

Titolo

A Bug's life di Diletta Bovone - Leadership

Anno

1998

Produzione

Stati Uniti- Pixar Animation Studios

Trama

Ogni anno una colonia di formiche è costretta a versare un ingente tributo di cibo alle cavallette, prima dell'arrivo dell'inverno. Però, il giorno di consegna accade un imprevisto: Flik, una formica che cerca di aiutare la colonia con le sue geniali invenzioni, provoca l'ennesimo disastro cioè disperde, per sbaglio, il cibo da consegnare alle cavallette in un dirupo. Di conseguenza, le cavallette richiedono alla colonia della principessa Atta di avere il doppio del cibo entro il giorno in cui cadrà l'ultima foglia.

Flik per rimediare al danno decide di raggruppare un esercito di insetti per combattere le cavallette; di conseguenza, la principessa Atta acconsente e Flik inizia il viaggio.

In viaggio, Flik incontra un gruppo di insetti e decide che saranno loro a combattere contro le cavallette; di conseguenza, torna alla colonia con il gruppo di insetti.

All'arrivo alla colonia, Flik e il gruppo sono accolti calorosamente e l'intera colonia smette di raccogliere il cibo da consegnare alle cavallette e inizia a preparare il piano di attacco architettato da Flik.

Il giorno della consegna, la colonia scopre che il gruppo di insetti è un gruppo di pagliacci appartenenti ad un circo; di conseguenza, la principessa Atta caccia dalla colonia Flik per aver mentito a tutti.

Poco dopo cade l'ultima foglia, il gruppo di cavallette di Hopper arriva alla colonia e scopre che è stato raccolto poco cibo così schiavizza le formiche ma Dot, l'unica formica che ha sempre creduto in Flik, scappa e raggiunge Flik.

Di conseguenza, Flik torna alla colonia con un piano: gli insetti del circo distruggono Hopper e le cavallette con uno spettacolo mentre Flik, Dot e le sue amiche azionano l'uccello, costruito nei giorni precedenti, per spaventare le cavallette. Il piano però fallisce poiché l'uccello prende fuoco e le cavallette capiscono che non è vero.

Allo stesso tempo, Flik convince le formiche a ribellarsi poiché fa capire loro che sono le cavallette ad avere bisogno di loro e che sono molto più forti e pericolose di quanto ha sempre detto Hopper; di conseguenza, l'intera colonia insegue la banda.

La maggior parte delle cavallette scappa, mentre Hopper viene messo nel cannone del circo. In quel momento inizia a piovere e le formiche corrono nel formicaio per mettersi in salvo e Hopper ne approfitta per catturare Flik, il quale viene invece salvato grazie all'intervento degli amici del circo e della principessa Atta. Hopper li insegue fino al nido del vero uccello. La cavalletta, credendo che si tratti di un'altra montatura, non pensa a fuggire e quando se ne accorge è troppo tardi. L'uccello lo cattura e lo dà in pasto ai suoi pulcini.

Qualche tempo dopo la felicità e il benessere sono tornati nella colonia grazie alla libertà dalle cavallette e alle invenzioni di Flik, che adesso sono usate da tutti. Il giorno della partenza del circo Flik, che ora non è più considerato un bugiardo combinaguai ma l'eroe che la colonia stava aspettando, riceve un grande applauso per ciò che ha fatto. Mollo, il fratello di Hopper, entra nella troupe del circo, Dot diventa la nuova principessa, mentre la principessa Atta viene quindi incoronata nuova regina e si sposa con Flik.

Il circo quindi se ne va con la promessa di tornare la stagione successiva e le formiche utilizzano l'invenzione di Flik per fare con i gambi delle piante dei fuochi d'artificio come segno di saluto.

Personaggi principali

Flik, Principessa Atta, Dot, gruppo degli insetti da circo

Personaggi secondari

Regina, PT Pulce (capo della compagnia circense), le cavallette

Protagonista/eroe

Flik

Antagonista/antieroe

Hopper

Soft skill principale presente

Leadership - la capacità di ascoltare e incentivare, proporre idee e soluzioni, essere responsabile e resiliente alle sfide

Altre soft skill presenti in modo minore

Teamworking - la capacità di collaborare in gruppo per raggiungere l'obiettivo prefissato attraverso la suddivisione dei compiti e la fiducia nei propri compagni

Tema aziendale presente

People management - la capacità di gestire e guidare, dare feedback, potenziare, allenare, motivare, valorizzare le competenze delle persone del proprio team

Proattività - la capacità di porsi in una condizione di azione, non di passiva reazione, di fronte a ciò che accade

Collaborazione - la capacità di avere fiducia nei propri compagni per ottenere il risultato atteso

Perchè si dovrebbe vedere questo cartoon?

