



Bologna 13 Settembre 2010

Cara Collega, caro Collega,

da sempre l'associazione ha prestato una grande attenzione a novità che riguardano metodologie e tecnologie. Abbiamo parlato sia di mappe mentali e cognitive che di Social Network Analysis, in convegni che hanno riscosso un gradimento caloroso e crescente.

Oggi abbiamo pensato di organizzare questo evento per parlare di

Problem Solving

ossia **dell'arte di risolvere i problemi**, siano essi di natura personale, interpersonale o delle organizzazioni, mediante l'utilizzo di tattiche e tecniche che presentino due caratteristiche fondamentali : la massima efficacia (**soluzione del problema**) e una grande efficienza (**tempo e sforzi impiegati**).

Quest'arte è dunque una competenza "trasversale", utile nei diversi ambiti di lavoro oltre che della vita.

Ognuno di noi, infatti, viene costantemente messo alla prova e la qualità della nostra vita dipende proprio dal modo in cui affrontiamo gli avvenimenti che capitano sul nostro cammino e dalla nostra capacità di trasformarli in compiti da svolgere.

Il **Problem Solver** è dunque colui che, indipendentemente da risorse e situazioni, trova il modo di risolvere i problemi arrivando ad una soluzione.

Ovviamente ciò presuppone la capacità di osservare la realtà da punti di vista diversi e quindi particolari competenze.

Molti sono i modi che aiutano a sviluppare queste competenze e quello che vi proponiamo è una breve viaggio che, attraverso i **principi dell'illusionismo** (avete letto bene), ci guiderà in un affascinante percorso per svelare concetti e principi che ci aiuteranno a conoscere, comprendere e risolvere i piccoli grandi problemi quotidiani. Il viaggio non sarà lungo, ma la competenza degli esperti che ci accompagneranno e che abbiamo avuto occasione di apprezzare in precedenti occasioni, lo renderanno avvincente e interessante, con l'utilizzo di modalità assolutamente coinvolgenti nella conduzione della presentazione.



Abbiamo quindi invitato il **dr. Gianmarco Pinto (consulente Net Working s.r.l.)** a condurre l'evento che avrà per titolo:

MAGIC PROBLEM SOLVER
Il processo illusionistico applicato alle tecniche del Problem Solving

Che si terrà

Mercoledì 29 Settembre ore 14,00

presso

Aula Magna della Fondazione Aldini Valeriani di Bologna

Via Bassanelli, 9/11 BOLOGNA

Mappa: www.fav.it

Per ragioni organizzative ti preghiamo di iscriverti via e-mail a: assi@assi-bo.it

Se condividi con noi gli obiettivi fissati più di trent'anni fa, quali lo scambio delle esperienze, l'indipendenza dagli attori del mercato e se possiedi una naturale curiosità ed una grande passione per il settore delle tecnologie dell'informazione, allora rinnova al più presto la tua iscrizione oppure, se non sei ancora dei nostri, iscriviti e partecipa alle nostre iniziative.

La quota per l'anno 2010 è di:

Socio sostenitore	€ 150 + € 20 TASSA I° ISCRIZIONE (per Aziende con più soci)
Socio ordinario	€ 80 + € 20 TASSA I° ISCRIZIONE (iscrizione individuale)
Socio studente	€ 15 (studenti ancora in corso di studio)

Il pagamento potrà essere eseguito con un bonifico bancario alle seguenti coordinate:
BANCA POPOLARE DELL'EMILIA ROMAGNA - Agenzia nr. 6
Codice Iban: IT61C053870259800000074789
(in causale = nome socio)

oppure in contanti in occasione del prossimo convegno od incontro tra soci.

Nel rinnovato nostro sito www.assi-bo.it potrai trovare tutte le informazioni relative alle nostre iniziative ed inoltre, per i soci, le presentazioni che i relatori degli eventi gentilmente ci hanno permesso di pubblicare, come anche i link ad altri siti che abbiamo ritenuto interessante segnalare.

Chiediamo la tua collaborazione per suggerimenti con l'obiettivo di arricchirlo sempre di più.

