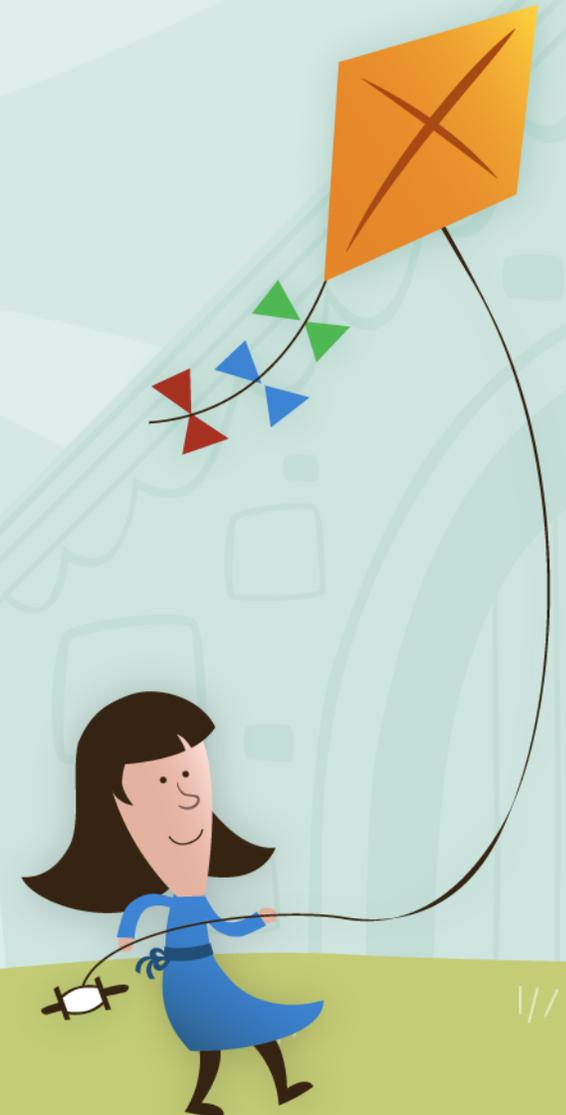


GOVERNARE LA PARTECIPAZIONE DI TUTTI GLI ALUNNI NEL GRUPPO CLASSE IN UN'OTTICA DI SQUADRA

**Percorso Formativo rivolto ai docenti
dell'Istituto Comprensivo Sabin di Segrate**

A.S. 2016-17

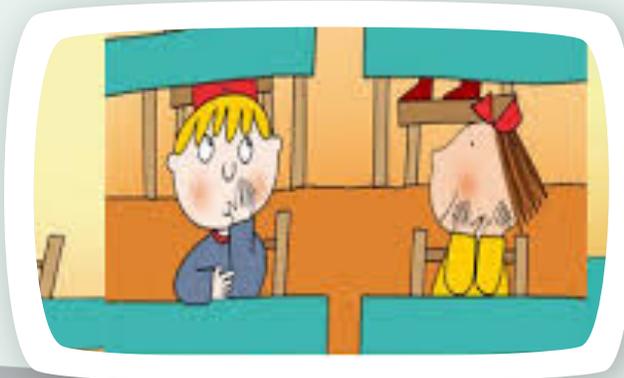


OBIETTIVO

Sviluppare conoscenze e competenze da parte dei docenti di governo del gruppo classe come squadra che partecipa al perseguimento di obiettivi formativi condivisi.



