



Come sta la comunità studentesca?
**Una ricerca qualitativa cross-nazionale sui
bisogni degli studenti a scuola nell'ambito
del progetto Erasmus+ PLACES**

12 giugno 2025

Claudia Meroni

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Psicologia

Health & Sustainability Lab

Le fasi del progetto

Needs Analysis
Analisi dei bisogni degli
studenti e degli insegnanti

**Sviluppo dei
materiali**
Storie videoregistrate
e materiali interattivi

**Formazione rivolta
agli insegnanti**
delle classi 3°, 4° e 5° Primaria
e della scuola Secondaria di Primo grado

**Sperimentazione
dei materiali**
Gli insegnanti stanno
sperimentando le storie di
PLACES nelle loro classi



Gli obiettivi dell'analisi dei bisogni

1.

Non «re-inventare la ruota»

2.

Garantire un reale coinvolgimento del target

3.

Conoscere i reali bisogni degli studenti e come stanno a scuola

4.

Creare materiali realmente utili e flessibili, fruibili anche dopo la fine del progetto

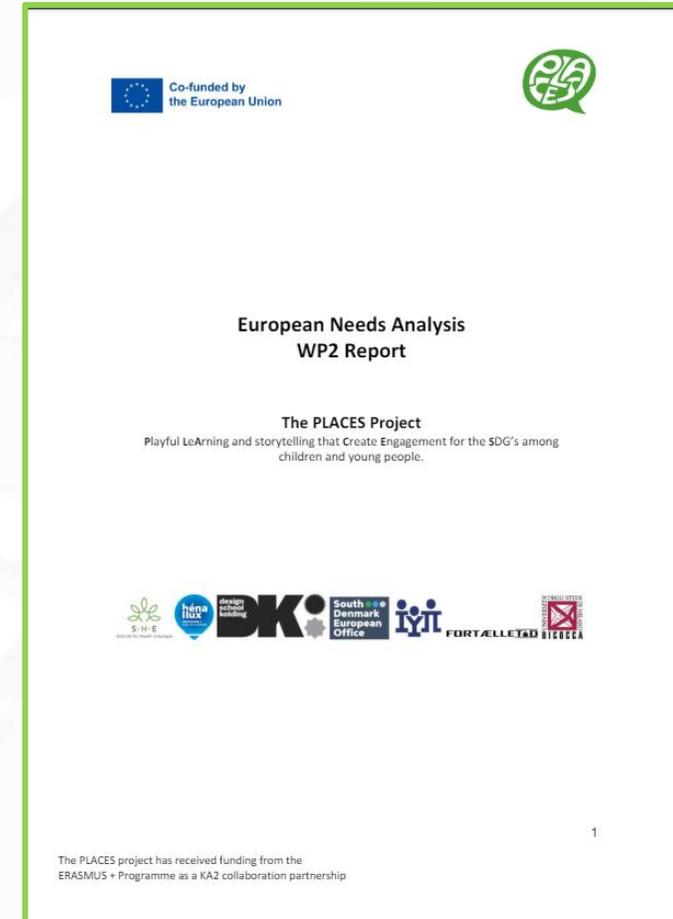


Needs analysis

La ricerca ha coinvolto i partner di progetto di diversi paesi:

- Belgio
- Danimarca
- Grecia
- Italia

- **ANALISI DI CONTESTO:** politiche e progetti esistenti
- **QUESTIONARI INSEGNANTI**
- **FOCUS GROUP STUDENTI**
- **WORKSHOP INSEGNANTI**



REPORT NEEDS ANALYSIS

[*Scaricabile a questo link*](#)

Needs analysis: risultati italiani

- **QUESTIONARI INSEGNANTI:**

120 questionari da docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado italiani

- **FOCUS GROUP STUDENTI:**

3 focus group (2 scuola primaria, 1 scuola secondaria di primo grado) in Italia

- **WORKSHOP INSEGNANTI:**

confronto con 8 insegnanti di diversi ordini sui risultati

INTEGRAZIONE DATI:



Regione Lombardia

**I BISOGNI
EMERSI
DAGLI
STUDENTI
EUROPEI**



Didattica personalizzata

Movimento e attività pratiche e collettive

Relazione con gli insegnanti ed emozioni

Impossibilità di cambiamento

Ansia e pressione sociale

Ricerca di emozioni positive

Supporto dei pari

1. Didattica personalizzata



Gli studenti vorrebbero:

- **Momenti e luoghi destrutturati** per la didattica + con la **guida** dei docenti (anche durante gli intervalli)
- La possibilità di **scegliere**: metodologie differenti, materiali specifici
- Processi e metodi differenti sulla base dei diversi bisogni
- Che fossero riconosciuti i **bisogni personali** di ognuno
- Sostegno aggiuntivo quando necessario: gli insegnanti dicono che si può chiedere ma poi non hanno tempo
- Non gli piacciono i luoghi affollati e confusi

