilevanti emersi dal WP2 e dal confronto tra partner. Il primo modulo valorizza il campo da calcio come spazio educativo, partendo da regole, responsabilità, fair play e apprendimento dall'esperienza. Il secondo modulo concentra il lavoro sulla leadership in senso ampio: guidare, sostenere, accettare ruoli diversi, comunicare e contribuire al gruppo. Il terzo modulo dà uno spazio specifico alla gestione emotiva, alla reazione dopo l'errore, alla pressione, alla sconfitta e alla capacità di ripartire. Il quarto modulo porta il percorso oltre il campo, collegando sport, scuola, cura di sé, comunità, appartenenza e crescita personale.

I titoli delle unità sono da intendere come tracce di lavoro, utili per orientare la produzione e mantenere coerenza tra i moduli. Ogni partner leader potrà riformularli, ampliarli o adattarli, purché resti chiaro il collegamento con la competenza principale e con le indicazioni emerse

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.

nel WP2. Questo approccio permette di avere moduli diversificati lasciando spazio alla qualità progettuale dei partner.

Ogni modulo dovrà avere una struttura riconoscibile. L'utente dovrà capire subito quale tema affronta, quale competenza sviluppa e quale attività propone. Questa struttura comune serve ad assicurare che i contenuti prodotti dai diversi partner siano leggibili, confrontabili e facilmente caricabili in CAMPO.

La struttura consigliata è questa:

Elemento del modulo	**Contenuto richiesto**
Titolo del modulo	breve, chiaro, comprensibile anche per i giovani
Area educativa	una delle aree principali del progetto
Competenze collegate	massimo 3 competenze centrali, espresse in modo concreto
Situazione sportiva di partenza	episodio reale o verosimile collegato al calcio
Obiettivo educativo	cosa il partecipante deve capire, osservare o allenare
Micro-unità online	contenuto breve da svolgere in piattaforma
Verifica leggera	Quiz con badge o completamento
Toolkit collegato	scheda per adulti con attività esperienziale, domande guida, variante inclusiva, griglia di osservazione
Attività pratica	missione, challenge o compito collegato al campo o al gruppo
Accessibilità	sottotitoli, istruzioni chiare, materiali leggeri, alternative visuali o testuali

La micro-unità sarà l'elemento base del MOOC. Ogni modulo dovrebbe contenere **tre micro-unità**, così da offrire un percorso breve ma completo. Una micro-unità potrà durare indicativamente tra 10 e 20 minuti, includendo fruizione del contenuto, piccola attività e riflessione. Il contenuto principale, che potrà essere un PPT, dovrà restare sintetico.

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.

Il **quiz** del modulo dovrà avere poche domande, idealmente tre domande a risposta chiusa con tre opzioni di risposta di cui una sola corretta, utili per fissare il contenuto o stimolare autovalutazione.

L'eventuale **missione** dovrà collegare il contenuto digitale a un comportamento osservabile in campo, in classe o nel gruppo.

Ogni micro-unità dovrà seguire una logica semplice: partire da una situazione riconoscibile, introdurre il tema, collegarlo a una competenza, proporre una piccola azione e chiudere con una riflessione. Questa struttura aiuta a mantenere coerenza tra moduli diversi e rende più semplice il lavoro di caricamento, traduzione e revisione dei materiali.

Alcuni esempi possono aiutare a chiarire il formato, senza definire in modo rigido i contenuti che i partner dovranno produrre.

Nel modulo **Il calcio come scuola di vita**, una micro-unità potrebbe partire da una situazione in cui una regola sembra penalizzare la squadra, ma rispettarla permette al gruppo di riconoscere il valore della correttezza. Il contenuto online può introdurre il tema con una breve scena o una scheda visuale, proporre un quiz rapido e collegarsi a una piccola attività di confronto sul senso delle regole nello sport.

Nel modulo **Leadership, ruoli e squadra**, una micro-unità potrebbe lavorare su un ragazzo che vorrebbe guidare il gruppo, mentre in quella situazione il ruolo principale è affidato a un compagno. Lo stimolo iniziale può aiutare a distinguere tra guidare, collaborare, sostenere e rispettare il ruolo degli altri. Il toolkit potrà offrire al coach una traccia per discutere aspettative personali, responsabilità e contributo al gruppo.