Confidiamo di incontrarti al più presto e ti salutiamo cordialmente, augurandoti buon lavoro

Associazione Specialisti Sistemi Informativi

La Segreteria dell'ASSI



AGENDA

MAGIC PROBLEM SOLVER

Il processo illusionistico applicato alle tecniche del Problem Solving

Mercoledì 29 Settembre alle ore 14,00

presso

Aula Magna della Fondazione Aldini Valeriani di Bologna

Via Bassanelli, 9/11 BOLOGNA

Mappa: www.fav.it

14,00	Registrazione partecipanti
14,15	Benvenuto da parte della Fondazione e Apertura lavori - Consigliere ASSI
14,30	L'inganno delle percezioni, la percezione e gli schemi mentali
15,20	Problem Finding, Problem Setting, Problem Solving
16,00	Pausa Caffè
16,30	Principi del pensiero illusionistico
17,10	Principi del pensiero illusionistico applicati al Problem Solving
18,00	Chiusura lavori

Docenti : **Dr. Gianmarco Pinto** (psicologo del Lavoro)

Come nostra consuetudine la partecipazione al seminario e' gratuita

Per ragioni organizzative ti preghiamo di iscriverti via e-mail a: assi@assi-bo.it

MAGIC PROBLEM SOLVER

***il processo illusionistico applicato alle
tecniche di Problem Solving***



COS'E' UN PROBLEMA?



***Il problema è una
differenza (gap) fra uno
stato finale, che
desideriamo, ed uno
attuale, che vogliamo
cambiare.***



A

Lo stato attuale

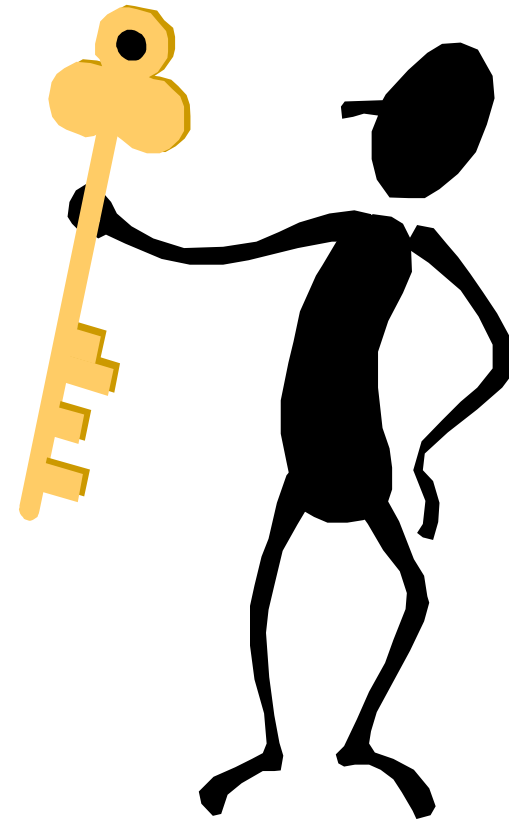
PROBLEM SOLVING



B

Lo stato desiderato

***Definiamo il problema
risolvibile quando
esiste almeno un
percorso che possa
annullare il gap.***



Ma allora perché i problemi ci tediano quotidianamente?



net working®



Inteligencia emocional

Alcuni errori comuni nei processi di problem solving

\$ mancanza di chiarezza nel definire il problema

B mancanza di chiarezza nel definire gli obiettivi

& mancanza delle informazioni fondamentali

M errato utilizzo delle informazioni

Q alternative limitate

" chiusura nei confronti di ipotesi innovative

+/- valutazioni approssimative

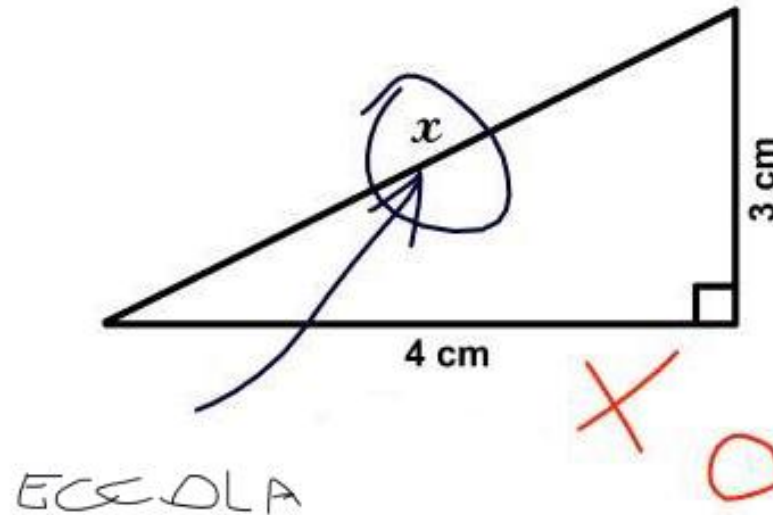


net working®

scelte premature

PRIMA FASE: conosciamo **A**

Trova x



IL PROBLEM FINDING

La capacità di riconoscere dov'è il problema

Sapendo che :