2. Movimento e attività pratiche

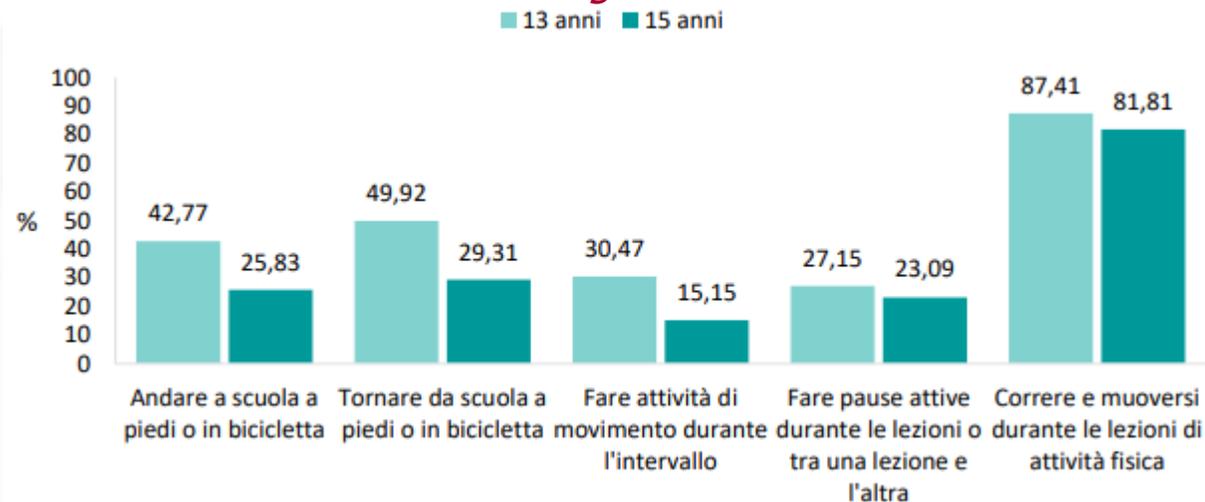
- Passano troppo tempo seduti, vorrebbero **alzarsi e muoversi**
- Spesso gli piace la scuola alle primarie; si sentono annoiati durante le lezioni alle scuole secondarie
- Vorrebbero imparare **usando il corpo**
- Gli piacciono le **attività concrete**, fare lavoretti e creare dei prodotti
- Vorrebbero fare le cose tutti **insieme**, senza essere divisi e senza che nessuno sia escluso
- Gli piace quando **si collegano diverse materie** (tra loro) e quando le cose studiate vengono collegate a esempi della vita reale

HBSC: attività fisica raccomandata

L'OMS raccomanda almeno un'ora di attività fisica moderata ogni giorno. Dal 2013/14 ad oggi, i dati HBSC Lombardia evidenziano una costante flessione della percentuale di ragazzi che svolge attività fisica tutti i giorni per almeno 60 minuti.

7,97%

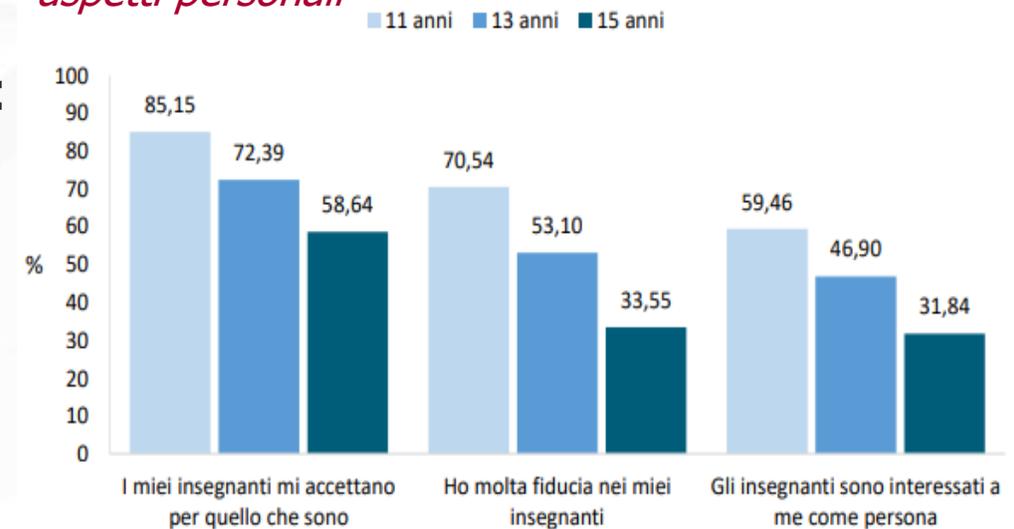
HBSC: movimento a scuola relegato alle ore di ed. fisica



3. Relazione con gli insegnanti ed emozioni

- Buon rapporto con insegnanti (soprattutto nelle primarie)
- Difficoltà di **connessione emotive** con gli insegnanti:
 - Gli insegnanti sono troppo impegnati
 - Alcuni insegnanti non pensano sia importante
 - Gli insegnanti gestiscono le emozioni con **strategie percepite come superficiali** (es. «Non preoccuparti», «Non pensarci», «Non è importante»)
- Gli insegnanti fanno fatica a **comprendere le emozioni** degli studenti
 - Non intervengono abbastanza per supportarli nel risolvere i conflitti tra pari
 - Si concentrano troppo su una singola persona
 - Non danno **tempo per elaborare le emozioni**
- Le emozioni possono essere condivise in piccoli gruppi:
 - È più facile per gli studenti
 - I docenti lo fanno
- Gli insegnanti non condividono cose personali con gli studenti