Nel modulo **Errori, emozioni e resilienza**, una micro-unità potrà partire da un errore che cambia l'andamento di una partita o da una sconfitta difficile da accettare. Il contenuto dovrà aiutare il ragazzo a riconoscere la reazione emotiva, leggere il comportamento del gruppo e individuare un modo più utile per ripartire. Il toolkit potrà offrire una traccia di debriefing post-partita o una scheda per osservare feedback, incoraggiamento e gestione della frustrazione.

Nel modulo **Oltre il campo**, una micro-unità potrà lavorare sull'equilibrio tra allenamenti, studio, riposo e vita personale, oppure su come il gruppo racconta la propria esperienza sportiva in modo rispettoso e consapevole. Gli spunti su alimentazione, cultura locale, comunità e patrimonio potranno essere usati per creare attività pratiche legate al benessere quotidiano e al senso di appartenenza.

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.

Il focus trasversale sul benessere dovrà entrare in tutti i moduli. Nel primo modulo potrà riguardare il clima del gruppo e il rispetto reciproco. Nel secondo potrà riguardare la pressione legata al ruolo e alla responsabilità. Nel terzo sarà centrale nella gestione dell'errore, della sconfitta e delle emozioni. Nel quarto riguarderà l'equilibrio tra sport, scuola, riposo, alimentazione e vita personale. In questo modo il benessere diventa parte del percorso complessivo.

Anche il digitale attraverserà i moduli come ambiente di fruizione e come linguaggio di supporto. I PPT dei partner potranno essere riadattati dai tecnici in video brevi, quiz, H5P, schede visuali, storytelling digitale o strumenti di autovalutazione, sempre in funzione della competenza educativa. CAMPO dovrà aiutare i ragazzi a imparare attraverso il digitale, mantenendo il baricentro sullo sport, sull'inclusione e sulle competenze trasversali.

Ogni modulo dovrà avere anche una struttura minima comune dal punto di vista produttivo. Per la parte MOOC, il partner lead potrà produrre contenuti teorico-visuali brevi, come presentazioni PPT. La scelta di riadattamento digitale del formato potrà variare in base al tema, al target e alle competenze del partner. L'importante è che il contenuto resti breve, comprensibile e collegato a una situazione sportiva riconoscibile.

Il MOOC dovrà mantenere la logica della **Flipped Classroom** prevista dal progetto. I contenuti teorici saranno fruiti in autonomia dagli studenti attraverso materiali brevi e visuali caricati in CAMPO, mentre le attività pratiche, collaborative o riflessive saranno sviluppate attraverso il toolkit, le challenge, i momenti di gruppo o il lavoro guidato da coach, docenti ed educatori. Questa impostazione permette di collegare apprendimento individuale, attività sul campo e confronto con il gruppo.

Il MOOC dovrà includere almeno un quiz per modulo. Il quiz servirà a fissare i concetti principali, stimolare autovalutazione e rendere tracciabile il completamento del percorso. Potrà essere costruito con tre domande con risposta a scelta multipla, pensate per aiutare il ragazzo a verificare se ha compreso il senso del modulo e della competenza affrontata.

Accanto alla parte MOOC, ogni modulo dovrà prevedere una sezione toolkit. Il toolkit dovrà includere materiali utilizzabili da coach, docenti ed educatori, ma anche attività pratiche rivolte a studenti e giovani atleti, risorse per i workshop sull'inclusione, varianti adattabili per gruppi con bisogni diversi e strumenti leggeri per osservare la partecipazione e i progressi. Anche qui il partner lead avrà libertà di scelta sul formato, mantenendo però la funzione di aiutare gli adulti e i giovani a portare il contenuto del modulo in un contesto reale.

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.