- **In una vasca il meccanismo del tappo-pieno (il buco che serve per svuotare l'eccesso d'acqua) non funziona;**
- **Il rubinetto versa 1 litro al minuto;**
- **La vasca ha una capacità di 100 litri;**
- **Il rubinetto è stato aperto alle 8.00 del mattino.**

Avete 5 minuti di tempo per rispondere alla domanda : a che ora l'acqua traboccherà dalla vasca?

La percezione

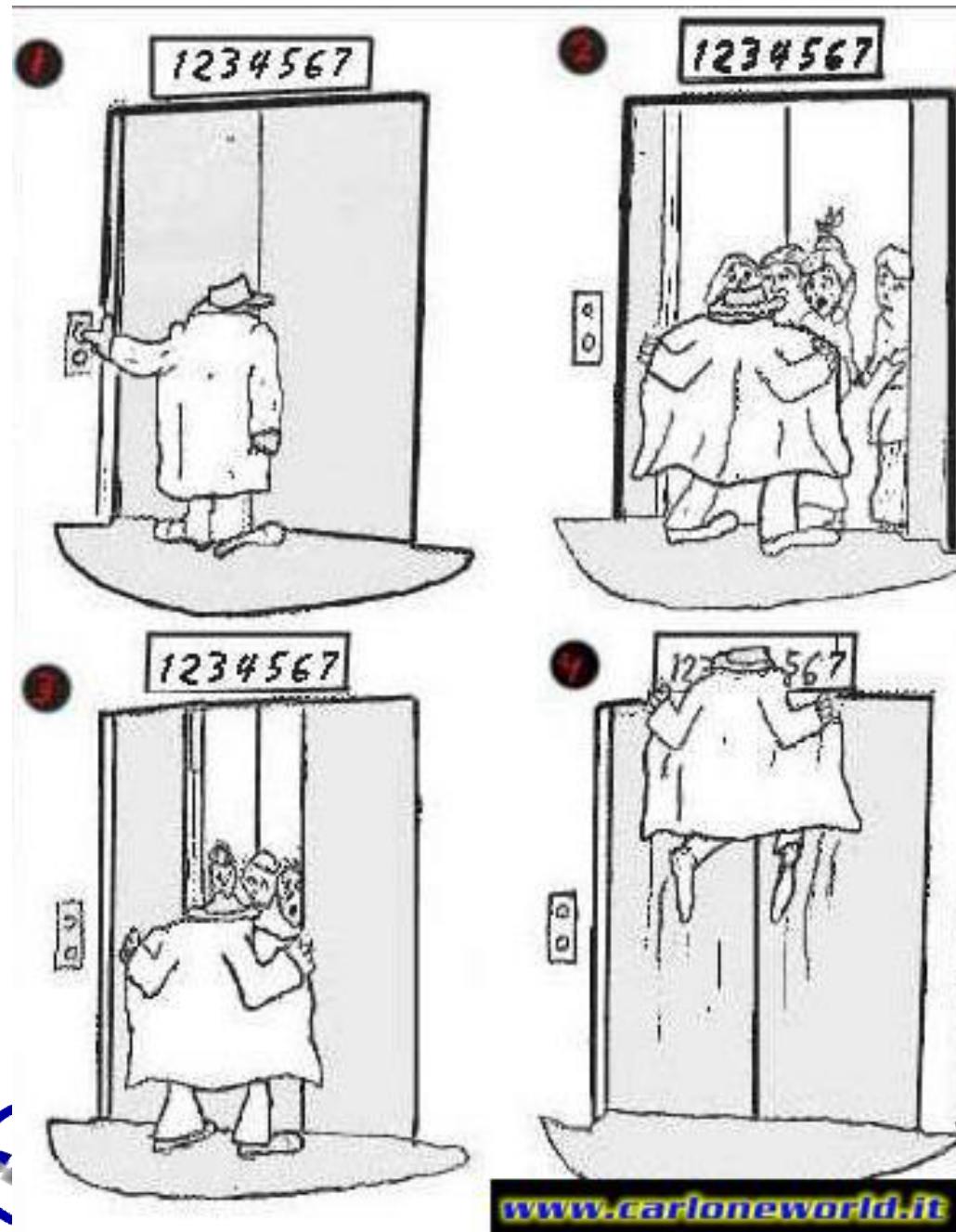
E' il modo in cui il mondo appare al cervello, è il processo psicologico di base senza il quale non vi sarebbero né memoria, né pensiero, né apprendimento.....

