



HIGH SCHOOL GAME

Relazione delle attività di valutazione
delle iniziative condotte nell'anno
scolastico 2016-2017

Responsabile

Prof. Anna Maria Giannini
"Sapienza" Università di Roma





Facoltà di Medicina e Psicologia
“Sapienza” Università di Roma

High School Game

**Relazione delle attività di valutazione delle iniziative
condotte nell'anno scolastico 2016-2017**

Responsabile della Ricerca
Prof. Anna Maria Giannini

Indice

Introduzione	4
1. La valutazione dell’iniziativa proposte condotta prima della partecipazione al concorso High School Game	5
1.1 Il campione	5
1.2 Analisi dei dati emersi dalla valutazione condotta nella fase pre-intervento	6
2. La valutazione dell’iniziativa proposte condotta a seguito della partecipazione al concorso High School Game	15
2.1 Il campione	15
2.2 Analisi dei dati emersi dalla valutazione condotta nella fase post-intervento	16
3. Il confronto tra le valutazioni delle iniziative proposte prima e dopo la partecipazione al concorso High School Game	26
3.1 Il campione	27
3.2 Analisi dei dati emersi dalla valutazione condotta nel confronto fra la fase pre e post-intervento	27
.....	31
Conclusioni	31

Introduzione

La presente relazione si inserisce all'interno dall'accordo di collaborazione tra l'Azienda Planet Multimedia srl e la Facoltà di Medicina e Psicologia, "Sapienza" Università di Roma, allo scopo di procedere alla valutazione delle iniziative proposte nell'ambito del concorso *High School Game* dell'anno scolastico 2016-2017.

High School Game è un concorso nazionale, quest'anno alla sua quinta edizione (prima edizione nell'anno scolastico 2012-2013) rivolto ad alunni delle ultime due classi delle Scuole Secondarie di Secondo Grado, con finalità didattiche, ideato e organizzato da Planet Multimedia a sostegno dei giovani e della cultura. Il concorso prevede l'utilizzo delle nuove tecnologie e dei nuovi media, come *tablet*, *smartphone* e *PC*, come anche videogiochi e *social network*, considerati non solo per lo svago ed il tempo libero, ma applicate alla conoscenza e all'apprendimento. L'obiettivo di *High School Game* è stimolare l'apprendimento dei ragazzi attraverso l'utilizzo di tecnologie interattive, che hanno il vantaggio di parlare con un linguaggio molto vicino a quello con cui i giovani sono soliti comunicare, mettendo in evidenza l'importanza della conoscenza, dell'apprendimento di nozioni, promuovendo il confronto attivo e la valutazione delle conoscenze apprese, aiutando i partecipanti anche a sviluppare l'attitudine a lavorare in squadra. Il concorso si apre con una prima fase "*Digital*", in cui gli studenti iscritti delle Scuole partecipanti delle province italiane sono invitati a scaricare e ad utilizzare la App di *High School Game* (scaricabile dal sito www.highschoolgame.it) nella quale hanno trovato il materiale da consultare per prepararsi adeguatamente alle successive sfide live, sia quelle di cultura generale, sia quelle tematiche su argomenti specifici, attraverso test di "allenamento".

La seconda fase "*Live*" si articola in 3 passi:

- 1) eventi di selezioni/qualificazioni,
- 2) finali provinciali/areali,
- 3) finale nazionale.

Il primo *step* è facoltativo, mentre gli ultimi due sono obbligatori. L'evento di qualificazione si è svolto nelle scuole di alcune province italiane: Genova, Imperia, Padova, Verona, Milano, Bergamo, Cuneo, Torino, Roma, Firenze, Pisa, Lucca, Siena, Ancona, Ascoli Piceno, Pesaro, Urbino, Fermo, Macerata, Perugia, Terni, Napoli, Caserta, Salerno, Messina, Catania, Cagliari ed è stato caratterizzato dalla sfida interna tra le classi dello stesso istituto. Nelle rimanenti province italiane, le scuole iscritte al concorso sono passate direttamente alle fasi delle finali provinciali o areali,

partecipandovi con 3 classi quarte e 3 classi quinte selezionate tenendo conto delle classifiche generate dall' allenamento effettuato tramite l'APP di High School Game. A fine evento di qualificazione, si sono classificate per le finali provinciali le prime 3 classi (di entrambe le categorie quarte e quinte classi) in vetta alla classifica finale. Le fasi di qualificazione sono state realizzate con uno *staff* dedicato a cura di Planet Multimedia, negli stessi istituti o in strutture esterne idonee, a cui hanno partecipato tutte le classi quarte e quinte presenti nell'Istituto che ha preso parte all'iniziativa. Lo scopo dell'indagine svolta è stato quello di verificare alcune variabili importanti relativamente al grado di coinvolgimento nell'iniziativa, come anche il livello di piacevolezza ed il gradimento, nonché di individuare quale influenza ha avuto il concorso di *High School Game* su aspetti come l'acquisizione delle nuove competenze e delle nuove conoscenze, della socializzazione e dei nuovi contatti sociali. Sono stati appositamente allestiti su una piattaforma Google due diversi questionari da somministrare prima e dopo il concorso di High School Game e disponibili al link <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScdf9HVaynyKXsgO29jTX1QgFw3P65icZmXz2leyj9MEO7Xjw/viewform> (versione da somministrare prima del concorso) e https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScePGW_j7w2iiZ5R3GAudaeFYcjaJb-wZigTvbAI22p4uHOqw/viewform (da somministrare dopo il concorso). Qui di seguito vengono riportati i risultati relativi ai dati raccolti nell'edizione dell'anno scolastico 2016-2017.

1. La valutazione dell'iniziativa proposte condotta prima della partecipazione al concorso High School Game

In questa sezione sono presentati i dati relativi ai questionari compilati dai ragazzi prima della partecipazione all'iniziativa, "In attesa di... High School Game". Di seguito vengono riportati e descritti nel dettaglio, anche grazie al ricorso ai grafici ed alle immagini, i risultati ottenuti.

1.1 Il campione

I ragazzi partecipanti al concorso di High School Game che hanno compilato il questionario "pre" sono stati 969, di cui 512 ragazzi (52,8% del totale) e 457 ragazze (47,2%; Fig. 1). I rispondenti frequentano le classi IV e V delle Scuole Secondarie di Secondo Grado, rispettivamente nel numero di 926 ragazzi e ragazze delle classi IV (pari al 95,6% del campione) e 43 ragazzi e ragazze delle classi V (pari al 4,4%).

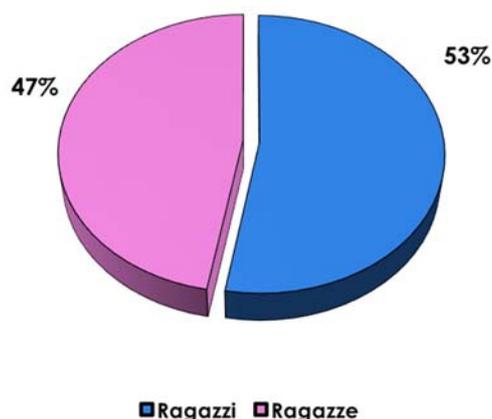


Figura 1: Valori percentuali del numero di ragazzi e ragazze che hanno compilato il questionario pre-intervento.

1.2 Analisi dei dati emersi dalla valutazione condotta nella fase pre-intervento

Un primo aspetto che si è deciso di indagare è stato quello relativo alla conoscenza da parte dei ragazzi delle iniziative proposte nell'ambito del concorso nazionale di High School Game. È stata posta ai ragazzi la domanda: *“Conosci le iniziative proposte nell'ambito di High School Game?”*, ed il 64,5% dei ragazzi ha risposto che conosceva le iniziative, mentre il 35,5% ha risposto di non conoscerle (Fig. 2). Allo scopo di verificare, tra coloro i quali dichiaravano di conoscere il concorso, quale fosse il grado di coinvolgimento nell'iniziativa proposta, si è richiesto ai partecipanti: *“Ti piacerebbe partecipare ad un concorso come High School Game, in cui potresti mettere alla prova le tue conoscenze, confrontandole con quelle dei tuoi compagni di scuola o di scuole di altre città?”*. I ragazzi, a tal proposito, hanno risposto al 92,7% di SI e solo il 7,3% di NO (Fig. 3).

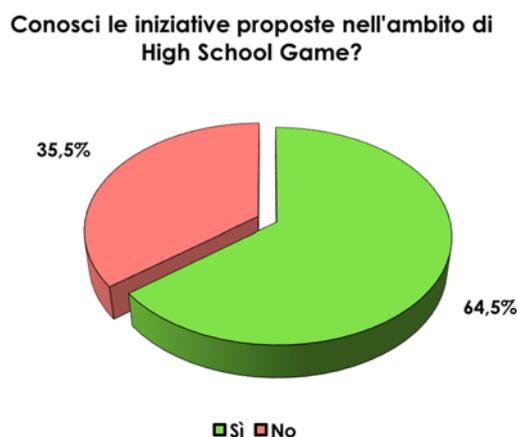


Figura 2: Valori percentuali relativi alla conoscenza del Concorso HSG dei partecipanti che hanno compilato il questionario pre-intervento.

Ti piacerebbe partecipare ad un concorso come High School Game, in cui potresti mettere alla prova le tue conoscenze, confrontandole con quelle dei tuoi compagni di scuola o di scuole di altre città?

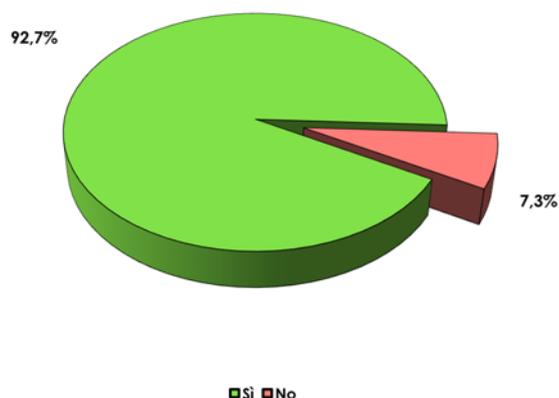


Figura 3: Valori percentuali relativi al piacere di partecipare al Concorso di HSG dei partecipanti che hanno compilato il questionario pre-intervento.

Altre domande hanno riguardato, invece, la APP di High School Game, creata appositamente con l'obiettivo di consentire ai ragazzi che vogliono partecipare al Concorso di registrarsi, ricevere le notifiche, esercitarsi sulle prove, conoscere altri ragazzi/e di altre scuole del territorio italiano, nonché anticipare l'occasione del confronto sui temi oggetto del Concorso stesso attraverso lo strumento delle sfide. La prima domanda ha richiesto ai ragazzi di dichiarare la conoscenza della App: "Conosci l'App di High School Game?"; il 53% dei rispondenti afferma di conoscere la App, mentre il 47% dichiara di non conoscerla (Fig. 4).