Il cartoon mostra quanto sia importante il **gioco di squadra** e la **sincerità** nella propria squadra. In particolare, lavorando in squadra è possibile ottenere risultati migliori e in minor tempo ed essere sinceri nella propria squadra permette di non creare problemi per il raggiungimento dell'obiettivo. Infine, mostra quanto sia importante **persistere** e non abbattersi alla prima difficoltà o fallimento e quanto in un team sia importante un leader che abbia un **ascolto attivo** nei confronti dei propri compagni.

Caratteristiche in ambito soft skill del protagonista/eroe

Flik è una formica creativa, responsabile, resiliente e positiva. "Non mollare mai" è il suo motto.

Elencare le situazioni in cui queste caratteristiche emergono

Flik ha la capacità di progettare e ideare innovazioni per aiutare la colonia; per esempio, il raccogli-semi automatico, il telescopio costruito con una foglia piegata a cono ed una goccia di rugiada, il megafono e l'uccello di legno per spaventare le cavallette.

In particolare, la creatività di Flik è legata alla volontà di creare soluzioni per rendere la vita nella colonia più semplice; quindi, ascolta e osserva le problematiche dei propri compagni e pensa ad una via d'uscita.

Flik, da buon leader, è responsabile delle proprie azioni; per esempio, ha avuto il coraggio di ammettere di essere stato il colpevole della perdita del cibo da consegnare come pegno alle cavallette.

Infine, Flik persiste nelle proprie creazioni anche quando sono fallimentari; per esempio, il raccogli-semi automatico è stato il motivo per il quale le formiche non hanno potuto consegnare il cibo raccolto alle odiate cavallette ma Flik, non arreso, ha ideato immediatamente un piano per salvare la colonia cioè riunire un esercito per sconfiggere le cavallette.

Per ogni soft skill analizzare le sequenze e i dialoghi e fare un parallelo con il mondo organizzativo /aziendale

“Le formiche non sono fatte per servire le cavallette! Siete voi ad aver bisogno di noi! E tu lo sai... Non è vero Hopper?”

- **Leadership** - la figura del leader, cioè una figura che ascolta i bisogni e in base ad essi incentiva la propria squadra, è importante se non necessaria per ottenere i risultati attesi in azienda
-

“Si parte, per la colonia e per le formiche oppresse di tutti il mondo”

- **Resilienza** - la capacità di non mollare mai e persistere nelle proprie idee, migliorando ogni giorno, è fondamentale per ottenere i risultati attesi in azienda

Perchè questo cartoon può essere utile al mondo lavorativo manageriale

La figura di un **leader**, che sappia ascoltare i propri compagni e guidare il proprio team al raggiungimento dell'obiettivo, è una figura fondamentale in azienda.

Infatti, la ribellione delle formiche dalle cavallette è stata scatenata dal leader del gruppo che ha incitato i propri compagni a **credere in sè stessi** e nelle loro forze.

In particolare, la ribellione mostra il passaggio delle formiche dalla **sfera dell'io di bambino**, cioè insicuro e dipendente, alla **sfera dell'io adulto**, cioè autonomo e responsabile, nei confronti della **sfera dell'io genitore** delle cavallette che osservano con giudizio gli altri dall'alto.

La **collaborazione** di una squadra, cioè la partecipazione attiva di tutti i membri al raggiungimento dell'obiettivo finale, è un ingrediente necessario per ottenere i migliori risultati nel minor tempo possibile; in particolare, in azienda è importante non creare competizione poichè la sconfitta è una sconfitta sia personale sia del team.

Allo stesso modo, gli altri ingredienti necessari sono la **coordinazione** e la **fiducia** tra i membri del team; infatti, un buon team è composto da membri sinceri che credono nel lavoro degli altri.

Infine, non arrendersi mai alla prima difficoltà e vedere il bello nel brutto, cioè **imparare dai propri errori**, è una visione necessaria per superare gli ostacoli e le sfide in azienda.