GLI INGANNI DEI 5 SENSI



IL GRANDE INGANNO DELLA PERCEZIONE





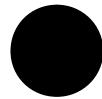
L'ASCENSORE

LA PERCEZIONE DEL PROBLEMA

**I problemi in generale non esistono,
esiste la percezione che abbiamo di essi,
Ma...**

***“Non si può risolvere un problema utilizzando
lo stesso processo mentale che lo ha generato”
(A. Einstein)***

Il quadrato di Maier



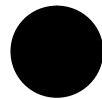
Infatti spesso ci poniamo limiti e problemi

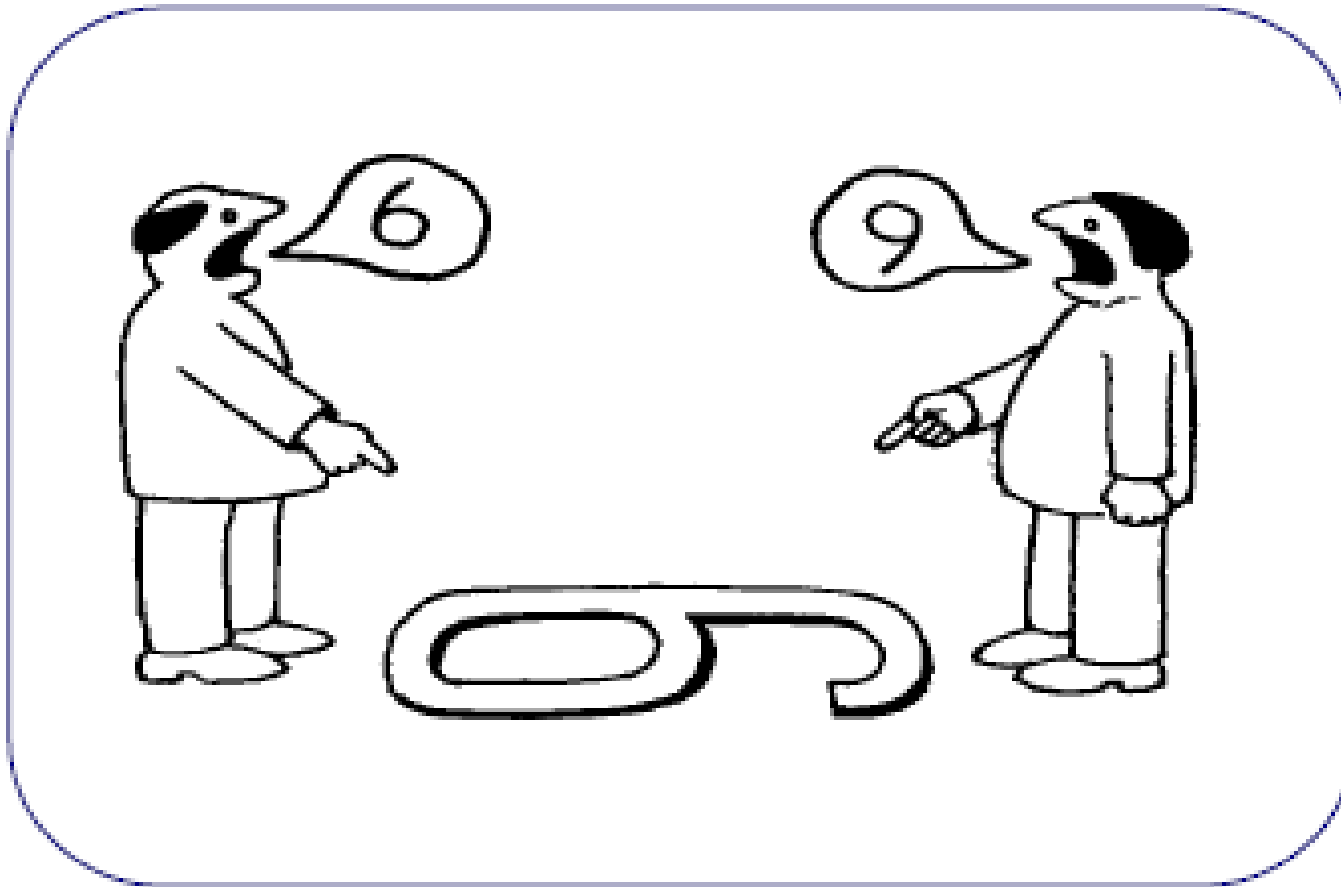


Che non esistono.



Questi generano dei problemi quasi irrisolvibili





Quello che vedi dipende dal tuo punto di vista.

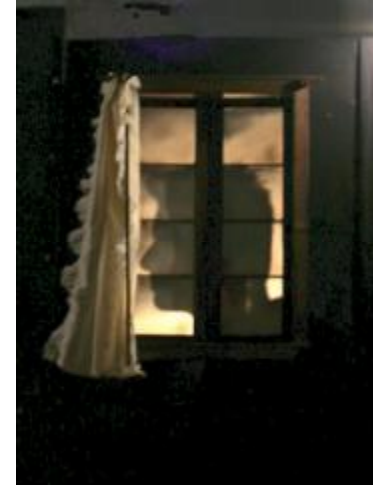
Posizioni percettive

- Posizione sé: la persona è associata completamente al proprio punto di vista, utilizzando le proprie convinzioni, opinioni ed emozioni nella lettura degli eventi
- Posizione altri: la persona percepisce la situazione utilizzando la prospettiva del proprio interlocutore e guardando gli eventi con i suoi occhi

