



ALERT TOOLKIT

Metodologia e linee guida

Luglio 2016



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



Gruppo di lavoro:

Chiara Tronchin, Enrico Di Pasquale, Massimo Chierogato

Con la consulenza metodologica di:

Alessandro Braccini

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno del Programma UE Erasmus Plus

INDICE

INTRODUZIONE

1. L'«ALERT TOOL»

- 1.1 Indicatori del disagio giovanile**
- 1.2 Descrizione generale e aree specifiche**
- 1.3 Come funziona?**

2. METODOLOGIA PER LA GESTIONE DELL'«ALERT TOOL»

- 2.1 Obiettivi del test**
- 2.2 Come si usa?**

INTRODUZIONE

La raccomandazione del Consiglio europeo del 2011 sulle politiche per ridurre l'abbandono scolastico prematuro (ESL)¹ ha sottolineato che l'ESL è un fenomeno "legato a una vasta gamma di fattori personali, sociali, economici, educativi e familiari" e che, "sebbene la scuola giochi un ruolo fondamentale", essa "non può e non deve lavorare in maniera isolata".

Il rapporto di ricerca del progetto UT² ha messo in evidenza come buona parte del campione di insegnanti ritenga che il ruolo delle associazioni di volontariato e della società civile non abbia un impatto significativo su questo tema. Al contrario, la stessa indagine ha messo in luce come, soprattutto tra i giovani più a rischio emarginazione, la partecipazione ad attività extra scolastiche può essere uno dei fattori principali per ridurre l'impatto dell'abbandono.

Considerando che l'obiettivo principale della ricerca UT è evidenziare le possibili aree di cooperazione tra insegnanti, genitori e studenti con gli operatori del volontariato e della società civile, il progetto UT mira a favorire le attività che promuovano la sinergia e la collaborazione tra attori diversi, coinvolgendo i genitori e gli attori esterni nella vita sociale dei giovani.

Partendo dal principio secondo cui le attività di prevenzione devono focalizzarsi principalmente sulla scuola, come raccomandato dal rapporto del gruppo di lavoro tematico (TWG) sull'ESL³, la priorità è aprire il mondo della scuola alle associazioni (operatori sociali, psicologi, educatori, artisti, ecc.) al fine di ridurre i fattori di disagio giovanile in maniera organica.

Un compito importante delle associazioni e degli altri stakeholder è basato sulla possibilità che la presenza esterna porti nuovi metodi di comunicazione e favorisca il desiderio di apprendere da parte degli studenti. Se questi ultimi percepiscono un senso di appartenenza ad una comunità più ampia, ciò può favorire un maggiore senso di identità e responsabilità.

Considerando specifici gruppi di beneficiari, i giovani di origine immigrata (prime e seconde generazioni) presentano i livelli più preoccupanti in termini di rischio di abbandono scolastico. Un altro elemento significativo è il divario di genere: mediamente, nel campione analizzato le ragazze hanno manifestato un maggior disagio rispetto ai maschi. Al fine di programmare le attività di prevenzione dell'ESL, sarà opportuno considerare i bisogni specifici di queste categorie particolari.

¹ 2011/C 191/01

² Unexpressed Talent, "Social inclusion and valorisation of young people: quantitative and qualitative European analysis"

³ http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/doc/esl-group-report_en.pdf

A seguito dei risultati della ricerca, il progetto UT ha costruito un alert tool finalizzato ad individuare (secondo criteri oggettivi e analitici) i segnali che possono portare i giovani ad un abbandono prematuro degli studi. Questo strumento tiene in considerazione fattori personali, sociali ed economici, oltre che aspetti legati all'ambiente familiare e al percorso educativo. Esso sarà proposto agli studenti sotto forma di gioco/quiz, ma al tempo stesso fornirà informazioni utili agli insegnanti. L'alert tool non intende – e non può – sostituire il lavoro di professionisti e psicologi all'interno della scuola, ma rappresenta **uno strumento intuitivo e semplice da utilizzare per evidenziare alcune aree in cui i giovani possono vivere situazioni di disagio.**

Nella pratica, il gioco/quiz darà un feedback immediato al rispondente. Sebbene esso sia principalmente focalizzato sulla scuola, può essere utilizzato anche da giovani lavoratori o che hanno abbandonato la scuola, sempre sotto la guida di un tutor professionista (membro di associazioni, istituzioni o gruppi informali).