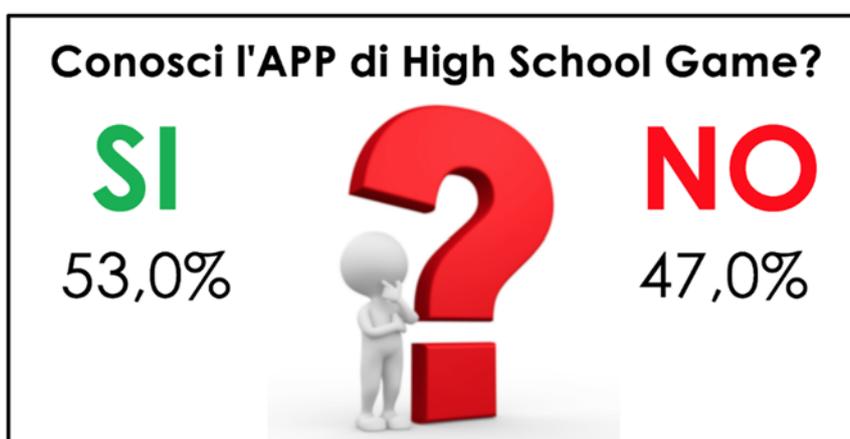


Figura 4: Valori percentuali relativi alla conoscenza dei partecipanti che hanno compilato il questionario pre-intervento della App di HSG.

Alla seconda, “*Installeresti su un tuo dispositivo (telefono, tablet, ecc.) la App di High School Game*”, i ragazzi hanno risposto positivamente nell’84,6% dei casi, pertanto solo il 15,4% degli intervistati non installerebbe su un *device* la App (Fig. 5).



Figura 5: Valori percentuali relativi alla disponibilità dei partecipanti che hanno compilato il questionario pre-intervento a scaricare la App di HSG.

Nella domanda successiva, “*Ti piacerebbe misurarti con i tuoi avversari attraverso la App di High School Game e utilizzando le sfide?*”, l’87% dichiara che gli piacerebbe usare la App per misurarsi con gli avversari (Fig. 6).



Figura 6: Valori percentuali relativi alla disponibilità dei partecipanti che hanno compilato il questionario pre-intervento a sfidare altri partecipanti attraverso l’uso della App di HSG.

Le risposte ottenute consentono di affermare che i partecipanti, sin da prima di ricevere chiare indicazioni e istruzioni sulle proposte connesse al Concorso di HSG, sono a conoscenza degli strumenti connessi al Concorso stesso, come la App, realizzata proprio allo scopo di far esercitare i ragazzi e porli di fronte ad un confronto

attivo, simulando il contesto di gara, con ragazzi della stessa scuola o di altri Istituti. I ragazzi intervistati si sono dichiarati interessati ad installare la App sul dispositivo che utilizzano e ad usarla allo scopo di realizzare delle sfide e dei confronti con i coetanei. Nel caso del *contest* di HSG, le domande sui contenuti del test finale, infatti, sono già presenti sulla piattaforma *on line* di High School Game e sulla App, strumenti a disposizione degli studenti che vogliono allenarsi in vista delle selezioni nelle scuole e per sfidare gli studenti di tutta Italia su temi diversi dalla classica didattica. In questo modo, affrontando le tematiche relative alla cultura generale, come anche alla sicurezza ambientale e stradale, i ragazzi possono apprendere divertendosi e, di fatto, si dichiarano interessati a scaricare la App e ad impegnarsi nelle sfide che la App propone.

In particolare, è stato richiesto di dichiarare quale, tra gli obiettivi indicati nella App, fossero di interesse per i partecipanti al Concorso che hanno compilato il questionario. Come mostra il grafico (Fig. 7), gli obiettivi proposti dalla App che i ragazzi dichiarano più frequentemente di voler perseguire troviamo, in ordine decrescente, “*Randomize*” (vinci contro un avversario casuale) nel 52%; dei casi; poi, “*High School Game*” (vinci contro un compagno di scuola) nel 46,7% dei casi; “*Vittoria a 5 stelle*” (rispondi tutte le domande di un match) del 33,10% dei casi. Seguono poi, “*Win 100*” (vinci 100 partite) con il 25,20%, “*Win 10*” (vinci 10 partite) con il 24,20%, “*Contest Oro*” (sfida 10 compagni della tua scuola e 10 di altre scuole) con il 24%, “*Come un fulmine*” (vinci un match in 15 secondi) con il 22,50%, “*Combo*” (vinci tre partite consecutive) con il 21,90%, “*Contest bronzo*” (sfida tre compagni della tua classe) con il 21,10%, “*Testa a testa*” (termina un *match* a pareggio) con il 19,50%, “*Contest argento*” (sfida 5 compagni della tua scuola e 5 di altre scuole) con il 18,10%, “*Win 25*” (vinci 25 partite) con il 17,70%, “*Per un pelo*” (vinci grazie alla differenza di tempo) con il 16,50% e, infine, “*Win 50*” (vinci 50 partite) con il 14,90%. I risultati indicano una preferenza espressa dai ragazzi per realizzare confronti con avversari casuali e, in seconda posizione, contro un compagno di scuola, elementi che consentono di affermare che i ragazzi che hanno compilato il questionario hanno più frequentemente dichiarato di voler utilizzare sfide che prevedono il confronto con un avversario casuale o con i compagni della loro scuola.

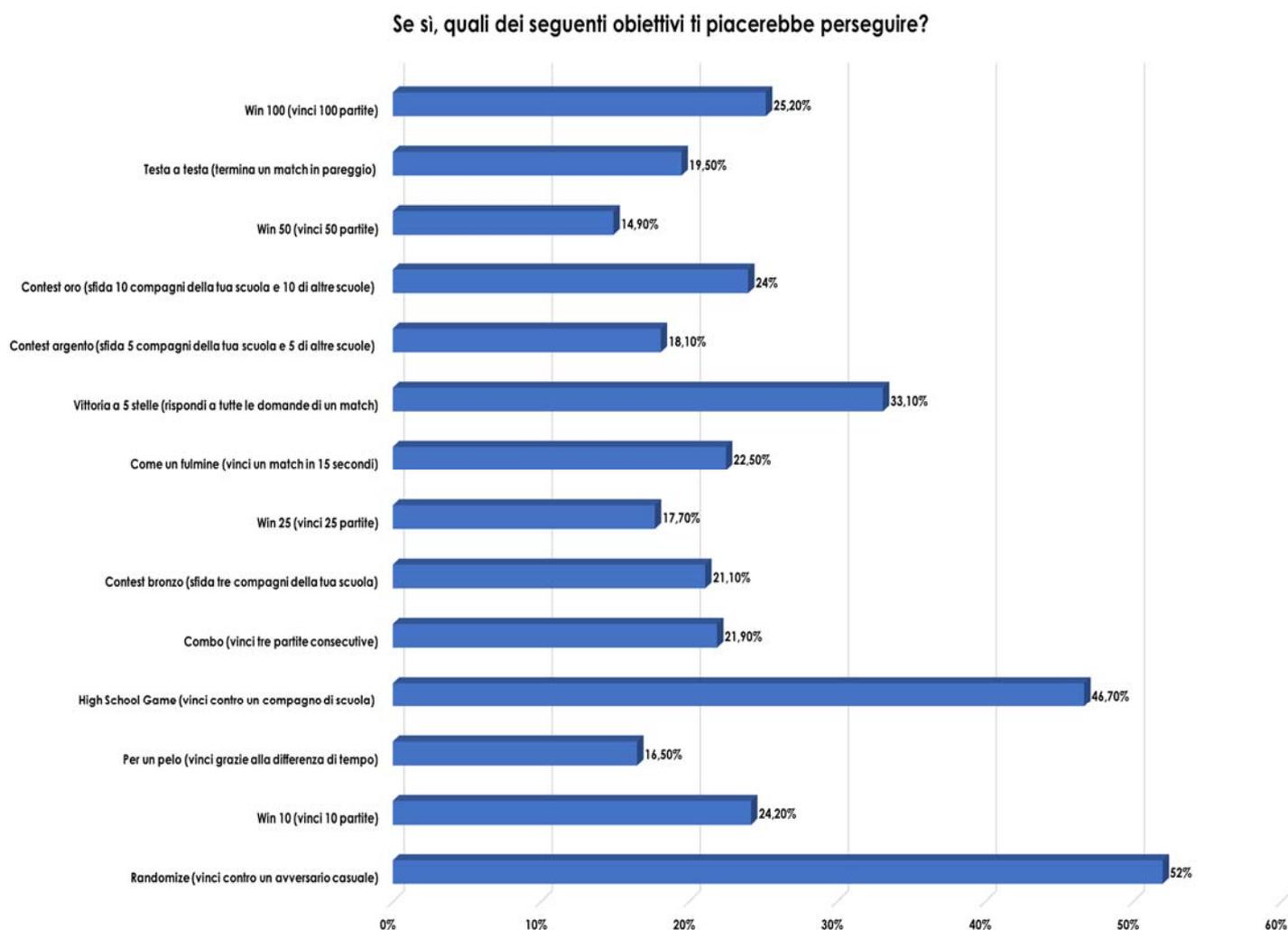


Figura 7: Valori percentuali relativi agli obiettivi proposti dalla App di HSG ed indicati più frequentemente dai partecipanti che hanno compilato il questionario.

Nel questionario è stato anche richiesto ai partecipanti di dichiarare se avessero mai partecipato prima dell'edizione dell'anno scolastico 2016-2017 alle iniziative di High School Game, e se conoscessero qualcuno che, nelle edizioni precedenti, avesse partecipato alle iniziative di High School Game. Il 90,3% dei rispondenti ha dichiarato di non aver mai partecipato prima alle iniziative di High School Game (Fig. 8). Allo stesso modo, il 62% degli intervistati ha dichiarato di non conoscere nessuno che ha partecipato alle iniziative di High School Game, contro il 38% che ha dichiarato di esserne a conoscenza (Fig. 9).

"Hai mai partecipato alle iniziative di High School Game?"



Figura 8: Valori percentuali relativi alla partecipazione a precedenti iniziative di HSG

"Conosci qualcuno che ha partecipato alle iniziative di High School Game?"



Figura 9: Valori percentuali relativi alla conoscenza di partecipanti di edizioni precedenti di HSG

Allo scopo di indagare anche quali fossero le attività proposte nell'ambito del Concorso valutate come più coinvolgenti ed interessanti, sono stati raccolti i dati relativi a questi parametri: il 56,90% dei partecipanti ha dichiarato "l'incontro con ragazzi di altre città", mentre il 48,30% "l'acquisizione di nuove nozioni", a cui segue il 47,50% che dichiara "la compagnia degli amici", il 43,10% "la sfida", il 34,50% "la nave", il 25,70% "la discoteca" e, infine, il 17,90% "lo spettacolo" (Fig. 10). Anche in questo caso, i partecipanti hanno dichiarato più frequentemente coinvolgenti ed interessanti le attività proposte nell'ambito del Concorso, o comunque le esperienze connesse al Concorso stesso, riportando l'incontro con ragazzi e ragazze di altre città, come anche l'acquisizione di nuove nozioni. I dati pertanto consentono di affermare che gli intervistati hanno considerato più coinvolgenti ed interessanti proprio le attività che sono dichiarate alla base dell'iniziativa di High School Game e che coincidono anche con le finalità dichiarate come fondanti dell'iniziativa stessa: promuovere la socializzazione ed i contatti con i pari, nonché promuovere la cultura e le opportunità di diffusione delle conoscenze, anche attraverso occasioni di formazione non basate su forme classiche e più strutturate di apprendimento.