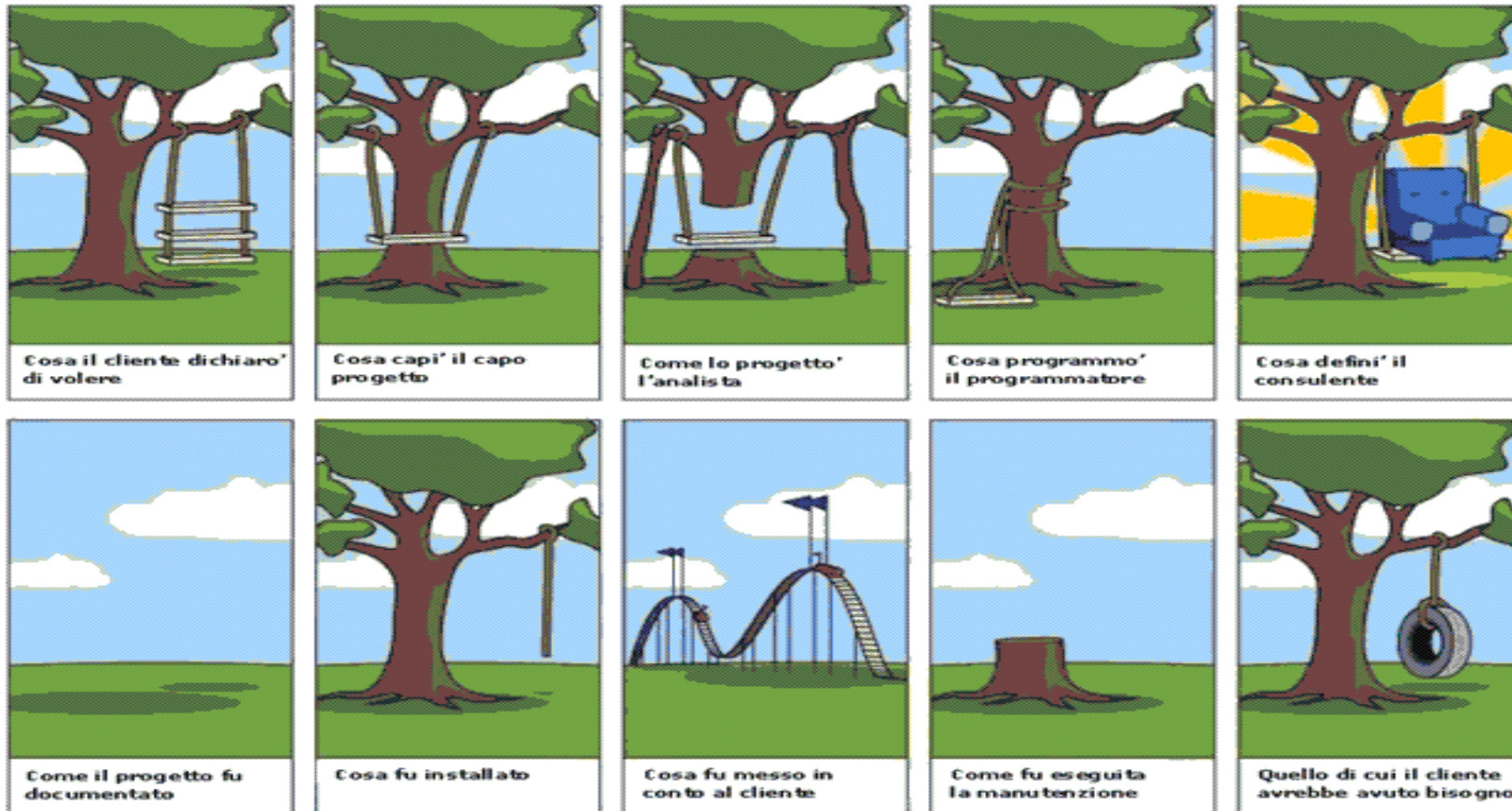


Posizioni percettive

- Posizione osservatore: la persona si dissocia da sé e dalla posizione dell'interlocutore, guarda alla situazione e alla relazione tra i due interlocutori con gli occhi di un osservatore esterno, distaccato dal problema
- Posizione noi: la persona percepisce la situazione dal punto di vista di un sistema più ampio entro cui i soggetti agiscono



IMPARARE A RAGIONARE PER SOLUZIONI NON PER PROBLEMI...



IL PROBLEM SETTING...verso B

net working®

Non lontano da Parigi c'era un bellissimo castello, dove abitava il marchese Vedrine. In quel castello venne costruito un coloratissimo stagno che presto si riempì di gigantesche alghe. Qualcuno allora ebbe una brillante idea di gettare dei pesci all'interno dello stagno in modo tale che si mangiassero le alghe. Ma i pesci iniziarono ad abbondare e a emanare un brutto odore, allora il marchese decise di acquistare un bellissimo airone da liberare nell'enorme parco. Ma ahimé questo grande volatile ben presto si mangiò tutti i pesci dello stagno. Ci furono quindi numerose riunioni per poter risolvere questo problema, alla fine si concluse che il principale nemico dell'airone era la volpe, quindi furono inserite delle volpi nel parco