

Proposta percorso per Confapi Varese

Percorso per lo Sviluppo della Leadership con Fligby



CapoLeader

Siamo una start-up che supporta le aziende di medio grandi dimensioni nel processo di sviluppo delle persone e della cultura aziendale.

CapoLeader è un team di professionisti nell'ambito della formazione, facilitazione e coaching che ha lo scopo di promuovere un modello di leadership etico e sostenibile



Il fondatore

«Mi piace partecipare alla creazione di ambienti di lavoro dove **apprendimento e divertimento siano complementari**.

Proprio per questo ho fondato **CapoLeader** e introdotto la **Gamification** per lo sviluppo della Leadership nel mercato italiano. Credo che il ruolo del leader sia la chiave per il successo e il benessere sia delle persone che delle organizzazioni.

Promuovo con passione **il Flow** come strumento di piena realizzazione del potenziale umano nel business.»



Stefano Selvini

FONDATORE DI CAPOLEADER

Il nostro team



Sara Cascio

CERTIFIED FLIGBY COACH



Erika Negro

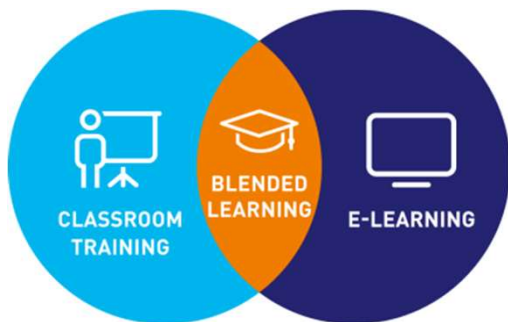
RESPONSABILE DELLA DIDATTICA

CERTIFIED FLIGBY COACH



Marco Diodato

CERTIFIED FLIGBY COACH



Il nostro approccio

Blended Learning + Gamification

La **Blended Learning** combina gli aspetti migliori della formazione tradizionale con i vantaggi di quella online. In particolare è:

- Flessibile e accessibile
- Efficace nell'apprendimento
- Coinvolgente
- Interattiva e personalizzata

Ai vantaggi del Blended Learning CapoLeader aggiunge quelli della **Gamification**:

- È adatta alle nuove generazioni
- Le sensazioni vissute rimangono impresse a lungo
- La simulazione è molto vicina alla realtà
- Sviluppa la capacità di focus



Basi scientifiche di riferimento

[Teoria del Flow ideata dal Prof. Csikszentmihalyi](#)

Maggiore è il Flow in un'organizzazione, migliore è il rendimento dell'unità

I **vantaggi** della Leadership che promuove il Flow

AUMENTO

- Produttività
- Concentrazione sul compito
- Apprendimento
- Soddisfazione lavorativa
- Creatività

DIMINUIZIONE

- Stress
- Distrazioni



Return of Investment

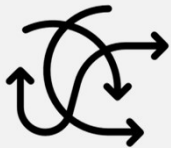


Per il
partecipante

Percorso di gioco individuale
ed elaborazione di un piano
di sviluppo personale

Esperienza learning by doing
e possibilità di sperimentare
in un ambiente sicuro

Condivisione dell'esperienza
con il gruppo e co-creazione
del modello di leadership



Per l'azienda

Cambio di approccio alla
cultura aziendale basata sul
FLOW

Creazione o rinforzo di un
network di leaders

Riscontro riguardo il
potenziale e le aree di
miglioramento sia individuale
sia del gruppo

FLIGBY: leadership simulation



Simulazione di leadership basata sulla gamification che permette alla persona di:

- Assumere il ruolo di Direttore Generale di un'azienda,
- Guidare un team di 7 persone verso lo stato di Flow
- Raggiungere gli obiettivi assegnati e prendere decisioni riguardo l'atmosfera aziendale, la redditività e la sostenibilità



Finalità:

- Sperimentare o rafforzare il ruolo di leader
- Aumentare la consapevolezza
- Analizzare i punti di forza e le aree di miglioramento



Modalità:

- Percorso individuale online;
- Percorso collettivo online;
- Percorso collettivo in presenza



A chi si rivolge:

- New Manager
- Middle Manager
- Senior Manager
- Talent di futura nomina



Durata:

40 giorni in totale

- Briefing (1 ora e 30)
- Gioco individuale (4-5 ore)
- Debriefing (4 ore)
- Debriefing individuale (1 ora)