HBSC: dati positivi ma calo con l'età e in relazione ad aspetti personali

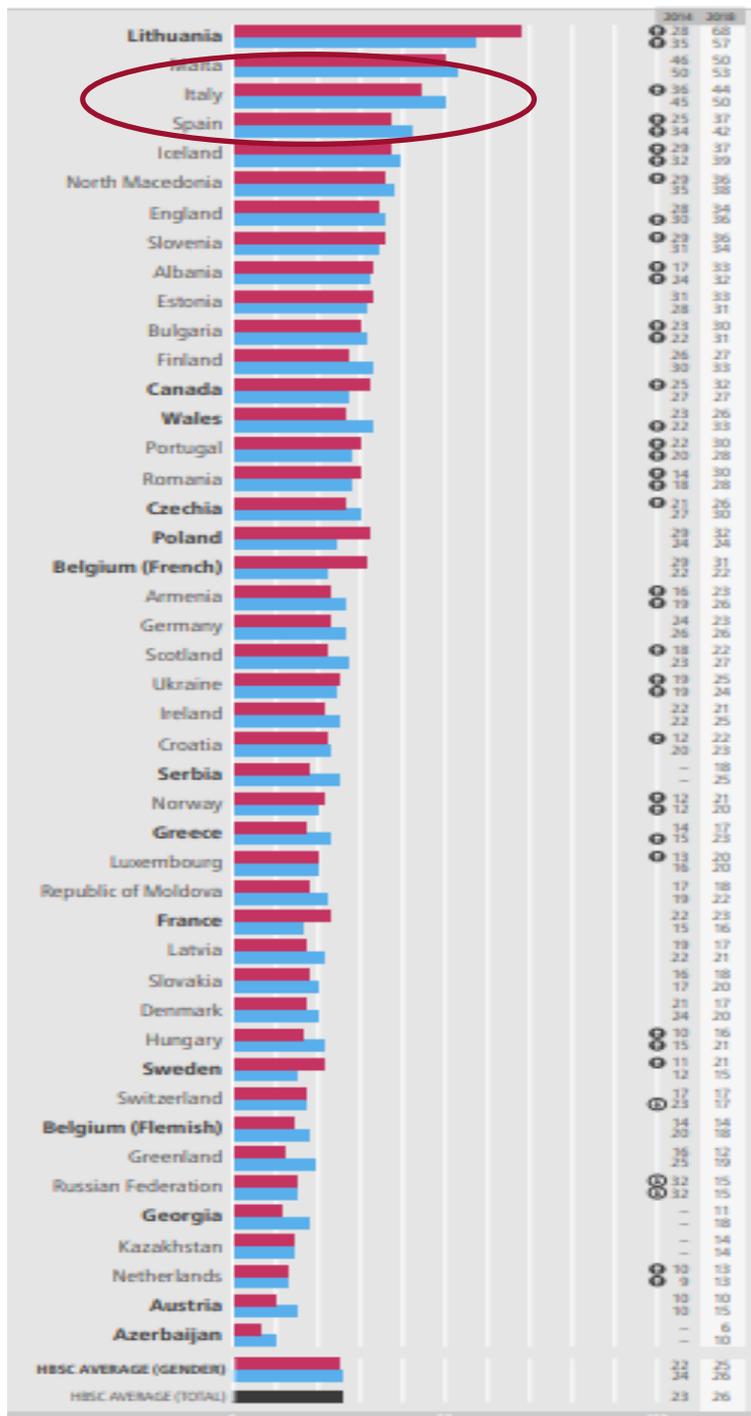


4. Ansia

- Ansia per la **performance e i risultati scolastici**, per le eccessive valutazioni e la pressione
- **Confronto sociale**
- Accettazione degli **errori**
- Giudizio sociale
- **Litigi coi compagni**
- Numerose problematiche psicosomatiche
- Gli studenti appaiono **consapevoli delle loro emozioni** e di quelle degli altri, a volte più di quanto lo siano gli adulti
- Sentono che gli insegnanti non sanno come far fronte a queste emozioni

HBSC: frequenza di coloro che si sentono «molto» o «abbastanza» stressati dalla scuola





← Dato italiano

HBSC:

% di 11enni che si sentono sotto pressione a causa della scuola

- Dato 2018

- % FEMMINE
- % MASCHI

5. Impossibilità di cambiamento

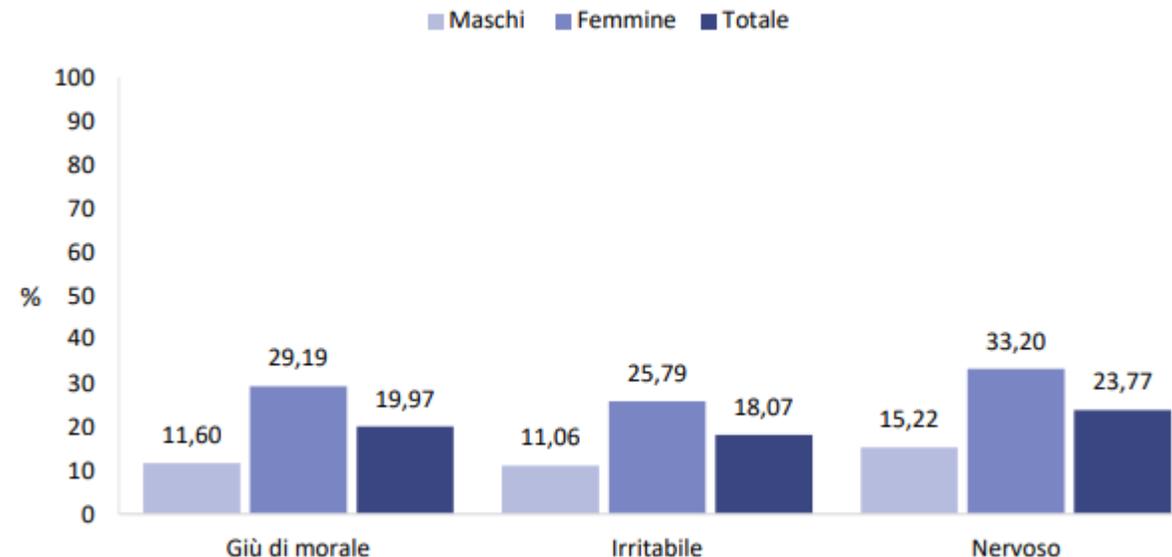


- Percezione di **sè rigida**:
 - (Auto)etichette
 - Essere giusti per il ruolo
 - Comportarsi secondo il ruolo assegnato per attrarre l'attenzione degli insegnanti
- **Ruoli sociali** ripetuti:
 - Ruoli nella classe
 - Commenti degli insegnanti ripetuti dai pari
- Sentono di non poter cambiare queste cose, di **non avere potere**
- **Difficoltà a trovare soluzioni nuove** (es. andare via, viaggiare indietro nel tempo, fermare il tempo, cambiare la mente e i pensieri altrui)

6. Ricerca di emozioni positive

- Nelle attività scolastiche che gli vengono proposte trovano molte **emozioni negative** (es. sull'adolescenza, storia)
- Insegnanti stanchi e sotto pressione a causa della carenza di tempo
- Gli studenti vorrebbero **emozioni positive**, battute divertenti, giocosità, lavori e temi liberi

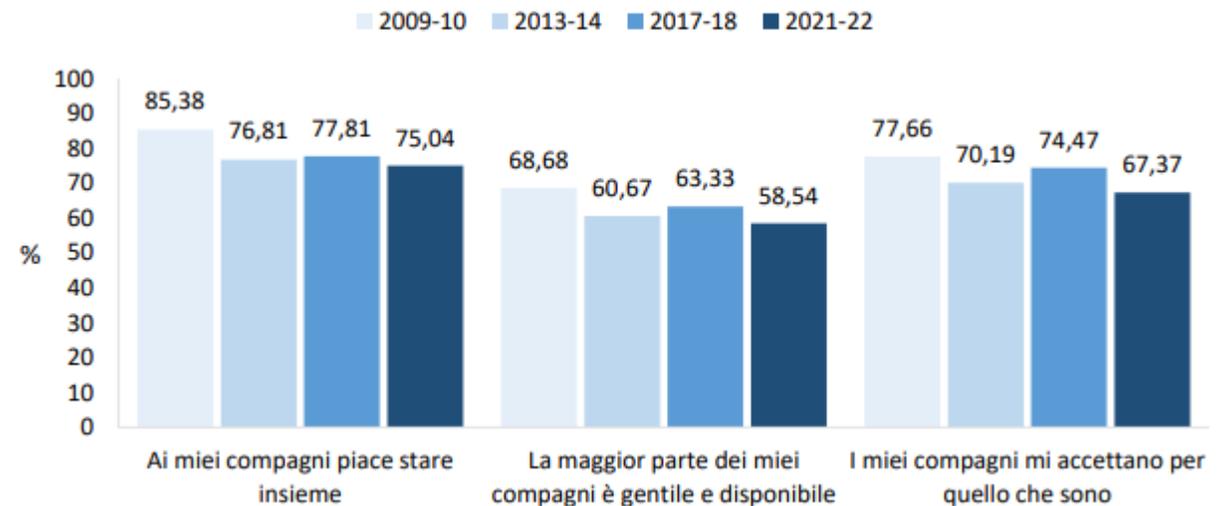
HBSC: Studenti che dichiarano di soffrire ogni giorno, di sentirsi giù, irritabili o nervosi



7. Supporto dei pari

- **Clima positivo** in classe
- Molto **consapevoli** dei problemi e dei sentimenti dei loro compagni
- **Stereotipi di genere** (es. le femmine mostrano di più i propri sentimenti, i maschi non piangono ma si picchiano, ecc)
- Supporto in piccoli gruppi
- Equilibrio difficoltoso tra **inclusione e intimità**
- Non condivisi i **sentimenti di solitudine**
- Paura di essere esclusi

HBSC: Lieve peggioramento nel tempo ma con alti e bassi. Importanza di lavorare per preservare la qualità dei rapporti.



