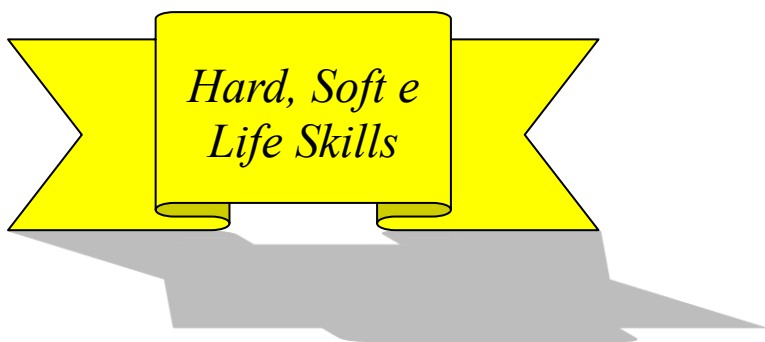


SOFIA LISTORTO

**Dal Team Time al
Team Work**
nella logica dell'Alternanza
Scuola-Lavoro

Istruzioni per l'uso



IL CALEIDOSCOPIO

ARTICOLAZIONE TEAM TIME	PRESENTAZIONE INIZIALE	UTILIZZO SUCCESSIVO
INTRODUZIONE Life, soft e hard skills	30 minuti	
TEAM BUILDING		
DIVENTARE UN VERO TEAM	10 minuti	
PRESENTAZIONE IN CLASSE	10 minuti	
BIG TEAM	30 minuti	
I DOCENTI	5 minuti a Insegnante	A richiesta
I NOSTRI VALORI	30 minuti	Poster o pc/tablet
LA NOSTRA VISIONE	Facoltativo – 30 minuti	Poster o pc/tablet
LA NOSTRA MISSIONE	Facoltativo – 30 minuti	Poster o pc/tablet
I NOSTRI OBIETTIVI	1 ora	Poster o pc/tablet verifica a distanza
LE NOSTRE REGOLE	1 ora	Poster o pc/tablet verifica a distanza
LE GRATIFICAZIONI	30 minuti	Poster o pc/tablet verifica a distanza
IL TEAM	30 minuti	Event. 1 ora per cambiare TEAM
IL COORDINATORE	30 minuti	Operativo nel TEAM TIME
IL SEGRETARIO IL PIANIFICATORE IL MODERATORE	15 minuti	Operativi nel TEAM TIME
L' ASSISTENTE	10 minuti a Insegnante	Operativo nel BIG/SMALL TIME
LO SMALL TEAM	15 minuti	Contemporaneo al TEAM TIME
L' AIUTANTE	15 minuti	Operativo nello SMALL TEAM
L' OUTSIDER	Facoltativo - Da definire	Quando opportuno
L' ETNOPEER	Facoltativo - Da definire	Quando opportuno
IL MAJOR EDUCATOR	Facoltativo - Da definire	Se necessario

ROUTINE		
VALUTAZIONE DELLA COMPrensIONE	10 minuti al termine delle spiegazioni	Da realizzare in tutte le materie
GESTIONE DEL DIARIO	5 minuti al termine della lezione	Da realizzare in tutte le materie
VERIFICA DEI COMPITI PER CASA	10-15 minuti all'inizio della lezione	Da realizzare in tutte le materie
APRIRE LA MENTE	Pochi minuti al termine della lezione precedente	Da realizzare in tutte le materie
RISVEGLIARE LA MENTE	Pochi minuti prima della spiegazione di un nuovo argomento	Da realizzare in tutte le materie
SPIEGAZIONI 'ON DEMANDE'	Tempo variabile a scelta del Docente	Da realizzare in tutte le materie
LE SPIEGAZIONI MULTICOGNITIVE	Tempo variabile a scelta del Docente	Da realizzare in tutte le materie
LA CONOSCENZA è IL CIBO DELLA MENTE	Tempo variabile a scelta del Docente	Da realizzare in tutte le materie
PALESTRA MENTALE	Tempo variabile a scelta del Docente	Da realizzare in tutte le materie
VIVA LA NATURA	10 minuti	Ripetibile all'occorrenza
TI RICORDERO' PER SEMPRE	Tempo variabile a scelta del Docente	Da realizzare in tutte le materie
POTENZIARE LE HARD SKILLS		
COME SI STUDIA	3 ore in classe poi a casa	Ripetibile nelle varie materie
COME CI SI PREDISPONE AD UNA SPIEGAZIONE	15 minuti	Ripetibile in ogni materia
COME SI PRENDONO APPUNTI	In contemporanea con le spiegazioni	Ripetibile nelle varie materie
COME CI SI PREPARA PER UN'INTERROGAZIONE	20 minuti prima delle interrogazioni	Ripetibile nelle varie materie
COME SI STUDIA UN TESTO IN PDF	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
COME SI CREA UN TUTORIAL	Facoltativo	Ripetibile

