

MIL.
TEAM
UP

Kompetencje
pomocne w budowaniu
silnych zespołów
- warsztat dla liderów
prowadzony jako
plenerowa gra militarna

Styczeń 2018

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA DLA INNOWACJI

I. ODBIORCA I UŻYTKOWNIK

Odbiorcą innowacji jest kadra kierownicza różnych szczebli oraz osoby odpowiedzialne za rozwój pracowników, jako osoby szczególnie odpowiedzialne za i mające siłę sprawczą w kreowaniu kultury organizacji. Użytkownikiem innowacji są trenerzy doskonalący pracę zespołową. Innowacja jest przewidziana dla zespołu uczestników nie przekraczającego 10-12 osób.

II. CEL

Istotą innowacji jest rozwój kompetencji liderów, pomocnych w uwalniania kapitału społecznego zespołu, poprzez realizację scenariuszy w ramach militarnej gry terenowej. Kontekst gry militarnej, ze względu na swój charakter, pozwala umiejętnie zasymulować zdarzenia wymagające doskonalenia umiejętności potrzebnych w tworzeniu kapitału społecznego, takich jak budowanie zaufania, uwalnianie potencjałów wzajemnych interakcji, tworzenia kultury współodpowiedzialności.

III. INSTRUKCJA UŻYCIA

Cały proces realizacji innowacji ująć można w 11 punktach:

1. Prezentacja propozycji klientowi
2. Oszacowanie wraz z klientem uzasadnienia biznesowego dla wdrożenia rozwiązania i pozyskanie decyzji o zakupie
3. Pomiar NPS w zespołach
4. Przygotowanie uczestników (około 1 miesiąca)
 - a. KARTA MOBILIZACYJNA
 - b. Webinar 1 - cele i zasady gry
 - c. Webinar 2 - podstawy teoretyczne taktyki małych pododdziałów
5. Przygotowania logistyczne prowadzone równoległe z przygotowaniem uczestników (miejsce, zakwaterowanie, sprzęt, gracze OPFOR)
6. Realizacja warsztatu:
 - a. Przyjęcie uczestników w miejscu realizacji gry, zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa i posługiwania się sprzętem, krótkie szkolenie praktyczne z taktyki małych pododdziałów

- b. Realizacja scenariuszy (zwykle 3-4):
 - i. Omówienie
 - ii. Zdefiniowanie ról w zespole
 - iii. Planowanie
 - iv. Wykonanie zadania
 - v. Krótkie omówienie taktyczne
 - vi. Debriefing i praca z log-bookiem
7. Podsumowanie:
 - a. Dyskusja końcowa i wnioski
 - b. Plan pracy indywidualnej po warsztacie „5x5”
8. Zakończenie warsztatu
9. Po 5 tygodniach od warsztatu kontakt z uczestnikami w celu weryfikacji realizacji planów „5x5”
10. Pomiar NPS
11. Spotkanie podsumowujące z klientem

IV. REZULTATY

Z punktu widzenia szkoleniowego, celem warsztatu jako całości jest świadome wypełnienie narzędzia, jakim jest tzw. LOGBOOK, będącego zapisem refleksji i wniosków, jakie pojawiły się w debriefingach kończących kolejne scenariusze realizowane w grze. Uczestnik poznaje swoje mocne i słabe strony jako lider budujący SIŁĘ ZESPOŁU. Potrafi wskazać obszary, jakimi powinien się zająć po warsztacie w pracy ze swoim zespołem. Dysponuje realnym planem działania (tzw. plan 5x5) i go zrealizował.

Miarą sukcesu jest poprawa jakości pracy zespołu mierzona przed i po warsztacie wskaźnikiem NPS. Wdrożone przez uczestnika działania mają udoskonalić jakość pracy grupy i wzmocnić tym samym rezultaty jakie ten zespół dostarcza. Czyli zagwarantować oczekiwany zwrot z inwestycji w kapitał społeczny organizacji.