1. L'ALERT TOOL

1.1 Indicatori del disagio giovanile

Secondo l'ampia letteratura disponibile, una delle cause principali dell'ESL e del disagio giovanile è la scarsa connessione tra la scuola e il contesto locale⁴. Evidentemente, dunque, le attività extra scolastiche possono rappresentare una risposta efficace per favorire connessioni e appartenenza.

Allo stesso modo, gli obiettivi formative delle attività extra scolastiche devono essere coordinati assieme tra operatori della scuola, istituzioni e associazioni, evitando possibili contrasti o sovrapposizioni.

Una maggiore cooperazione può essere utile anche agli insegnanti stessi, garantendo la possibilità di lavorare in team e di collaborare con professionisti esperti in materie specifiche.

1.2 Descrizione generale e aree specifiche

L>alert tool è costituito da un foglio elettronico (versione excel) adattabile a versioni on line e a piattaforme social. La caratteristica principale è la possibilità di visualizzare immediatamente i risultati, secondo un duplice approccio:

- Visualizzazione per gli operatori. Il questionario può essere letto dagli insegnanti (o altri operatori) al fine di ottenere informazioni specifiche sui rispondenti in aree specifiche: scuola, famiglia, reti sociali, sentimenti e talenti.
- Visualizzazione per i giovani. Il rispondente completa il questionario con lo scopo di scoprire "quale animale lo/la descrive meglio". Attraverso questo gioco/quiz, il rispondente scoprirà quale animale corrisponde alle sue caratteristiche personali.

Di seguito la lista delle domande che compongono l'indagine.

A. SCUOLA

Domande connesse alla scuola, alla percezione sui propri risultati e alla volontà nel completare gli studi.

N.	QUESTION	A	B	C	D
1	In generale, ti piace andare a scuola?	Ho sempre amato la scuola	A volte mi piace, altre volte no	Non mi piace andare a scuola	Odio la scuola
2	Ti è mai capitato di essere bocciato durante la tua carriera scolastica?	No	Una volta	Due volte	Più di due volte
3	Considerando i tuoi risultati a scuola,	Molto	Soddisfatto	Insoddisfatto	Molto

⁴ Ibidem

come ti senti?	soddisfatto			insoddisfatto
4 Quanto frequentemente ti capita di non andare a scuola (esclusi motivi familiari o di salute)?	Mai	Circa 1-3 volte l'anno	Circa 4-9 volte l'anno	Oltre 10 volte l'anno
5 Credi di completare il percorso scolastico che stai seguendo in questo momento?	Sono motivato a completarlo	Non sono motivato, ma credo di completarlo	Non ho ancora deciso	Credo di abbandonare
6 In generale, come definiresti i tuoi rapporti con gli insegnanti?	Molto positivi	Buoni	Freddi	Molto negativi

B. FAMIGLIA

Domande connesse al ruolo della famiglia nel percorso educativo e alle cause di disagio. Per i ragazzi che, per qualsiasi motivo, non vivono con la famiglia, le stesse domande vanno poste in riferimento alla comunità o al nucleo con cui vivono.

N.	QUESTION	A	B	C	D
7	Qual è il più alto livello scolastico che i tuoi genitori hanno completato?	Scuola primaria	Scuola secondaria (liceo o professionale)	Università	Non lo so
8	Come sono, secondo te, i tuoi genitori in riferimento al tuo percorso scolastico?	Molto interessati	Abbastanza interessati	Disinteressati	Non lo so
9	Nella tua famiglia, generalmente, quanto parlate insieme?	Spesso	A volte	Raramente	Mai
10	Solitamente ti confidi con la tua famiglia in merito alla tua vita sociale?	Spesso	A volte	Raramente	Mai
11	A casa, senti di essere responsabilizzato nel contribuire alla vita familiare?	Spesso	A volte	Raramente	Mai
12	In generale, senti la tua famiglia come un punto di riferimento per te?	Sì, molto	Sì, un poco	Non molto	Per niente

C. INTERAZIONI SOCIALI

Domande connesse alla vita sociale degli alunni, all'integrazione con i compagni di classe e con i coetanei in generale. Questa Sezione fornisce informazione circa la tendenza a socializzare dei ragazzi.