Il toolkit dovrà parlare agli utenti con chiarezza. Un coach deve poter aprire una scheda e capire in pochi minuti come usarla. Un docente deve poter collegare l'attività a una competenza educativa. Un educatore deve poter adattare la proposta al gruppo. Le schede dovranno essere pratiche, leggere e organizzate secondo una logica ricorrente. Dopo la prima attività, l'adulto dovrà sapere dove trovare obiettivo, istruzioni, domande, varianti e feedback.

Il MOOC offre il contenuto formativo; il toolkit, inserito sempre all'interno del MOOC trasforma quel contenuto in attività. Un modulo sulla leadership, ad esempio, potrà avere una breve presentazione-video teorica e un quiz, seguito da una scheda per coach e atleti nel toolkit. Un modulo sulla gestione dell'errore potrà proporre una scena o un caso con sfondo formativo e una traccia di debriefing post-partita nel toolkit. Un modulo su sport, scuola e vita personale potrà usare una mini-presentazione teorica e un template pratico per la gestione del tempo nel toolkit.

Le challenge di squadra potranno essere aggiunte come elemento motivante, soprattutto nei moduli in cui hanno senso dal punto di vista educativo. La challenge potrà chiudere un modulo o accompagnare una competenza specifica. Potrà chiedere al gruppo di applicare un comportamento, costruire un breve contenuto, osservare una dinamica di squadra o confrontarsi con un altro gruppo. La valutazione dovrà tenere conto di collaborazione, partecipazione, rispetto delle regole, comunicazione, inclusione, gestione dell'errore e contributo al gruppo.

Per mantenere coerenza, ogni partner dovrà preparare una scheda sintetica con struttura e contenuti chiave del proprio modulo prima della produzione completa dei materiali. La scheda potrà indicare titolo del modulo, competenza principale, tre unità previste, quiz previsto, risorse toolkit collegate ed eventuale challenge. Questa scheda servirà al coordinamento per verificare l'allineamento tra i moduli senza entrare nel merito creativo di ogni singolo contenuto.

La scheda di progettazione del modulo potrà seguire questo schema:

Campo	**Indicazione**
Titolo del modulo	titolo definitivo o provvisorio
Partner lead	organizzazione responsabile della prima proposta

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.

Competenza principale	competenza educativa centrale del modulo
Tre unità previste	Titoli e brevi descrizioni: 1) 2) 3)
Formato MOOC	PPT che in fase di digitalizzazione potrà essere trasformato da ASD Tirreno Sansa in video, H5P, SCORM o altro formato scelto
Quiz di modulo	breve verifica finale (3 domande con risposta a scelta multipla)
Risorse toolkit	schede, attività, debriefing, varianti, strumenti di osservazione
Eventuale challenge	attività individuale o di squadra collegata al modulo
Stato	bozza, revisione, traduzione, caricamento, test

Ogni partner sa che cosa deve consegnare, ma conserva libertà su esempi, stile, attività e taglio metodologico. Il coordinamento potrà controllare coerenza, traducibilità, accessibilità e compatibilità con Moodle, mentre i partner potranno costruire contenuti realmente coerenti con la propria esperienza.

Il flusso di lavoro del WP3 potrà quindi essere organizzato come segue:

a) conferma dei quattro moduli e dei partner lead (entro agosto 2026);
b) ciascun partner prepara la scheda sintetica del proprio modulo (entro il 15 settembre 2026);
c) produzione dei materiali formativi e toolkit in inglese, sia per i ragazzi che per il target di adulti (entro il 15 gennaio 2027);
d) traduzione (entro il 28 febbraio 2027),
e) digitalizzazione per il MOOC e caricamento in CAMPO (entro il 30 giugno 2027),
f) test interno da smartphone e PC (entro il 31 luglio 2027);

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.

g) revisione finale prima della sperimentazione con target esterno (entro il 31 agosto 2027).
h) Sperimentazione, monitoraggio e valutazione di CAMPO (01 settembre 2027 al 30 settembre 2028)

Le date sono indicative e coerenti con quanto previsto in fase progettuale.

