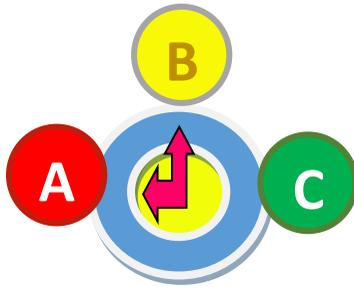


SOFIA LISTORTO

L'ABC DEL TEAM TIME

Istruzioni per l'uso



Scuola primaria

IL CALEIDOSCOPIO

TABELLA DI MARCIA

Nel seguente schema indicheremo i tempi medi per l'attuazione di ciascuna attivazione, al fine di facilitare l'organizzazione del lavoro per i docenti.

Fondamentale è la fase di iniziale **'FORMIAMO UN TEAM'** per creare il contesto idoneo per l'implementazione del TEAM TIME.

La sezione **'ROUTINE'** non compare nel Quaderno dello studente **'L'ABC DEL TEAM TIME'** e pertanto è a discrezione del docente utilizzarla, ma è caldamente consigliato sperimentare personalmente l'efficacia delle strategie che vengono proposte.

In considerazione del fatto che nella scuola primaria si possono innescare dinamiche relazionali problematiche che possono sfociare in condotte pericolose fino al bullismo, si suggerisce ai docenti di prestare molta cura nell'attuazione delle attivazioni centrate sul miglioramento delle abilità sociali e sulla comunicazione efficace presentate nella sezione **'IMPARIAMO A COMUNICARE'**.

I giochi proposti seguono una precisa logica di propedeuticità, a complessità crescente, pertanto si suggerisce di rispettare l'ordine di presentazione proposto.

L'ultima sezione **'DIVENTIAMO BRAVI A SCUOLA'** vengono offerte strategie per migliorare l'organizzazione del tempo ed il metodo di studio al fine di potenziare il rendimento scolastico; è possibile utilizzarle più volte nell'arco dell'anno, senza necessariamente seguire l'ordine di presentazione.

ARTICOLAZIONE TEAM TIME	PRESENTAZIONE INIZIALE	UTILIZZO SUCCESSIVO
PRESENTAZIONE DEL TEAM TIME	15 minuti	
FORMIAMO UN TEAM		
MI PRESENTO	15 minuti	
OBIETTIVI PERSONALI	15 minuti	
BIG TEAM	30 minuti	
I NOSTRI VALORI	30 minuti	Poster
I NOSTRI OBIETTIVI	30 minuti	Poster, verifica a distanza
LE GRATIFICAZIONI	30 minuti	Poster, verifica a distanza
LE NOSTRE REGOLE	30-45 minuti	Poster, verifica a distanza
TEAM E TEAM 2 QUADRIMESTRE	1 ora	1 ora se necessario cambiare TEAM
COORDINATORE	1 ora	Operativo nel TEAM TIME
SEGRETARIO PIANIFICATORE MODERATORE	15 minuti	Operativi nel TEAM TIME
ASSISTENTI	10 minuti per materia	Operativo nel TEAM TIME
SMALL TEAM	15 minuti	Quando opportuno
AIUTANTE	15 minuti	Operativo nello SMALL TEAM
<i>OUTSIDER</i>	15 minuti	Quando opportuno
<i>ETNOPEER</i>	Da definire	Se necessario
<i>MAJOR EDUCATOR</i>	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
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	Ripetibile all'occorrenza
SINTONIZZIAMOCI	5 minuti	Ripetibile
TI RICORDERO' PER SEMPRE	Tempo variabile a scelta del docente	Ripetibile all'occorrenza
IMPARIAMO A COMUNICARE		
EDUCAZIONE INTER-RAZZIALE	1 ora (facoltativo)	
EMOZIONIAMOCI	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
VITA DA ATTORI	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
TUTTE BUGIE	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
VITA DA OSCAR	1 ora (seguire l'ordine	

	di presentazione)	
PER FILO E PER SEGNO	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
IL LABIRINTO DEI COMPORAMENTI	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
IL CAMBIAMENTO CHE VORREI	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
LA TERZA STRADA	1 ora (seguire l'ordine di presentazione)	
DIVENTIAMO BRAVI A SCUOLA		
IL TEMPO È PREZIOSO	1 ora più tempo a casa	
LA GIORNATA IDEALE	1 ora	
IL SEMAFORO DEI VIDEO-GIOCHI	1 ora più tempo a casa	
ASCOLTO ATTIVO	1 ora	
ATTENTI ALLA SCIMMIETTA!	1 ora	
VIVA LA NATURA	1 ora	
10 E LODE	1 ora	
PRENDERE APPUNTI	20-30 minuti	Ripetibile in ogni materia
APPLAUSI	20-30 minuti	
MIGLIORIAMO INSIEME	1 ora	