Dal TEAM TIME al TEAM WORK. Istruzioni per l'uso

		all'occorrenza
COME SI CREA UN IPERTESTO	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
COME SI CREA UN IPERTESTO CON VOCE NARRANTE	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
COME FARE UNA RICERCA SUL WEB	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
COME VALUTARE L'AFFIDABILITA' DI UN SITO	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
COME SI CREA UN FILMATO	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
COME SI CREA IL MINI-WIKI	Facoltativo	Ripetibile all'occorrenza
PROMUOVERE LE SOFT SKILLS		
COME SI CONDUCE UN TEAM	15 minuti	
COME SI COLLABORA IN UN TEAM	15 minuti	Ripetibile in ogni materia
COME SI PARTECIPA AD UN BRIEFING	15 minuti	Ripetibile in ogni materia
COME SI CREA UN PLANTIME	Facoltativo	
COME SI INOLTRA UN'EMAIL DI GRUPPO	Facoltativo	
COME SI FA UNA RIUNIONE SU SKYPE	Facoltativo	
COME SI PREDISPONE UN REPORT	15 minuti	Ripetibile in ogni materia
COME CI SI GRATIFICA	Da definire	

MIGLIORARE LE LIFE SKILLS		
COME CI SI PRESENTA	30 minuti	
COME SI COMUNICA	30 minuti	
COME ACCOGLIERE GLI ALTRI	Facoltativo	
COME SI ASCOLTA	Facoltativo	
COME SI COMPRENDONO PUNTI DI VISTA DIVERSI	Facoltativo	
COME SI RISOLVONO I CONFLITTI	Facoltativo	
COME SI MIGLIORA LA SINTONIA	Facoltativo	
COME SI RISOLVONO I PROBLEMI	Facoltativo	
STRATEGIE DA MANAGER		
OBIETTIVI	20 minuti al mese	Ripetibile ogni mese a casa
AUTO-VALUTAZIONE	1 ora al mese	Ripetibile ogni mese a casa
ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO	1 ora	Verificabile a distanza
PENSARE IL FUTURO		
LA MIA MAPPA ESISTENZIALE	1 ora	
PAGELLA	1 ora	

ARTICOLAZIONE DELLA GUIDA

TIPOLOGIA DI SCUOLA

Le attivazioni che proponiamo nel **TEAM TIME** sono state pensate in due versioni, una per gli allievi degli ultimi anni della scuola primaria e gli studenti della scuola secondaria di I° grado ed un'altra versione per gli studenti del biennio della scuola secondaria di II° grado. Per ciascuno dei due livelli è stato predisposto un idoneo Quaderno dello studente "FACCIAMO TEAM", in cartaceo per la scuola primaria e secondaria di I° grado e sia in cartaceo che in formato digitale per la scuola secondaria di II° grado, a cui il Docente potrà fare riferimento. Le attivazioni proposte in questa versione possono essere realizzate in tutte le scuole secondarie di II grado, con l'avvertenza di utilizzare modalità esplicative più semplici nelle scuole professionali rispetto ai licei, considerando il contesto socio-culturale in cui si va ad intervenire ed in funzione delle capacità di autonomia nella gestione dei rapporti interpersonali tra allievi e con i Docenti.

PROBLEMATICA RISCONTRATA

In questo riquadro viene evidenziata la problematica a cui l'attivazione intende offrire una soluzione.