La matrice di produzione potrà restare molto essenziale, ma funzionale al monitoraggio dell'avanzamento:

Modulo	**Partner lead contenutistico proposto**	**Unità previste**	**Output MOOC**	**Toolkit e Programma di laboratori sull'inclusione**	**Quiz**	**Challenge**	**Stato**
Il calcio come scuola di vita	ASD Tirreno Sansa	3 per tipo di target	produzione di 3 PPT sia versione atleti/studenti, sia versione coach/insegnanti seguendo il template (digitalizzazione a cura di ASD Tirreno Sansa, con formato da definire)	sì	Sì (3 domande con 3 opzioni di risposta di cui una corretta)	Opzionale, ma consigliata	da avviare
Leadership, ruoli e squadra	STAL	3 per tipo di target	produzione di 3 PPT sia versione	sì	Sì (3 domande con	Opzionale, ma	da avviare

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.

			atleti/studenti, sia versione coach/insegnanti seguendo il template (digitalizzazione a cura di ASD Tirreno Sansa, con formato da definire)		3 opzioni di risposta di cui una corretta)	consigliata	
Errori, emozioni e resilienza	CONIL CAMP	3 per tipo di target	produzione di 3 PPT sia versione atleti/studenti, sia versione coach/insegnanti seguendo il template (digitalizzazione a cura di ASD Tirreno Sansa, con formato da definire)	sì	Sì (3 domande con 3 opzioni di risposta di cui una corretta)	Opzionale, ma consigliata	da avviare
Oltre il campo	Akdeniz Koleji Spor Kulübü	3 per tipo di target	produzione di 3 PPT sia versione atleti/studenti, sia versione coach/insegn	sì	Sì (3 domande con 3 opzioni di	Opzionale, ma consigliata	da avviare

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.

			anti seguendo il template (digitalizzazione a cura di ASD Tirreno Sansa, con formato da definire)		rispost a di cui una corrett a)		

Per mantenere il lavoro allineato agli indicatori del progetto, i partner dovranno tenere conto di alcuni **criteri minimi di quantità e qualità**.

Per CAMPO, sarà importante verificare:

- la disponibilità delle cinque lingue di progetto,
- l'integrazione in piattaforma di toolkit e MOOC,
- la fruibilità da dispositivi mobili,
- il tracciamento dei completamenti,
- il funzionamento dei quiz,
- la gestione dei profili utente.

Per i contenuti educativi e le micro-unità, andranno monitorati:

- il numero di micro-unità sviluppate per ciascun modulo;
- la presenza di una situazione sportiva di partenza chiara e riconoscibile;
- il collegamento esplicito tra micro-unità, competenza educativa e obiettivo di apprendimento;
- la durata sostenibile dei contenuti e la loro adeguatezza al target 14-18 anni e adulti insegnanti, educatori ed allenatori;
- la chiarezza del linguaggio e delle istruzioni operative;
- la presenza di almeno un'attività, domanda guida, riflessione o verifica leggera;
- il collegamento tra contenuto online e applicazione pratica nel campo, nella classe o nel gruppo;

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.

- la presenza delle dimensioni trasversali di inclusione, benessere e digitale, quando pertinenti;
- la traducibilità dei contenuti nelle lingue di progetto;
- la possibilità di collegare ogni micro-unità a una risorsa toolkit o a una challenge.

Per il toolkit, andranno monitorati:

- il numero di moduli e attività pratiche sviluppate,
- la presenza di risorse per adulti e giovani,
- l'utilità dei materiali nei contesti sportivi e scolastici,
- la previsione di laboratori dedicati a inclusione, diversità e rispetto delle differenze,
- la possibilità di adattare le attività a gruppi con bisogni, livelli e contesti diversi;
- la presenza di strumenti semplici per osservare e monitorare i progressi;
- la facilità di integrazione nelle attività dei partner,
- l'effettiva integrazione del toolkit nella piattaforma CAMPO,
- la facilità di utilizzo del toolkit da parte dei partner, dei giovani, dei coach, dei docenti e degli educatori.

Per il MOOC, saranno rilevanti:

- il numero di iscritti,
- il tasso di completamento,
- i risultati dei quiz,
- la partecipazione alle eventuali attività collaborative
- il feedback sulla qualità dei contenuti,
- la coerenza con la metodologia Flipped Classroom prevista dal progetto.