I materiali PLACES



Storie di PLACES

Otto storie che possono essere utilizzate in classe, o altrove, per creare un dialogo, stimolare la discussione e apprendere diversi aspetti degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e dell'Unione Europea.

Storie



Usare le storie in classe

Qui trovate alcuni semplici accorgimenti e trucchetti per cominciare a usare lo storytelling attivamente coi vostri studenti.

Usare le storie in classe



Playful Learning

Un pacchetto di carte informative stampabili sullo storytelling basato sul gioco, di carte e materiali attività e di carte per riflettere.

Il materiale didattico ludico



<https://www.play-2-learn.eu/>

DIDATTICA PERSONALIZZATA

- Destrutturata ma accompagnata
- No luoghi caotici
- Possibilità di scegliere
- Attenzione ai bisogni

Danzadraghi

RELAZIONE CON GLI INSEGNANTI

- Rapporto positivo
- Condivisione elementi di sé e connessione emotiva
- Fatica nel comprendere emozioni e strategie superficiali

Tops

Tops

ANSIA

- Performance e pressione
- Accettazione dell'errore
- Giudizi

Filtra questo

MOVIMENTO E ATTIVITÀ PRATICHE

- Imparare col corpo
- Attività concrete
- Collegamenti con la realtà

La gita

IMPOSSIBILITÀ DI CAMBIAMENTO

- Ruoli rigidi
- No soluzioni nuove

Punch!

SUPPORTO DEI PARI

- Clima positivo
- Stereotipi
- Paura esclusione
- Piccoli gruppi
- Litigi

Specchio specchio

RICERCA DI EMOZIONI POSITIVE

- Nei compiti
- Battute, ironia
- Insegnanti sotto pressione

Le storie PLACES

Nome della Storia	Età suggerita	Tematiche della Storia	OSS e UE
I Danzadraghi	Consigliata per la fascia 8-10 anni.	Cooperazione e coinvolgimento di tutti. Maggior attenzione al processo e all'uso degli strumenti, piuttosto che alle verifiche e ai risultati.	 
La minestra di sasso	Consigliata per la fascia 8-10 anni.	Diseguaglianze economiche, inclusione ed esclusione sociale. Collaborazione.	 
La gita	Consigliata per la fascia 8-10 anni.	Abilità sociali per la risoluzione dei conflitti e comprensione di prospettive differenti. Giudizio da parte dei compagni e funzionamento sociale della classe.	
Punch	Consigliata per la fascia 8-14 anni.	Risoluzione non violenta dei conflitti, apprendimento tra pari, benessere sociale ed emotivo. Capacità di cambiare.	 
Filtra questo!	Consigliata per la fascia 11-14 anni.	Immagine di sé e autostima. Confronto con gli altri, pressione dei pari. Accettazione di sé.	
Tops	Consigliata per la fascia 11-14 anni.	Inclusione ed esclusione sociale, autostima. Il processo di apprendimento. Ansia e paura di sbagliare. Benessere sociale ed emotivo.	 
Specchio specchio	Consigliata per la fascia 11-14 anni.	Pressione dei pari e autostima. Sostenere gli altri e supporto tra pari. Comprendere prospettive differenti.	 
Il fiume	Consigliata per la fascia 11-14 anni.	Inquinamento ambientale. Cittadinanza e apprendimento attivo. Empowerment degli studenti.	 

I materiali PLACES



Storie di PLACES

Otto storie che possono essere utilizzate in classe, o altrove, per creare un dialogo, stimolare la discussione e apprendere diversi aspetti degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e dell'Unione Europea.

Storie



Usare le storie in classe

Qui trovate alcuni semplici accorgimenti e trucchetti per cominciare a usare lo storytelling attivamente coi vostri studenti.

Usare le storie in classe



Playful Learning

Un pacchetto di carte informative stampabili sullo storytelling basato sul gioco, di carte e materiali attività e di carte per riflettere.

Il materiale didattico ludico



<https://www.play-2-learn.eu/>

I video tutorial

I SENSI

EFFETTI
SONORI

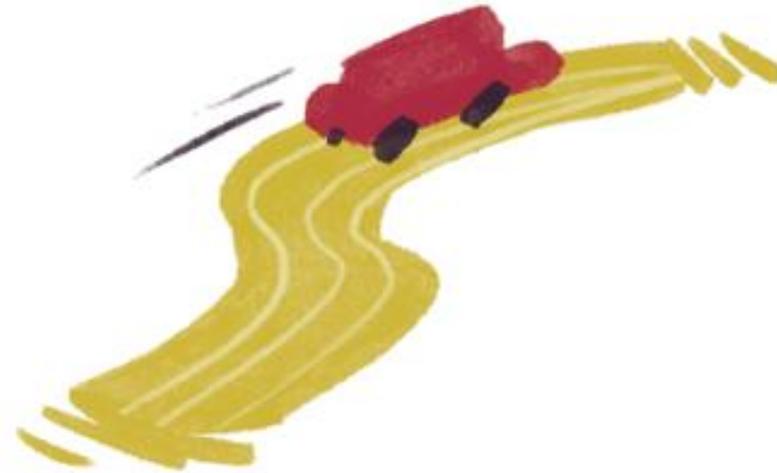
Ciao, mi chiamo Kasper e sono uno storyteller danese.