[Clicca qui per saperne di più](#)

Workshop esperienziali



Laboratori esperienziali volti ad allenare una o più **soft skill**:

- Feedback
- Ascolto attivo e focus
- Emozioni e Intelligenza emotiva
- Time Management
- Riunioni efficaci
- Collaborazione



Finalità:

- Potenziare aree di miglioramento
- Esercitarsi in un contesto sicuro
- Imparare dagli errori
- Apprendere nuove modalità d'azione
- Creare un team di leader



Modalità:

- Online o in presenza
- Laboratorio pratico esperienziale



A chi si rivolge:

- Dirigenti
- Manager
- Team di lavoro



Durata:

4 ore

Friday night at ER: simulation



Un'esperienza di apprendimento coinvolgente per i team. Dal Silos al pensiero sistemico. La simulazione permette al partecipante di:

- Formare un team di 4 persone per ogni tavolo
- Gestire un reparto di un pronto soccorso per 24h
- Affrontare i picchi di domanda e le risorse limitate



Finalità:

- Migliorare le interazioni con il team.
- Introdurre un pensiero innovativo
- Superare la mentalità legata al silos e introdurre il pensiero sistemico.



Modalità:

- Evento in presenza
- Tavoli da 4 persone;
- Briefing gioco e debriefing collettivo
- Da 4 a 36 partecipanti



A chi si rivolge:

- New Manager
- Middle Manager
- Senior Manager
- Talent di futura nomina
- Membri di team



Durata:

1 giornata

[Clicca qui per saperne di più](#)

Percorso di sviluppo



Progetto di otto mesi



40 h totali



12 partecipanti

Simulatore di Leadership
Fligby – gioco individuale

2 Debrief
collettivi e 1
individuale

5 Laboratori
esperienziali

Laboratorio
Friday Night at
the ER



Aree d'intervento

- difficoltà nell'assumere il ruolo di leader
- scarsa propensione alla condivisione
- orientamento all'operatività



Learnings

- incremento della sicurezza nel prendere iniziativa
- creazione di uno spazio di dialogo
- peer coaching tra i partecipanti

Pianificazione progetto

- Kick off meeting e briefing Fligby – 3h (Teams) Gennaio 2024
- Gioco libero in modalità asincrona – 5h (Fligby - browser) Gennaio/Febbraio 2024
- Primo debrief collettivo – 4 h (Teams) Febbraio 2024
- Colloqui individuali – 1 h (Teams) Marzo 2024
- Secondo debrief «Portare il Flow in azienda» 4h (Teams) Marzo 2024
- Laboratorio 1 Il Feedback 4h (Teams) Aprile 2024
- Laboratorio 2 Ascolto attivo e Focus 4h (Teams) Maggio 2024
- Laboratorio 3 Emozioni e Intelligenza emotiva 4h(Teams) Giugno 2024
- Laboratorio 4 Riunioni Efficaci 4h (Teams) Luglio 2024
- Laboratorio 5 Gestione del tempo 4h (Teams) Settembre 2024
- Laboratorio Friday Night at the ER 8h (presenza) Ottobre 2024