N.	QUESTION	A	B	C	D
13	Generalmente i tuoi genitori sanno quello che fai nel tempo libero?	Mai	A volte	Spesso	Sempre
14	In generale, come ti trovi con i tuoi attuali compagni di classe?	Ho un ottimo rapporto	A volte ho un buon rapporto, a volte no	Sono più i compagni con cui mi trovo male di quelli con cui mi trovo bene	Odio la mia classe
15	Con i tuoi amici o compagni di classe, quanto frequentemente parli di problemi o sentimenti personali?	Mai	A volte	Spesso	Sempre
16	Quanto frequentemente incontri i tuoi amici nel tempo libero?	Molto spesso	Spesso	Raramente	Mai

17	Hai mai avuto comportamenti che ti hanno causato problemi a scuola?	Mai	Raramente	A volte	Spesso
18	Hai mai avuto comportamenti che ti hanno causato problemi legali?	Mai	Raramente	A volte	Spesso

D. SENTIMENTI

Domande connesse alla situazione specifica dei giovani, in riferimento al grado di soddisfazione rispetto alla propria vita. In questa sezione emergono il grado di fiducia, autostima e ambizione dei ragazzi.

N.	QUESTION	A	B	C	D
19	Per te, quanto è importante avere successo nella carriera scolastica o lavorativa?	Molto importante	Importante	Non è importante	Per nulla importante
20	Scegli la frase che ti rappresenta meglio:	Sono in grado di riuscire in tutto quello che faccio	Sono in grado di riuscire in quasi tutto quello che faccio	A volte mi sento incapace di riuscire	Spesso, mi sento incapace di riuscire
21	Quante volte i tuoi familiari o insegnanti si complimentano con te?	Mai	A volte	Spesso	Molto spesso
22	Quanto frequentemente i tuoi amici/allenatori o altri adulti si complimentano con te per i tuoi risultati (sportivi, in associazione o altro)?	Molto spesso	Spesso	Qualche volta	Mai
23	Ci sono problemi personali che influenzano il tuo rendimento a scuola o in altre attività?	Molto spesso	Spesso	A volte	Mai
24	Pensi che le tue capacità attuali ti saranno d'aiuto nella vita?	Molto utili	Utili	In qualche modo utili	Per niente utili

E. TALENTI

Domande connesse alle competenze e talenti dei giovani e alla loro percezione rispetto alla vita quotidiana.

N.	QUESTION	A	B	C	D
25	Come valuti la tua partecipazione alla vita sociale e culturale del tuo quartiere?	Molto forte	Buona	Scarsa	Quasi nulla
26	Pensi che partecipare ad attività extra scolastiche possa migliorare le tue capacità?	Sì, molto	Sì, un poco	Non molto	Per niente
27	Come valuti le competenze che hai acquisito in attività extra scolastiche per la tua carriera professionale?	Molto utili	Utili	In qualche modo utili	Per niente utili
28	Come si comportano i tuoi familiari nei confronti delle capacità che hai acquisito fuori dalla scuola?	Mi incoraggiano molto	Accettano le mie attività	Non mi incoraggiano	Non accettano le mie attività
29	Quanto tempo dedichi a coltivare i tuoi talenti/passioni?	Molto	Abbastanza	Non molto	Molto poco
30	Pensi che qualcuno che conosci ti possa aiutare nella valorizzazione di	Sì, molto	Sì, un poco	Non molto	Per niente