DIFFERENTI
TIPOLOGIE DI UNITA'
DI INTERAZIONI
PRESENTI IN UNA
CLASSE



DEFINIZIONE DEGLI ASSETTI INTERATTIVI

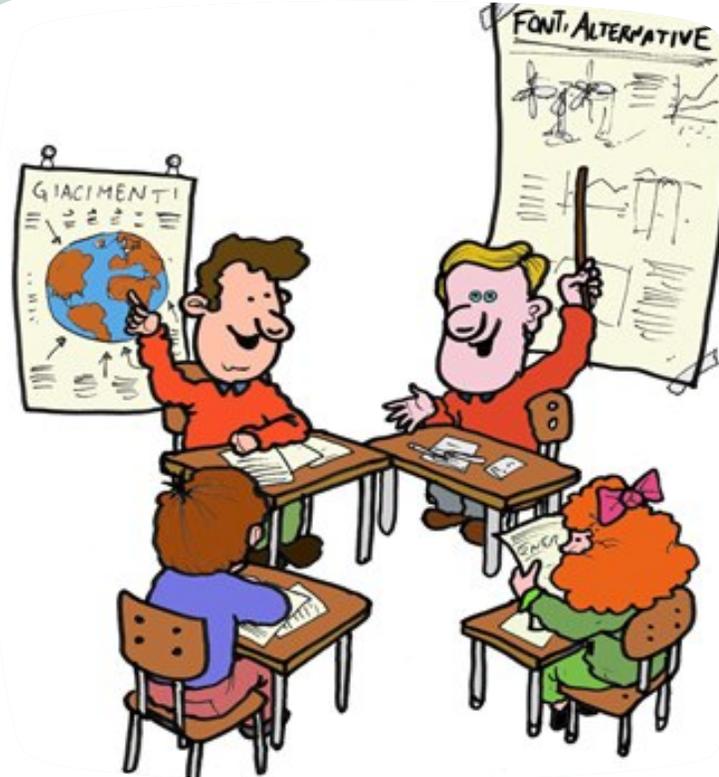
Numero	Configurazione Relazionale	Modalità Interattive Caratteristiche	Riferimenti	Caratteristiche Fondamentali
1	Singolo	Giustificazione	Esterno/Interno	Agisce e descrive ciò che accade in riferimento a qualcosa di esterno e riconducibile ad una opinione personale.
2	Coppia	Colpa/Merito	Tu/Voi	Agisce e descrive ciò che accade nei termini di un'attribuzione unidirezionale di colpa riconducibile a opinioni personali.
4-20	Gruppo	Responsabilità/Condivisione	Obiettivo	Agisce e descrive ciò che accade in funzione di uno scopo comune, in virtù dei quali si creano legami di interdipendenza tra i singoli individui.
+ 20	Collettivo	Appartenenza/Identificazione	Simbolo	Agisce e descrive ciò che accade in funzione dei simboli dell'identificazione, dunque del riferimento e dell'appartenenza del singolo al simbolo.





Il gruppo si caratterizza per:

- Accettazione tacita o esplicita della partecipazione
- Obiettivo auto o etero prescritto
- Obiettivo delegato a priori o costruito in corso

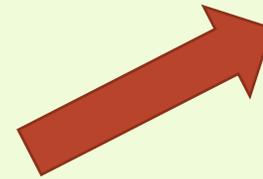
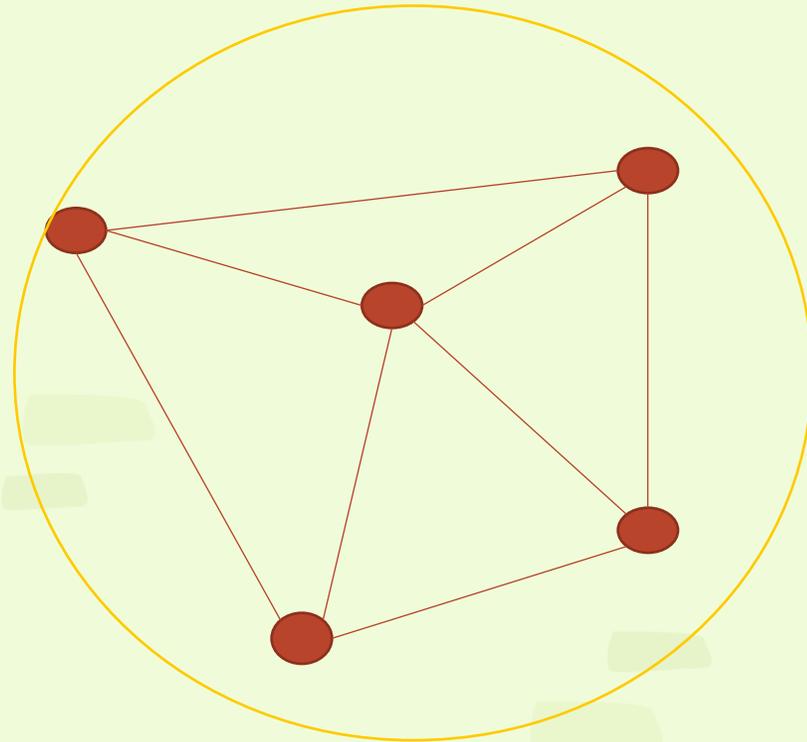


La squadra si caratterizza per:

- Accettazione esplicita
- Obiettivo etero prescritto e delegato a priori
- Ruoli predefiniti e basati sulle competenze che servono per raggiungere l'obiettivo