Sul piano qualitativo, ogni contenuto dovrà essere valutato in base a:

- chiarezza,
- accessibilità,
- coerenza con la competenza scelta,
- fruibilità da smartphone,
- traducibilità,
- collegamento con il toolkit
- utilità per i target del 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.

Questi indicatori aiutano i partner a mantenere una qualità comune e a preparare la successiva fase di sperimentazione e valutazione.

La piattaforma CAMPO offrirà lo spazio in cui questi materiali verranno caricati, organizzati, tradotti e monitorati. Il valore del WP3 sarà proprio nell'equilibrio tra coerenza comune e autonomia progettuale dei partner: una struttura condivisa, contenuti costruiti dai partner, strumenti utilizzabili nei contesti reali e materiali capaci di passare dalla piattaforma al campo, dalla formazione individuale al lavoro con il gruppo.

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.

11. Dal modello alla produzione: indicazioni per il WP3

Il WP2 si conclude consegnando al partenariato una base condivisa per costruire CAMPO e avviare la produzione dei contenuti del WP3. Dopo la needs analysis, la definizione del modello Aula 3.0, l'individuazione dei requisiti educativi, funzionali e tecnici, e la costruzione dell'architettura dei contenuti, il progetto può ora passare dalla fase di progettazione alla fase di produzione.

Il valore principale del WP2 sta nell'aver trasformato i bisogni raccolti nei quattro Paesi in scelte operative. I giovani hanno indicato la necessità di contenuti brevi, visuali, interattivi e collegati al calcio reale. Coach, docenti ed educatori hanno evidenziato il bisogno di strumenti pratici, facili da usare, adattabili e utili per osservare i progressi. I partner hanno tradotto questi elementi in una struttura comune, capace di collegare piattaforma digitale, attività sul campo, contenuti educativi, toolkit, MOOC, challenge, monitoraggio e dimensione inclusiva.

CAMPO dovrà quindi essere sviluppata come ambiente digitale multilingue, accessibile, mobile-friendly e coerente con il concetto di Aula 3.0. La piattaforma dovrà ospitare moduli formativi, materiali visuali, quiz, badge, strumenti di monitoraggio, risorse del toolkit, laboratori di inclusione, accesso al MOOC e funzioni di supporto per studenti, giovani atleti, coach, docenti, educatori e partner. La scelta di lavorare su Moodle e Moodle App permette di dare alla piattaforma una base stabile e sostenibile, purché i contenuti restino brevi, ordinati, leggeri e pensati per l'uso reale nei contesti sportivi e scolastici.

Il passaggio al WP3 dovrà avvenire mantenendo una logica di continuità. L'Activity 3.1 sarà dedicata alla progettazione e sviluppo dei materiali educativi, del toolkit digitale e dei laboratori di inclusione, mentre l'Activity 3.2 sarà dedicata alla progettazione e produzione del MOOC. I due risultati dovranno però essere costruiti in modo coordinato. Il MOOC offrirà il percorso formativo, organizzato in moduli brevi e materiali fruibili in autonomia da entrambe le tipologie di target; il toolkit permetterà di portare quei contenuti nella pratica, attraverso schede, attività, debriefing, varianti inclusive, strumenti di osservazione e materiali per adulti e giovani.

La proposta di architettura definita nel capitolo 10 offre una base concreta per questa fase. I quattro moduli individuati permettono di coprire i nuclei educativi principali del progetto:

1) il calcio come spazio di apprendimento,
2) la leadership e i ruoli nel gruppo,
3) la gestione dell'errore e delle emozioni,

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) l'equilibrio tra sport, scuola, benessere e comunità.

Digitale, inclusione e benessere resteranno dimensioni trasversali, presenti nei moduli attraverso modalità di fruizione, attività, varianti, domande guida e strumenti di osservazione.

