



Università Cattolica
Dip. di Sociologia

ITSTIME
Università Cattolica - Dpt. Sociologia
Largo Gemelli, 1 - 20123 Milano
0272342258

marco.lombardi@unicatt.it



www.itstime.it

Special Learning Experience

Soft Air

Esempio di output delle attività

INDICE

Nota metodologica introduttiva	2
Esempio di considerazioni generali su dati aggregati	3
Esempi di considerazioni sui singoli giocatori	6

Nota metodologica introduttiva

Durante le cinque missioni che si sono succedute sul campo di gioco, sono state raccolte dai tutor informazioni sui comportamenti dei partecipanti, e sulle loro relazioni con i compagni e gli avversari. I dati raccolti sono stati espressi in due forme:

- non-standard, annotando osservazioni generali sul comportamento dei giocatori e delle squadre in forma discorsiva;
- standard, inserendo i dati in una matrice per estrarre degli output quantitativi (tabelle, grafici, torte).

In particolare, i dati standard sono stati raccolti sulla base di sei tipi di comportamento rilevanti:

1. Competitivo (nei confronti degli avversari): ad esempio, il soggetto incita i compagni, denigra o attacca verbalmente gli avversari, si arrabbia per l'esito negativo.
2. Propositivo (nei confronti dei compagni di squadra): ad esempio, il soggetto propone idee per vincere il gioco, si inserisce nelle discussioni, partecipa attivamente esponendosi in prima persona sia nelle fasi discorsive sia in quelle di azione, si offre per svolgere incarichi e compiti più onerosi;
3. Collaborativo (nei confronti dei compagni di squadra): ad esempio, il soggetto accetta i ruoli e i compiti decisi insieme ai compagni e/o dal comandante, aiuta i compagni in difficoltà;
4. Strategico: ad esempio, il soggetto elabora strategie di ampio respiro definendo anche piccoli step intermedi per raggiungere l'obiettivo finale, è in grado di reagire positivamente all'imprevisto, sa scegliere di fronte alla complessità;
5. Passivo: ad esempio, il soggetto riceve ordini anche quando dovrebbe darli, non manifesta emozioni per l'esito, rimane nelle retrovie durante l'azione, non partecipa alle discussioni collettive;
6. Aggressivo (nei confronti dei compagni di squadra): ad esempio, il soggetto denigra i membri della squadra, non si adegua alle scelte della squadra, mostra comportamenti scorretti e contribuisce a creare un clima di tensione nella squadra.

La sintesi di quanto raccolto è stata aggregata nei grafici di seguito e discussa in aula con i partecipanti prima di introdurre i temi più strettamente teorici.

Esempio di considerazioni generali su dati aggregati

Le squadre erano composte da quattro elementi ciascuna, la prima (colore verde) composta da due uomini e due donne, la seconda (colore nero) da tre uomini e una donna. I comportamenti di entrambe le squadre esprimono, a livello aggregato, alti livelli di collaborazione, finalizzati a comportamenti strategici e propositivi. Sebbene siano presenti alcuni atteggiamenti aggressivi verso i propri compagni, i gruppi hanno generalmente mostrato una buona coesione interna e una buona competitività verso gli avversari.

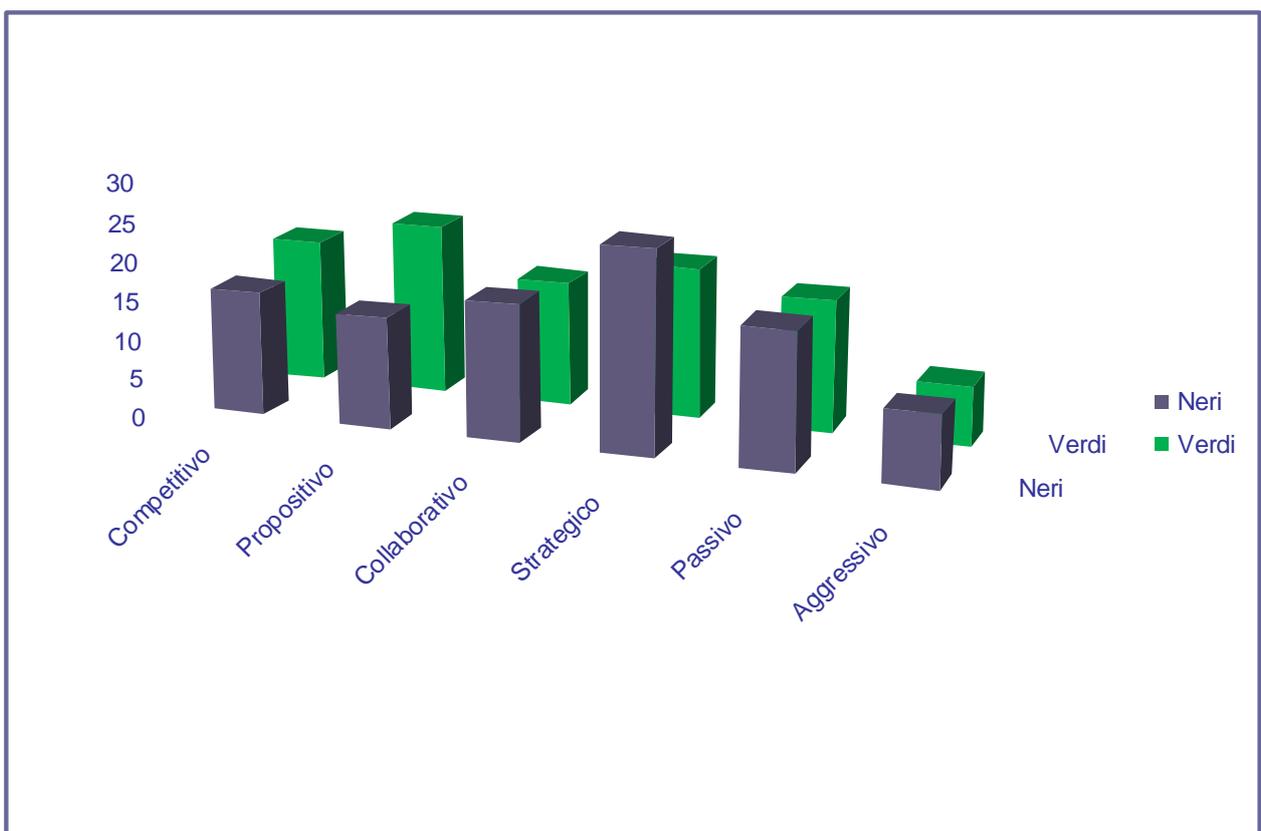


Immagine 1. I comportamenti delle due squadre in forma aggregata.

Nella maggior parte dei casi, il ruolo i giocatori hanno interpretato di volta in volta il loro ruolo nel modo più funzionale alla squadra: il cartografo si è rivelato collaborativo, il comandante competitivo e strategico nelle sue decisioni, e la truppa con elevati livelli di collaboratività e competitività. Nel confronto tra i ruoli, il vice-comandante è la figura di collegamento tra il vertice e le altre funzioni della squadra e sembra essere colui che deve adottare più spesso i comportamenti aggressivi verso i compagni. In diversi giochi, l'agire da comandante ha messo in luce le criticità di leadership in alcuni partecipanti che hanno "abdicato" il loro ruolo direttivo in favore di chi ritenevano più capace o di chi era in grado di prendere decisioni in maniera più autonoma.

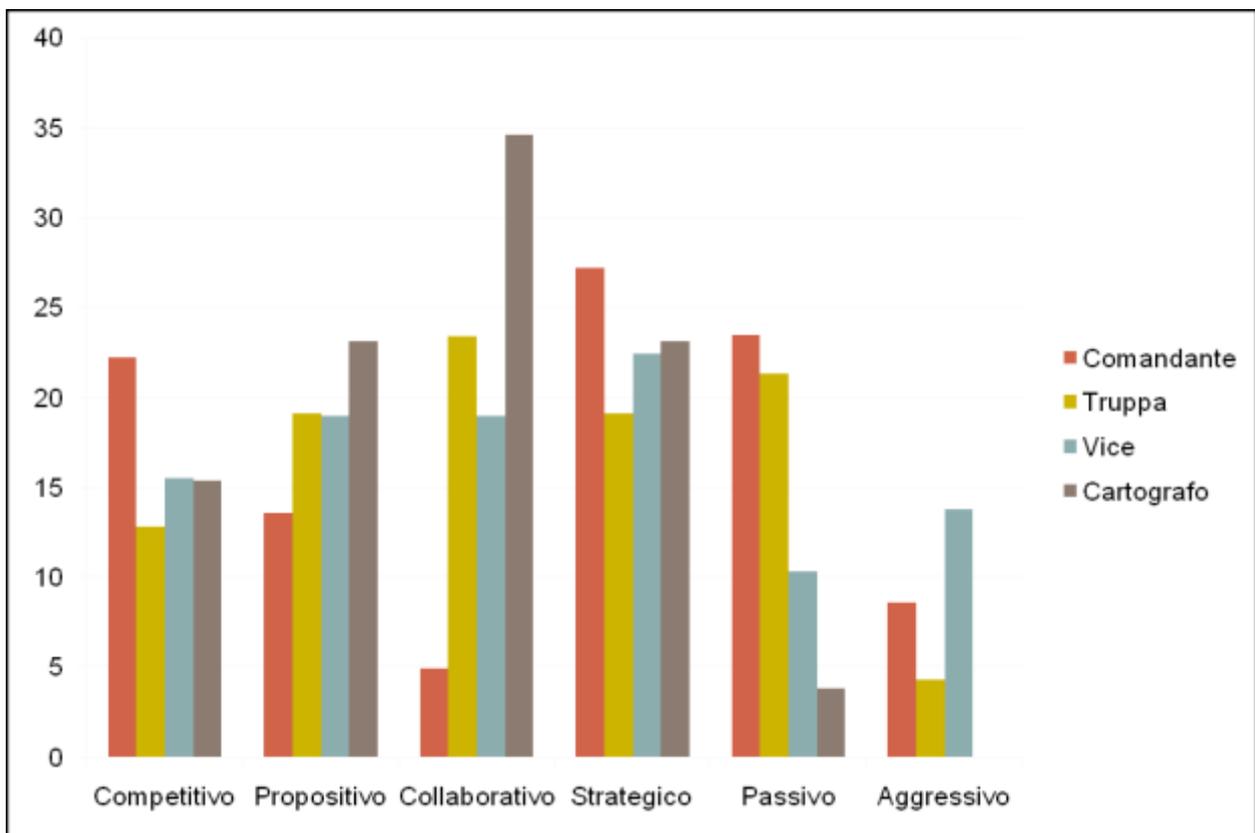


Immagine 2. I comportamenti dei soggetti in base al ruolo.

Prendendo in considerazione la variabile temporale, si evidenzia come la quarta missione, meno impegnativa dal punto di vista di orienteering, abbia permesso ai giocatori di esprimere il maggior livello di strategia e collaborazione, confrontandosi a viso aperto scegliendo e modulando la strategia di conquista e/o difesa. Il progressivo incremento della fatica ha portato ad un prevedibile aumento dell'aggressività nei confronti dei compagni di squadra, che ha inciso anche sulla capacità strategica e collaborativa di entrambe le squadre. Il finale del gioco ha visto due donne confrontarsi per la vittoria, forse, a dimostrazione che il loro profilo, apparentemente meno direttivo, è utile nel mantenimento di un clima di squadra efficace fino alla fine del lavoro. L'aggressività non ha, infatti, inciso sulla prestazione femminile che, nonostante la grande stanchezza del finale, ha espresso sempre la lucida volontà di vincere.

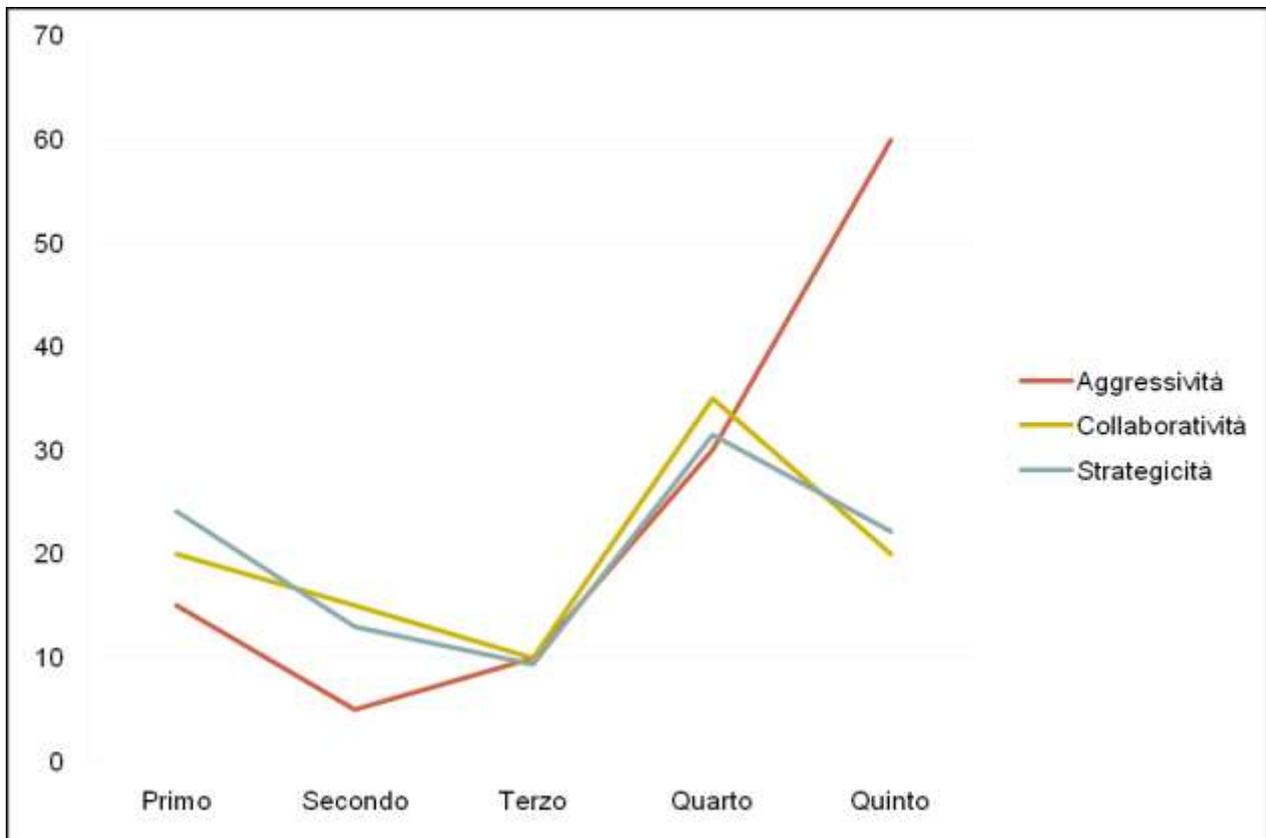


Immagine 3. Alcuni comportamenti nel corso dell'attività sul campo.

Esempi di considerazioni sui singoli giocatori

Giovanna d'Arco

Fin dall'inizio Giovanna fatica a calarsi nello spirito del gioco preferendo restare in disparte. Durante l'esperienza acquisisce un maggior affiatamento con i colleghi nonostante segua passivamente le decisioni prese dal gruppo. Anche nel ruolo direttivo, Giovanna rinuncia a prendere decisioni strategiche che lascia agli altri considerati tutti più esperti di lei. Nel corso del gioco, la stanchezza iniziale di Giovanna ha continuato ad aumentare fino a renderle sempre più complicato una partecipazione efficace e costruttiva per la stessa squadra. La fatica di Giovanna ad immergersi nel gioco non le ha comunque impedito di parteciparvi dimostrando una grande curiosità personale nel mettersi alla prova.

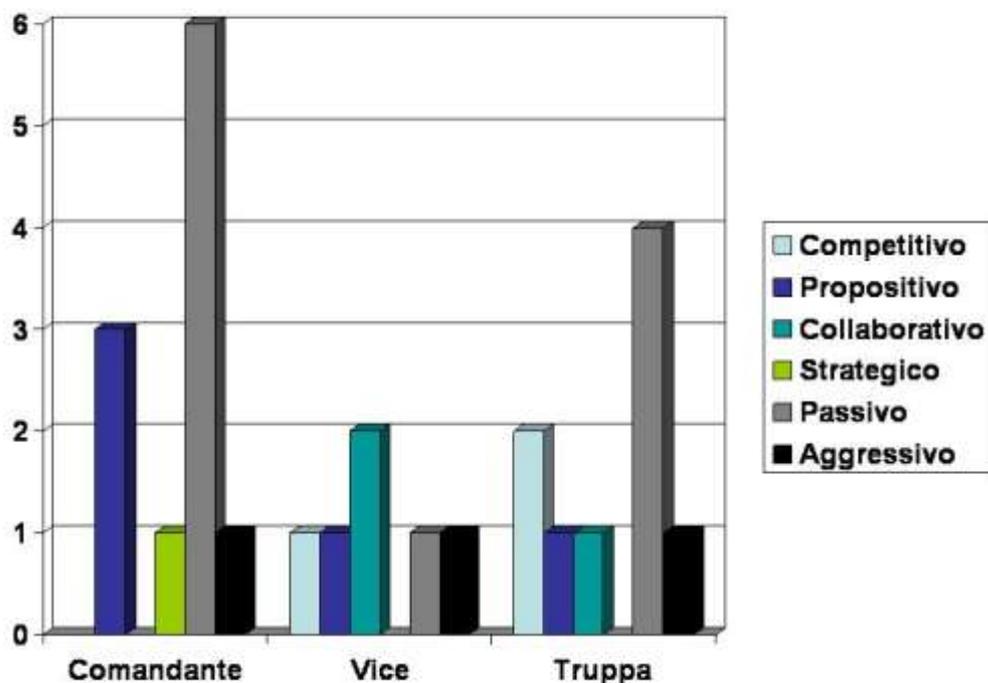


Immagine 4. I comportamenti di Giovanna d'Arco.

Giuseppe Garibaldi

Sin dalle prime battute, Giuseppe dimostra il desiderio di “prendere in mano la situazione” mal tollerando i momenti di incertezza del gruppo che tende a guidare in modo direttivo, sebbene non particolarmente autoritario, in tutti i ruoli del gioco. Coinvolge i compagni nelle fase strategica valorizzando i loro consigli e appare molto più collaborativo quando la squadra porta al successo. In caso di insuccesso, Giuseppe evidenzia un alta competitività che lo porta a trascurare il gruppo fino ad agire autonomamente pur di arrivare alla percezione di una vittoria personale.

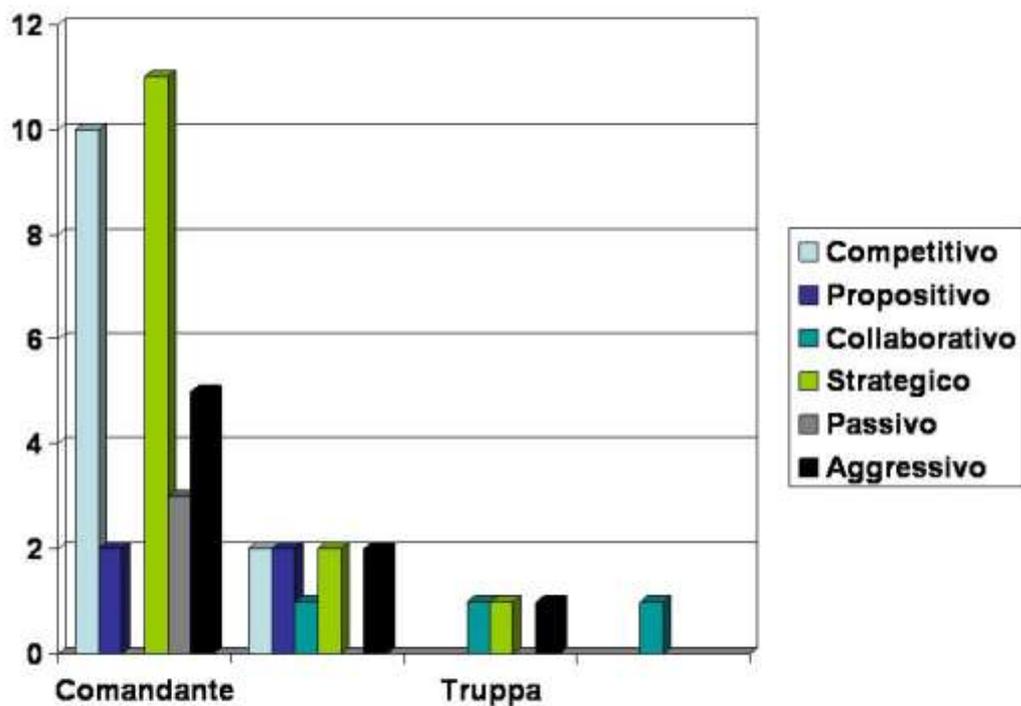


Immagine 5. I comportamenti di Giuseppe Garibaldi