



- **NAME OF THE TOOL**

*Prendere decisioni a causa di un naufragio*

- **DESCRIPTION OF THE TOOL**

I manager devono essere in grado di prendere decisioni che riguardano l'intero team e spesso devono fare queste scelte in pochi minuti. Un manager può chiedere consigli e suggerimenti a persone all'interno o all'esterno del proprio team, ma alla fine spetta al manager prendere la decisione. Ecco perché i giochi decisionali possono essere così utili per preparare i manager a fare queste chiamate difficili.

In questa attività, i partecipanti devono fingere di essere naufragati e di essere bloccati in una scialuppa di salvataggio. Ogni squadra ha una scatola di fiammiferi e diversi oggetti che hanno recuperato dalla nave che affonda. I membri devono concordare quali elementi sono più importanti per la loro sopravvivenza.

- **OBJECTIVES OF THE TOOL**

- sviluppare capacità di problem solving.
- incoraggiare i partecipanti ad ascoltare e pensare al modo in cui prendono le decisioni.
- far riflettere i partecipanti sulle abilità che stanno utilizzando nel processo decisionale.

- **CONNECTION THE TOOL WITH THE SKILL**

Questa attività sviluppa capacità di risoluzione dei problemi mentre i membri del team analizzano le informazioni, negoziano e cooperano tra loro. Li incoraggia anche ad ascoltare e a pensare al modo in cui prendono le decisioni.



Sviluppando le loro capacità di problem solving, puoi migliorare la loro capacità di arrivare al fondo di situazioni complesse. E affinando le loro capacità decisionali, puoi aiutarli a lavorare insieme in modo maturo, utilizzare stili di pensiero diversi e impegnarsi collettivamente nelle decisioni.

## • **RESOURCES AND MATERIALS**

- Fino a cinque persone in ogni gruppo.
- Una grande stanza privata.
- Una classifica "perso in mare" per ogni membro della squadra (allegato 1).
- L'esperienza può essere resa più divertente avendo alcuni oggetti di scena persi in mare nella stanza.

## • **IMPLEMENTATION OF THE TOOL**

- Dividi i partecipanti nelle loro squadre e fornisci a tutti una classifica.
- Chiedi ai membri del team di dedicare 10 minuti da soli a classificare gli elementi in ordine di importanza. Dovrebbero farlo nella seconda colonna del loro foglio.
- Concedi alle squadre altri 10 minuti per conferire e decidere la classifica dei loro gruppi. Una volta concordato, dovrebbero elencarli nella terza colonna dei loro fogli.
- Chiedi a ciascun gruppo di confrontare le proprie classifiche individuali con quelle collettive e considerare il motivo per cui i punteggi differiscono. Qualcuno ha cambiato idea sulla propria classifica durante le discussioni del team? Quanto le persone sono state influenzate dalla conversazione di gruppo?

# TRAINING TOOL

# “ DECISION MAKING



Ora leggi l'ordine "corretto", raccolto dagli esperti della US Coast Guard (dal più importante al meno importante):

- Specchio da barba. (Uno dei tuoi strumenti più potenti, perché puoi usarlo per segnalare la tua posizione riflettendo il sole.)
- Tanica di benzina. (Ancora una volta, potenzialmente vitale per segnalare come la benzina galleggia sull'acqua e può essere accesa dai tuoi fiammiferi.)
- Serbatoio dell'acqua. (Essenziale per raccogliere l'acqua per ripristinare i liquidi persi.)
- Razioni di emergenza. (Prezioso per l'assunzione di cibo di base.)
- Foglio di plastica. (Potrebbe essere usato come riparo o per raccogliere l'acqua piovana.)
- Barrette di cioccolato. (Una comoda scorta di cibo.)
- Canna da pesca. (Potenzialmente utile, ma non vi è alcuna garanzia che siate in grado di catturare pesci. Potrebbe anche fungere da palo della tenda.)
- Corda. (Utile per legare insieme l'attrezzatura, ma non necessariamente vitale per la sopravvivenza.)
- Sedile galleggiante o cuscino. (Utile come salvagente.)
- Repellente per squali. (Potenzialmente importante quando si è in acqua.)
- Bottiglia di rum. (Potrebbe essere utile come antisettico per il trattamento delle lesioni, ma ti disidrata solo se lo bevi.)
- Radio. (È probabile che tu sia fuori dalla portata di qualsiasi segnale, comunque.)
- Carta nautica. (Inutile senza attrezzatura di navigazione.)
- Zanzariera. (Supponendo che tu sia naufragato nell'Atlantico, dove non ci sono zanzare, questo è praticamente inutile.)
- Sestante. (Impossibile senza tabelle rilevanti o un cronometro.)

Dopo che tutti hanno terminato l'esercizio, invita i tuoi team a valutare il processo per tirare fuori le loro esperienze. Ad esempio, chiedi loro quali erano le principali differenze tra le classifiche



individuali, di squadra e ufficiali e perché. Ciò provocherà una discussione su come i team arrivano alle decisioni, il che farà riflettere le persone sulle abilità che devono utilizzare negli scenari futuri del team, come le capacità di ascolto, negoziazione e decisione, nonché le capacità creative per pensare "fuori dagli schemi. "

- **WHAT YOU LEARN**

Attraverso l'esercizio i partecipanti imparano a considerare come gli altri intorno a loro risolvono i problemi e prendono decisioni. Il gioco costringe tutti i membri della squadra a lavorare insieme. Favorisce la fiducia e l'amicizia tra il team, che molto probabilmente lavorerà insieme per la maggior parte del tempo. Giochi e compiti come questo da completare per i team, li aiuta meglio a svolgere e ad avere successo nel loro lavoro.

- **REFERENCE**

- <https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-problem-solving.htm>
- <https://bizfluent.com/list-6520008-management-decision-making-games.html>

# TRAINING TOOL

# “ DECISION MAKING



- **Annex 1 - Disperso in mare Graduatoria**

Oggetto	Colonna 1	Colonna 2	Colonna 3		
	La Tua classifica individuale	Classifica del gruppo	Classifica della Guardia Costiera	Differenza tra le colonne 1 & 3	Differenza tra le colonne 2 & 3
Una zanzariera					
Una tanica di benzina					
Un contenitore per l'acqua					
Uno specchio da barba					
Un sestante					
Razioni di emergenza					
Una carta nautica					
Un sedile o un cuscino galleggiante					
Una corda					
Alcune barrette di cioccolato					
Un lenzuolo impermeabile					
Una canna da pesca					
Repellente per squali					
Una bottiglia di rum					
Una radio VHF					
			<b>Totale</b>	Il tuo punteggio	Il punteggio del Team

© Copyright [Emerald Works](#), 2006-2020