

Team Builder

A space-themed background featuring a dark blue sky filled with stars. A bright comet with a yellow and orange head and a long, glowing blue and green tail streaks across the upper half of the image. In the center, there is a semi-transparent menu box with a blue border. The menu contains three options: 'Nuova partita', 'Continua', and 'Opzioni'. The 'Continua' option is highlighted with a darker blue background.

Nuova partita

Continua

Opzioni

TEAM BUILDER

MANUALE DI CORREZIONE

Hz

INTRODUZIONE

Team Builder è uno strumento per la valutazione e il training della coesione del gruppo.

Durante la sessione di gioco chiede ai 5 partecipanti di sperimentarsi nella risoluzione di alcuni enigmi che possono essere completati solo collaborando.

Nel fare ciò, oltre ad allenare le capacità comunicative e di cooperazione del gruppo, ne valuta l'efficacia, tenendo conto dei parametri di accuratezza e efficienza.

Il gioco è stato realizzato da **Horizon Psytech**, società di psicologi che si occupa di ottimizzare il rapporto tra persone e tecnologia, anche realizzando percorsi formativi come questo.

Di seguito puoi trovare le indicazioni per usare il prodotto.

PRIMA DELLA SESSIONE

Team Builder richiede la presenza di 5 giocatori, collegati da 5 terminali differenti, che possano interagire tramite un programma di comunicazione online (Discord, zoom, teams, ecc).

Tutti e 5 i giocatori dovranno collegarsi a www.horizedugames.com e selezionare il titolo, per poi scegliere ognuno un'esperienza di gioco differente tra le 5 presenti.

Una volta che i giocatori sono collegati, deve essere verificato che l'impianto di comunicazione funzioni (anche il formatore deve essere collegato alla rete).

Infine, bisogna introdurre il gioco, leggendo le istruzioni della pagina seguente.

ISTRUZIONI DI INIZIO GIOCO

"Benvenuti in Team Builder: viaggio nello spazio. Il gioco a cui state per prendere parte vi richiederà di completare alcuni compiti individuali collaborando con gli altri partecipanti. Di seguito le regole:

1. Non si possono condividere gli schermi o inviare screenshot.
2. Non si può comunicare al di fuori della piattaforma concordata.
3. Non si possono effettuare ricerche su internet per risolvere gli enigmi.
4. I giocatori non possono essere nella stessa stanza (non si può comunicare direttamente o mostrare il proprio schermo).
5. Il formatore (Game Master) non può partecipare o suggerire durante la sessione supervisionerà il rispetto delle regole.
6. Se si desidera interrompere la sessione lo si può fare facendo uscire l'avatar dalla porta d'ingresso.

DURANTE LA SESSIONE

Compiti del formatore:

1. Far rispettare le regole;
2. Rilevare il tempo di gioco (in minuti).

Compiti dei partecipanti:

1. Comunicare con gli altri;
2. Cooperare;
3. Completare le prove.

Si consiglia inoltre di abbassare il volume del gioco cliccando su "Opzioni" prima di iniziare a giocare, così da poter comunicare con gli altri giocatori durante la partita.

Verrà valutato anche il tempo di gioco; ricordate che l'obiettivo è completare i compiti nel minor tempo possibile.

FINE SESSIONE

Terminata la sessione il formatore dovrà calcolare il punteggio del gruppo che si otterrà sommando l'accuratezza (punteggio ottenuto da ogni partecipante) e l'efficienza (tempo impiegato). Per fare ciò, è resa disponibile una [griglia di calcolo](#) che può essere scaricata dal medesimo sito del gioco.

Per calcolare il punteggio definitivo si avranno dunque:

1. [Accuratezza \[A\]](#) (da 0 a 100)
2. [Efficienza \[T\]](#) (da 10 a 60 minuti; se il tempo è superiore viene considerato il punteggio minimo).
3. [Efficacia del gruppo \[E\]](#) $= A - T$ (che può andare da un punteggio massimo di 90 a un minimo di 0).

ACCURATEZZA

Considera la precisione con cui i singoli membri del gruppo hanno saputo risolvere gli enigmi. Certifica una buona competenza nella risoluzione degli enigmi, non necessariamente legata ad una buona comunicazione.

L'accuratezza si calcola sommando i punteggi dei 5 report di gioco ottenuti a fine partita (segue esempio).

Report di gioco

Propulsore attivato 0/1: 10 punti.

Detriti rimossi 2/5: 4 punti.

Punteggio totale: 4 punti.



A livello qualitativo, il report restituisce anche una lettura dei compiti risolti o non risolti che possono essere utilizzate nella restituzione al team.

EFFICIENZA

Considera il tempo impiegato e dunque l'efficienza della comunicazione interna al gruppo. Eventualmente, permette anche di evidenziare i modelli comunicativi adottati.

L'efficienza si calcola registrando manualmente i minuti di gioco impiegati e dividendo il punteggio per 10 (rapporto).

A livello qualitativo, va integrata con il report, in quanto se un giocatore impiega poco tempo, senza però completare i task, questo va considerato.

A fine sessione, il formatore deve far riflettere sul modello comunicativo adottato, evidenziandone con il gruppo punti di forza e punti di debolezza.

DISTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

La presente tabella permette un confronto con il campione di riferimento rispetto ai punteggi ottenuti dal gruppo:

ACCURATEZZA:

90-100: OTTIMO

80-89: BUONO

70-79: NELLA MEDIA

50-69: SOTTO LA MEDIA

<50: SCARSO

EFFICIENZA:

1 - 1.9: OTTIMA

1.9 - 3.0: BUONA

3.0 - 4.2: MEDIA

4.2 - 6.0: SOTTO LA MEDIA

>6.0: SCARSO

EFFICACIA DEL GRUPPO:

75-90: OTTIMA

60-74: BUONA

45 - 59: NELLA MEDIA

30 - 44: SOTTO LA MEDIA

<30: SCARSO

DISCUSSIONE FINALE

Il formatore ringrazia tutti i partecipanti e raccoglie i vissuti. Di seguito alcune domande da porre per orientare la discussione:

1. Com'è andato il gioco?
2. In cosa avete riscontrato difficoltà?
3. Come vi siete sentiti a descrivere i problemi ai colleghi?
4. Vi siete sentiti ascoltati?
5. Pensate di aver ascoltato gli altri?
6. Pensate che il gruppo abbia reso adeguatamente?
7. Cosa poteva essere migliorato?

Terminata la riflessione, il formatore fornisce un feedback globale restituendo sia il punteggio di efficienza che quelli di accuratezza ed efficacia, analizzando in maniera obiettiva i punti di forza e di debolezza del gruppo.

DISCUSSIONE FINALE - ESEMPIO

Dopo aver fatto riflettere il gruppo sulle domande precedenti, il formatore esplicita gli obiettivi.

"Vi abbiamo sottoposto questa prova perchè sul lavoro spesso dobbiamo mediare tra i nostri compiti personali e quelli del gruppo con cui (o all'interno del quale) lavoriamo.

Questa confusione di compiti può generare tensioni sia personali che gruppali, che necessitano di essere gestite efficacemente.

Comunicare, come avete fatto durante il gioco, dal proprio ufficio, senza la condizione di presenza, può non essere sempre semplice, dunque è particolarmente importante essere concisi ed efficaci, offrendo il proprio tempo e la propria competenza, senza denigrare i task personali.

Durante la prova avete ottenuto i risultati in questione (esplicitare punteggio) perchè questi aspetti hanno / non hanno funzionato bene perchè..."