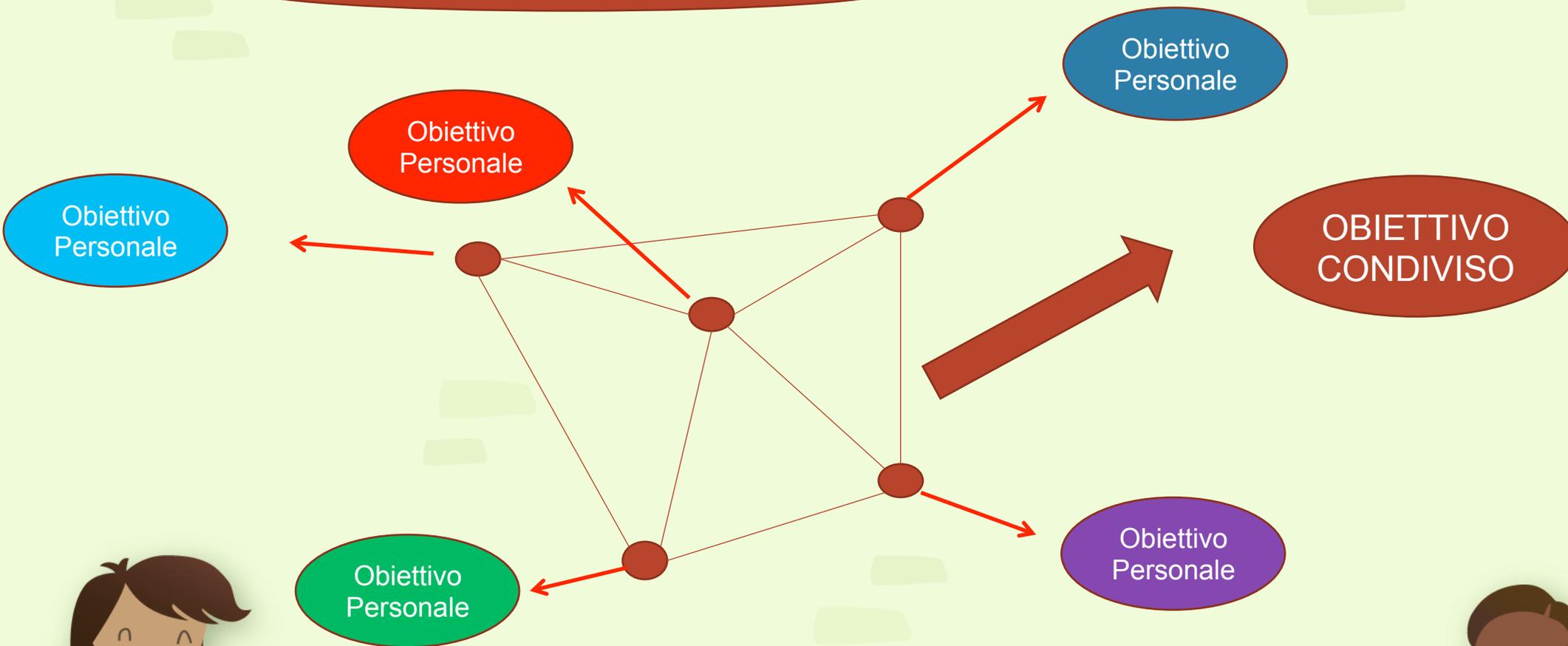
RAPPRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA



**OBIETTIVO
CONDIVISO**



RICADUTE QUANDO CIASCUNO SEGUE IL PROPRIO OBIETTIVO PERSONALE



CULTURA DI SQUADRA



Per “cultura di squadra” si intende la gestione di specifiche modalità interattivo-relazionali che vanno a configurare una realtà di Squadra, ove i componenti si relazionano in funzione ad un obiettivo comune.



CONDIZIONI NECESSARIE PER GENERARE UNA SQUADRA



- definizione di Obiettivo Terzo
- composizione fondata sulle competenze presenti e da sviluppare (e non sul capace/incapace) rispetto all'obiettivo
- esplicitazione del risultato/prodotto da ottenere
- tempi definiti
- prossemica



CONDIZIONE SUFFICIENTE PER GENERARE UNA SQUADRA



L'assunzione di Responsabilità verso l'obiettivo e verso gli altri:

- La mia mossa consente di raggiungere l'ob?
- Ciò che sto per dire o fare mi consente di gestire gli altri in direzione dell'ob?
- Ciò che sto per dire o fare consente agli altri di gestire me in direzione dell'ob.?



L'OBIETTIVO DELLA
SCUOLA E' DI
FORMARE CITTADINI
COMPETENTI
(COMPETENZE
CHIAVE DI
CITTADINANZA)



LA SCUOLA IN UN
ASSETTO DI
SQUADRA
CONDENTE DI:

- ❖ CREARE UN TERRENO COMUNE A TUTTI, CHE E' QUELLO DEL RUOLO DI ALUNNO (PALESTRA DI RUOLO DI CITTADINO).
- ❖ CREARE LE CONDIZIONI PER CUI LA «DIVERSITA'» SIA UN EFFETTIVA OCCASIONE DI APPRENDIMENTO E NON SOLO OSTACOLO.
- ❖ CREARE IL TERRENO PER GESTIRE LE «TIPIZZAZIONI» CHE ALTRE MODALITA' INTERATTIVE VEICOLANO.