OBIETTIVO FORMATIVO

In questo riquadro vengono fornite le indicazioni relative agli obiettivi specifici che, di volta in volta, si intendono raggiungere.

SKILLS POTENZIATE

In questo riquadro vengono indicate le *skills* (abilità) potenziate dalle differenti attivazioni previste nel **TEAM TIME**:

- le competenze tecniche (**hard skills**) ovvero l'abilità nell'utilizzo delle nuove tecnologie, in particolare nell'area dell'informatica (*tablet, skype, email*) e le competenze specifiche professionalizzanti;

- le abilità trasversali, (**soft skills**), come '*Leadership*', 'Capacità organizzativa', 'Intraprendenza', 'Competenza nella gestione del tempo', 'Entusiasmo', 'Capacità di lavorare in TEAM', 'Abilità nella negoziazione', 'Senso di responsabilità', 'Adattabilità al cambiamento';
- le abilità per la vita, (**life skills** OMS 1994) ovvero 'Autoconsapevolezza', 'Gestione delle emozioni', 'Gestione dello stress', 'Comunicazione efficace', l'abilità nelle 'Relazioni interpersonali', 'l'Empatia', l'abilità nel '*Problem solving*' nel 'Pensiero critico', '*Decision making*' e 'Creatività'.

TEMPISTICA

In questo riquadro si indica il momento dell'anno in cui è preferibile proporre l'attivazione in questione e la durata media, che può variare in funzione dell'età dei partecipanti, della numerosità del gruppo classe e di eventuali particolari problematiche presenti.

STRUMENTI

In questo riquadro vengono fornite informazioni relative agli eventuali strumenti necessari, quali ad esempio: normale lavagna, gesso e cancellino; LIM; quaderno e penna, tablet; pc; skype
Digitando '**teamtimeweb**' su Google troverà un sito tutto dedicato al Team Time; studenti e docenti potranno accedere alla sezione '**Format**', digitando la password '**teamttime.2018**'.

CONTESTO DI APPLICAZIONE

In questo riquadro viene evidenziato il contesto in cui si suggerisce di applicare l'attivazione, che potrà essere: BIG TEAM, TEAM oppure SMALL TEAM. Nel Quaderno dello studente '**FACCIAMO TEAM**' per ogni strategia viene suggerito il contesto idoneo per applicarla.

CONDUTTORE

BIG TEAM

In questo riquadro viene individuato il conduttore dell'attivazione che nel BIG TEAM potrà essere un Docente incaricato secondo le modalità di seguito indicate, oppure ciascun Docente per la propria materia perché è un'attivazione 'ripetibile' all'occorrenza.

Il Consiglio di classe può decidere che ci sia un 'Insegnante Referente del **TEAM TIME**' per la classe, oppure che gli Insegnanti si dividano equamente le attivazioni da proporre nel BIG TEAM e ci sia di volta in volta un Docente incaricato dal TEAM dei Docenti del proprio Consiglio di classe di implementare una determinata attivazione.

Il vantaggio nel primo caso è che sia immediatamente riconoscibile per gli studenti il Docente con cui approfondire qualsiasi informazione inerente al **TEAM TIME**, ma lo svantaggio è che il Docente incaricato dovrà utilizzare diverse ore di insegnamento della sua materia dedicandole al **TEAM TIME**; nel secondo caso il vantaggio è dato dalla certezza per gli studenti che il modello sia effettivamente condiviso da tutti i Docenti, lo svantaggio è che si rende necessario una pianificazione iniziale per la distribuzione delle attività tra i Docenti. L'autrice della presente guida predilige comunque la seconda modalità, perché più coerente con l'idea di TEAM, e con l'occasione ricordiamo che tutti i Docenti diventano 'Leader del **TEAM TIME**' nel momento in cui utilizzano questa metodologia in classe. In entrambi i casi è opportuno che si stenda un sintetico Report (eventualmente affidandolo ad un Segretario scelto tra gli studenti) che, dopo supervisione del Docente conduttore, venga condiviso tra tutti gli Insegnanti tramite invio alla mailing list dei Docenti della classe ed eventualmente inoltrato anche al Dirigente scolastico, per metterli al corrente sugli sviluppi.

