



КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ?

ВОЛГОГРАД, 21.03.2017

ПАВЛОВСКИЙ ЮРИЙ, ГК «МАГНАТ»

PAVLOVSKIY.YV@MAGNAT.RU

ПАВЛОВСКИЙ ЮРИЙ ВЛАДИМИРОВИЧ

Финансовый директор Группы компаний «Магнат», г. Волгоград

Опыт работы:

- Директор сервисной компании в ГК «Магнат» 3 года
- Директор по работе с персоналом в ГК «Магнат» 10 лет
- Менеджер по продажам в ГК «Магнат» 2 года
- Преподаватель в РАНХиГС 3 года

КЛЮЧЕВЫЕ ПРАВИЛА

- Нет истины большей, чем та, в правдивости которой ты лично убедился.
- Никакой консультант не сделает вашу работу.
- Категорически неправых и категорически правых чрезвычайно нечасто можно встретить.
- Управленцу (менеджеру) очень важно понимать что и по какой причине происходит.
- Ограничения чаще всего – это багаж, который мы носим с собой на всякий случай.

КОМАНДА И ПРОЕКТ. О ЧЕМ ИМЕННО РЕЧЬ?

- Проект – что это?
 - Ваши мнения о том, что такое проект
- Команда – как понять, что это команда?
 - Ваши мнения о том, что лучше всего характеризует команду
 - Какие главные вопросы мы зададим для оценки качества командной работы?

ЦЕЛЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КОМАНДЫ.

- Что и когда
- Как
- Кто
- Когда важен и когда не важен вопрос «почему»?

ИНТЕРЕСНЫЙ ПРИМЕР ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНДЫ

- Имена лидеров групп проекта
- Перечень позиций
- Выбери сам, подойдешь ли ты и с кем ты хочешь трудиться
- Вопрос: что сделало возможным собрать команду проекта таким образом?

ЭТАПЫ И СЛОЖНОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНДЫ.

Модель Брюса Такмана

- Формирование Form
- Бурление Storm
- Нормирование Norm
- Производство Perform

— Модель Брюса Такмана



РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ МИНЦБЕРГА

Межличностная роль:

Межличностные роли охватывают связи, которые менеджер имеет с другими людьми. Внутри этой категории три роли.

- глава
- лидер
- связующее звено

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ МИНЦБЕРГА

Информационная роль:

Менеджерам приходится собирать, распространять и передавать информацию. Существуют три соответствующие этому роли.

- получатель
- распространитель
- представитель

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ МИНЦБЕРГА

Роль в области принятия решений.

Как и многие теоретики менеджмента, Минцберг рассматривает наиболее критической частью менеджерской деятельности ту, которая имеет дело с принятием решения.

- инициатор
- устранитель проблем
- распределитель ресурсов
- ведущий переговоры.

КАК ПРЕДЛАГАЕТСЯ СПРАВЛЯТЬСЯ С КОМАНДООБРАЗОВАНИЕМ?

- ОК, Google и вы получите множество предложений от личных консультантов, бизнес-тренеров, бизнес-консультантов, практикующих психологов, тренинговых компаний и команд как и в какой форме провести сплочение команды.
- Но на что интересно обратить внимание в этом командообразовании?

СИЛА ЛОКТЯ ИЛИ ДАЙ ПЯТЬ

- Вам необходимо разбиться на пары и выполнить команды тренера.
 - Станьте лицом к коллеге так, чтобы носки обуви у вас соприкасались.
 - Дайте пять своему коллеге.
 - Сделайте шаг назад. Снова дайте пять.
 - Сделайте шаг назад. Снова дайте пять.
 - Сделайте шаг назад. Дайте пять!
 - Сделайте шаг назад. Дайте пять!

БЫСТРЫЙ МЯЧ

- Вам необходимо передать мяч через каждого из участников за максимально короткий промежуток времени.
 - Ключевое условие: мяч должен коснуться каждого.
 - Мяч стартует от тренера и возвращается к тренеру.
 - Время засекает тренер.
 - Что-то непонятно? Спросите тренера.

ЛАБИРИНТ

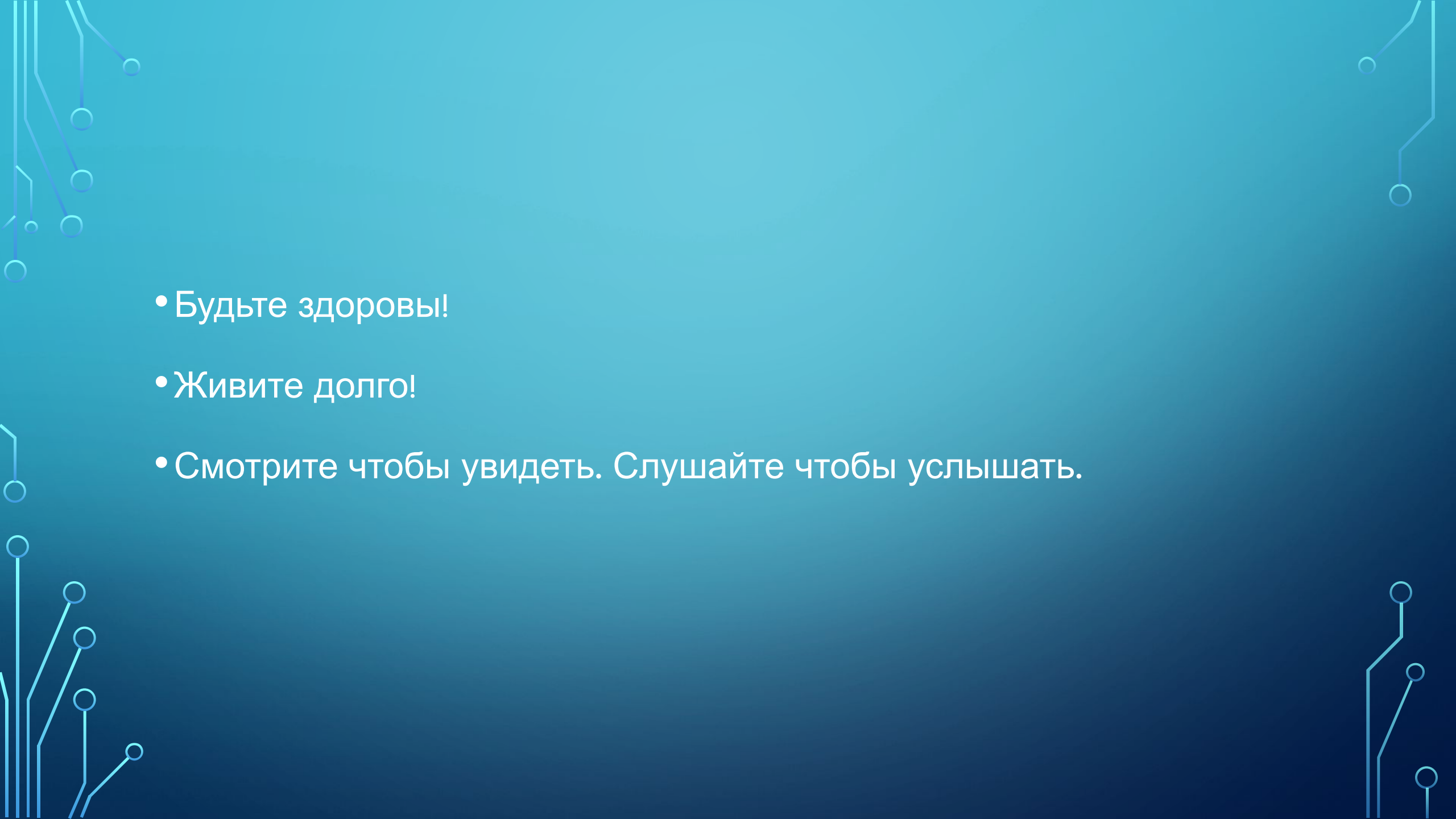
- Вам нужно провести участника вашей команды через нарисованный на полу лабиринт, подавая ему команды голосом. Каждый участник команды имеет право только на одно слово в свой ход. «Стой!» - одно слово. «Шаг вправо» или «Ой, стой!» - уже два слова. При нарушении правила упражнение начинается сначала.
 - Ключевое условие: Игрок движется через лабиринт с завязанными глазами.
 - Ключевое условие: наступать на линии – нельзя.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ. ЧТО БЫЛО?

- Наблюдение поможет вам увидеть поведение людей в команде.
- Знание теоретических моделей поможет понять поведение людей в команде.
- Рассуждения и размышления помогут вам нагрузить голову и мысли.
- Бумага поможет их структурировать.

ГЛАВНОЕ

- Вам в любом случае придется принять решение.
- Разочарование наступает только после того, как вы очаровались.
Не очаровывайтесь!
- Не расходуйте свою жизнь на то, чтобы понять, почему человек повел себя не так, как вы ожидали. Решите вопрос – что сделаете вы в получившейся ситуации.

- 
- The background is a dark blue gradient. In the corners, there are decorative white and light blue circuit-like patterns consisting of lines and circles, resembling a PCB or a network diagram.
- Будьте здоровы!
 - Живите долго!
 - Смотрите чтобы увидеть. Слушайте чтобы услышать.