affinché si mangiassero l'airone; tuttavia queste fecero una strage di anatre (che erano una preda più facile rispetto all'airone). Si decise quindi di far traslocare le anatre superstiti in un luogo più sicuro: una villa dall'altra parte della città, ma ecco che le anatre trasformarono le statue presenti in quella villa nella loro toilette. Si decise quindi di trasportare le statue in un'altra villa. Ma la situazione del castello del marchese Vedrine degenerò in quanto :le volpi si erano moltiplicate mentre l'airone si era mangiato tutti i pesci del laghetto, il quale a sua volta era stato prosciugato dalle alghe

**PER POTER RISOLVERE
UN PROBLEMA DEVE ESSERE
CHIARO IL RISULTATO CHE
SI VUOLE OTTENERE**



Obiettivo o buon proposito?

Perché un buon proposito diventi un obiettivo deve soddisfare cinque requisiti

SEMPLICE: deve essere descrivibile in poche parole.

MISURABILE: si deve trovare una unità di misura per poter calcolare e capire se è stato raggiunto, completamente o parzialmente.

ATTRAENTE: deve portare un vantaggio concreto, reale e desiderato alla persona

REALIZZABILE: deve essere sfidante ma raggiungibile, un obiettivo considerato irrealistico, o considerato irraggiungibile, non verrà mai realizzato e genera alibi.