L'Outsider per definizione lavorerà da solo; sarà il Docente a decidere quando potrà proporre alla classe, ovvero al BIG TEAM, il materiale di approfondimento predisposto.

TEAM

Se l'attivazione viene realizzata in TEAM il conduttore sarà il Coordinatore; sarà utile realizzare un sintetico Report settimanale o mensile sulle attività svolte in maniera tale da consentire ai Docenti di monitorare le attività svolte da tutti gli studenti.

SMALL TEAM

Negli SMALL TEAM i conduttori saranno l'Assistente, o l'Etnopeer o il Major Educator insieme all'Aiutante, sempre con supervisione di un Docente curricolare o di sostegno.

STRATEGIA CONSIGLIATA

In questo riquadro vengono indicate le migliori procedure per mettere in pratica le attivazioni proposte.

Talvolta l'applicazione di una strategia sbagliando i tempi o le procedure può ottenere imprevedibili 'effetti collaterali' nocivi.

Considerato che una delle **10 Regole auree del TEAM TIME**, mutuata dal *Teamwork*, è relativa alla **circolarità dell'informazione**, nell'auspicabile caso in cui gli studenti fossero in rete tra loro e nella *mailing list* del Docente, si suggerisce che i file contenenti il Report con gli elementi salienti delle attivazioni realizzate, venga inviato sia a tutti gli studenti che ai Docenti.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

In questo riquadro vengono offerti eventuali spunti da fornire agli studenti per favorire l'auto-consapevolezza e la condivisione con i compagni.

AVVERTENZE

Nel caso in cui sia necessario, in questo riquadro si propongono avvertimenti che possono migliorare i risultati delle attivazioni. Con l'occasione sottolineiamo che spesso attivazioni apparentemente molto semplici, possano avere un forte impatto trasformativo sugli studenti, per questo è importante non trascurarle.

In sostanza si tratta di '*individuare il punto dove porre la leva del cambiamento*' (P. Perrotti, Seminari del giovedì presso 'Lo spazio psicoanalitico'), il resto verrà da sé.

TEAM TIME: Una metodologia innovativa per arrivare 'a vele spiegate' nel mondo del lavoro.

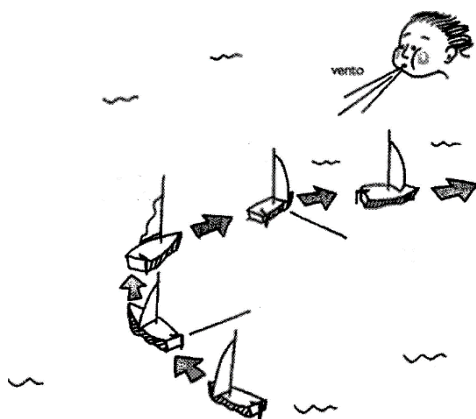
Il **TEAM TIME** è una strategia didattica innovativa che, favorendo l'utilizzo delle nuove tecnologie nella pratica didattica, consente di compiere una trasformazione profonda nel mondo della scuola, per:

- Favorire il passaggio dalla logica individualistica e competitiva, all'ottica ecologica della valorizzazione reciproca delle risorse.
- Ridurre gli elevati tassi di dispersione scolastica, il bullismo ed i comportamenti a rischio (fumo, alcol, droghe) tra i giovani.
- Promuovere il benessere individuale, il potenziamento delle *hard, soft e life skills*, il miglioramento dell'autostima.
- Facilitare l'inserimento nel mondo del lavoro.

Tutto dipende dalla **posizione della vela, ovvero dall'assetto mentale del docente**, che con un cambiamento sostanziale delle sue strategie didattiche, può imprimere un radicale cambiamento di rotta per i suoi studenti:

*Non possiamo dirigere il vento,
ma possiamo aggiustare le vele!*

**-Dispersione
scolastica
-Comportamenti
a rischio
-Bullismo**



**-Successo
scolastico
-Benessere
personale
-Solidarietà
-Inserimento
lavorativo**

ISBN 978-88-908211-2-7

Euro 15,00