questi talenti?	
-----------------	--

1.3 Come funziona?

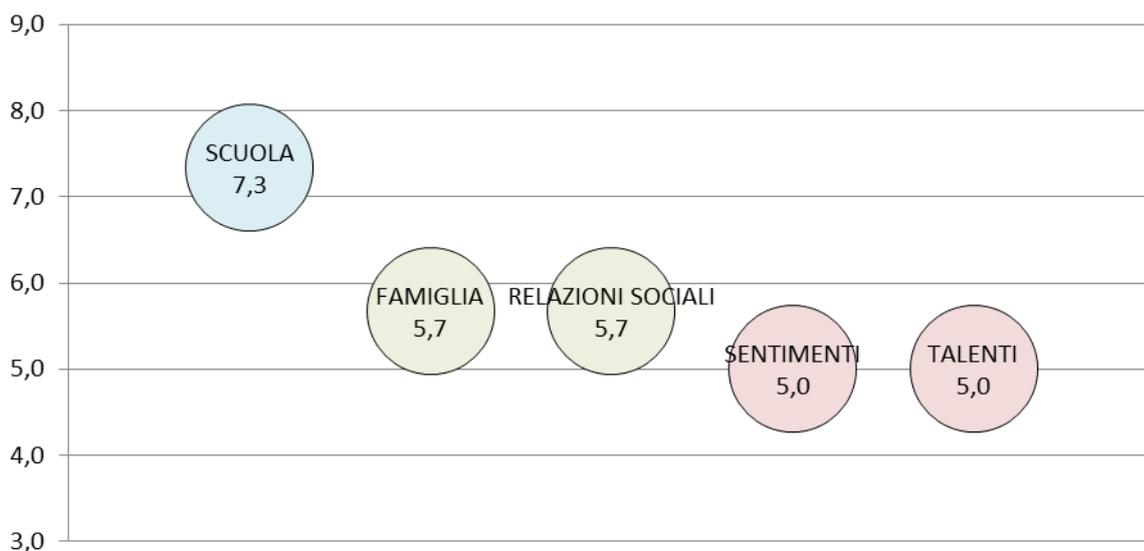
1.3.1 Visualizzazione per gli operatori

Dal punto di vista degli insegnanti, il risultato finale del test sarà un grafico con 5 sfere, una per ogni sezione. A seconda della risposta fornita, per ogni area viene assegnato un punteggio medio da 3 a 9.

In questo modo è immediatamente possibile osservare la situazione del rispondente per ciascuna area. Questo modello fornisce informazioni su aspetti specifici e può aiutare a comprendere i principali elementi di disagio, da affrontare in maniera congiunta con la famiglia, psicologi e consulenti specifici in caso di bisogni particolari.

Ad esempio, il caso riportato nella figura n.1 presenta una situazione molto positiva in ambito scolastico, leggermente sotto la media per quanto riguarda famiglia e relazioni sociali, e piuttosto negativa sul fronte di talenti e partecipazione. In questo caso, insegnanti e familiari hanno la possibilità di valutare la situazione, analizzarne le cause e pianificare eventuali misure in accordo con gli attori locali.

Fig. n. 1 – Visualizzazione dei risultati per gli operatori (adulti)



1.3.2 Visualizzazione per i giovani

Parallelamente, il rispondente otterrà una risposta alla domanda “che animale sei?”. Questo tipo di visualizzazione è ideata per evitare di dare un giudizio al ragazzo, facendo emergere invece elementi chiave del suo carattere. Il giovane otterrà la descrizione di un animale con alcune indicazioni e suggerimenti, ma senza giudizi e voti.

L’elenco degli animali con le relative descrizioni è riportato nella figura n.3.

Fig. n. 2 – Visualizzazione dei risultati per i rispondenti (giovani)⁵

POSITIVO (DA 6 A 9) = 1			
NEGATIVO (DA 3 A 5,99) = 0			
SCUOLA	RELAZIONI	TALENTI	ANIMALE
1	1	1	LEONE
1	1	0	FORMICA
1	0	1	LUPO
0	1	1	CICALA
1	0	0	GUFO
0	1	0	CANE
0	0	1	FARFALLA
0	0	0	TARTARUGA

⁵ The automatic calculator works in a simplified way summing the average of: 1) School results; 2) Family + Social interactions results; 3) Feelings + Talents. Each section 1), 2) and 3) will get a mark corresponding to: 1 = satisfactory (average 3-5,99); 0 = situation of discomfort (average 6-9)

Fig. n. 3 – Legenda. Descrizione degli animali



LEONE

Apparentemente non hai paura di nulla.
Attenzione però: nessuno è perfetto!



