

Integracja – dlaczego jest tak ważna w pracy zespołowej?

# Skarb masonów pomaga realizować projekty w Volvo

W pracy zespołowej ważne są zarówno umiejętności poszczególnych członków zespołu, jak i zdolności całego zespołu, a dokładność i czas wykonania zadania mają ogromne znaczenie dla realizacji całego projektu.



**Michał Twardowski**  
www.iogame.pl

## OGNIWO W ŁAŃCUCHU

Bardzo często pracownicy firm są przekonani, że muszą się skupić tylko i wyłącznie na swoich zadaniach, zatracając się w natłoku spraw, które muszą załatwić, co powoduje, że zupełnie nie dostrzegają dobra ogółu. Są również tacy, co przez cały czas oglądają się za siebie i porównują z innymi. Mało jest natomiast pracowników, którzy rozumieją cele postawione zespołowi, wiedzą, jaką rolę odgrywają w zespole oni i ich koledzy, mają świadomość, że stanowią „ogniwo w łańcuchu”. Podobnie jest z menedżerami. Najczęstszym błędem, jaki popełniają, jest brak proporcjonalnego podziału swojej uwagi pomiędzy cele i zadania swoich podwładnych, założenia ogólnego zespołu oraz koordynację z działaniami innych zespołów.

## STADO

Aby człowiek zrozumiał, że to, co robi, jest ważne nie tylko dla niego, lecz także dla innych, musi sobie uświadomić, że jest członkiem zespołu, przynależy do grupy mającej do zrealizowania jakiś cel. Musi mieć świadomość skutków własnych działań oraz ich konsekwencji. Musi wiedzieć, że jego najmniejszy błąd lub drobne opóźnienie może mieć wielkie znaczenie dla całej grupy. Musi być przekonany, że inne osoby z jego grupy zrealizują swoje zadania nie gorzej niż on sam. Musi mieć pewność, że inni postrzegają współpracę tak samo jak on.

## CZY MOŻLIWE JEST ZBUDOWANIE TAKIEGO ZESPOŁU?

Odpowiedź na to pytanie jest prosta – tak, jest to możliwe. Aby ludzie mogli poczuć, że przynależą do grupy, mogli sobie zaufać i zaczęli polegać

”  
ROZWIĄZANIA POSZCZEGÓLNYCH  
ZADAŃ SKŁADAJĄ SIĘ NA ROZWIĄZANIE  
ZADANIA POSTAWIONEGO PRZED CAŁĄ  
GRUPĄ. GRACZE IOGAME MUSZĄ DZIAŁAĆ  
POD PRESJĄ CZASU I W ODPOWIEDNICH  
MOMENTACH WYMIENIAĆ SIĘ  
INFORMACJAMI. WSZYSTKO OPARTE JEST NA  
DOBREJ ZABAWIE I CIEKAWYCH FORMACH

na sobie nawzajem, należy pozwolić im się poznać, zbliżyć się do siebie. Pierwszą myślą, jaka zwykle przychodzi do głowy, jest zorganizowanie imprezy integracyjnej. Niewątpliwie jest to dobre rozwiązanie, aby ludzie się do siebie zbliżyli, ale czy tylko o to chodzi? Czy w ten sposób uda nam się uświadomić pracownikom, że ich praca ma bardzo duże znaczenie dla całej grupy, a nawet firmy?

## ioGAME

IoGame to gra scenariuszowa, która pomaga uświadomić pracownikom znaczenie ich pracy. Uczestnicy ioGame wchodzi do gry w nieoczekiwanym momencie, a element zaskoczenia jest tu bardzo istotny. Tematyka gry ioGame jest w zasadzie dowolna – ważne, że zawsze toczy się w realnym świecie, a scenariusze za każdym razem powstają na nowo i nigdy się nie powtarzają. Gra obsadzona jest zarówno statystami, jak i ludźmi na co dzień pełniącymi różne funkcje (kwiaciarka, ksiądz, kierowca autobusu, sprzedawca, kelner; itd.). „W zależności od budżetu naszego klienta w grze osadzamy różne atrakcje dostępne na rynku, tak aby gra na zawsze została w pamięci” – mówi Michał Twardowski, prezes zarządu ioGame sp. z o.o. Graczom ioGame przydziela się różne zadania. Rozwiązania poszczególnych zadań składają się na rozwiązanie zadania postawionego przed całą grupą. Gracze ioGame muszą działać pod presją czasu i w odpowiednich momentach wymieniać się informacjami. Wszystko oparte jest na dobrej zabawie i ciekawych formach. W jednej z ostatnich gier ioGame uczestnicy byli podzieleni na 7 12-osobowych grup niezależnych od siebie. Kolejne wskazówki do rozwikłania zagadki zdobywali, przemieszczając się po Wrocławiu, pływając łódkami po Odrze, odwiedzając przeróżne ciekawe miejsca. Byli wplątani w kryminalną intrygę na terenie jednego z wrocławskich hoteli. Najważniejszym punktem tej gry było przekazanie sobie informacji. Zadanie było o tyle trudne, że grupy w tym samym czasie musiały wejść na konkretne wieże w okolicach wrocławskiego rynku, nie wiedząc, po co to robią ani że pozostałe grupy też wchodzi na inne wieże. Na szczycie, wyposażeni w kompas i lornetkę, jednocześnie nadawali zaszyfrowaną informację innej grupie i odczytywali informację dla siebie. Czuli się, jakby byli bohaterami powieści Dana Browna.