A proposito di Fligby

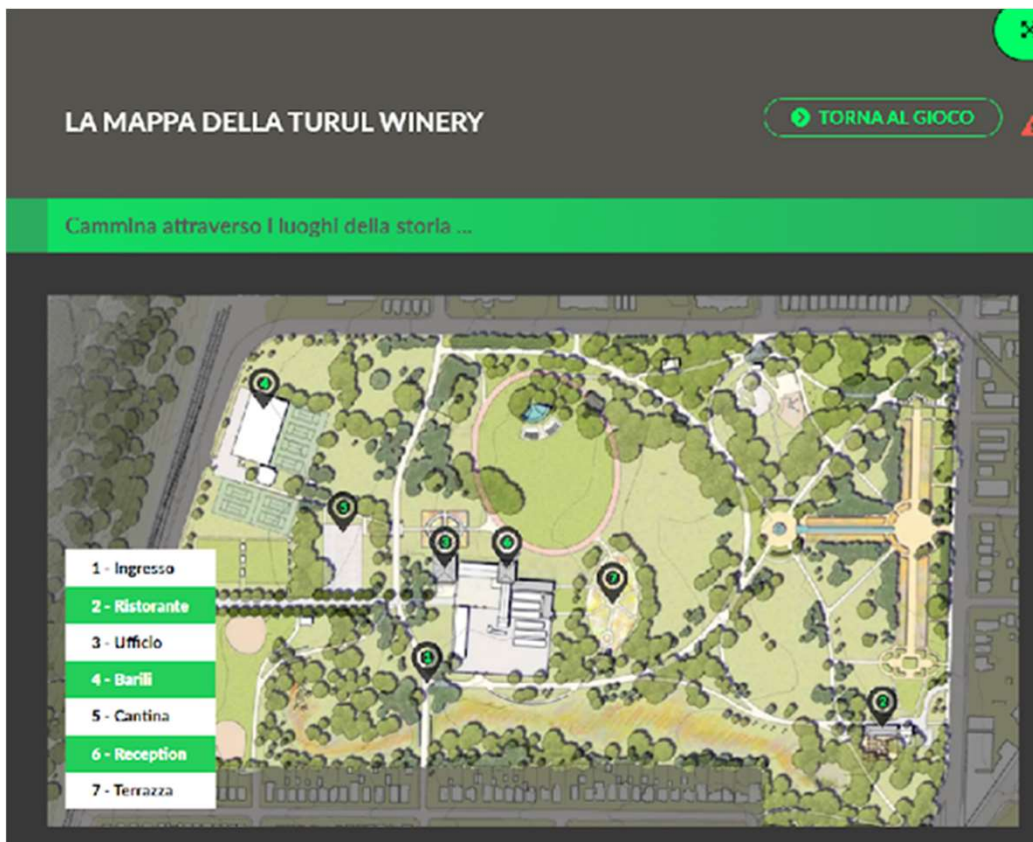
- Caratterizzazione dei personaggi elevata
- Piattaforma di gioco di facile utilizzo
- Indicatori di performance chiari e ben visibili
- Feedback in tempo reale con Mr. Fligby
- Radar per l'individuazione dello stato emotivo dei collaboratori.
- Modalità di gioco immersive
- Libreria multimediale con contenuti facilmente consultabili

I personaggi

I 7 collaboratori virtuali che si incontrano nella simulazione hanno caratteri molto differenti, per ognuno deve essere ricercata la giusta strategia di approccio.