FORMICA

Credi nel lavoro di squadra e nella disciplina.
Mai pensato di uscire dagli schemi?



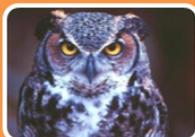
LUPO

Forte e sicuro. A volte, però, contare solo sulle proprie
forze può essere pericoloso.



CICALA

Nella celebre favola, la cicala pensa solo a divertirsi.
Ma oltre ai propri sogni, esistono anche le responsabilità!



GUFO

Segui sempre la ragione. Lo studio è importante, ma non
esiste solo quello: pensa agli amici e al tempo libero!



CANE

Molto affettuoso, credi nell'amicizia e nella famiglia. Cerca
anche di dare valore allo studio e al tempo libero!



FARFALLA

Il talento non ti manca, ma ricorda che anche i campioni
devono allenarsi.



TARTARUGA

Le tue paure a volte frenano il tuo carattere. Esci dal tuo
riparo, là fuori c'è un mondo!

2. METODOLOGIA PER LA GESTIONE DELL'ALERT TOOL

Nonostante l'alert tool sia concepito sotto forma di gioco interattivo (utilizzabile direttamente dagli studenti), è importante che insegnanti e operatori siano informati sul suo funzionamento al fine di dare una corretta interpretazione dei risultati.

Fin dal primo utilizzo, è importante che i partner UT siano presenti, per assistere sia i rispondenti che gli insegnanti.

2.1 Obiettivi del test

L'obiettivo del test è valutare il livello di disagio degli studenti in diverse aree della loro vita. Il test è personale e i risultati dovranno servire a orientare e indirizzare successivi interventi mirati. Questo strumento è al momento concepito solamente per gli studenti, ovvero solo per i giovani inseriti in un percorso scolastico.

Esso non ha la pretesa – né l'obiettivo – di sostituirsi al personale professionista, ma intende fornire agli operatori un'indicazione generale circa i problemi espressi dagli studenti.

Con riferimento agli studenti, l'alert tool è ideato per evitare di creare sospetto o sfiducia, fornendo uno stimolo a valorizzare i propri talenti senza esprimere giudizi o voti.

2.2 Come si usa?

- *Prima*

E' importante che, almeno nella prima sperimentazione, il test venga utilizzato in presenza di un partner del progetto UT, assieme a insegnanti e/o operatori.

Prima della somministrazione del questionario, è importante svolgere una riunione con insegnanti e responsabili dell'istituto, esponendo come funziona lo strumento e che finalità ha. In questo modo si possono discutere in anticipo casi particolari o bisogni specifici a cui fare attenzione. Lo stesso vale per casi in cui vi siano studenti che non vivono in famiglia (in questo caso la sezione "famiglia" si riferirà comunque all'ambiente in cui il giovane vive).

- *Durante*

La logica e gli obiettivi dell' strumento dovranno essere illustrate in anticipo ai rispondenti. Verrà chiarito che il questionario funziona come un gioco/quiz e che gli insegnanti avranno la possibilità di

visionare i risultati. Agli studenti verrà chiarito che l'interesse degli insegnanti non è sulle specifiche domande, quanto sui risultati delle aree tematiche.

- **Dopo**

Una volta svolto il gioco/quiz, ogni ragazzo potrà visualizzare il proprio "animale". A questo punto è opportuno discutere assieme ai ragazzi circa i risultati ottenuti. L'idea è di riflettere insieme sui propri punti deboli, cercando di intervenire per migliorarli.

La valutazione degli insegnanti si concentrerà non solo sugli studenti "problematici", ma su ciascun alunno, individuando in quali aree possono esserci segnali di disagio. Gli insegnanti potranno discutere dei risultati assieme ad operatori esterni (psicologi e formatori), valutando insieme le migliori strategie per ridurre il disagio e per favorire l'inserimento degli alunni in attività extra-scolastiche.

Sarebbe opportuno ripetere il test dopo alcuni mesi, analizzando eventuali cambiamenti e riflettendo nuovamente con gli studenti.