



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



mvEU - 2018-2-IT03-KA205-014235

GUIDA UTENTE PER GLI ESPERTI



motivati E youth

Gioco online “Viaggio verso il tuo Futuro”

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del Programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione [comunicazione] e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



mvEU - 2018-2-IT03-KA205-014235

Contenuti

INTRODUZIONE	3
COMPONENTI DI VALUTAZIONE DEL GIOCO.....	3
PROCEDURA DI GIOCO ONLINE.....	Error! Bookmark not defined.





INTRODUZIONE

Questo documento fornisce una guida completa per esperti, vale a dire educatori, consulenti di carriera e altri professionisti del settore che lavorano con i giovani con il gioco "[Viaggio verso il tuo Futuro](#)".

L'obiettivo principale del gioco "Viaggio verso il tuo Futuro" è identificare, attraverso un ambiente di gioco online a misura di giovani, quei ragazzi (14-18 anni) che sono ad alto rischio di essere coinvolti nel fenomeno dell'abbandono scolastico e guidare gli esperti competenti su quali aree concentrarsi per sostenerne lo sviluppo e la responsabilizzazione.

3

Il termine "Early Leaves from Education and Training" o "Early School Leaving" (ESL) è stato definito dall'UE per descrivere gli "Early Leaves from Education and Training" (ELET) – coloro che abbandonano prematuramente ogni forma di istruzione e formazione, nella fascia di età compresa tra 18 e 24 anni, che hanno completato solo l'istruzione secondaria inferiore o meno e che attualmente non partecipano ad alcun programma educativo o formativo (Tackling Early Leaving from Education and Training, Eurydice Brief, 2017)¹. Pertanto, è stato individuato nella fase di progettazione del progetto che esiste un gap tra i primi anni dell'adolescenza e l'età adulta (14-18). Questo specifico gruppo di età necessita di un'attenzione particolare nella prevenzione dell'abbandono scolastico precoce ed è, quindi, uno dei principali gruppi target del progetto e di questo strumento.

L'utente può scegliere attraverso opzioni predeterminate come dovrebbe procedere una storia specifica. A seconda di ciascuna scelta, lo strumento è in grado di determinare le relative norme e predisposizioni dell'utente. Dopo il completamento del gioco, viene sviluppato un rapporto pertinente che indica i risultati in cinque diverse aree valutate dal Gioco:

- Motivazione/impegno scolastico
- Partecipazione sociale
- Percezione dell'organizzazione scolastica
- Autoefficacia
- Autostima

¹ Eurydice (2017). Tackling early leaving from education and training. Available at: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b0599400-7bac-11e5-9fae-01aa75ed71a1/language-en>



Sulla base dei risultati dei report generati attraverso il Gioco, gli esperti (insegnanti, consulenti di carriera, operatori giovanili ecc.) possono identificare quali studenti sono ad alto rischio di abbandono scolastico. Possono quindi utilizzare il motivatiEyoUth " [Toolkit del programma per esperti](#) " che include materiale formativo, approfondimenti e attività a supporto degli esperti che lavorano con i giovani per supportarli nello sviluppo delle aree di prevenzione e intervento dell' abbandono scolastico precoce - ESL.

COMPONENTI DI VALUTAZIONE DEL GIOCO

I giovani a rischio di abbandono scolastico di solito presentano segnali prima di abbandonare la scuola. Questi segni possono includere, tra gli altri: disagio emotivo, difficile da identificare, assenteismo, scarso rendimento scolastico e comportamenti di disturbo in classe, ecc. (VET toolkit for tackling early leaving, Cedefop)². Tuttavia, "la maggior parte dei sistemi preventivi di allerta si concentra sulla rilevazione di indicatori cognitivi e comportamentali più evidenti come i voti degli studenti, l'assenteismo o il comportamento trasgressivo. Solo pochi sistemi di allerta preventiva mirano sistematicamente a rilevare e monitorare il benessere emotivo degli studenti" (School-based Prevention and Intervention Measures, 2016).