ARTICOLAZIONE DELLA GUIDA

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 dal **TEAM TIME** definite dall'OMS (1994) come *life skills* (abilità per la vita), ovvero 'Autoconsapevolezza', 'Gestione delle emozioni', 'Gestione dello stress', e le *skills* che hanno forti sovrapposizioni con le cosiddette *soft skills* richieste nei contesti lavorativi: 'Comunicazione efficace', l'abilità nelle 'Relazioni interpersonali', 'l'Empatia', competenze cosiddette 'sociali' che potranno essere utili nei confronti dei colleghi e dei clienti, l'abilità nel '*Problem solving*' nel 'Pensiero critico', '*Decision making*' ('Prendere decisioni') e 'Creatività', che sono *skills* relative alle competenze professionali utili, in particolare, nell'area della Ricerca e dello Sviluppo. Verrà stimolata l'elaborazione sull'adeguatezza del loro 'Credo normativo'.

Il **TEAM TIME** potenzia abilità trasversali, specifiche del contesto professionale (*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'.

Il **TEAM TIME** infine sviluppa competenze tecniche (*hard skills*) migliora l'abilità nell'utilizzo delle nuove tecnologie, nell'area dell'informatica (*tablet, skype, email*) e le competenze specifiche professionalizzanti.

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; lavagna a fogli mobili con pennarelli per poter conservare le riflessioni emerse nel gruppo; LIM; quaderno e penna, tablet; pc; skype

Digitando **'teamtimestweb'** su Google troverà un sito tutto dedicato al Team Time. Gli studenti, se hanno un Tablet o un pc, potranno accedere alla sezione **'Format'**, digitando la password **'teamtimest.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 'L' ABC DEL TEAM TIME' per ogni strategia proposta 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/Team dei docenti 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 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 è 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 i docenti tramite mailing list ed eventualmente inoltrato anche al Dirigente scolastico, per mettere tutti al corrente degli sviluppi.

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

TEAM

Quando l'attivazione viene realizzata in un TEAM, il conduttore sarà il Coordinatore; anche in questo caso potrà essere utile realizzare un sintetico Report settimanale o mensile sulle attività svolte in maniera tale da consentire ai docenti di monitorare le attività realizzate nei diversi TEAM.

SMALL TEAM

Infine i conduttori saranno l'Assistente, o l'*Etnopeer* o il *Major Educator* insieme all'Aiutante all'interno dello SMALL TEAM, 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 applicare 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 *Team work*, è relativa alla **circularità 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 a ciascuno studente, così come a ciascun docente.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

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

AVVERTENZE

In questo riquadro si propongono avvertimenti per 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.

*Il **Team Time** è una metodologia didattica innovativa, strutturalmente inclusiva, in grado di favorire l'inclusione degli studenti con varie forme di **BES (DSA, ADHD, Disturbo dello Spettro dell'Autismo, svantaggio socio-culturale)**, sostenendo le vulnerabilità e valorizzando le risorse di ciascuno con l'obiettivo di migliorare il clima in classe, **prevenire il bullismo** e **potenziare il rendimento scolastico**.*

*Grazie al **Team Time** ciascuno studente sarà di aiuto agli altri: il **Coordinatore** avrà il compito di stimolare i compagni a collaborare, il **Segretario** scriverà i report, il **Pianificatore** presterà attenzione a rispettare i tempi di consegna indicati dall'insegnante, il **Moderatore** ricorderà di rispettare le regole e di non disturbare.*

*Nel **Big Team** gli **Assistenti** si renderanno disponibili a spiegare ai compagni ciò che non hanno capito ed insieme agli **Aiutanti** nello **Small Team** prepareranno dei cartelloni per il ripasso.*

*Altre figure di supporto potranno essere gli **Etnopeer** che aiuteranno i compagni stranieri, gli **Outsider** che prepareranno degli approfondimenti e, laddove opportuno, i **Major Educator** offriranno il loro contributo in orario extra-scolastico.*