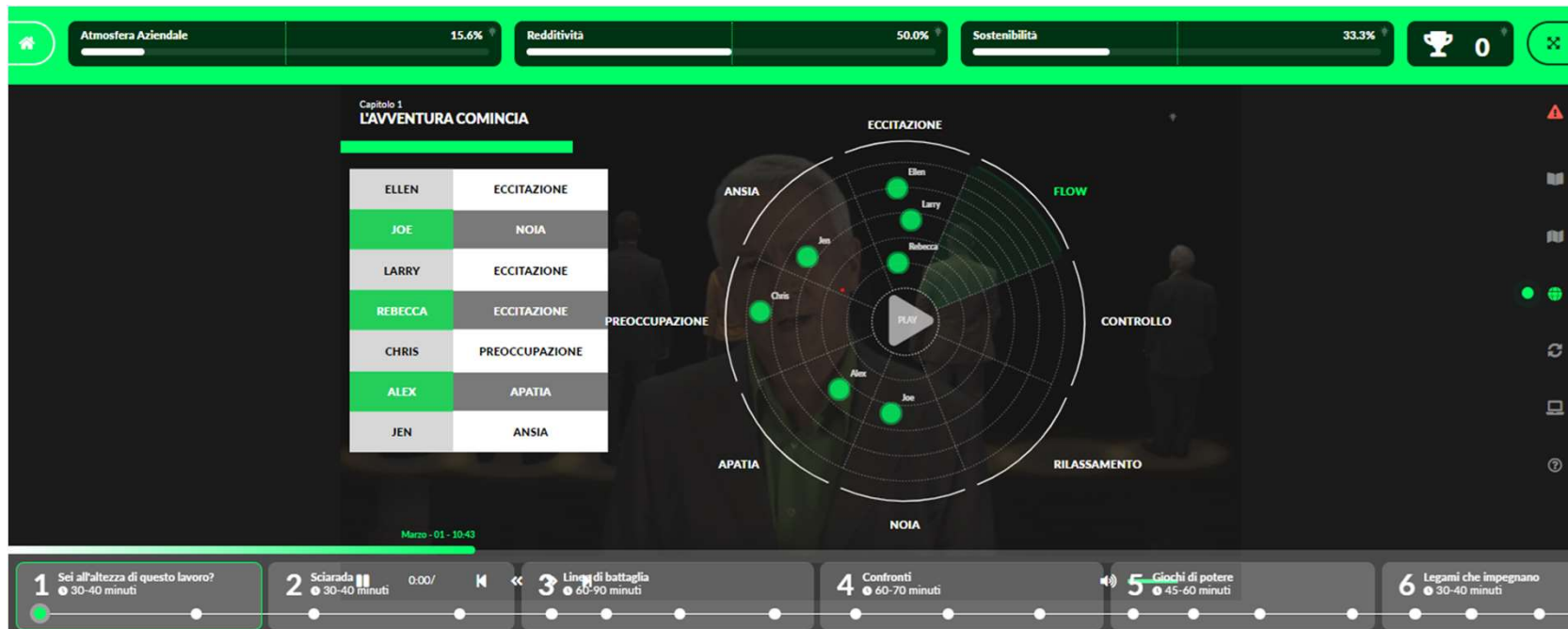
Ambientazione realistica



Le vicende sono ambientate in una vigna californiana, è possibile visitare i luoghi di ambientazione attraverso un tour virtuale.

E' possibile approfondire le informazioni sulla vigna sul sito ufficiale della Turul Winery

La piattaforma di gioco



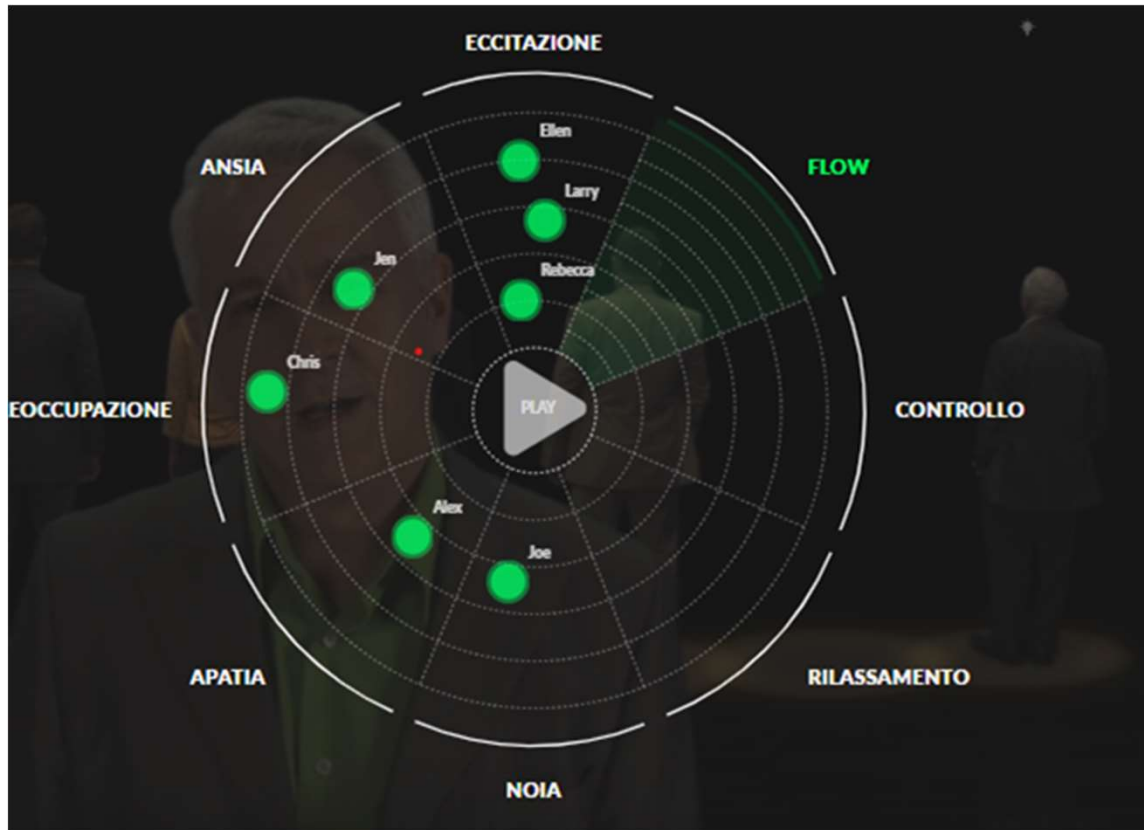
La piattaforma di gioco è user friendly e racchiude tutte le informazioni necessarie per tenere sotto controllo l'andamento della partita (indicatori di performance, schede personaggi, mappa del Flow etc.)