Pertanto, la metodologia del Gioco per valutare i giovani a rischio di abbandono scolastico avviene attraverso la valutazione dei seguenti indicatori:

- **Motivazione/impegno scolastico** – coinvolgimento dello studente a scuola. Più lo studente è motivato e ambizioso, maggiore è la probabilità di conseguimento della qualifica.
- La **partecipazione sociale** può essere considerata come un termine generico che copre vari aspetti. Nel Gioco, valuteremo quanto segue: amicizia con i coetanei a scuola, accettazione tra pari, senso di solitudine. Gli studenti che abbandonano prematuramente l'istruzione secondaria riferiscono spesso sentimenti di isolamento sociale e mancanza di appartenenza prima di lasciare la scuola. Gli studenti che non partecipano socialmente al loro ambiente scolastico corrono un

² <https://www.cedefop.europa.eu/en/toolkits/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/identification-learners-risk-early-leaving>



rischio maggiore di perdere ogni interesse per la scuola e di conseguenza iniziano a pensare di lasciarla.

Metodo di diagnosi: attività di gioco

- **L'atteggiamento nei confronti dell'organizzazione, della comunicazione, della leadership e degli insegnanti** può avere un impatto sulla decisione di uno studente di rimanere o lasciare la scuola. Le interazioni degli studenti con i membri del personale scolastico possono essere particolarmente strumentali nella prevenzione dell'abbandono scolastico. Il sostegno degli insegnanti è considerato una variabile importante per prevedere la perdita di interesse nei confronti della scuola.
- **Autoefficacia:** si riferisce alla convinzione di un individuo nella propria capacità di eseguire le azioni necessarie per affrontare eventuali problemi.
- **Autostima:** valutazione soggettiva del proprio valore da parte di un individuo.

5

Metodo di diagnosi: indagine alla scala di Likert – Dichiarazioni

Il Gioco ha due parti principali di valutazione:

- 1) La prima parte (**Attività di gioco**) è basata su una storia e focalizzata sulla valutazione della motivazione/impegno scolastico e della partecipazione sociale.
- 2) La seconda parte (**Sondaggio scala Likert – Dichiarazioni**) prevede la valutazione dell'atteggiamento dell'utente nei confronti dell'organizzazione scolastica, della comunicazione, della leadership, degli insegnanti, dell'autoefficacia e dell'autostima.

Ambiente gamificato: l'utente non si sente esaminato o valutato.



PROCEDURA DI GIOCO ONLINE

mvEU - 2018-2-IT03-KA205-014235

Homepage

Il gioco è disponibile online qui in sei lingue: inglese, polacco, portoghese, greco, italiano e spagnolo. La prima cosa che l'utente dovrà fare quando accede al Gioco è scegliere la lingua che preferisce e compilare i dati demografici di base nel modulo del profilo. Sono richiesti i seguenti dati:

6

- Nome e Cognome (facoltativo)
- Genere
- Età
- Nazione

Dopo aver inserito i dati, si può procedere al Gioco.



