



NAZWA NARZĘDZIA

Rozbitkowie – gra decyzyjna

OPIS NARZĘDZIA

Menedżerowie muszą być w stanie podejmować decyzje, które mają wpływ na cały ich zespół i często muszą dokonywać tych wyborów w ciągu kilku minut. Menedżer może zasięgać porady i sugestii od osób z zespołu lub spoza jego zespołu, ale ostatecznie decyzja należy do menedżera. Właśnie dlatego gry decyzyjne mogą być tak przydatne w przygotowywaniu menedżerów do podejmowania tych trudnych decyzji.

W tym ćwiczeniu uczestnicy muszą udawać, że rozbili się i utknęli w łodzi ratunkowej. Każda drużyna ma pudełko zapalek i kilka przedmiotów, które uratowały się z tonącego statku. Członkowie muszą uzgodnić, które przedmioty są najważniejsze dla ich przetrwania.

CELE NARZĘDZIA

- doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów.
- zachęcanie uczestnika do słuchania i zastanowienia się nad sposobem podejmowania decyzji.
- Spowodowanie, żeby uczestnicy zastanowili się nad umiejętnościami, których używają w procesie podejmowania decyzji.



POWIĄZANIE NARZĘDZIA Z KOMPETENCJAMI

To ćwiczenie buduje umiejętność rozwiązywania problemów, ponieważ członkowie zespołu analizują informacje, negocjują i współpracują ze sobą. Zachęca ich również do słuchania i myślenia o sposobie w kontekście podejmowania decyzji.

Rozwijając ich umiejętności rozwiązywania problemów, możesz poprawić zdolność uczestników do docierania do sedna złożonych sytuacji. A udoskonalając ich umiejętności podejmowania decyzji, możesz pomóc im dojrzałe współpracować, używać różnych stylów myślenia i wspólnie podejmować decyzje.

POTRZEBNE MATERIAŁY I POMOCE

- Do pięciu osób w każdej grupie.
- Duża sala
- Tabela rankingowa „Zagubieni na morzu” dla każdego członka zespołu (Załącznik 1).
- Ćwiczenie można uatrakcyjnić, mając w pokoju kilka zagubionych na morzu rekwizytów.

WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA

- Podziel uczestników na ich zespoły i udostępniij każdemu arkusz rankingowy.
- Poproś członków zespołu, aby poświęcili 10 minut na samodzielne uszeregowanie elementów według ważności. Powinni to zrobić w drugiej kolumnie swojego arkusza.
- Daj zespołom kolejne 10 minut na naradę i decydowanie o rankingach grupowych. Po uzgodnieniu powinni je wymienić w trzeciej kolumnie swoich arkuszy.

TRAINING TOOL

“ DECISION MAKING



- Poproś każdą grupę, aby porównała swoje indywidualne rankingi z rankingami zbiorczymi i zastanów się, dlaczego wyniki się różnią. Czy podczas dyskusji zespołowych ktoś zmienił zdanie na temat własnych rankingów? Jak duży wpływ na ludzi miała rozmowa grupowa?
- Odczytaj teraz „prawidłową” kolejność, porównywaną przez ekspertów z US Coast Guard (od najważniejszego do najmniej ważnego):
 1. Lusterko do golenia. (Jedno z twoich najpotężniejszych narzędzi, ponieważ możesz go używać do sygnalizowania swojej lokalizacji poprzez odbicie słońca.)
 2. Puszka benzyny. (Ponownie, potencjalnie niezbędne do sygnalizacji, ponieważ benzyna unosi się na wodzie i może być zapalona przez twoje zapalki.)
 3. Pojemnik na wodę. (Niezbędny do zbierania wody w celu przywrócenia utraconych płynów w organizmie)
 4. Awaryjne racje żywnościowe. (konieczne do podstawowego zaspokojenia głodu.)
 5. Arkusz z tworzywa sztucznego. (Może służyć jako schronienie lub do zbierania wody deszczowej.)
 6. Batony czekoladowe. (Przydatny zapas żywności.)
 7. Wędka. (Potencjalnie przydatne, ale nie ma gwarancji, że będziesz w stanie łowić ryby. Może również służyć jako tyczka do namiotu.)
 8. Lina. (Przydatne do wiązania ekwipunku, ale niekoniecznie niezbędne do przetrwania.)
 9. Pływające siedzisko lub poduszka. (Przydatny jako środek ratunkowy.)
 10. Odstraszacz rekinów. (Potencjalnie ważne, gdy jesteś w wodzie.)
 11. Butelka rumu. (Może być przydatna jako środek antyseptyczny do leczenia urazów, ale odwodni cię wtedy, gdy go wypijesz.)
 12. Radio. (prawdopodobnie jesteś poza zasięgiem jakiegokolwiek sygnału.)
 13. Mapa morza. (Bez wartości bez sprzętu nawigacyjnego.)



14. Moskitiera. (Zakładając, że rozbiłeś się na Atlantyku, gdzie nie ma komarów, jest to prawie bezużyteczne).
15. Sekstant. (Niepraktyczne bez odpowiednich tabel lub chronometru.)

Gdy wszyscy skończą ćwiczenie, poproś swoje zespoły, aby oceniły proces i opowiedziały o swoich doświadczeniach. Na przykład zapytaj ich, jakie były główne różnice między indywidualnymi, drużynowymi i oficjalnymi rankingami i dlaczego. Spowoduje to dyskusję na temat tego, w jaki sposób zespoły podejmują decyzje, co skłoni ludzi do myślenia o umiejętnościach, których muszą użyć w przyszłych scenariuszach zespołowych, takich jak umiejętność słuchania, negocjacji i podejmowania decyzji, a także umiejętność kreatywnego myślenia („nieszablonowego”).

CZEGO SIĘ NAUCZĄ UCZESTNICY?

Dzięki wykonaniu ćwiczenia, uczestnicy zastanawiają się, jak inni wokół nich rozwiązują problemy i podejmują decyzje. Gra zmusza wszystkich w zespole do wspólnej pracy. Buduje zaufanie i relacje w zespole, który najprawdopodobniej będzie pracował razem przez większość czasu. Gry i zadania takie jak ta, lepiej pomagają członkom zespołów wykonywać zadania i odnosić sukcesy w swojej pracy.

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

-
- **Anex 1 - Rozbitkowie – karta rankingowa**

TRAINING TOOL

“ DECISION MAKING



| Przedmiot | kolumna 1 | kolumna 2 | kolumna 3 | | |
|----------------------------|---------------------------|----------------------|----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | Twój indywidualny Ranking | Twój grupowy Ranking | Ranking Specjalistów | Różnica pomiędzy kolumnami 1 & 3 | Różnica pomiędzy kolumnami 2 & 3 |
| Moskitiera | | | | | |
| Puszka benzyny | | | | | |
| Pojemnik na wodę | | | | | |
| Lusterko do golenia | | | | | |
| Sekstant | | | | | |
| Awaryjne racje żywnościowe | | | | | |
| Wędka | | | | | |
| Pływające siedzisko | | | | | |
| Lina | | | | | |
| Batony czekoladowe | | | | | |
| Mapa morza | | | | | |
| Arkusz z tworzywa | | | | | |
| Zestaw przeciw rekinom | | | | | |
| Butelka rumu | | | | | |
| Radio | | | | | |
| | | | Razem | Twoje punkty | Punkty Zespołu |

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