Per l'avvio del WP3, il partenariato dovrà seguire una sequenza operativa condivisa:

Fase	**Azione principale**	**Output atteso**
Validazione del WP2	Revisione finale del report, dei requisiti e dell'architettura dei contenuti	Validazione dai partner
Preparazione di CAMPO	Predisposizione della piattaforma, delle aree, dei profili e degli spazi per moduli e toolkit in MOOC	Ambiente digitale pronto per il caricamento
Avvio del WP3	Conferma dei moduli, dei partner lead contenutistici e dei formati minimi	Piano operativo di produzione
Produzione dei contenuti	Elaborazione dei materiali, dei quiz e delle risorse toolkit	Prima versione dei contenuti in inglese
Traduzione e localizzazione	Adattamento linguistico e culturale dei materiali	Versioni nazionali coerenti
Caricamento in CAMPO	Inserimento di moduli, quiz, schede, materiali, badge e risorse	Percorso navigabile in piattaforma
Test interno	Verifica da smartphone e PC, controllo accessibilità, quiz, completamenti e materiali	Correzioni prima della sperimentazione
Preparazione della sperimentazione	Revisione finale e organizzazione dell'uso con i target	Materiali pronti per WP4

Ogni partner manterrà margine di proposta, adattamento e creatività nella costruzione dei materiali collegati al proprio modulo. Allo stesso tempo, alcuni criteri comuni dovranno essere rispettati per garantire qualità e coerenza: ogni contenuto dovrà avere un obiettivo chiaro, un collegamento riconoscibile con una competenza, un formato sostenibile, una versione

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.

traducibile, una modalità di utilizzo da parte degli adulti e una forma di verifica leggera per i giovani.

Prima dell'avvio operativo del WP3 e della successiva sperimentazione (WP4), il partenariato dovrà verificare che gli elementi essenziali siano pronti e coerenti tra loro. CAMPO dovrà risultare accessibile nelle cinque lingue di progetto, facilmente utilizzabile da dispositivi mobili e capace di collegare in modo chiaro piattaforma educativa, toolkit e MOOC. Dovranno inoltre funzionare correttamente i profili utente, i quiz, il tracciamento dei completamenti e l'accesso ai materiali.

La stessa attenzione dovrà essere dedicata ai contenuti. Il toolkit dovrà offrire attività pratiche e risorse realmente utilizzabili da coach, docenti, educatori e giovani, con possibilità di adattamento a gruppi e contesti diversi. Il MOOC dovrà invece presentare moduli completi, brevi e chiari, accompagnati da quiz, eventuali attività collaborative e strumenti di feedback. Questi elementi permetteranno di controllare che i prodotti siano stati realizzati e che siano effettivamente pronti per essere usati nella fase di sperimentazione.

Sul piano qualitativo, i partner dovranno verificare che ogni contenuto sia chiaro, accessibile, breve, traducibile, coerente con la competenza scelta e fruibile da smartphone. Le risorse dovranno mantenere un collegamento diretto con situazioni sportive riconoscibili e dovranno essere utilizzabili da coach, docenti ed educatori senza appesantire il lavoro quotidiano. La qualità di CAMPO dipenderà proprio dalla capacità di tenere insieme semplicità, coerenza e valore educativo.

Il WP2 consegna quindi al progetto una struttura di lavoro comune. Il report ha raccolto i bisogni, li ha messi a confronto, li ha trasformati in requisiti e ha definito il quadro educativo, tecnico e operativo della piattaforma. Il lavoro successivo, nell'ambito del WP3, consiste nel produrre i materiali, caricarli in CAMPO, testarli internamente, migliorarli attraverso il confronto tra partner e prepararli alla sperimentazione.

Con questo passaggio, CAMPO passa dall'essere soltanto un'idea progettuale a diventare un ambiente da costruire concretamente. Il calcio resta il punto di partenza, il digitale diventa lo spazio che organizza e rende tracciabile l'apprendimento, il toolkit collega i contenuti alla pratica e li rende inclusivi, il MOOC struttura il percorso formativo e la sperimentazione permetterà di verificare se l'esperienza funziona nei contesti reali.

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.

Prossimi passi immediati:

Passaggio	Azione	Responsabilità principale
1	Condivisione del Joint WP2 Report con tutti i partner	ASD Tirreno Sansa
2	Raccolta di commenti, integrazioni e validazione finale di: - struttura CAMPO/Aula 3.0; - soluzione tecnica Moodle/mobile; - template micro-unità; - assegnazione moduli e contenuti.	Tutti i partner
3	Predisposizione piattaforma pilota	ASD Tirreno Sansa / supporto tecnico
4	Creazione contenuti	Tutti i partner
5	Traduzione contenuti	Tutti i partner
6	Caricamento contenuti versione MOOC	ASD Tirreno Sansa + partner
7	Test preliminare da web e mobile	Tutti i partner
8	Revisione e correzione	ASD Tirreno Sansa + partner
9	Avvio sperimentazione con i gruppi target	Tutti i partner

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.

Appendici operative

Le appendici raccolgono strumenti sintetici di controllo e orientamento, mentre i template operativi completi, saranno predisposti come allegati esterni al report, con layout grafico coordinato, loghi di progetto, logo Erasmus+, disclaimer e struttura pronta all'uso per i partner.

I template esterni saranno il format per la progettazione delle unità dei moduli, il format per la risorsa toolkit, il format per il quiz, il format per la challenge e gli eventuali modelli di caricamento o revisione dei contenuti.

Nel presente report vengono invece mantenute solo le griglie essenziali per fissare la struttura condivisa, monitorare la coerenza del lavoro e verificare la qualità minima dei materiali prima dell'avvio del WP3.

Allegato 1 – Griglia iniziale dei moduli, delle assegnazioni e delle competenze

La griglia sintetizza la proposta iniziale di articolazione dei contenuti di CAMPO. La distribuzione dei moduli è da intendersi come proposta di responsabilità contenutistica interna al partenariato e dovrà essere confermata all'avvio del WP3.

Modulo	**Focus del modulo**	**Partner lead contenutistico proposto**	**Unità indicative**	**Competenza principale**
Modulo 1 – Il calcio come scuola di vita	Il calcio come spazio educativo e di crescita	ASD Tirreno Sansa	1. Regole e responsabilità; 2. fair play; 3. calcio come esperienza di apprendimento	Rispetto, responsabilità, fair play
Modulo 2 – Leadership,	La squadra come luogo di collaborazione,	STAL	1. Capire il proprio ruolo;	Leadership positiva, teamwork,

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.

ruoli e squadra	ruoli e leadership diffusa		2. guidare sostenendo gli altri; 3. la squadra prima dell'ego individuale	comunicazione, rispetto dei ruoli
Modulo 3 – Errori, emozioni e resilienza	Errore, sconfitta, pressione e gestione emotiva	CONIL CAMP	1. Reazione all'errore; 2. ripartenza dopo una sconfitta; 3. pressione prima della gara	Resilienza, gestione emotiva, autoconsapevolezza
Modulo 4 – Oltre il campo	Equilibrio tra sport, scuola, vita personale, benessere e territorio	Akdeniz Koleji Spor Kulübü	1. Tempo tra sport e scuola; 2. routine, alimentazione e benessere; 3. squadra, comunità e racconto dell'esperienza	Autonomia, cura di sé, appartenenza e crescita personale

Ogni partner lead contenutistico potrà riformulare titoli, esempi, attività e materiali, purché restino chiari il collegamento con la competenza principale, la coerenza con il modello CAMPO e l'integrazione tra MOOC, toolkit e attività pratiche.

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.

Allegato 2 – Checklist di readiness per l'avvio del WP3

La checklist serve a verificare che le condizioni minime per l'avvio del WP3 siano chiare e condivise.

Elemento da verificare	Sì/No	Note
I quattro moduli principali sono stati confermati dal partenariato		
Per ogni modulo è stato individuato un partner lead contenutistico		
È chiara la distinzione tra lead contenutistico e coordinamento formale delle attività WP3		
È stata confermata la relazione tra MOOC e toolkit		
Ogni modulo prevede tre micro-unità per tipologia di target		
Per ogni modulo è previsto almeno un quiz		
Per ogni modulo è prevista almeno una risorsa toolkit collegata		
Per ogni modulo è previsto almeno un laboratorio di inclusione collegato		
Le dimensioni trasversali di inclusione, benessere e digitale sono presenti nei moduli		
ASD Tirreno Sansa ha condiviso una struttura comune per la produzione dei materiali		
È stato definito il flusso di lavoro: produzione, revisione, traduzione, caricamento, test		
Sono stati previsti template operativi per moduli, toolkit, laboratori, quiz e challenge		

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.