GESTI E
ESPRESSIONI
DEL VISO

LA VITA
INTERIORE

LE AZIONI

I FATTI



I materiali PLACES



Storie di PLACES

Otto storie che possono essere utilizzate in classe, o altrove, per creare un dialogo, stimolare la discussione e apprendere diversi aspetti degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e dell'Unione Europea.

Storie



Usare le storie in classe

Qui trovate alcuni semplici accorgimenti e trucchetti per cominciare a usare lo storytelling attivamente coi vostri studenti.

Usare le storie in classe



Playful Learning

Un pacchetto di carte informative stampabili sullo storytelling basato sul gioco, di carte e materiali attività e di carte per riflettere.

Il materiale didattico ludico

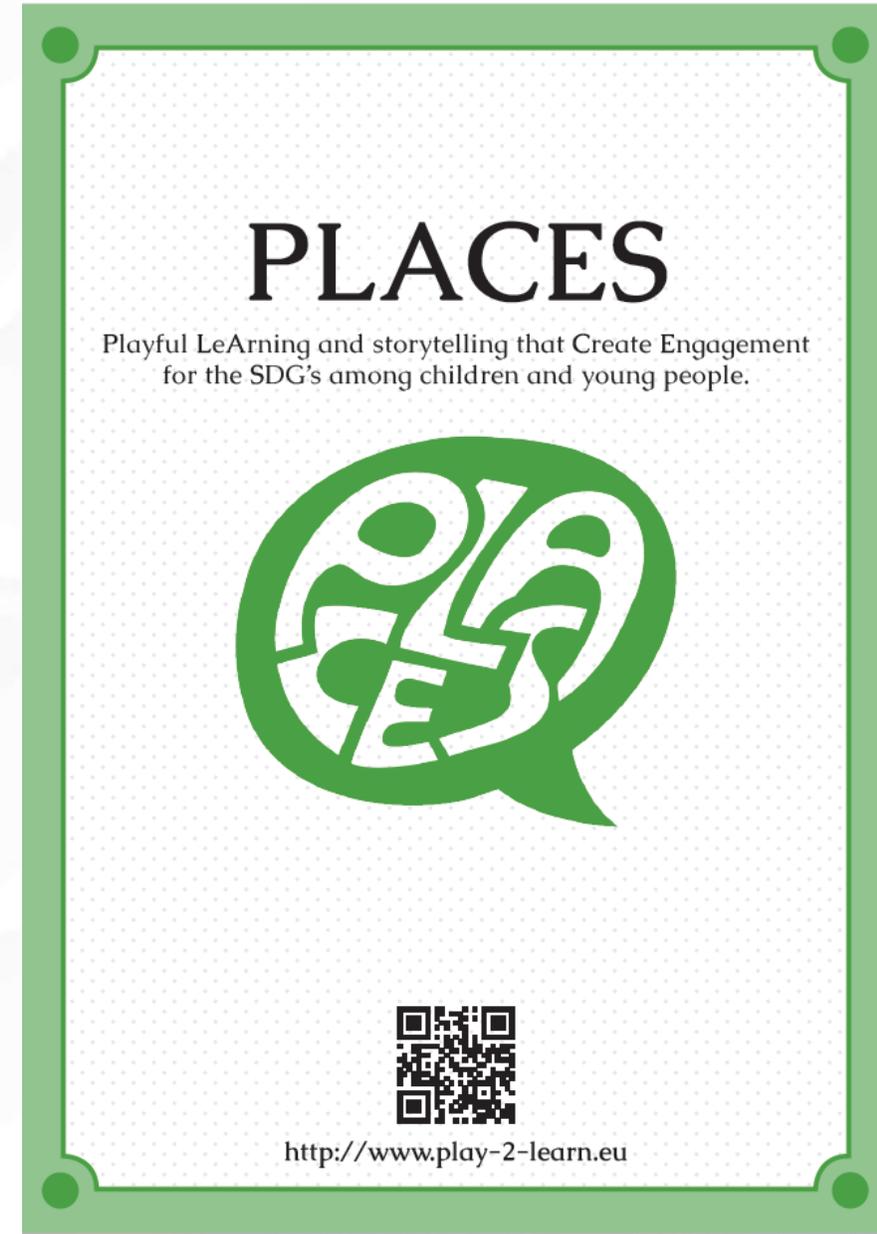


<https://www.play-2-learn.eu/>

Il manuale

Una serie di schede per gli **insegnanti**, per supportare l'uso delle storie secondo metodologie basate sul gioco. Scaricabili gratuitamente nelle 4 lingue dei paesi partner e in inglese. Comprendono:

- Introduzione ed elementi teorici
- Carte attività
- Carte Riflessione per insegnanti
- Carte Riflessione per studenti



Le carte introduttive

Gli Obiettivi Di Sviluppo Sostenibile (OSS)

Cos'è?

