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.

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.

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 iberi, 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

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 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:

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.

“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, linga, 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.

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.

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

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

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.

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.

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:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

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. Utilità percepita della piattaforma

3. Contenuti e temi considerati più rilevanti

4. Funzionalità ritenute importanti

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. Aspetti di usabilità e possibili criticità

Osservazioni:

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

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.