REPORT

GUIDELINES

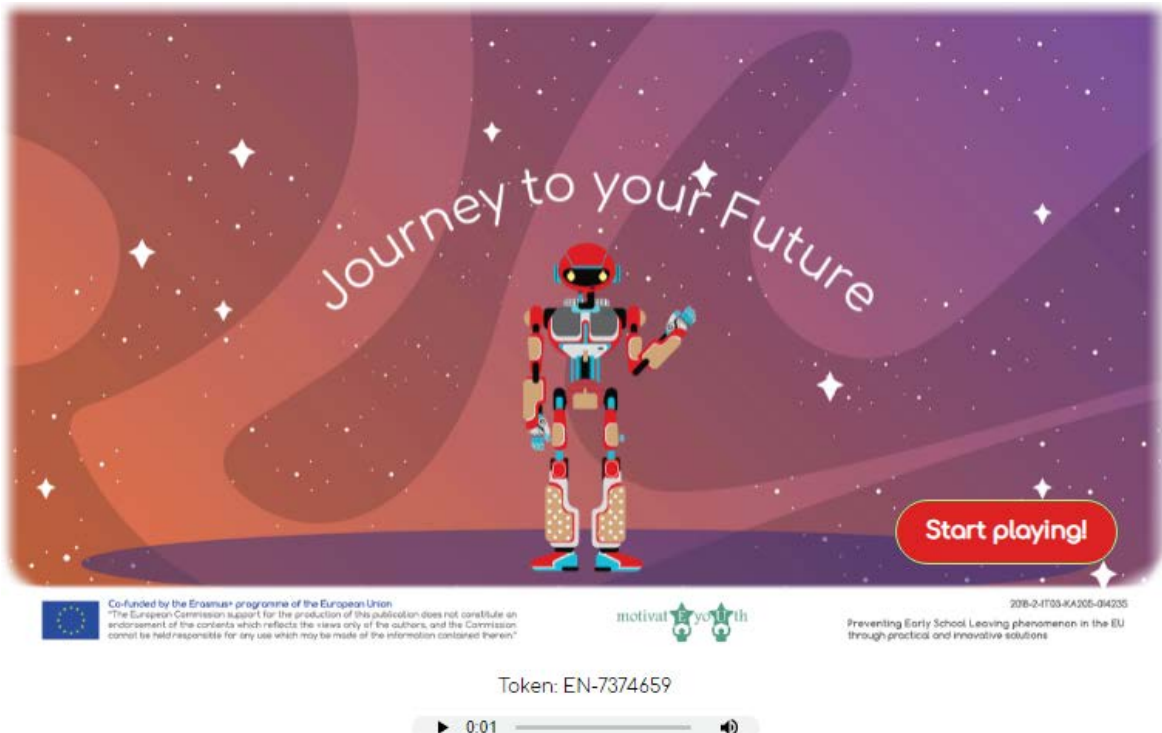


Compiti di gioco

mvEU - 2018-2-IT03-KA205-014235

Dopo aver inserito i propri dati demografici, all'utente verrà assegnato un codice univoco, Token, visibile in basso al centro dello schermo. Con questo token, l'utente potrà accedere ai propri risultati una volta completato il Gioco. L'utente verrà reindirizzato alla prima parte della valutazione, le attività di gioco, queste avranno uno scenario specifico e l'utente dovrà scegliere come rispondere ad una serie di compiti.

7





Indagine su scala Likert – Dichiarazioni

mvEU - 2018-2-IT03-KA205-014235

Dopo che l'utente avrà completato le attività di gioco, verrà reindirizzato alla valutazione delle dichiarazioni, dove dovrà rispondere a diverse affermazioni e domande.

Well done, you managed to overcome all challenges and complete the quest! Now, the next step is to answer some statements to assess your skills. Please read every statement carefully and select how much you agree with the following sentences, using the 6-point scale below. There are no right or wrong answers, just answers that represent you the best. Please be open and honest in your answers.

	Strongly disagree	Disagree	Slightly disagree	Slightly agree	Agree	Strongly agree
I like my teachers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel supported by my teachers at school.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I trust my teachers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel like my teachers can understand me.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel that my teachers motivate me to learn.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel that my teachers care about us.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Next

8



Rapporto sui risultati della valutazione

mvEU - 2018-2-IT03-KA205-014235

Quando lo studente completerà tutte le attività e farà clic sul pulsante Invia nell'ultima sezione del gioco, le risposte verranno salvate e lo studente reindirizzato alla pagina del report con i risultati.

Journey to your Future Game Report

9

Name:

Date of completing the test: June 10, 2021

You have completed the game Journey to your Future, which diagnoses key features related to the risk of early school leaving. The term "Early Leaving from Education and Training- ELET" (also known as "Early School Leaving -ESL) has been appointed by the EU to describe people aged 18 to 24 that have only completed lower secondary education or less, and that are not currently participating in any educational program or training (Tackling Early Leaving from Education and Training, Eurydice Brief, 2017) . This report can **empower you and the professionals working with you to identify early on areas of improvement, support you to continue on viable progression pathways and prevent the risk of early school leaving.** The conclusions below are based on the responses you have given and are as credible as honest your answers were. Based on your answers in the game, **the level of your individual features was assessed:**

Feature	Interpretation
School motivation/ engagement	High level
Social participation	Average level
School's organization	Low level
Self-efficacy	Low level
Self-esteem	Average level

Based on the answers provided, you are characterised by a high level of the following features:

School motivation/ engagement

You are ambitious and motivated in obtaining qualifications. You are involved in academic activities at school. You can put effort into solving problems and tasks. You have a high commitment to learning, understanding and mastering knowledge as well as acquiring skills.

You are characterised by an average level of the following features:

Lì l'utente potrà scaricare il report con i risultati o inviarlo ad un indirizzo e-mail di sua scelta, dove riceverà un collegamento che lo indirizzerà ai risultati del report.

[Download your report](#)

Fill in your email below if you want to receive your report link

Email: