

Di dieci teste, nove
attaccano, una pensa.
Non stupite che si scorni
una bestia lottando per l'idea.

Antonio Machado, Poesie.

Fare squadra!



Luglio 2006

Partenza del gruppo di lavoro.

Che cos'è una squadra creativa?

- Un nuovo reticolo che ha significato.
- Per creare serve un **reticolo** risonante (le persone).
- Per creare serve il **dialogo**.
- Per creare serve la **trasparenza**.



A proposito di trasparenza ...

- E' un **requisito** strategico.
- E' condizione per **comunicare**.
- E' caratteristica dei **gruppi democratici e flessibili**.
- ...Bisogna saper parlare alla gente!



Strutture trasparenti	Strutture opache
◆ Semplicità	<input type="checkbox"/> Complicazione
◆ Velocità	<input type="checkbox"/> Lentezza
◆ Trasparenza	<input type="checkbox"/> Opacità
◆ Bassa distorsione	<input type="checkbox"/> Forte distorsione
◆ Legami forti	<input type="checkbox"/> Legami deboli
◆ Legami flessibili	<input type="checkbox"/> Legami rigidi
◆ Creatività	<input type="checkbox"/> Improduttività

I comportamenti all'interno di un gruppo che vince

- Sono presenti **valori** condivisi
- La strategia di **innovazione** è esplicita.
- Le persone **dialogano**.
- Le **competenze** specifiche sono spinte al massimo.
- I capi sono attenti ai **contributi** innovativi.
- Le persone sono di alto **valore professionale**.
- Esiste un **clima positivo** che incoraggia l'azione.
- **L'atteggiamento** delle persone è imprenditoriale.
- Vi è **metodo scientifico** nelle cose che si fanno.
- E' incoraggiata **l'assunzione del rischio**.



Cosa deve fare un capo per permettere ai collaboratori di svolgere al meglio il loro lavoro

- Fa comprendere gli **scopi**.
- Spiega il **compito**.
- Ascolta le **idee** dei collaboratori.
- Prepara le **risorse** necessarie per svolgere il compito.
- Fa comprendere i **criteri** della valutazione, priorità ed etica.
- Offre **feed-back** sull'andamento del lavoro.
- Ha **cura** dei collaboratori senza formare amicizie.
- Merita la **fiducia** dei suoi collaboratori.
- Prende le **decisioni** di propria responsabilità.

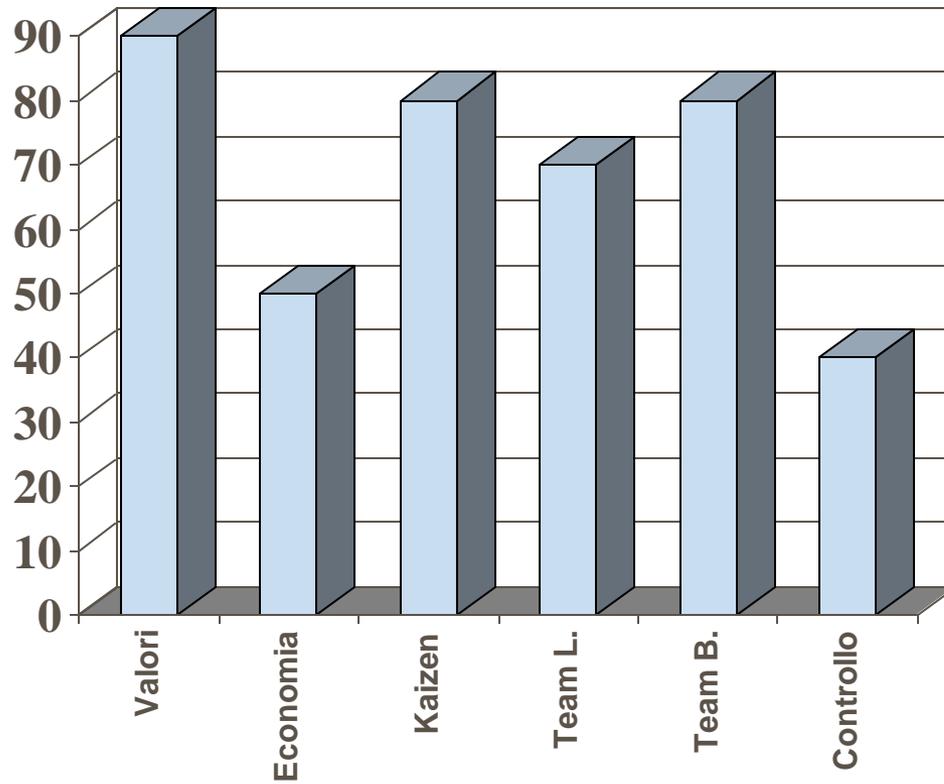




Il sogno di un'azienda che sogna: un tentativo di modello

- Ha una Visione competitiva esplicita e condivisa: le persone la conoscono.
- Il focus è sul Cliente, sulla Qualità e sul Valore.
- Ogni funzione è spinta all'innovazione: ci sono molti progetti innovativi.
- Le persone sono formate a usare metodo e creatività.
- C'è un alto livello di comunicazione tra le persone.
- C'è forte tensione ai risultati.
- C'è volontà di guida delle persone.
- Le persone hanno empatia, sanno comprendersi.
- C'è forte uso di lavoro di gruppo strutturato ed efficace.
- Le persone lavorano in ottica di progetto di miglioramento.
- Applicano le tecniche per il Kaizen e Muda.

Le Capacità Vincenti



■ Livello di capacità

Sintonia

- La cosa più importante è che durante il tuo lavoro tu riesca ad entrare in sintonia con le persone. Per due motivi:
 - se esiste sintonia nella tua relazione è molto più probabile che tu riesca a trasmettere un maggior numero di **informazioni significative** e che abbiate un più alto livello di **soddisfazione**;
 - se esiste sintonia nella tua relazione è molto più probabile che il tuo colloquio si concluda con **un'azione positiva**.



Attenzione: a volte si può essere in sintonia pur avendo opinioni contrastanti

I comportamenti a confronto

AGGRESSIVO

Generalizza.
Personalizza.
Non fornisce spiegazioni razionali.
Interpreta.
Impone senza diritto.
Pretende.
Manipola.
Giudica, valuta.
Replica.
Tiene comportamenti di problem maker.
Scarica le proprie responsabilità.

ASSERTIVO

Descrive fatti accaduti.
Argomenta in modo esplicito.
Esprime desideri, sentimenti, richieste, dissenso.
Esprime i propri diritti.
Esprime disponibilità.
Pianifica.
Gestisce, pilota verso un obiettivo.
Elabora.
Tiene comportamenti di problem solver.
Assume la responsabilità dei propri atti.
Si scusa se è in difetto.
Identifica e ammette i propri limiti.

PASSIVO

Inventa scuse, dice bugie.
Evita situazioni, persone.
Reprime manifestazioni di desideri, sentimenti, dissensi.
Rinuncia ai propri diritti, accetta idee e ipotesi altrui, rimanendo insoddisfatto.
Subisce.
Interpreta i desideri altrui come doveri.
Si lamenta.
Fugge davanti ai problemi.
Rimanda i problemi, invece di risolverli.
Giustifica il proprio comportamento.

I Valori sono il Motore

