

PROMEMORIA PER I CAPITANI (LEADERS) DELLE SQUADRE
---

Per svolgere in maniera efficace il vostro ruolo di leader dovete tenere presente alcuni punti fondamentali:

- Scopritalento è un percorso di ricerca delle vocazioni e delle competenze, una grande opportunità per conoscere il mondo del lavoro attorno a voi, per conoscere meglio voi stessi ed acquistare fiducia nelle vostre capacità.
- Uno stage di progetto che sta a voi far diventare un viaggio di scoperta delle vostre potenzialità. Del talento unico ed irripetibile cioè che è posto dentro ad ognuno di noi.
- Il vostro primo compito sarà quello di costruire una squadra unita e determinata. Non è cosa facile: dovrete imparare a guidare con mano ferma dei vostri coetanei. Occorre incuriosirli ed accendere il loro entusiasmo. "se vuoi costruire una barca, non radunare uomini per tagliare legna, dividere i compiti e impartire ordini, ma insegna loro la nostalgia per il mare vasto e infinito!". I giovani non sono vasi da riempire ma fiaccole da accendere.
- Per accendere il loro entusiasmo vi saranno molto utili le parole di Steve Jobs agli studenti di Stanford: (...) Il vostro tempo è limitato, perciò non sprecatelo vivendo la vita di qualcun altro. (...) Dovete trovare quel che amate. E questo vale sia per il vostro lavoro che per i vostri affetti. Il vostro lavoro riempirà una buona parte della vostra vita, e l'unico modo per essere realmente soddisfatti è fare quel che riterrete un buon lavoro. E l'unico modo per fare un buon lavoro è amare quello che fate. Se ancora non l'avete trovato continuate a cercare. Non accontentatevi. (...) *"Non basta avere un sogno nella vita! Bisogna anche avere la fame e la follia di realizzarlo."*
- Sarà inoltre importante la scelta del nome che darete alla squadra. Attenzione! Non è un atto formale e burocratico ma un passaggio decisivo. Cosiccome la scelta delle fotografie da inserire nella scheda. È una scelta di identità e una indicazione illuminante su cosa volete essere. Pensateci bene e discutetene con gli altri componenti della squadra.

- E ora la scheda di presentazione della squadra. Ricordatelo, adesso e in futuro, la prima cosa che dovete fare quando vi viene dato un posto di responsabilità è scegliere bene i collaboratori. E anche a squadra fatta se vi accorgete, a un certo punto, che uno è incapace o fannullone o disonesto o mentitore o invidioso, isolatelo, sbarazzatevene. Non perdetevi tempo nel tentativo di recuperarlo, non trovategli scuse o attenuanti.

Gli anglosassoni dicono: "When in command, command" (quando hai una responsabilità non aver paura di decidere).

- Lo psicologo Francesco Alberoni ha scritto: "per capire come è il capo, guardate le persone che si è scelto come collaboratori. Questi infatti sono altrettanti aspetti della sua personalità, sono i volti con cui fronteggia i diversi ambienti ed i diversi problemi. Il grande leader sa scegliere le persone che valgono e di cui si può fidare."
- Per voi che avrete la responsabilità di guidare la squadra Scopritalentò è l'occasione per capire se avete o no la stoffa del leader efficace, motivatore. Tenete a mente i 10 principi della leadership:
  1. Indicare gli obiettivi
  2. Dare l'esempio
  3. Migliorare continuamente
  4. Concedere il tempo per pensare
  5. Guidare senza sospingere
  6. Giudicare dai risultati
  7. Costruire la fiducia intorno a sé
  8. Aspettare di essere criticati
  9. Pensare al futuro
  10. Possedere una mentalità vincente.
- Last but not least, le parole di Kenneth Blanchard, autore del bestseller "Uno, due, tre ... squadra": "La prima caratteristica di un leader è la determinazione: essere il migliore, raggiungere l'obiettivo, diventare il numero uno. La seconda però è l'umiltà".

## ISTRUZIONI PER LA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

La corretta composizione delle squadre è il primo, fondamentale passo dei diversi project works (laboratori).

- Le squadre dovranno organizzare il proprio lavoro in maniera efficace ed efficiente: ognuno dei componenti dovrà avere un ruolo e delle mansioni precise. Un organigramma minimo consigliato è il seguente:
  - Leader (capitano) responsabile del coordinamento generale
  - Responsabile della segreteria organizzativa
  - Responsabile delle relazioni esterne
  - Due responsabili della produzione multimediale.
- Ogni squadra sarà seguita da uno o più docenti (che fungeranno da referenti della squadra) e potrà utilizzare nello svolgimento del compito tutte le risorse e le competenze (di studenti, genitori, docenti del proprio istituto) che riterrà utile
- Inoltre la SAA coinvolgerà alcuni studenti universitari con funzione di esperti ("consultants") assegnati alle singole squadre e fornirà alle squadre una guida e materiale di supporto per la realizzazione del project work
- Sono previsti anche momenti di addestramento specifico (training) e incontri periodici di verifica sull'andamento del progetto (progress report)
- È importante tenere presente che ogni project work dovrebbe offrire agli studenti direttamente impegnati nelle squadre una concreta opportunità di stimolare e far emergere il proprio "talento" particolare, vale a dire:
  11. Le capacità organizzative
  12. Le abilità di leadership
  13. Le capacità gestionali
  14. Le capacità di gestione del tempo
  15. Le capacità di problem solving
  16. Le capacità creative, di marketing, nonché le abilità comunicative e tecnologiche

## LE CAPACITA' RICHIESTE AI DIVERSI RUOLI

### **Leader della squadra**

capacità di svolgere un ruolo di responsabilizzazione, di verifica e di guida

- sa creare motivazione nel team
- È accettato e ben visto dagli altri
- evita scontri inutili e agevola il confronto utilizzando la capacità di gestione dei conflitti
- riporta il gruppo al compito
- capacità di scomporre gli elementi ed esaminare i dettagli

### **Segretario**

capacità di svolgere compiti sviluppandoli con impegno, portandoli a termine in maniera diligente

- ha costanza, tenacia e affidabilità
- sa negoziare con il team in termini di tempi, e qualità del lavoro
- sa riassumere in forma sintetica

### **relazioni esterne**

capacità di impostare e gestire le attività esterne sapendo coinvolgere chi può influenzare le attività di progetto, prende contatti con l'esterno.

- abilità comunicativa, non prova imbarazzo

- sa ricercare sintonia con l'altro
- carattere aperto

### **gestore tecnologie**

capacità di utilizzare in modo efficace tutti i canali e gli strumenti di comunicazione disponibili all'interno o all'esterno del gruppo classe

17. gusto estetico e [creatività](#)
18. concentrazione
19. buona manualità
20. autonomia decisionale