Nel 2015, le Nazioni Unite hanno formulato i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS), ovvero un piano strategico mondiale per creare un mondo migliore concentrandosi sulle persone, sul pianeta e sulla prosperità, ma anche sulla pace e sulle partnership. È un piano che ingaggerà tutti gli stakeholder – comprese le istituzioni europee e internazionali, i governi nazionali, regionali e locali, gli enti privati, le ONG, il Terzo Settore, l'associazionismo e i singoli cittadini, per lavorare insieme con l'obiettivo di porre fine alla povertà estrema, ridurre le disuguaglianze e proteggere il pianeta dal cambiamento climatico. Gli OSS sono stati adottati da 193 nazioni, tra cui tutti gli stati membri dell'UE. Per dare una risposta comune a livello europeo, la Commissione Europea, insieme agli SM (Stati Membri) ha sviluppato e sta implementando una gamma di strategie, piani e programmi che supportano l'implementazione degli OSS.

Perché?

Per l'ONU, un'importante sfida riguardante gli OSS è raggiungere i cittadini a livello individuale. Il progetto PLACES affronta questa sfida, rivolgendosi specialmente ai bambini e ai giovani, poiché la sostenibilità riguarda garantire il loro un futuro. Coinvolgerli nel "diventare ambasciatori", potrebbe generare un effetto domino che va dai bambini ai genitori, per poi raggiungere i luoghi di lavoro. Solo così l'UE sarà in grado di generare i cambiamenti sostenibili di cui abbiamo urgente bisogno e che vogliamo per la nostra società. Il progetto PLACES lavora per dare vita a un impegno comune nella popolazione europea, affinché le persone siano attivamente ingaggiate nella creazione di una società sostenibile.

Come?

PLACES si basa sull'ipotesi che, se l'Europa vuole contribuire con successo all'attuazione degli OSS, è necessario uno sforzo concreto per coinvolgere i singoli cittadini e rinforzare il loro legame emotivo verso gli OSS, i valori e le strategie europee condivise. Spesso accade che le persone non si sentano coinvolte se non credono di essere toccate personalmente dalle finalità degli OSS, dai valori e dalle strategie europee. Per questo motivo, dobbiamo trovare il modo di raggiungere i cittadini e coinvolgerli emotivamente. Il progetto PLACES mira a creare un approccio più accessibile agli OSS, fornendo materiale didattico e di apprendimento che gli insegnanti trovino facile da usare e che gli studenti trovino motivante

e divertente. Ciò garantirà un'esperienza più personale e una maggiore consapevolezza degli OSS.



Principi del Playful Learning

Cos'è?

Il gioco è spesso considerato come qualcosa di diverso dall'apprendimento, perché viene associato ad attività al di fuori della scuola, non pianificate e solo per bambini molto piccoli. Tuttavia, il gioco è un concetto ben diverso, che può assumere una miriade di forme, ed è il modo più naturale con cui i bambini, ma anche gli adulti, apprendono. Il gioco sostiene fortemente l'apprendimento, ma nonostante il collegamento tra le due cose, la struttura dell'istruzione formale spesso non lascia spazio al gioco all'interno della didattica.

Il Playful Learning è proprio la pratica didattica di creare nuove modalità di apprendimento. Il focus è creare un percorso di apprendimento che sia significativo per i bambini e i giovani, e implica l'esplorazione, il problem-solving, la sperimentazione, l'immaginazione e, più in generale, un'esperienza di apprendimento aperta che promuove la motivazione e il coinvolgimento degli alunni.

Perché?

Tradizionalmente, la didattica ha una struttura che si basa sulla motivazione estrinseca data da valutazioni o voti positivi. Il Playful Learning si sforza di generare nei ragazzi una motivazione intrinseca, ad esempio attraverso la soddisfazione data dalla partecipazione stessa e facendo sì che gli studenti capiscano come una certa attività può contribuire al loro apprendimento e come sviluppano e mettano in campo le conoscenze per sviluppare un pensiero e risolvere problemi. Questo inoltre aiuta gli studenti ad avviare un processo di formazione continua.

La didattica basata sul gioco sostiene anche un apprendimento più spiccatamente di gruppo, che aiuta i docenti e gli studenti a creare relazioni più solide e un'esperienza più varia a livello di classe, creando motivazione e coinvolgimento per gli alunni. In altre parole, avremo una classe che funziona meglio per tutti e esperienze di apprendimento che gli studenti hanno voglia di continuare a fare.

Come?

Per una didattica basata sul gioco significativa, è necessario integrare queste quattro caratteristiche:

Esplorazione: In qualità di insegnanti, dovete focalizzarvi sull'esplorazione, non sulla perfezione o sulla performance. Bisogna prima fare le attività, e lasciare la riflessione e le spiegazioni per dopo, provando a far sì che gli studenti si identifichino

con quello che stanno imparando, anziché essere voi a parlargliene. Iniziate con le domande, non con le risposte.

Immaginazione: Immaginare insieme usando il potere della fantasia e della narrazione, lavorare col corpo, coi sensi e con le immagini.

Molteplici strade per l'apprendimento: Avere il coraggio di usare una didattica aperta a diversi finali che prevede l'utilizzo di diversi materiali e oggetti che possono essere usati in molti modi diversi. Assicuratevi che ci sia più di un modo "giusto" e "di successo" per imparare. Pianificate una prima azione iniziale con cui gli studenti possono iniziare. Da quel momento in poi, state a guardare cosa avviene e agite in base a come si sviluppa la situazione.