Mr Fligby e il Feedback



Dopo ogni decisione Mr. Fligby, in qualità di tutor dei partecipanti, fornisce un feedback in tempo reale sulla qualità della decisione potenziando così l'esperienza di apprendimento

Mappa del Flow



La mappa del Flow è un radar in cui in ogni momento si può monitorare lo stato emotivo dei propri collaboratori e cercare di guidarli nello stato di Flow.

Lo stato di Flow diventa così uno degli indicatori delle capacità manageriali agite.

Indicatori di Performance

Atmosfera Aziendale

15.6%

Redditività

50.0%

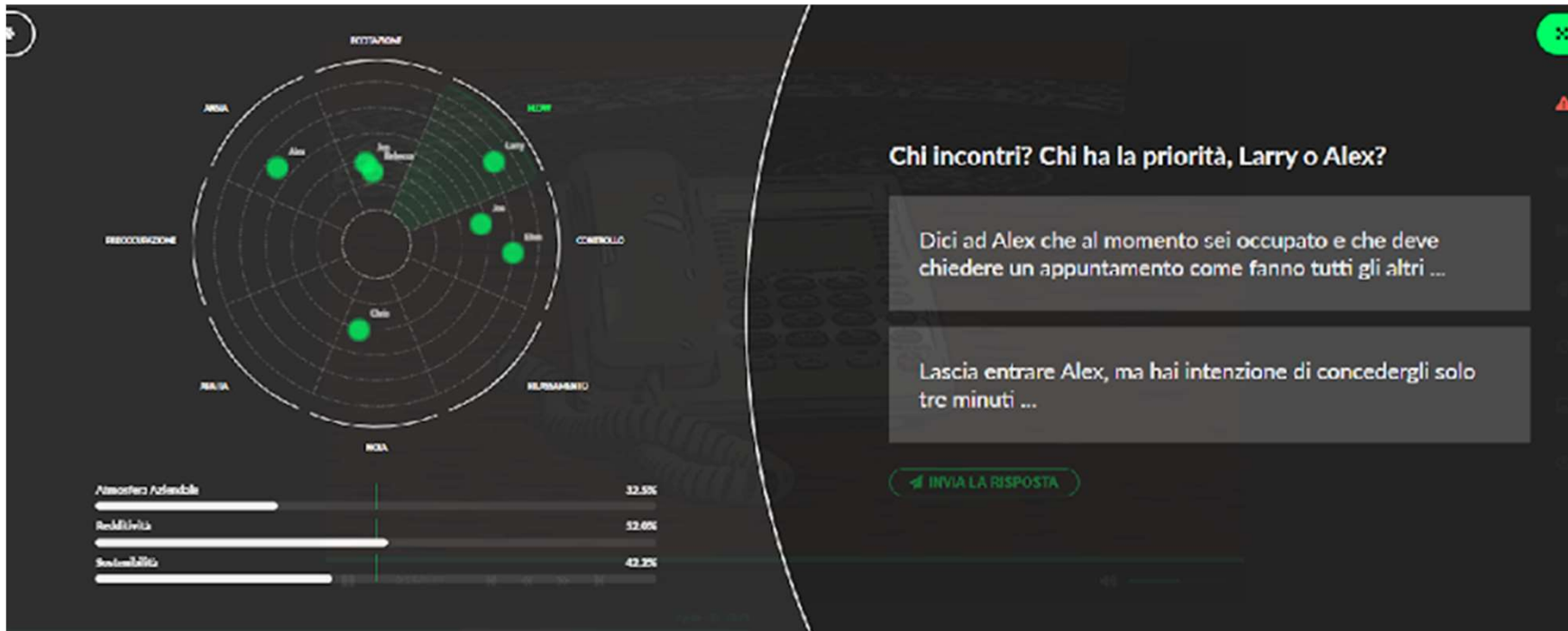
Sostenibilità

33.3%



Esistono dei chiari indicatori di performance nel gioco che vengono movimentati ogni volta che si prende una decisione. Si vincono Trofei ogni volta che si manda in Flow un collaboratore!