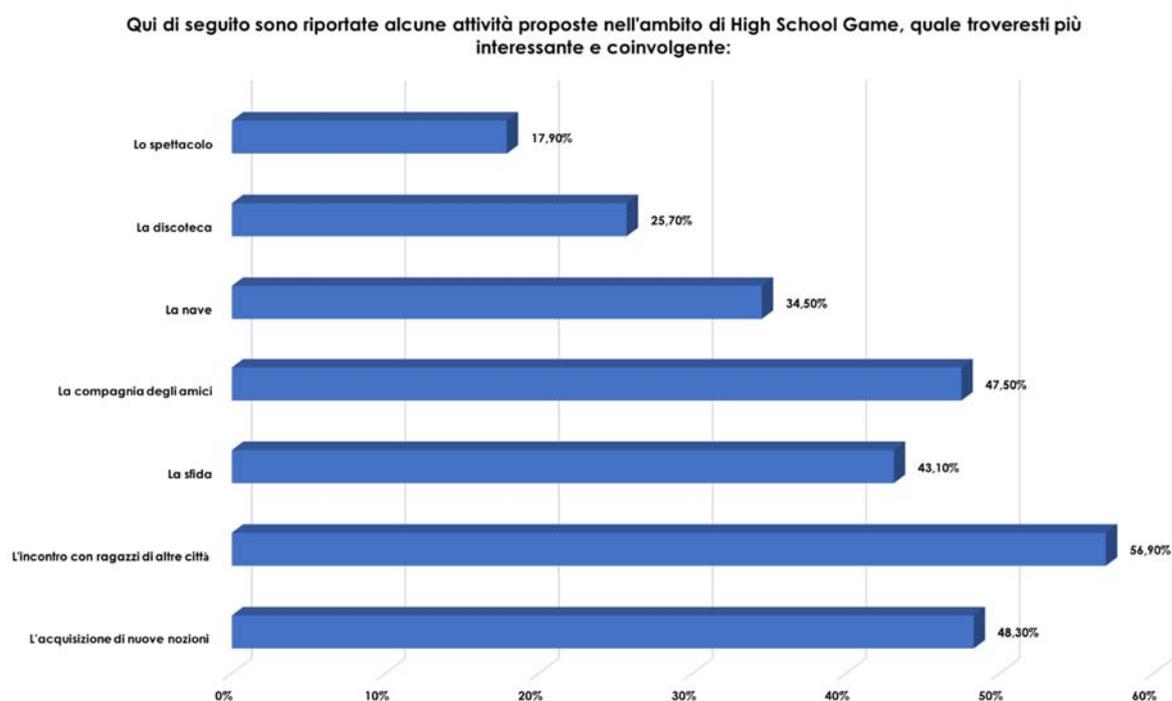


Figura 10: Valori percentuali relativi alle valutazioni delle attività più interessanti e coinvolgenti e più frequentemente indicate dai partecipanti che hanno compilato il questionario.

Ai partecipanti è stato anche chiesto di esprimere un parere, riguardo alle iniziative di High School Game, nei termini di *feedback* ricevuti dai loro compagni che hanno partecipato all'iniziativa in precedenti edizioni, sia in termini dei commenti fatti per le iniziative a cui sono stati invitati a partecipare, come anche delle valutazioni fatte nei termini di potere istruttivo, utilità, efficacia e coinvolgimento attribuiti all'iniziativa stessa. La domanda posta è stata la seguente: *“Ora pensa ai commenti dei tuoi compagni che hanno partecipato all'iniziativa High School Game... I compagni che hanno partecipato, hanno valutato High School Game...”*. I ragazzi hanno dichiarato che il giudizio fornito dai compagni sul Concorso, nei termini di contenuti e tematiche proposte, espresso con punteggi medi su una scala Likert da 1 - “per niente” a 5 - “moltissimo”, può essere valutato come “istruttivo” (M=3,46); “utile” (M=3,50); “efficace” (M=3,47); “coinvolgente” (M=3,57). Come mostra l'immagine (Fig. 11), i partecipanti hanno dichiarato di aver ricevuto dai loro compagni valutazioni molto positive delle attività connesse al concorso di HSG, giudicate affatto noiose, molto coinvolgenti ed istruttive, nonché efficaci. Allo stesso modo (Fig. 12), è stato richiesto di fornire un parere circa le valutazioni fatte dai compagni sulle attività proposte nell'ambito di HSG, valutate come “coinvolgenti” (M=3,62); “istruttive” (M=3,60); “interessanti” (M=3,58); “divertenti” (M=3,50); “utili” (M=3,54).

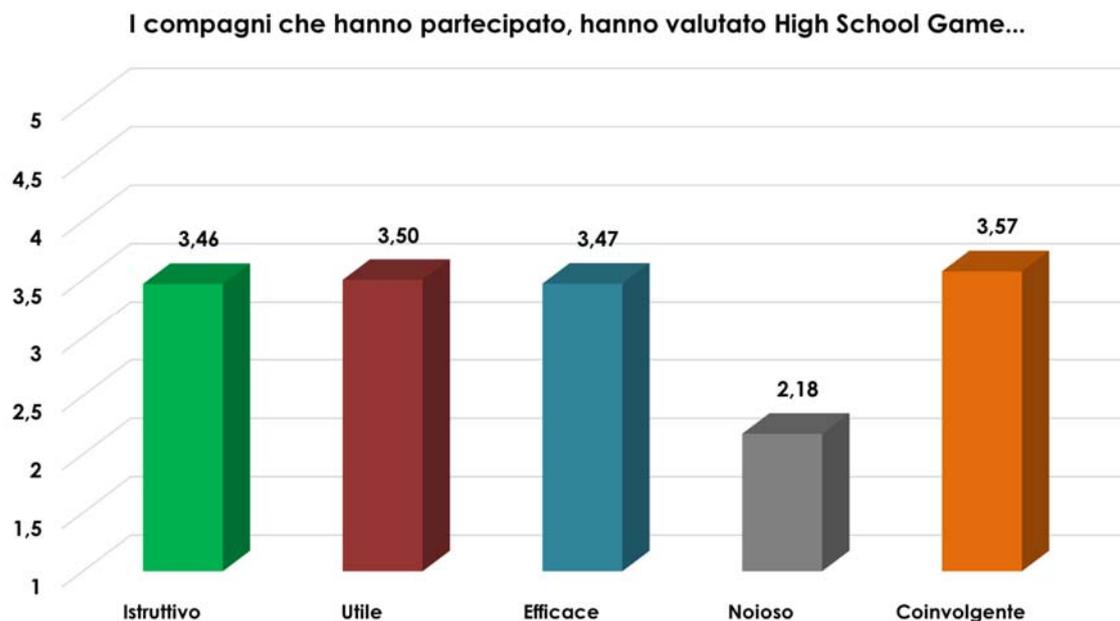


Figura 11: Punteggi medi relativi alle valutazioni del Concorso HSG date dai compagni che hanno partecipato a precedenti iniziative (punteggi medi su una scala Likert da 1 - “per niente” a 5 - “moltissimo”).

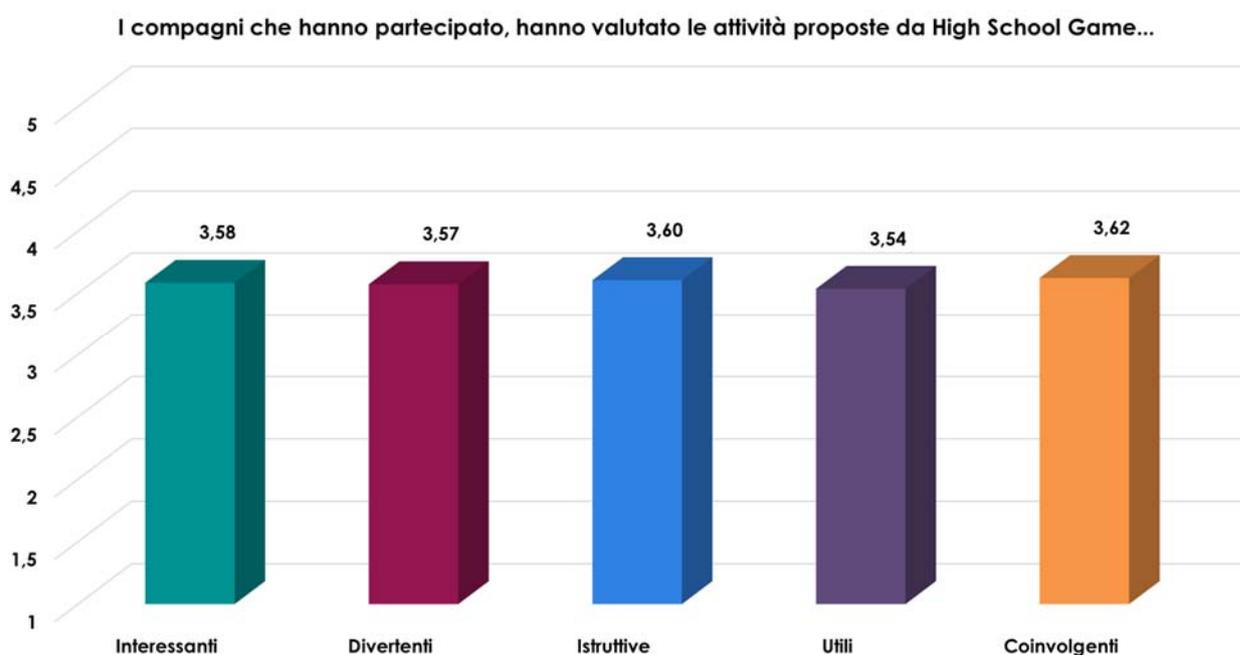


Figura 12: Punteggi medi relativi alle valutazioni delle attività proposte nell’ambito del Concorso HSG date dai compagni che hanno partecipato a precedenti iniziative (punteggi medi su una scala Likert da 1 - “per niente” a 5 - “moltissimo”).

I ragazzi hanno anche valutato il *contest* di High School Game in termini complessivi, rispondendo alla domanda: “*I tuoi compagni hanno valutato complessivamente High School Game...*”. Come si evince dall’immagine (Fig. 13), le medie dei punteggi espressi su polarità opposte di aggettivi contrapposti, vantaggioso/dannoso; stimolante/noioso; negativo/positivo; produttivo/improduttivo; soddisfacente/insoddisfacente; stressante/riposante e piacevole/spiacevole, mostrano tutti punteggi elevati relativamente alla polarità con connotazione positiva. Questo risultato mostra come i ragazzi siano soddisfatti e dichiarino una generale considerazione in termini positivi dell’intera iniziativa, pertanto l’iniziativa è stata valutata, nel suo complesso, molto positiva, piacevole, stimolante, vantaggiosa, produttiva, riposante e soddisfacente.



Figura 13: Punteggi medi relativi alle valutazioni fornite dai ragazzi ed espresse su polarità opposte di aggettivi contrapposti, su scala graduata a 10 passi.

Una delle domande conclusive, vuole valutare se i compagni che hanno partecipato a precedenti edizioni di HSG abbiano consigliato di prendere parte alle iniziative: “*I tuoi compagni ti hanno consigliato di partecipare all’iniziativa High School Game*” (Fig.14). Alla domanda i partecipanti hanno risposto sì nel 69% dei casi, quindi i compagni hanno consigliato con maggior frequenza di partecipare all’iniziativa.

I tuoi compagni ti hanno consigliato di partecipare all'iniziativa High School Game?

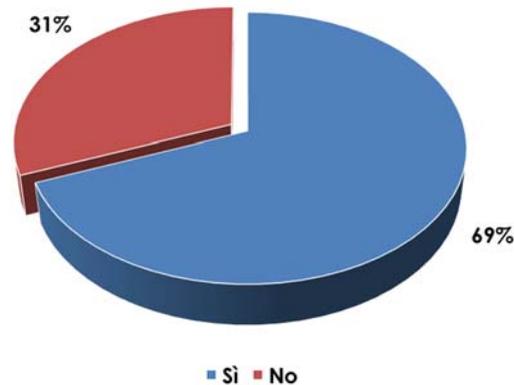


Figura 14: Valori percentuali relativi ai consigli ricevuti dai compagni rispetto alla partecipazione all'iniziativa HSG riportati nei questionari pre-iniziativa

2. La valutazione dell'iniziativa proposta condotta a seguito della partecipazione al concorso High School Game

In questa sezione sono presentati i dati relativi ai questionari compilati dai ragazzi a seguito della partecipazione all'iniziativa. Di seguito vengono riportati e descritti nel dettaglio, anche grazie al ricorso ai grafici ed alle immagini, i risultati ottenuti.

2.1 Il campione

I ragazzi che hanno compilato il questionario a seguito dell'intervento sono stati 474, di cui 200 ragazzi (42% del totale) e 274 ragazze (58%; Fig. 15). Si vuole precisare che la compilazione dei questionari nella fase successiva al termine delle attività connesse al Concorso di High School Game ha dovuto affrontare numerose difficoltà nella raccolta dei dati, difficoltà riconducibili alla mancata motivazione da parte dei ragazzi a compilare il questionario dopo il termine dell'attività stessa. Di fatto, contrariamente a quanto accaduto nella fase di raccolta condotta prima dell'inizio delle attività di HSG, la collaborazione degli studenti coinvolti, sollecitata in più occasioni anche dai docenti, non è stata seguita dalla compilazione del questionario da parte dei partecipanti. Rispetto al campione considerato, 428 ragazzi (90%) frequentano il quarto anno della Scuola Secondaria di Secondo Grado, mentre 46 ragazzi (10%) frequentano il quinto anno.

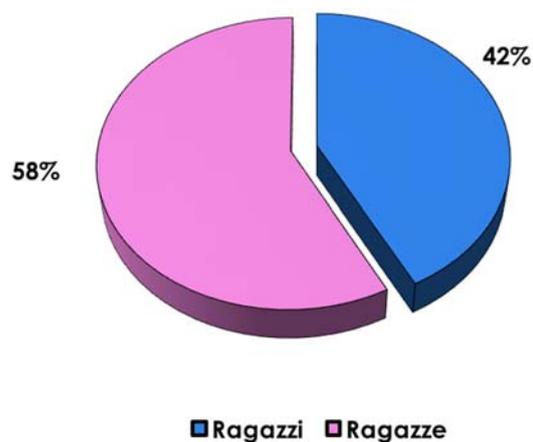


Figura 15: Valori percentuali del numero di ragazzi e ragazze che hanno compilato il questionario post-intervento.

2.2 Analisi dei dati emersi dalla valutazione condotta nella fase post-intervento

Del totale dei ragazzi che hanno partecipato al *contest* di High School Game, l'83,2% (392 ragazzi) non ha partecipato alla finale, mentre il 16,8% (79 ragazzi) dichiara di aver partecipato. Questo dato (Fig. 16) è in linea con il fatto che a fine evento di finale provinciale/areale, si qualificavano per la finale nazionale solo la prima classe quarta e la prima classe quinta di ogni provincia o area rappresentata.



Figura 16: Valori percentuali del numero di ragazzi/e che hanno partecipato o meno alla finale di HSG.

È stato chiesto ai ragazzi se, prima di affrontare il concorso High School Game, avevano pensato di misurarsi con degli avversari attraverso la App, utilizzando le sfide. A questa domanda il 52% dei ragazzi (244) ha risposto positivamente (Fig. 17).



Figura 17: Valori percentuali relativi alla disponibilità dei partecipanti che hanno compilato il questionario post-intervento a sfidare altri partecipanti attraverso l'uso della App di HSG.

Collegata alla domanda precedente, vi è la seguente: “Se sì, quali dei seguenti obiettivi ti eri prefissato?”. Come si evince dal grafico (Fig. 18), i tre obiettivi che i ragazzi hanno dichiarato di essersi prefissati con maggiore frequenza sono: “Randomize” (vinci contro un avversario casuale) nel 56,10%; “High School Game” (vinci contro un compagno di scuola) nel 44,20% e “Win 10” (vinci 10 partite) con il 34,20%, seguiti da “Vittoria a 5 stelle” (rispondi a tutte le domande di un match) nel 27,30%, “Per un pelo” (vinci grazie alla differenza di tempo) con il 22,30%, “Combo” (vinci tre partite consecutive) con il 21,20%, “Come un fulmine” (vinci un match in 15 secondi) con il 20,50%, “Win 100” (vinci 100 partite) con il 17,60%, “Testa a testa” (termina un match a pareggio) e “Win 25” (vinci 25 partite) con il 16,20%, “Win 50” (vinci 50 partite) con il 12,90%, “Contest Oro” (sfida 10 compagni della tua scuola e 10 di altre scuole) con il 11,90% ed infine “Contest argento” (sfida 5 compagni della tua scuola e 5 di altre scuole) con il 10,40%. I risultati indicano, anche nel caso del questionario post, una preferenza espressa dai ragazzi per i confronti con avversari casuali e, in seconda posizione, contro un compagno di scuola, dato che indica che i ragazzi che hanno compilato il questionario hanno più frequentemente dichiarato di voler utilizzare sfide che prevedono il confronto con un avversario casuale o con i compagni della loro scuola.

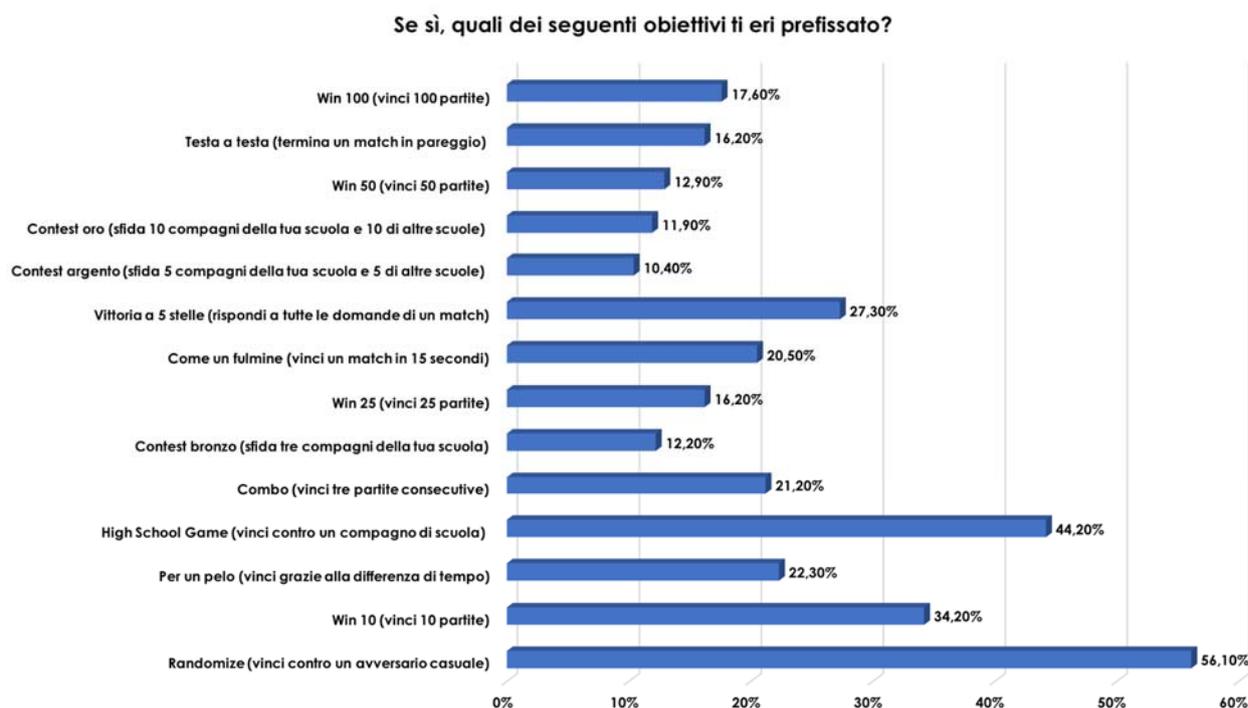


Figura 18: Valori percentuali relativi agli obiettivi prefissati dalla App di HSG ed indicati più frequentemente dai partecipanti che hanno compilato il questionario post.

Alla domanda: “Eri a conoscenza del programma relativo alle attività proposte in High School Game?”, il 41,1% del totale dei rispondenti (194 ragazzi) dichiara di essere a conoscenza del programma relativo alle attività, mentre il 58,9% (278 ragazzi) risponde dichiarando che prima della partecipazione al *contest* non conosceva il programma delle attività proposte (Fig. 19).

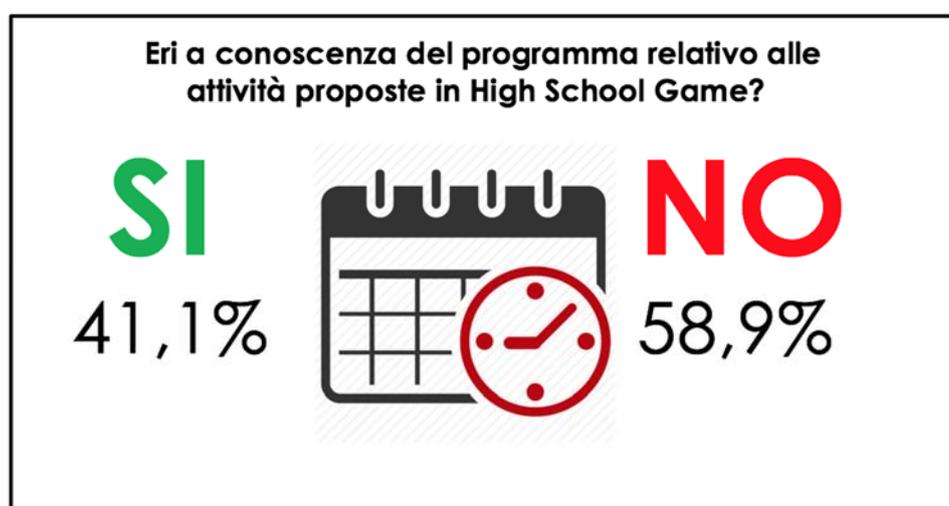


Figura 19: Valori percentuali relativi alla conoscenza dei partecipanti ad HSG, del programma relativo alle attività proposte nel *contest*

Di seguito è stato chiesto: *“Ritieni che le informazioni che ti sono state fornite sulle attività da svolgere nell’ambito di High School Game siano state chiare?”*. La domanda era tesa a verificare se le informazioni fornite durante lo svolgimento del Concorso ai ragazzi, fossero considerate chiare dai ragazzi. L’89,4% dei ragazzi ha risposto di sì, cosa che ci consente di dichiarare che le informazioni ricevute rispetto all’iniziativa sono state giudicate chiare (Fig. 20).

Ritieni che le informazioni che ti sono state fornite sulle attività da svolgere nell’ambito del High School Game siano state chiare?

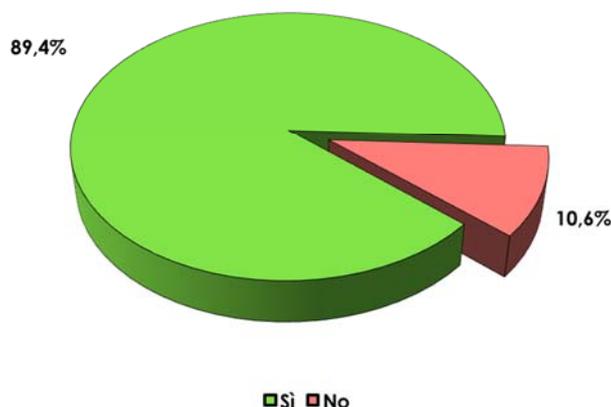


Figura 20: Valori percentuali relativi alla chiarezza delle informazioni fornite sulle attività da svolgere nell’ambito di HSG

Invece, per quanto riguarda l’aver o meno consultato la sezione “contenuti” della App, i ragazzi attraverso la domanda: *“Hai consultato la sezione “contenuti” della App per avere maggiori informazioni sul regolamento o sul calendario degli eventi”*, il 71,2% dei partecipanti ha risposto di non aver consultato tale sezione.

È stato chiesto ai ragazzi quali tra le attività proposte dal *contest* avessero trovato maggiormente interessante ed i dati evidenziano che il 61,90% ha risposto “la sfida” e, a seguire, “l’acquisizione di nuove informazioni” nel 53,20% dei casi e “la compagnia di amici” nel 45,90%. Seguono, “l’incontro con ragazzi di altre città” nel 26,60%, “la nave” nel 18,50%, nel 9,00% “la discoteca” e, infine, nel 7,40% “lo spettacolo” (Fig. 21). Anche in questo caso, i partecipanti hanno dichiarato più frequentemente coinvolgenti ed interessanti le attività proposte nell’ambito del Concorso, dichiarando che la dimensione della sfida e del confronto connessi al concorso, dopo aver partecipato al concorso stesso, unitamente all’incontro con ragazzi e ragazze di altre città, come anche l’incontro con ragazzi di altre città sono le situazioni che i ragazzi valutano particolarmente interessanti e coinvolgenti.

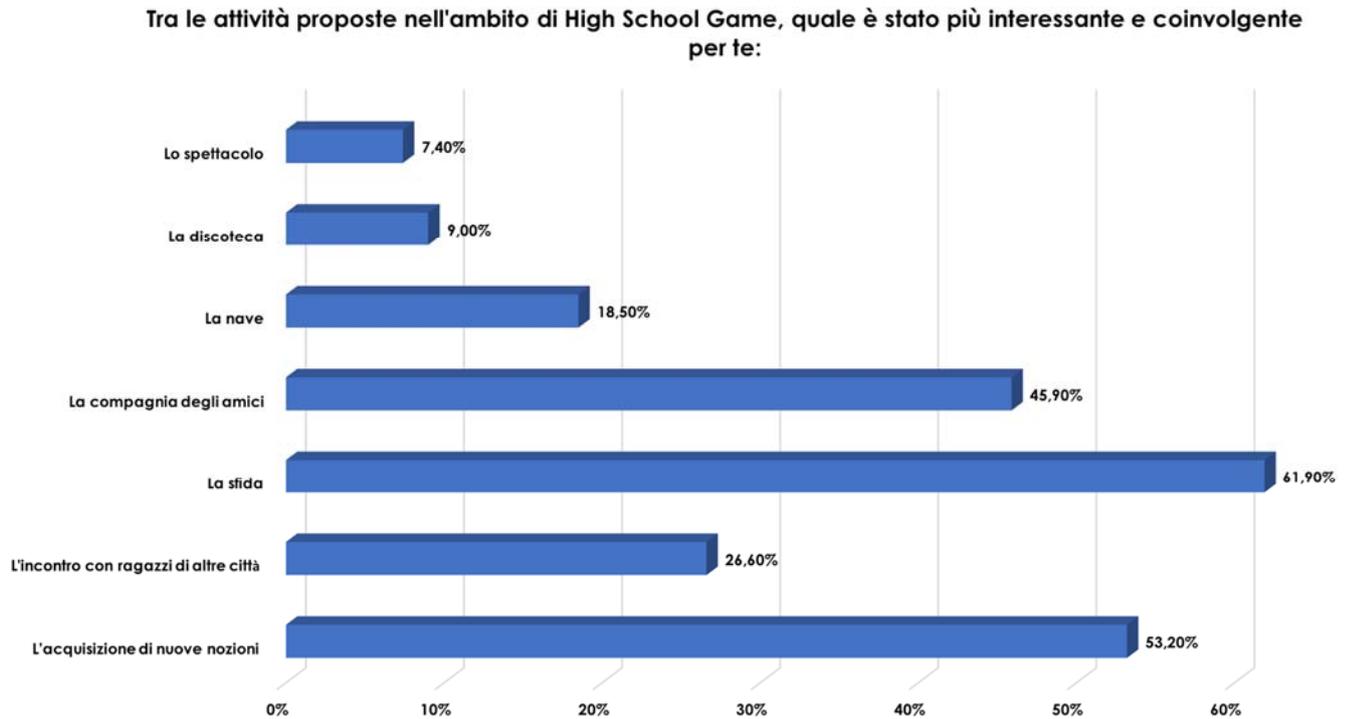


Figura 21: Valori percentuali relativi agli obiettivi prefissati dalla App di HSG ed indicati più frequentemente dai partecipanti che hanno compilato il questionario post.

Sono state indagate anche le impressioni sulle iniziative a cui i ragazzi sono stati coinvolti, nell'ambito dell'attività proposte, con la seguente domanda: *“Ora vorremmo conoscere le tue impressioni sulle iniziative a cui hai partecipato”*. Queste impressioni riguardano tre diversi ambiti: le emozioni provate durante il *contest*, le impressioni legate all'esperienza fatta in termini più generali e, infine, alle attività proposte nel complesso all'interno di High School Game.

Rispetto alle reazioni emotive evocate dalle iniziative di High School Game, indagate con la domanda *“Pensando all'esperienza che hai fatto, quali emozioni provi?”*, gli studenti potevano indicare risposte che andavano da 1 (punteggio che corrispondeva a *“per niente”*) a 5 (punteggio che indicava *“moltissimo”*). Nella figura che segue (Fig. 22), sono riportati i valori medi delle valutazioni sulle attività svolte nell'ambito del *contest*: i risultati mostrano come l'emozione maggiormente esperita sia stata la gioia ($M=3,61$), a cui segue la sorpresa ($M=3,10$). I vissuti di gioia e sorpresa provati appaiono essere espressione di una valutazione positiva delle attività proposte all'interno dell'iniziativa di HSG, dato che consente di evidenziare anche una funzione motivante e di rinforzo dei vissuti emotivi rispetto all'impegno e alla partecipazione alle attività stesse. Allo stesso tempo, si nota che le emozioni di tristezza ($M=1,75$),

rabbia (M=1,79) e paura (M=1,86) ottengono dei punteggi significativamente inferiori e sono avvertite meno intensamente.

Ancora, sempre per valutare in generale l'esperienza fatta, con la domanda "Pensando all'esperienza che hai fatto, ritieni che sia stata", i ragazzi, anche in questo caso, potevano indicare risposte che andavano da 1 ("per niente") a 5 ("moltissimo") per una serie di aggettivi volti a valutare l'interesse, l'utilità, l'efficacia ed il grado di coinvolgimento. I partecipanti, come si può vedere dalla figura sottostante (Fig. 23), valutano l'esperienza avuta nell'ambito di HSG come "istruttiva" (M= 3,81); "utile" (M= 3,74); "efficace" (M=3,68); "coinvolgente" (M=3,96) e poco "noiosa" (M= 1,72).



Figura 22: Valori medi relativi alle emozioni provate dai partecipanti che hanno compilato il questionario post, in riferimento alle attività del *contest*, su una scala likert da 1 ("per niente") a 5 ("moltissimo").

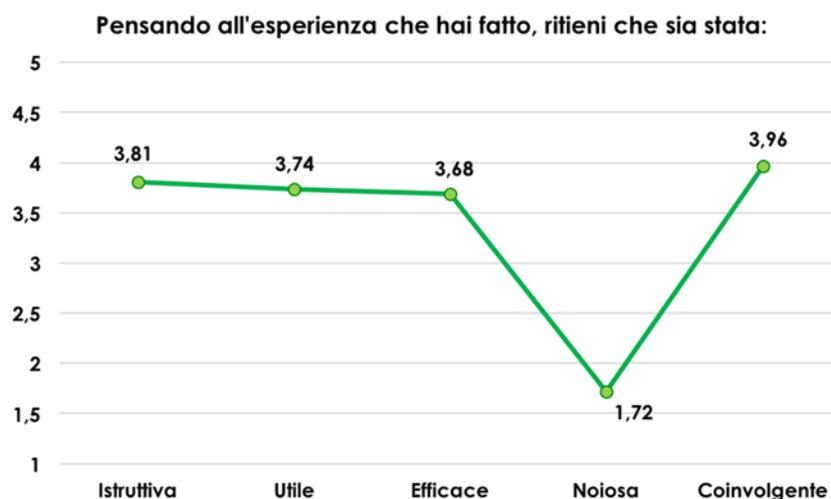


Figura 23: Valori medi relativi all'esperienza fatta dai partecipanti che hanno compilato il questionario post, su una scala Likert da 1 ("per niente") a 5 ("moltissimo").

Ulteriore dimensione indagata riguarda la valutazione specifica rispetto alle attività proposte. La domanda posta ai ragazzi, infatti, era formulata in tal senso: “*Pensando alle attività che ti sono state proposte, ritieni che siano state*”, con una serie di aggettivi su una scala Likert a 5 passi da 1 (“per niente”) a 5 (“moltissimo”). I risultati ottenuti (Fig. 24), mostrano che i rispondenti considerano le attività proposte più frequentemente come coinvolgenti (M=3,88) e divertenti (M=3,83), a seguire come interessanti (M=3,78), istruttive (M=3,77) e utili (3,72). È importante sottolineare come i punteggi rilevati sono tutti di gran lunga sopra la media, pertanto i *feedback* ottenuti per tali attività sono da considerarsi altamente positivi. Le attività proposte all’interno delle iniziative di HSG che si caratterizzano per il fatto di fornire una gamma variata di esperienze di apprendimento, hanno consentito di registrare delle valutazioni che sono espressione di un forte coinvolgimento e di un forte potere attrattivo, di cui i partecipanti hanno riconosciuto anche la valenza istruttiva e l’utilità.

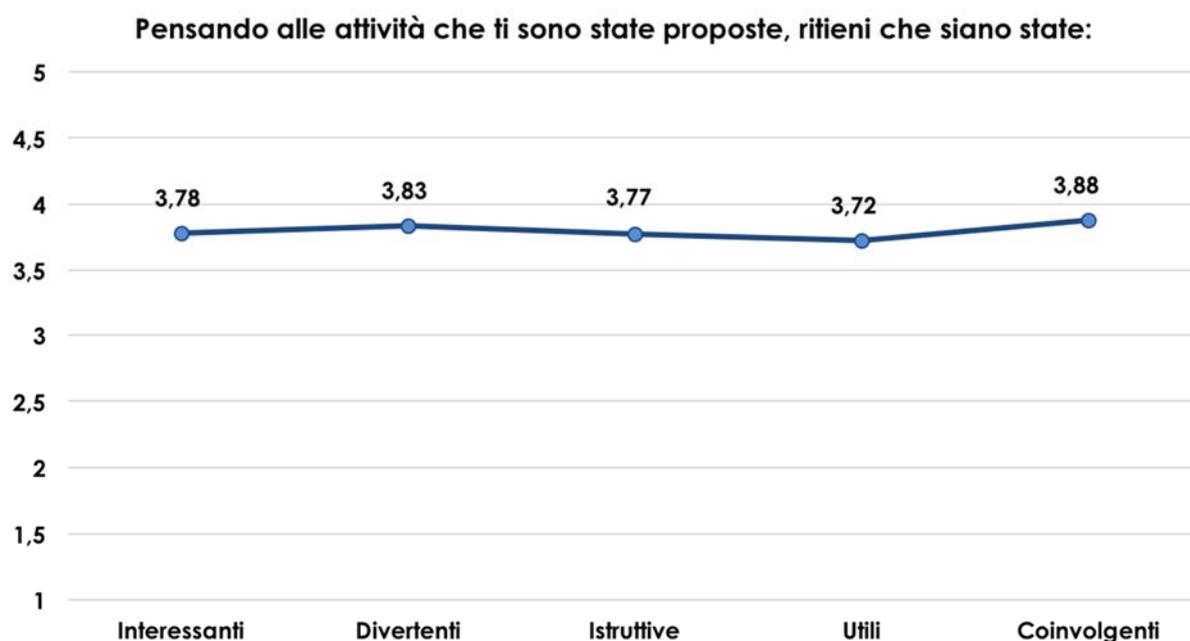


Figura 24: Valori medi relativi alle considerazioni sulle attività proposte dai partecipanti che hanno compilato il questionario post, in riferimento alle attività del *contest*, su una scala likert da 1 (“per niente”) a 5 (“moltissimo”)

Di seguito, è stato chiesto quanto i partecipanti si fossero sentiti incuriositi, motivati e coinvolti rispetto alla partecipazione al concorso High School Game, con la seguente domanda: “*Ripensando all’inizio...quanto eri curioso/a di partecipare al concorso High School Game?*”; “*...quanto eri motivato/a a partecipare al concorso High School Game?*”; “*...quanto eri coinvolto/a a partecipare al concorso High School Game?*”). I

risultati ottenuti sono da ritenersi soddisfacenti e mostrano punteggi al di sopra della media e, nello specifico, al primo quesito relativo alla curiosità, si è ottenuto un punteggio medio di 3,65; al secondo quesito, relativo alla motivazione è stato rilevato un punteggio medio di 3,57; infine, all'ultimo quesito relativo al livello di coinvolgimento la media ottenuta è di 3,56 (Fig. 25). Anche in questo caso, indagando le aspettative dei partecipanti, si è voluto verificare come esse si siano modificate nel tempo ed in rapporto con le attività svolte. Dai risultati ottenuti si evidenzia un'attivazione molto forte relativamente alla curiosità, pertanto, come ci si poteva attendere, i ragazzi si sono dichiarati molto curiosi di approcciare con l'iniziativa proposta. Valutare la curiosità per l'iniziativa, come anche il livello di motivazione ed il grado di coinvolgimento, consente di verificare e di individuare in che modo i partecipanti si sono posti di fronte all'ampia gamma delle esperienze proposte; esperienze caratterizzate non solo dalla presenza di contenuti, ma anche dal modo con cui sono condotte, dalla qualità dell'impegno che richiedono, dal tipo di rapporto che strutturano, dal livello di partecipazione motivato che sollecitano, dal tipo di stimolazioni che offrono. Queste valutazioni dinamiche consentono di arricchire il livello ed il numero di informazioni ottenute e di verificare come queste si siano modificate nel tempo anche alla luce delle esperienze fatte.

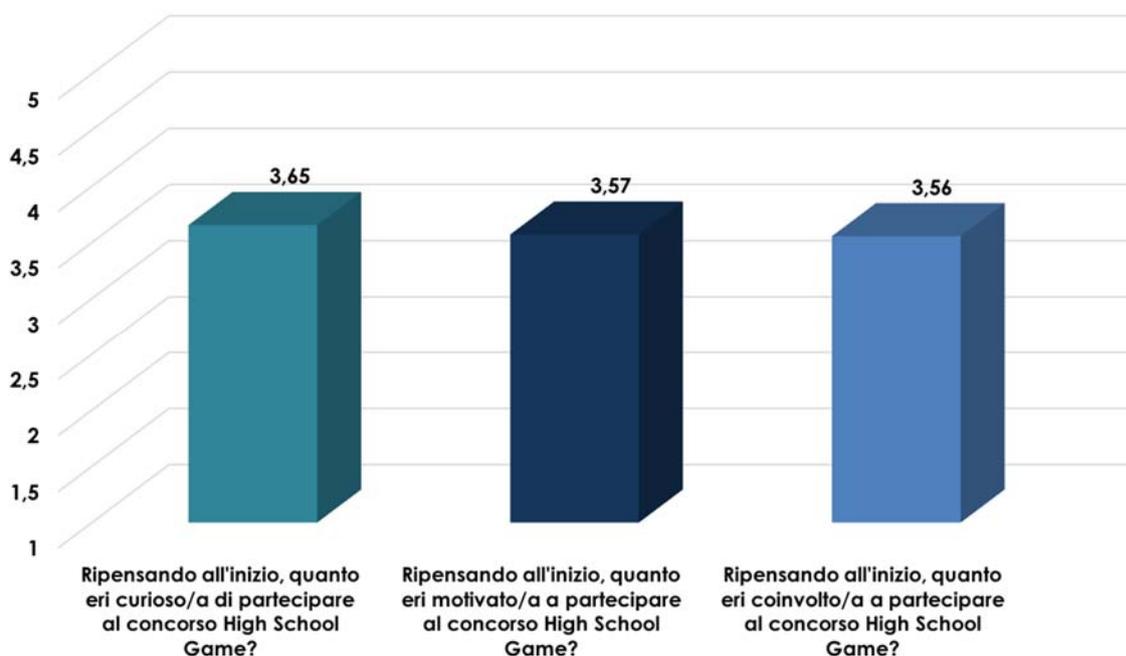


Figura 25: Valori medi relativi alle considerazioni su come i partecipanti, che hanno compilato il questionario post, si sono sentiti incuriositi, motivati e coinvolti in riferimento alle attività del *contest*, su una scala Likert da 1 (“per niente”) a 5 (“moltissimo”)

Come abbiamo visto in precedenza, al fine di indagare anche la qualità delle azioni proposte in termini di esperienze soggettive, si è ricorso ad una valutazione complessiva dell'attività svolta riferendosi a dimensione contrapposte utilizzando aggettivi diversi, nello specifico: *dannosa/vantaggiosa*; *negativa/positiva*; *stressante/riposante*; *improduttiva/produttiva*; *noiosa/stimolante*; *insoddisfacente/soddisfacente*; *insicura/sicura*; *spiacevole/piacevole*. Dalle valutazioni raccolte è stato possibile ottenere una stima positiva dell'attività svolta, come si evince dal grafico (Fig. 26), in cui si evidenzia che i valori attribuiti alle varie dimensioni oscillano da punteggi medi di 6 sino ad 8, ottenuti dall'espressione di preferenza dei partecipanti che hanno utilizzato come riferimento una scala *Likert* a 10 passi.



Figura 26: Punteggi medi relativi alle valutazioni fornite dai ragazzi ed espresse su polarità opposte di aggettivi contrapposti, su scala graduata a 10 passi.

La valutazione condotta in questi termini aveva anche lo scopo di verificare l'esperienza formativa e le sue ricadute in termini dei vissuti dei partecipanti, e ha potuto informare sul punto di vista dei ragazzi rispetto alle iniziative proposte, nonché sui vissuti relativi alle esperienze ed alle attività proposte. Indagando queste

dimensioni si possono meglio manifestare dinamicamente aspetti importanti e significativi connessi alle esperienze riconducibili alle potenzialità ed alle risorse degli approcci proposti, come anche rivelare la presenza di eventuali lacune.

Nell'ultima parte del questionario, è stato chiesto ai ragazzi di pensare se ritenessero che l'esperienza fatta potesse influire sul loro futuro e in che modo; gli *item* considerati per tale richiesta, sono stati: *“l'incremento del proprio bagaglio di conoscenza”*, *“l'incremento dei contatti sociali”*, *“lo sviluppo di nuove competenze”*, *“la scoperta dei propri talenti nascosti”*, *“il confronto con numerosi coetanei”*. Come è visibile dal grafico sottostante (Fig. 27), i punteggi medi ottenuti su scala *Likert* da 1 a 5 si attestano intorno ad un valore medio, con un elemento maggiormente evidenziato connesso al confronto con i propri coetanei ($M=3,44$), dimensione che viene citata come esperienza connessa all'iniziativa di HSG con un'importante ricaduta sul futuro dai partecipanti.



Figura 27: Valori medi relativi alle considerazioni su come e in che modo i partecipanti, che hanno compilato il questionario post-intervento, ritengono che l'esperienza fatta possa influire sul loro futuro.

Altre domande rivolte agli studenti erano tese ad indagare altre ricadute riguardanti il futuro, si riferiscono agli item: *“Pensando all'esperienza che hai fatto, consiglieresti ad un amico/a di partecipare?”* e *“Pensi che nel futuro vorresti ripetere un'esperienza come questa?”*. I risultati ottenuti sono al di sopra della media e nello specifico, al primo quesito, sono state ottenuti punteggi medi di 3,98 mentre, al secondo quesito, un punteggio medio di 3,86 (Fig. 28). Il dato evidenzia che i partecipanti

consiglierebbero fortemente ad un loro amico di partecipare, in futuro, ad una iniziativa come quella di High School Game e, allo tempo stesso, vorrebbero loro stessi ripetere l'esperienza fatta grazie all'iniziativa.

Le valutazioni del coinvolgimento emotivo delle “esperienze-attività” di apprendimento e di socializzazione come quelle suggerite all'interno di High School Game, consentono di raccogliere dati importanti e significativi sulla qualità delle azioni proposte e, allo stesso tempo, di verificare il punto di vista dei partecipanti anche attraverso domande volte ad indagare se coinvolgerebbero un amico nella stessa attività e se ripeterebbero in futuro l'esperienza. I dati ottenuti consentono di affermare che l'iniziativa proposta è stata gradita in quanto la maggior parte dei rispondenti ha dichiarato che coinvolgerebbero molto frequentemente un amico e ripeterebbero molto volentieri l'esperienza nel futuro.

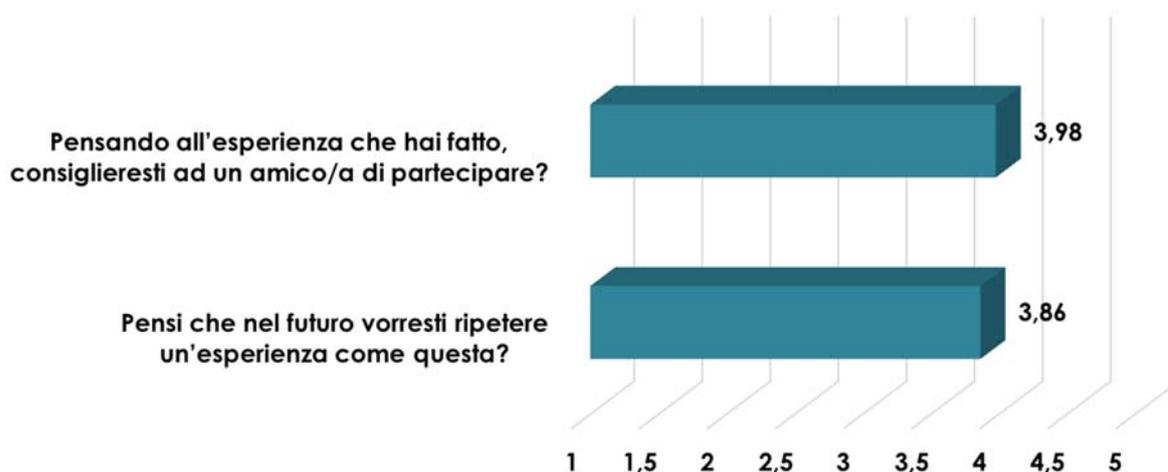


Figura 28: Valori medi nei questionari post, relativi all'eventualità di consigliare tale esperienza ad un amico/a e di partecipare in futuro ad altre iniziative come questa di HSG

3. Il confronto tra le valutazioni delle iniziative proposte prima e dopo la partecipazione al concorso High School Game

Al termine delle attività proposte, i partecipanti alle iniziative di High School Game hanno compilato il questionario “post” intervento, volto a misurare alcune variabili già indagate nel questionario somministrato prima della partecipazione all'iniziativa e che contiene a sua volta valutazioni del gradimento e dell'efficacia dell'intervento proposto.

3.1 Il campione

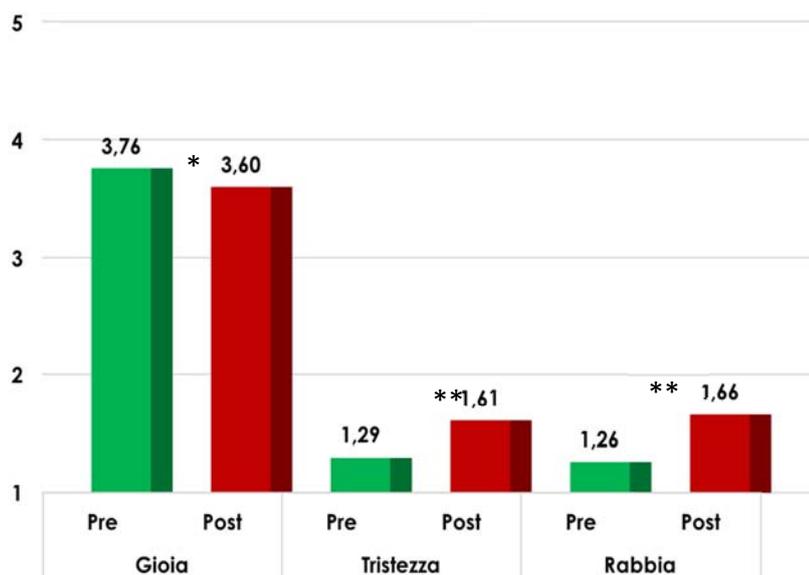
Allo scopo di procedere nella valutazione dei questionari compilati prima dell'intervento e quelli compilati dopo l'intervento si è proceduto facendo delle analisi appaiando i dati, ovvero confrontando i questionari compilati dallo stesso soggetto prima dell'iniziativa ed al suo termine. Questa procedura consente di valutare gli effetti di un percorso su un soggetto alla volta, ma richiede necessariamente che vengano esclusi i soggetti che non hanno risposto ai questionari somministrati prima e dopo l'intervento, realizzando una pulizia dei dati, escludendo dalle analisi tutti i partecipanti che non hanno compilato entrambi i questionari.

Sono stati sottoposti alle procedure di elaborazione statistica 200 questionari di ragazzi che hanno partecipato alle iniziative proposte nell'ambito di High School Game e che hanno compilato i questionari pre e post- intervento.

3.2 Analisi dei dati emersi dalla valutazione condotta nel confronto fra la fase pre e post-intervento

Considerando alcune domande del questionario, si è proceduto a realizzare un confronto dei punteggi medi ottenuti dalle risposte ai questionari sia nella forma "pre" sia in quella "post"-intervento.

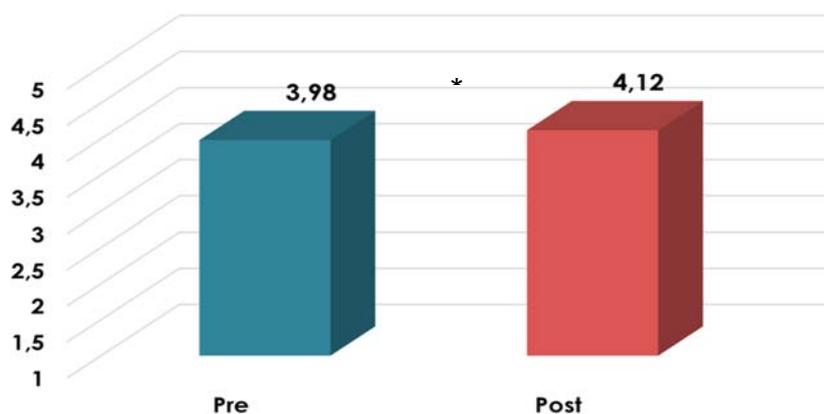
Rispetto alle indagini relative alle emozioni attivate a seguito della partecipazione alle iniziative nel confronto pre-post, risultano molto interessanti i dati rispetto alle emozioni indagate. In particolare, i dati mostrano (Fig. 29) che i partecipanti al *contest*, nella fase pre, provino in misura maggiore l'emozione della gioia, rispetto alla tristezza e alla rabbia. Nella fase post, invece, si nota un cambiamento statisticamente significativo che fa registrare un decremento della gioia ed un aumento dei valori della tristezza e della rabbia (gioia: $M=3,76$ "pre" e $M=3,60$ "post" $p=0,05$; tristezza $M=1,29$ "pre" e $M=1,61$ "post" $p=0,001$; rabbia: $M=1,26$ "pre" e $M=1,66$ "post" $p=1,66$). Questo consente di mettere in evidenza come, l'attivazione emotiva prodotta dalla partecipazione all'iniziativa, induca la presenza di una condizione di gioia all'inizio del percorso ed un viraggio verso la tristezza e la rabbia al suo termine. L'intensità delle emozioni provate risulta essere molto forte per l'emozione della gioia, mentre comunque meno intense appaiono la rabbia e la tristezza. Le emozioni segnalate appaiono congrue con i vissuti che accompagnano l'inizio di un'attività, giudicata coinvolgente e piacevole, vissuta con una forte emozione di gioia, ed il suo termine, con la presenza di piccole quote di rabbia e tristezza.



* $p < 0.05$; ** $p < 0.001$

Figura 29: Valori medi nel confronto pre-post-iniziativa, rispetto alle emozioni di gioia, tristezza e rabbia in riferimento al Concorso di High School Game.

Inoltre, è stato chiesto ai ragazzi: “Pensando all’iniziativa di High School Game, come la valuteresti?”. I dati maggiormente interessanti, rispetto al confronto fra i questionari “pre” e quelli “post” riguardano gli item di “coinvolgimento” e “attività stressante/riposante”. Rispetto al primo *item* “coinvolgimento” ($M = 3,98$ “pre” e $4,12$ “post” $p < 0.05$), i ragazzi dichiarano di aver ritenuto l’iniziativa di High School Game particolarmente coinvolgente, con un aumento statisticamente significativo nel questionario “post” (Fig. 30).



* $p < 0.05$

Figura 30: Valori medi nel confronto pre-post-iniziativa, rispetto al coinvolgimento in riferimento al Concorso di High School Game.

Pertanto, dopo aver partecipato all'iniziativa, si riscontra un aumento significativo rispetto al livello di coinvolgimento che indica la presenza di una forte attivazione emotiva e di un piacere specifico connesso all'esperienza. Una proposta didattica-educativa efficace si caratterizza per il fatto di consentire, all'interno di un ambiente ricco di stimolazioni e di momenti di apprendimento, un adeguato livello di partecipazione anche di natura emotiva, proprio in funzione della presenza di un alto coinvolgimento, uno degli strumenti migliori e anche "strategia" educativa e didattica che deve essere parte della valutazione formativa e anche della verifica della formazione stessa.

Rispetto, invece, all'*item* sulla valutazione del *contest* nei termini di "stressante/riposante" (M= 5,35 "pre" e M= 5,84 "post" $p<0.05$), i ragazzi nella fase iniziale dichiarano che l'attività è stata percepita come più stressante (Fig. 31).

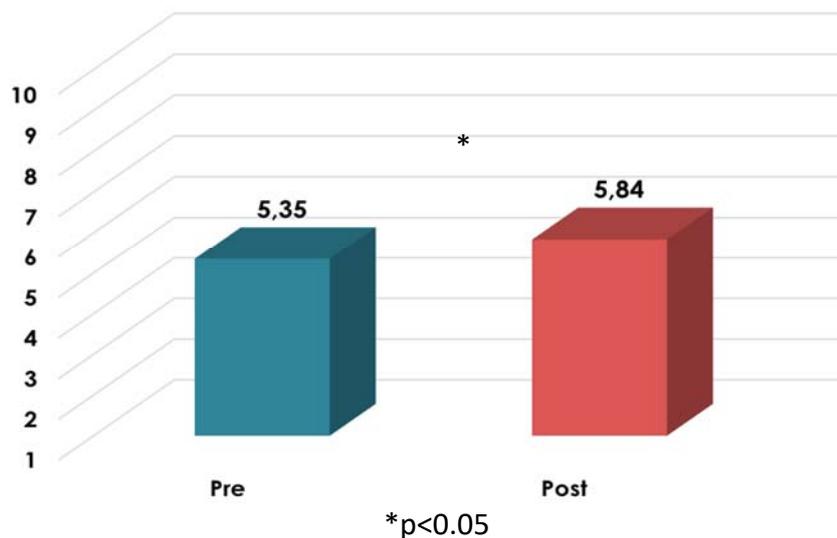


Figura 31: Valori medi nel confronto pre-post-iniziativa, rispetto alla valutazione dell'attività come stressante o riposante.

Questo dato è assolutamente in linea con il fatto che il *contest* di *High School Game* è basato sulle sfide tra ragazzi e di conseguenza è normale e funzionale che sia stata registrata un'attivazione in tal senso, ossia una sollecitazione emotiva vissuta come pressione interna nel senso della *performance*. Al contrario, al termine del *contest*, emerge una valutazione dell'attività come più riposante in quanto è possibile che, al termine delle gare e dei confronti, sia stato dichiarato un vissuto di maggior rilassamento. Il fatto che i ragazzi abbiano affermato la presenza di una richiesta di un maggiore impegno all'inizio del *contest* ed un maggior rilassamento al termine è

funzionalmente riconducibile all'esperienza fatta e fa comprendere, insieme ai dati relativi al coinvolgimento emotivo, che tale esperienza è stata vissuta come una prova importante, oltre che coinvolgente.

Come mostrano i due grafici sottostanti, rispetto alle domande “*Pensi che in futuro vorresti partecipare ad un'esperienza come questa?*” e “*Consigliaresti ad un amico/a di partecipare ad una iniziativa come High School Game*” i ragazzi dichiarano (Fig. 32), nel confronto “pre”-“post”, un aumento statisticamente significativo (M= 3,75 “pre” e M= 3,90 “post” $p < 0.05$) rispetto al voler partecipare in futuro ad un nuovo *contest* di High School Game e, al tempo stesso rispetto al fatto che consiglierebbero ad un loro amico/a di partecipare al *contest* (M=3,78 “pre” e M=3,97 “post” $p < 0.05$; Fig. 33).

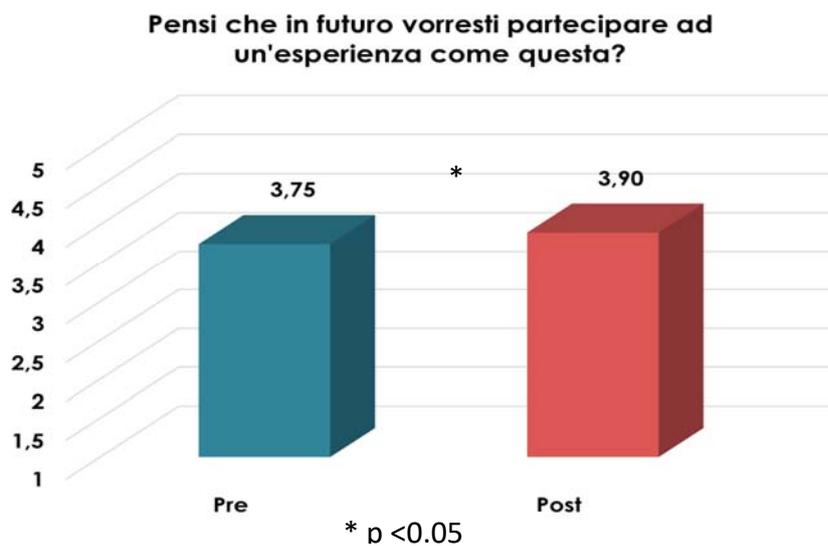


Figura 32: Valori medi nel confronto pre-post-iniziativa, relativi all'eventualità di partecipare in futuro ad altre iniziative come questa di HSG.

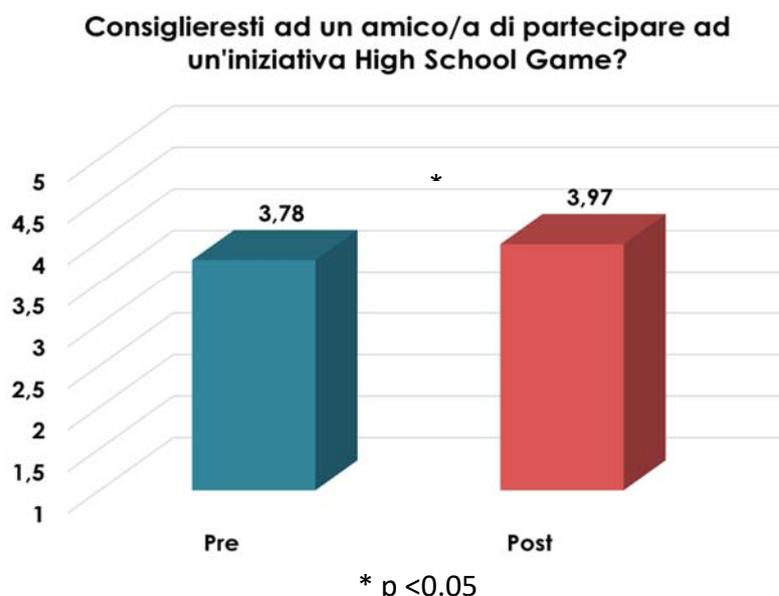


Figura 33: Valori medi nel confronto pre-post-iniziativa, relativi all'eventualità di consigliare ad un amico/a la partecipazione all'iniziativa HSG.

Conclusioni

La valutazione condotta nell'ambito delle attività svolte all'interno del Concorso *High School Game*, edizione 2016-2017, ha consentito di evidenziare le potenzialità e le finalità educative delle iniziative proposte, nonché di procedere con una verifica della metodologia di intervento adottata. L'obiettivo principale del Concorso di *High School Game* è quella di stimolare la conoscenza dei ragazzi attraverso l'utilizzo di forme di apprendimento non convenzionali e non strutturate in classe. Tali attività prevedono l'utilizzo di tecnologie interattive che hanno il vantaggio di parlare con un linguaggio molto vicino a quello con cui i giovani sono soliti comunicare, evidenziando l'importanza dei processi alla base della costruzione delle competenze e l'apprendimento di nozioni, ma promuovendo, allo stesso tempo, il confronto attivo e la valutazione dei contenuti appresi, anche attraverso verifiche in forma di gara fra pari, aiutando pertanto i partecipanti anche a sviluppare la socializzazione e l'attitudine a lavorare in squadra. La metodologia adottata nell'ambito del Concorso High School Game propone modalità di apprendimento diversificate capaci di dar vita a gruppi di studenti interessati allo sviluppo e all'acquisizione di conoscenze e nella costruzione di saperi condivisi, al di là delle attività strutturate in classe. Il concorso

di *High School Game* si caratterizza per il fatto di proporre ai ragazzi delle Scuole Secondarie di Secondo Grado di tutto il territorio nazionale un confronto sotto forma di gara che ha l'obiettivo ultimo di accedere alla gara finale ma, di fatto, fa ricorso a forme di intervento capaci di valorizzare, simultaneamente, aspetti cognitivi e sociali, affettivi e relazionali, fondamentali ingredienti per garantire e consentire qualsiasi apprendimento significativo all'interno della Scuola.

Uno dei principi fondamentali della pedagogia e della didattica moderna prevede, infatti, l'adozione di metodologie capaci di saper coinvolgere ed interessare gli alunni in esperienze ed attività significative di formazione ed apprendimento. L'azione didattica attualmente può definirsi tale anche all'interno di esperienze in cui le attività proposte siano oggetto di valutazione, in specifici momenti di verifica, attraverso le quali i ragazzi possano misurare le proprie competenze, valutarsi e prendere coscienza concretamente delle loro capacità e delle loro attitudini, come anche dei loro limiti. La scelta del Concorso come anche delle gare intermedie per accedervi, presente in *High School Game* è in linea con questi obiettivi.

Attraverso le attività e le esperienze formative proposte a Scuola, nonché attraverso le prove di valutazione delle competenze acquisite, secondo la moderna visione della formazione in ambito didattico, i ragazzi possono costruire una loro autostima, non essendo soltanto oggetti passivi di verifica, ma anche soggetti attivi che si autovalutano e costruiscono una loro identità, un'immagine individuale, cosa che riveste un'importanza fondamentale per la formazione e l'equilibrio di ciascun individuo. Pertanto, è molto importante all'interno dei moderni interventi didattici creare occasioni in cui gli studenti possano vivere esperienze significative adeguate e capaci di far emergere potenzialità e specifiche competenze, nonché in grado di coinvolgerli, motivarli ed interessarli. In questo senso, considerate le risultanze ottenute attraverso i dati raccolti è possibile affermare che l'attività proposta è stata erogata con metodi capaci di interessare e coinvolgere gli alunni, tanto che, nel confronto effettuato sui dati raccolti prima e dopo la partecipazione alle iniziative proposte nell'ambito di *High School Game*, si riscontra un aumento significativo rispetto all'attivazione emotiva. Il livello di partecipazione emotiva ed il grado di coinvolgimento, come anche il piacere specifico connesso all'esperienza, sono degli indicatori importanti per valutare l'efficacia della strategia educativa e didattica adottata. Le attività proposte nell'ambito del Concorso di *High School Game* hanno consentito, all'interno di un ambiente ricco di stimolazioni e di momenti di apprendimento, di registrare delle valutazioni che sono espressione di un forte

coinvolgimento e di un forte potere attrattivo di cui i partecipanti hanno riconosciuto la valenza istruttiva e l'utilità. Le valutazioni condotte nell'ambito del Concorso hanno consentito di porre in evidenza che il metodo adottato da High School Game risulta essere in linea con gli approcci didattici che la scuola modernamente sostiene e si propone come una metodologia virtuosa, con un'attività didattica proposta in modo interessante, efficace e coinvolgente nonché capace di far emergere tutte le potenzialità degli alunni anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e dei nuovi media, applicati alla conoscenza e all'apprendimento.

I risultati ottenuti nell'indagine condotta hanno consentito di rilevare che i ragazzi hanno espresso notevole soddisfazione per le iniziative proposte nell'ambito del Concorso di *High School Game*. I dati mostrano una valutazione in termini molto positivi dell'intera iniziativa, giudicata nel suo complesso piacevole, stimolante, vantaggiosa, produttiva e soddisfacente. I partecipanti hanno inoltre dato valutazioni molto positive relativamente al coinvolgimento e all'interesse per le attività proposte. Le sfide proposte ed il confronto realizzato all'interno del Concorso sono state valutate dai partecipanti come occasione di incontro con ragazzi e ragazze di altre città, come anche momento di sviluppo delle capacità sociali e di confronto attivo in un contesto di *performance* e di apprendimento. Pertanto, oltre a proporre un'attività coinvolgente e motivante, *High School Game* è stata considerata dai partecipanti come un'occasione di promozione delle conoscenze e delle abilità sociali attraverso la sperimentazione di contesti ed attività stimolanti e tali da rendere i processi di apprendimento di conoscenza fortemente attrattivi.

I dati raccolti consentono di affermare che gli intervistati hanno considerato più coinvolgenti ed interessanti proprio le attività che sono dichiarate alla base delle iniziative di *High School Game* e che coincidono anche con le finalità dichiarate come fondanti dell'iniziativa stessa: promuovere la socializzazione ed i contatti con i pari, nonché promuovere la cultura e le opportunità di diffusione delle conoscenze, anche attraverso occasioni di formazione non basate su forme classiche e strutturate di apprendimento. Questo dimostra come i ragazzi siano soddisfatti e mostrino una generale considerazione in termini positivi dell'intera iniziativa: la valutazione condotta ha consentito di rilevare che l'ampia gamma di esperienze proposte sono state adeguate dal punto di vista non solo dei contenuti e del tipo di stimolazioni offerti, ma anche dal modo in cui sono condotte, dalla qualità dell'impegno richiesto, dal numero delle occasioni di socializzazione avanzate e dal livello di partecipazione motivazionale sollecitata.