Significatività: L'insegnamento deve coinvolgere attivamente gli studenti e permettergli di partecipare in modi diversi. Rendete le materie rilevanti e significative per loro, collegate ai loro vissuti ed esperienze e/o a ciò che hanno appreso in precedenza. Siate orientati all'apprendimento piuttosto che all'istruzione. Iniziate focalizzandovi sulle loro preferenze, sui loro film preferiti, sui supereroi e sui temi che vi portano in classe.



Provate a usare tutti i sensi includendoli tutti nelle attività didattiche



La collaborazione e il lavoro tra pari sono fondamentali

Carte attività

Le Olimpiadi Degli Errori



Cos'è?

Questa attività è collegata alla storia PLACES intitolata "Tops".

Gli errori e gli esperimenti non riusciti sono una parte fondamentale dello sviluppo della conoscenza, dell'innovazione e dell'apprendimento. Il biologo Alexander Fleming scoprì la penicillina, uno dei più importanti antibiotici, per errore, poiché i suoi preparati in laboratorio furono accidentalmente contaminati con un fungo che uccideva i batteri. Un tentativo fallito di sviluppare una fonte energetica per la strumentazione radar si trasformò nell'invenzione del forno a microonde, quando Percy Spencer, un ingegnere, trovò nelle tasche dei suoi pantaloni una barretta di cioccolato completamente sciolta.

Perché?

Il tentativo di essere perfetti, evitando gli errori e i fallimenti, impatta negativamente sulla creatività, sull'apprendimento e sulla generazione della conoscenza, perché il desiderio e la volontà di sperimentare e provare cose nuove con modalità nuove anche se potrebbero andare storte o non funzionare, è una spinta necessaria per il progresso.

Come?

1. Ascoltate la storia PLACES "Tops".
2. In gruppi di quattro, gli studenti dovranno trovare esempi di errori tratti da diverse categorie: errori scientifici, equivoci relativi a fatti storici o errori linguistici. Dovranno poi discutere insieme e condividere gli effetti, sia buoni che cattivi, che questi errori hanno avuto.
3. Successivamente in classe assegnate le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo a quegli errori e a quelle deduzioni errate che ritenete essere i più inaspettati, divertenti o significative, oppure a quelli che hanno avuto le conseguenze più inattese.
4. Un'attività che può essere proposta in classe è mappare i tanti errori e binari morti che hanno fatto parte dello sviluppo della bicicletta e dell'aeroplano.
5. Discutete dei risultati con la classe e mettete in evidenza il fatto che gli esperimenti e gli errori fanno parte del processo di apprendimento.

Carta Jolly: Mettiti Nei Miei Panni



Cos'è?

Questa carta jolly è collegata alle storie PLACES "La gita" e "Specchio specchio". Provate a scambiare i posti in classe, a trascorrere del tempo con gli amici di altri compagni durante l'intervallo, a scambiare le classi.

Perché?

Spesso, è difficile comprendere che gli altri hanno punti di vista ed esperienze diverse dalle nostre, e di conseguenza hanno comportamenti, atteggiamenti e valori differenti. Questo può portare a una carenza di empatia, e in alcuni casi anche a bullismo e conflitti.

Scambiandosi di posto e vivendo esperienze di altri, i ragazzi possono avere una maggiore comprensione degli altri e accrescere la propria empatia verso i compagni.

Come?

Iniziate guardando le storie PLACES "Specchio specchio" o "La gita". Valutate insieme che tipo di scambi volete provare a fare. Si può iniziare da cose semplici, come cambiare i posti a sedere. Parlate insieme in classe di come è andata l'esperienza.

Carte Riflessione per gli Insegnanti e per gli Studenti

Carta Riflessione Per Insegnanti – Playful Learning



Come avete implementato il Playful Learning a scuola?
È stato facile o difficile usare modalità basate sul gioco in classe? Perché?

In che modo si sono messi in gioco gli alunni, e quali modalità di gioco hanno sperimentato:
Hanno disegnato, assemblato o costruito concentrandosi?
Si sono mossi, hanno saltato o corso sperimentando il movimento e l'intensità?
Hanno recitato o messo in scena qualcosa sperimentando l'eccitazione e la tensione?
Hanno riso, gridato o sperimentato momenti di euforia?

In che misura vi sentite pronti e ingaggiati, in qualità di insegnanti, nell'usare metodologie basate sul gioco?
Avete pianificato, organizzato e assistito ad attività di Storytelling basato sul gioco?
Avete facilitato il Playful Learning proponendo delle regole, supportando il lavoro degli studenti e aiutandoli nel portare avanti le attività?
Vi siete sentiti pienamente coinvolti e avete giocato con lo Storytelling voi stessi, mettendovi allo stesso livello dei ragazzi?
Vorreste sviluppare ulteriori lezioni utilizzando la didattica basata sul gioco?
Come vorreste farlo e perché?

Carta Riflessione Per Studenti – OSS 10



Cos'è l'equità?

Perché è importante che ci sia equità e che si riducano le disuguaglianze?

Nella vostra classe vi sembra che ci sia equità?

Quali idee e soluzioni proporreste per garantire che in classe e a scuola tutti siano trattati in modo equo e si sentano parte del gruppo?