Allegato 3 – Checklist di qualità dei contenuti educativi

Questa checklist potrà essere utilizzata durante la progettazione e la revisione dei contenuti educativi. Ogni modulo dovrà mantenere un formato breve, chiaro, accessibile e collegato a una situazione sportiva riconoscibile.

Criterio	Sì/No	Note
Il contenuto è breve e adatto o adattabile alla fruizione online		
Il linguaggio delle unità per i ragazzi è chiaro e comprensibile per giovani tra 14 e 18 anni		
Il linguaggio delle unità per gli adulti è adeguato per il target		
Il contenuto parte da una situazione sportiva riconoscibile		
La competenza principale è esplicita		
Il collegamento tra calcio, apprendimento e competenza è chiaro		
Il formato scelto è compatibile con CAMPO/Moodle		
Il materiale può essere fruito da smartphone		
Il contenuto è traducibile nelle lingue del progetto		
È previsto un quiz, un'autovalutazione o una verifica leggera		
Il completamento del contenuto può essere tracciato in piattaforma		
Il contenuto mantiene la logica della Flipped Classroom		
Il contenuto è collegato a una risorsa toolkit o a un'attività pratica		
Eventuali elementi digitali sono usati a supporto della competenza educativa		
Il contenuto è coerente con il modulo di riferimento e con il modello CAMPO		

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.

Allegato 4 – Checklist di qualità delle risorse toolkit e del programma di laboratori per l'inclusione

Questa checklist riguarda le risorse operative collegate ai moduli. Toolkit e laboratori dovranno essere pratici, chiari e utilizzabili nei contesti reali di allenamento, scuola, gruppo o workshop.

Criterio	Sì/No	Note
La risorsa è collegata a un modulo MOOC		
La risorsa è utilizzabile in un contesto reale: campo, classe, gruppo o workshop		
Coach, docenti o educatori possono comprenderne rapidamente l'uso		
Il target di studenti e atleti potrebbe utilizzarli in autonomia come linee guida		
L'obiettivo educativo è chiaro		
La competenza osservata è esplicita		
I passaggi operativi sono semplici e realistici		
La durata dell'attività è sostenibile		
La risorsa prevede domande guida o momenti di debriefing		
È presente almeno una variante inclusiva o adattabile		
La risorsa permette di osservare una competenza o un comportamento		
Il materiale è leggero, accessibile e traducibile		
La risorsa può essere caricata o collegata facilmente in CAMPO		
La risorsa può essere adattata ai diversi contesti nazionali dei partner		
La risorsa sostiene il collegamento tra apprendimento digitale e pratica sportiva/educativa		

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.

Allegato 5 – Checklist di coerenza generale con il modello CAMPO

Questa checklist può essere usata durante la revisione dei materiali e permette di verificare se il materiale prodotto resta coerente con il modello educativo di Aula 3.0.

Criterio	Sì/No	Note
Il modulo mantiene il calcio come punto di partenza educativo		
Il contenuto sviluppa soft skills in modo concreto		
L'inclusione è presente come attenzione trasversale		
Il digitale è usato come strumento di apprendimento e monitoraggio		
Il benessere è collegato all'esperienza sportiva e personale dei giovani		
Contenuti educativi e toolkit sono collegati tra loro		
Il contenuto può essere usato nei diversi Paesi partner		
Il materiale lascia spazio ad adattamenti locali		
Le attività sono comprensibili per i target del progetto		
I materiali sono coerenti con l'età e il profilo dei partecipanti		
Il contenuto valorizza la dimensione europea e collaborativa del progetto		
Il prodotto è pronto per essere testato nella fase successiva		

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.