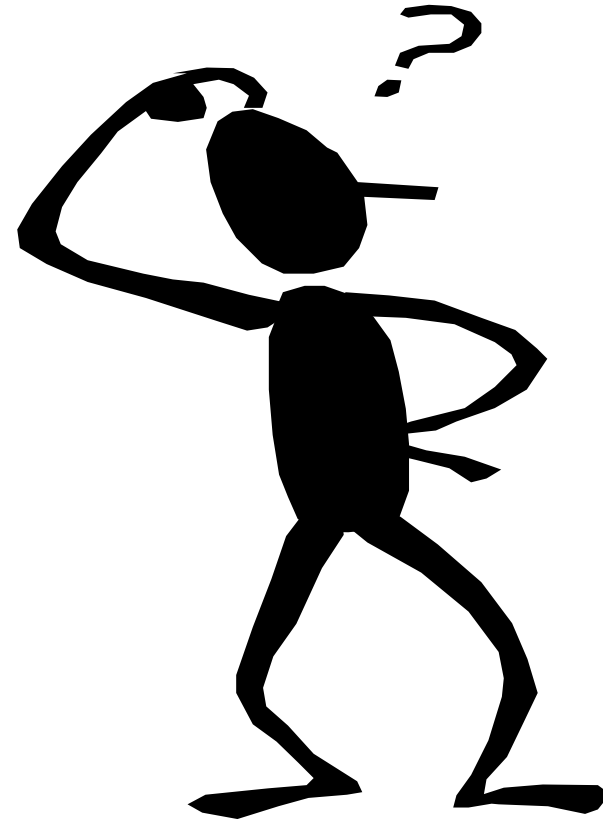
TEMPORALIZZATO: deve avere un inizio, una scadenza e dei momenti per i controlli.



La soluzione del problema

“Risolvere un problema vuol dire semplicemente rappresentarlo in modo da rendere evidente la soluzione.”

(Herbert Simon)





net w

Il processo di problem solving

Il problem solving è un processo logico costituito da fasi in cui viene utilizzata maggiormente la parte emotiva e l'intuito per aprire vie alternative e fasi più razionali in cui le alternative generate vengono valutate in modo rigoroso e vengono assegnate delle priorità.

1. ESPLORARE GLI OBIETTIVI E LE OPPORTUNITA'

ü **Identificare desideri, obiettivi e sfide:** identificare gli obiettivi e le opportunità che esistono in una particolare situazione.

ü **Raccogliere dati:** esplorare e selezionare i fatti importanti, le sensazioni e i dati che riguardano la situazione.

ü **Rendere più chiaro il problema:** identificare e definire al meglio il vero problema da risolvere

2. GENERARE IDEE

ü **Generare idee:** produrre idee che siano originali, nuove e utili per risolvere il problema

3. FARE UN PIANO D'AZIONE

ü **Selezionare e rafforzare le soluzioni:**
trasformare idee promettenti in
soluzioni concrete

ü **Sviluppare un Piano d'Azione:**
organizzare come procedere per
realizzare e rendere operativa la
soluzione

Metodo PAPSA

 P1 Percezione

 A1 Analisi

 P2 Produzione

 S Selezione

 A2 Applicazione

Metodo PAPSA

Percezione



- **Percepire:** il più sottilmente, il più completamente possibile, il contesto del problema e la totalità delle sue sfaccettature

Analisi



- **Analizzare:** ossia scomporre il problema finché non lo si è suddiviso nel maggior numero di elementi possibili, poi ricomporlo in schemi che ne chiariscano la struttura

Metodo PAPSA

Produzione



Si individuano più soluzioni possibili
(Quantità per Qualità)

Metodo PAPSA

Selezione



Selezionare: tra le soluzioni identificate ne si seleziona quelle maggiormente idonee a risolvere il nostro problema

Applicazione



Applicare: definire un piano di azione che includa, tempi, momenti di controllo e risultati attesi.

BIBLIOGRAFIA

- **Pensare come un mago- di Matteo Rampin, ponte delle grazie, 2006**
- **Il metodo Antierrore - di Joseph T. Hallinan, Newton**
- **Vivere a Colori – di Hubert Jaoui, Franco Angeli, 2007**
- **Mappe Mentali – di Tony Buzan, Nlp Italia, 2007**