Decision Making



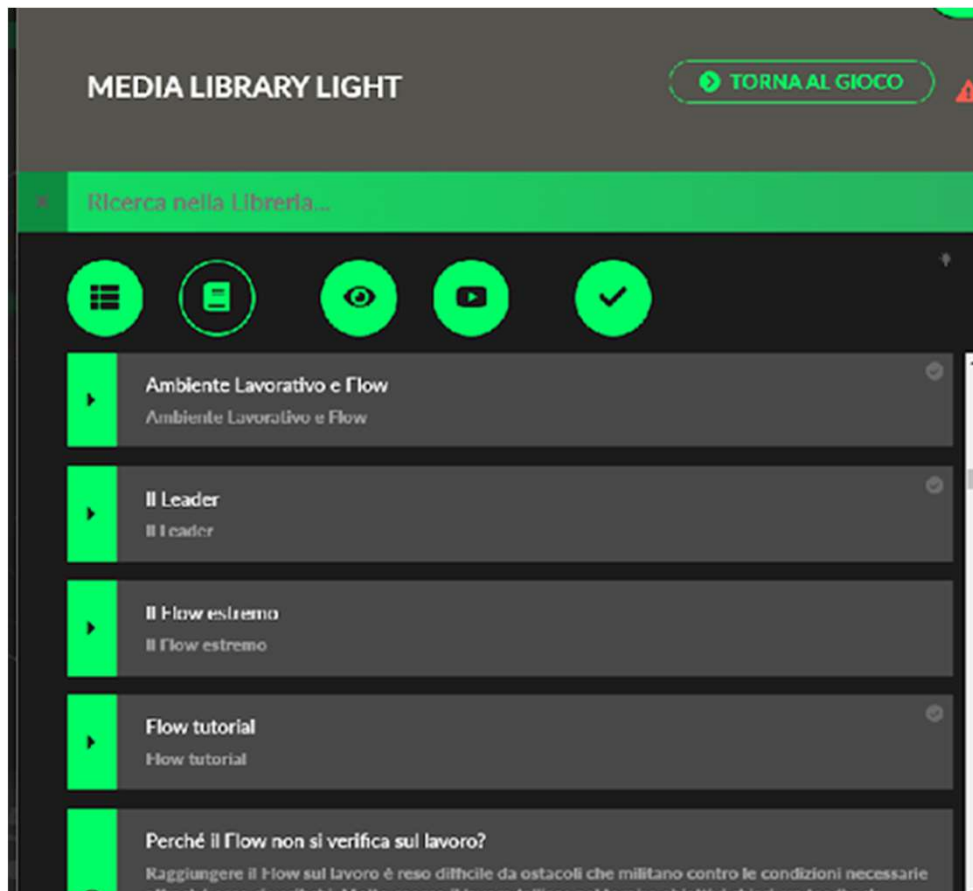
Il partecipante prende più di 150 decisioni all'interno della simulazione. In base alla risposta fornita la storia prende una direzione differente.

Feedback dei personaggi



Alla fine della partita i collaboratori virtuali forniscono un feedback sull'andamento del partecipante nel ruolo di Direttore Generale

Libreria multimediale



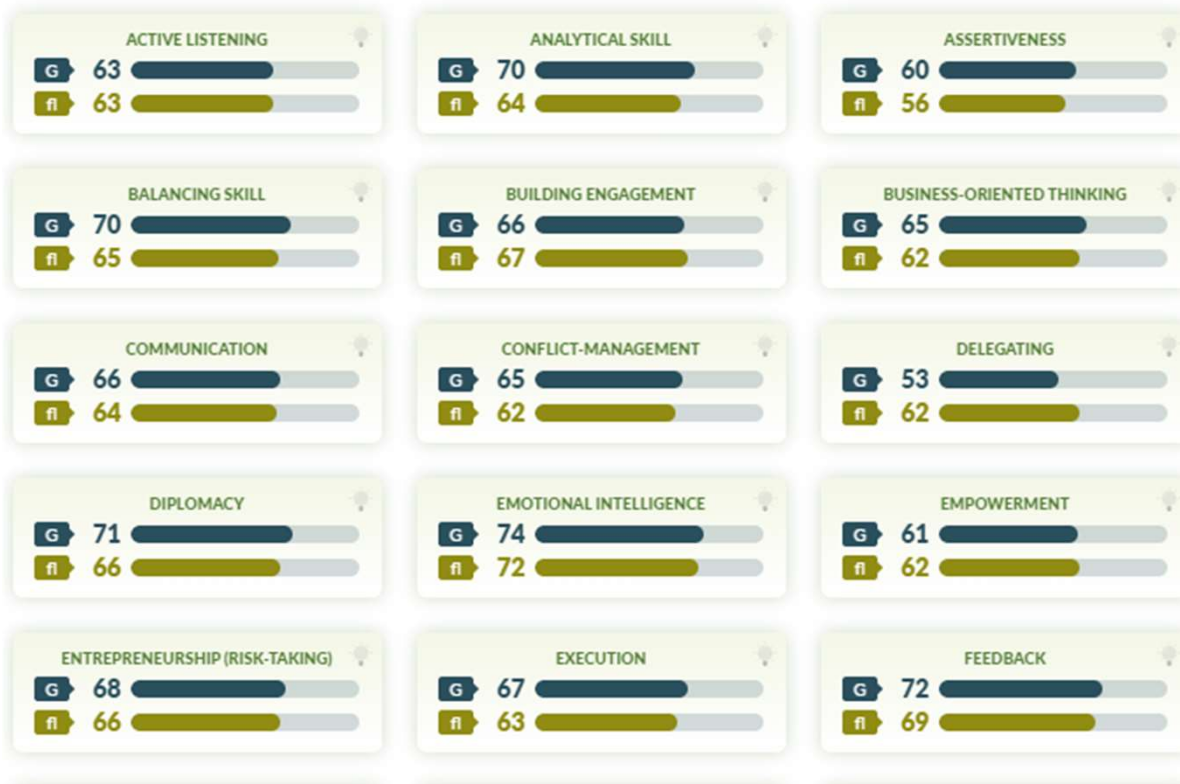
Oltre all'esperienza di gioco è presente una libreria multimediale con contenuti di approfondimento in tema di leadership, Flow e ... ovviamente ... viticoltura.

Premio finale



Se le prestazioni come Direttore Generale saranno convincenti nelle varie aree di valutazione sarà possibile far vincere il premio «Spirit of the wine» alla Turul Winery.

Abilità di leadership



Durante la partita ogni decisione contribuisce alla valutazione di 29 abilità di leadership con un punteggio da 1 a 100.

Ogni abilità è confrontata con un benchmark di riferimento.

Il report individuale di Fligby contiene tutte le informazioni raccolte nella partita.

Export dati assesment

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	First Name	Last Name		Active listening	Analytical skill	Assertiveness	Balancing skill	Building engagement	Business-oriented thinking
1									
2	Mario	Rossi		76,00	60,00	53,00	78,00	73,00	58,00
3	Antonio	Bianchi		53,00	75,00	56,00	63,00	59,00	64,00
4	Paolo	Verde		71,00	67,00	58,00	61,00	64,00	54,00
5	Piero	Neri		65,00	67,00	56,00	74,00	69,00	72,00
6	Alberto	Viola		53,00	71,00	67,00	68,00	70,00	65,00
7	Stefano	Giallo		65,00	87,00	78,00	61,00	61,00	75,00
8	Riccardo	Grigi		41,00	63,00	44,00	67,00	58,00	50,00
9	Cristina	Rosa		82,00	73,00	68,00	87,00	78,00	80,00
10									
11	average			63,25	70,38	60,00	69,88	66,50	64,75
12	benchmark			63,00	64,00	56,00	65,00	67,00	62,00
13	standard deviation			13,55	8,37	10,54	9,20	7,15	10,48
14									
15									

Alla fine dell'esperienza è possibile estrarre i dati dell'assessment di tutti i partecipanti in formato excel. Saranno evidenziate le valutazioni delle 29 abilità di leadership a confronto con il benchmark di riferimento.

Il trailer del gioco



E' possibile avere una preview del gioco attraverso il simpaticissimo Fligby trailer.

<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6879385365162147840>

 **C A P O L E A D E R**

Cosa dicono di noi

Gli HR:

«Il supporto di CapoLeader è stato fondamentale, perché ha consentito un doveroso inquadramento iniziale dell'attività e un altrettanto opportuno debriefing finale di quanto appreso e sperimentato»

Francesca Frau Learning & Development Sky Italia

I partecipanti:

«Esperienza che mi è servita sia a titolo personale, sia a livello di gruppo. Il gioco per simulare la vita reale permette di aumentare la capacità di lettura delle situazioni»

Massimo Negro – Automation Solutions Division Manager Incas Spa