## RYWALIZACJA JEST ZŁA

Gry ioGame wciągają do zabawy, są przygodą, dzięki czemu uczestnicy zachowują się naturalnie, a to z kolei powoduje, że zawiązują się między nimi pozytywne i trwałe relacje. W grach ioGame nigdy nie ma rywalizacji. Od początku do samego końca uczestnicy mają jeden cel, a w trakcie gry z czasem uświadamiają sobie, jak bardzo realizacja głównego zadania uzależniona jest od ich współpracy i podziału zadań. Gra ioGame pokazuje, kto jest zdeterminowany do działania, kto jest kreatywny, kto skrupulatnie trzyma się zasad i dąży do celu, kto ma otwarty umysł na otaczającą rzeczywistość. Rywalizacja i integracja nie pasują do siebie – jedno wyklucza drugie. Gra buduje świadomość wśród uczestników, że w projektach zespołowych ważne są zarówno umiejętności i doświadczenie jednostki, jak i grupy. Gracze dostrzegają również konsekwencje wpływu czasu. Stracony czas jest nie do odzyskania, a skutki mogą być nieodwracalne. ■

## Gra integracyjna ze scenariuszem dla Volvo

### Główne cele:

- integracja 80 pracowników z trzech działów wrocławskiej fabryki,
- wzmocnienie lojalności pracowników wobec firmy,
- zmniejszenie ryzyka rotacji pracowników,
- polepszenie relacji między pracownikami,
- budowanie świadomości przynależności do grupy,
- trening współpracy i komunikacji wewnątrzdziałowej i międzydziałowej,
- zwiększenie skuteczności realizacji projektów,
- trening realizacji zadań pod presją czasu.

Scenariusze ioGame są za każdym razem tworzone na nowo, co zapewnia niepowtarzalność i oryginalność. Zanim powstanie scenariusz, zbiera się informacje o uczestnikach gry, co pozwala wykorzystać ich zainteresowania, upodobania, silne i słabe strony.

Scenariusz ioGame dla Volvo oparty był na legendzie skarbu masonów, który został ukryty gdzieś we Wrocławiu. Na trzy dni przed rozpoczęciem gry każdy z uczestników otrzymał tajemniczą kopertę, przeznaczoną tylko i wyłącznie dla niego. Wskazówki zawarte w kopercie miały zaprowadzić uczestników gry w siedem nieprzypadkowych miejsc powiązanych z wrocławską masonerią.

Grupy musiały rozszyfrować kolejno przypisane dla niej elementy gry i zdobywać informacje, rozwiązywać zadania, dzięki którym kolejne elementy układanki tworzyły całość. Zdobyte wskazówki mogły się przyczynić do zakończenia gry dopiero w połączeniu z informacjami od pozostałych grup. Gra była tak zaplanowana, że poszczególne grupy musiały się wymieniać zdobytymi informacjami. Dzięki wspólnym działaniom gracze na koniec otrzymali nagrodę. Specjalnie wynajęty dawny tramwaj zebrał wszystkich uczestników z różnych przystanków, o których gracze dowiedzieli się, rozszyfrowując informacje zbierane podczas gry, i zawiózł w miejsce, gdzie odbył się piknik.

Gra zawierała elementy kartografii, należało się wykazać ogólną wiedzą z historii, geografii, chemii, matematyki i literatury. W rozgrywce wzięli udział aktorzy i statyści, wykorzystano elementy specjalne takie jak: pojazdy, lokale, pomieszczenia, instytucje, kostiumy, rekwizyty, bilety wstępu.

Postawione cele prowadziły do zintegrowania wszystkich uczestników gry, tak aby w przyszłości mogli wspólnie pracować nad jednym projektem. Ukończenie gry wymagało współpracy pomiędzy uczestnikami, a zadania postawione przed pracownikami firmy Volvo podczas ioGame wyupukliły wagę pracy w zespole na każdej płaszczyźnie, uświadomiły każdemu z uczestników, że to, czego nie można zrobić samemu, można zrobić z kolegą, co w efekcie znacząco zwiększa powodzenie realizacji projektu. Gra pokazała również, że poszczególne zespoły są od siebie zależne, a ich wspólna praca daje wymierne efekty.