

Modello

La straordinaria avventura di Shackleton è il modello con cui questa metodologia propone ai partecipanti l'analisi di **un esempio di leadership efficace** basato sulla capacità di comunicazione ai massimi livelli e sulla capacità di raggiungere obiettivi a prima vista impossibili.

Sir Ernest Shackleton salpò il 1° agosto 1914, a bordo dell'Endurance, con un equipaggio di 27 uomini, per raggiungere il Polo Sud in quella che fu definita la "Imperial Trans-Antarctic Expedition". Il 19 gennaio 1915, ad un solo giorno dalla meta, la nave si incastrò nei ghiacci del Mare di Weddell. A quel punto, la vera impresa divenne riuscire a ritornare indietro.

Senza nave, che andò completamente distrutta dalla pressione del ghiaccio, dopo essere sopravvissuti in condizioni estreme per oltre un anno e mezzo, Shackleton guidò i suoi uomini verso la salvezza fino al 30 agosto del 1916, quando furono tratti tutti in salvo il rimorchiatore cileno Yelcho.

Secondo Morrell e Capparell, studiosi della leadership di Shackleton, il solo carisma non sarebbe bastato. La sua leadership era composta da umanità e, soprattutto, da criteri in cui poco era lasciato al caso: saper scegliere gli uomini giusti, addestrarli ai compiti più difficili, abituandoli ad affrontare ostacoli in apparenza insormontabili, creare spirito di corpo.

Il tutto coerente con la convinzione generale di dover dare sempre l'esempio senza mai risparmiarsi, guidando le persone piuttosto che comandarle.

Obiettivi

Attraverso lo **Shackleton's game**, i partecipanti **sperimentano tutte le dimensioni della leadership**, il valore del lavoro di gruppo, la condivisione delle informazioni, la presa delle decisioni basata sul consenso, l'importanza di un processo comunicativo efficace.

I partecipanti hanno l'opportunità di **contestualizzare il gioco in funzione delle esigenze del proprio gruppo di lavoro e dell'organizzazione di cui sono parte** e, come equipaggio della nave, ripercorrono la straordinaria avventura di Shackleton, simulando di solcare l'insidioso mare di Weddell alla conquista del continente Antartico.

Imbarcati a bordo dell'Endurance devono decidere come affrontare situazioni problematiche e complesse, che richiedono la presa di una decisione fra più alternative.

Con gli strumenti che hanno a disposizione, i membri dell'equipaggio devono concordare sulla scelta dei comportamenti ritenuti vincenti, definire strategie e fare scelte in modo tale da superare le insidie che il mare nasconde.

Solo con il comune accordo e con la partecipazione di tutto l'equipaggio tali difficoltà potranno essere superate e si potrà raggiungere così l'agognata salvezza.

- Definire e gestire una **vision** consapevole e condivisa
- Sviluppare le **abilità relazionali** e la **comunicazione** efficace
- Definire indicatori di performance e **misurare** i risultati
- Adottare spirito di **collaborazione** e **lavorare in gruppo**
- Possedere criteri per l'**assunzione di decisioni** efficaci
- Gestire le attività e le **priorità nel tempo**
- **Valutare** prestazioni e attitudini individuali
- Conoscere i principi e dimensioni della **leadership**
- Gestire le responsabilità ed i processi di **delega**
- Acquisire metodi di **problem solving creativo**
- Acquisire l'abilità di dare e ricevere **feedback**
- **Negoziare** e gestire **conflitti** interpersonali

Diario di bordo

Durante l'attività, il facilitatore registra in tempo reale le **dinamiche di gruppo**, **evidenziando le criticità** nella relazione, nella definizione dell'obiettivo, nel metodo di lavoro, nella identificazione dei ruoli, nella gestione del tempo e delle priorità, ecc.

Circa ogni 2 ore il facilitatore dà lettura del diario, fornendo l'opportunità al gruppo di riesaminare i comportamenti e le modalità di gestione del business game.

Metodo

La vicenda è raccontata tramite **20 situazioni problematiche e cruciali** vissute dall'equipaggio dell'endurance e dal suo comandante.



Il gruppo in formazione deve cimentarsi nel risolvere i problemi proposti. Per fare ciò occorre, innanzitutto, **contestualizzare** domandandosi:

- quando nella realtà aziendale si può presentare un caso del genere?...
- quali sono i collegamenti possibili tra la vicenda di Shackleton ed i problemi del lavoro?...



Ai partecipanti sono distribuite **70 carte**. Ogni carta è numerata e indica un principio della leadership di Shackleton.



Ognuna delle 20 situazioni può essere risolta esclusivamente da un'unica e specifica combinazione numerica di carte.



L'obiettivo del gruppo è quindi rappresentato dal raggiungere l'Antartide e farvi ritorno entro il tempo tassativamente stabilito, individuando i 70 principi della leadership di Shackleton indicati sulle carte.

Se allo scadere del tempo l'imbarcazione si trova ancora nel mare di Weddell, l'organizzazione ha comunque fallito e tutti hanno perso.

Durata

Shackleton's game ha una durata di 2 giornate per gruppi da 6 a 12 partecipanti.



Apprendimenti