

LES TROIS PARTIES DE L'ESPRIT

Les philosophes anciens et les psychologues modernes partagent le concept d'un esprit en trois parties avec des domaines séparés pour penser, sentir et faire. La partie « de faire » comprend les instincts qui poussent une personne à prendre des décisions et à faire avancer les choses.

COGNITIF (Réflexion)

- > Aptitudes
- > Raison
- > Connaissance
- > Expérience
- > Éducation

AFFECTIF (Sentiments)

- > Motivation
- > Désirs
- > Préférences
- > Émotions
- > Valeurs

CONATIF (Faire)

- > Instinct
- > Nécessité
- > Énergie mentale
- > Force innée
- > Talents

ACTION MODES® / MODES D'ACTION

Chaque personne est née avec des modèles de comportements guidés par l'instinct, ils ne sont pas basés sur ce que vous pouvez ou voulez faire. Ils déterminent ce que vous ferez quand vous serez libre d'être vous-même. L'Index A de Kolbe identifie et valide vos talents conatifs innés – la méthode instinctive de fonctionnement (MO) qui vous permet d'être le meilleur de vous-même.

FACT FINDER



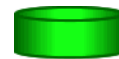
Votre façon de réunir et de partager l'information.

FOLLOW THRU



Votre façon d'arranger et de concevoir.

QUICK START



Votre façon de gérer les risques et les incertitudes.

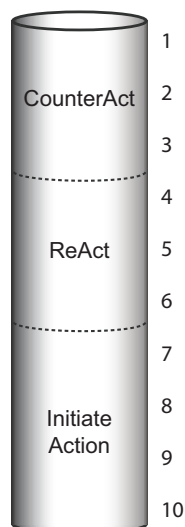
IMPLEMENTOR



Votre façon de gérer l'espace et les éléments tangibles.

ZONES OF OPERATION / ZONES D'OPERATION

Il y a trois zones d'opération dans chacun des modes d'action mesurés sur un continuum de 1 à 10. Les zones de Contrer et de Réagir sont tout aussi puissantes que celle de l'Action Initiale.



Contrer (1-3):

Apporte un contrepoint à la façon dont l'action initiale est entreprise. Ces actions servent à prévenir des problèmes ou résister au mode d'action initiale.

Réagir (4-6):

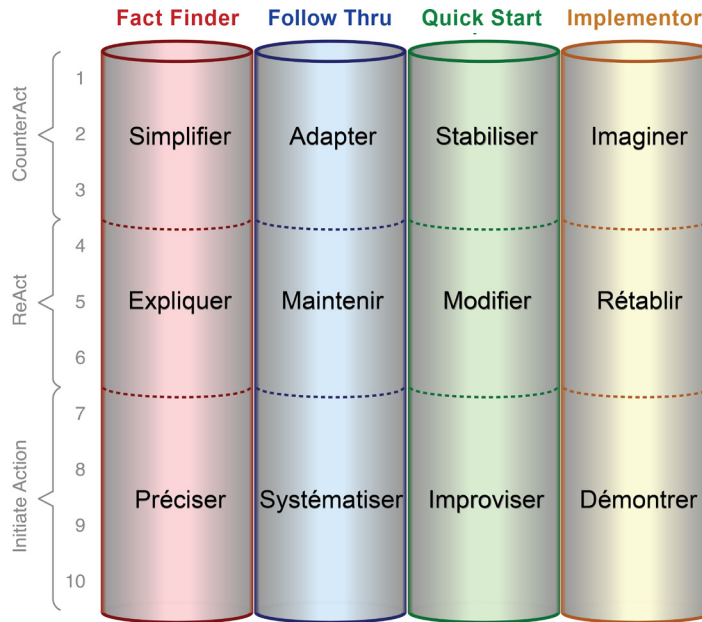
Répond à des opportunités et modère les réponses. Ces forces rapprochent le mode d'action initiale et le mode de contrepoint.

Action Initiale(7-10):

La façon dont certaines personnes initient le processus de résolution de problèmes et vont instinctivement passer la plupart de leur temps.

THE KOLBE STRENGTHS™ CHART / LE TABLEAU DES FORCES KOLBE

Le tableau des Forces Kolbe présente les 12 façons dont les gens abordent la résolution de problèmes déterminées par leur MO. Chaque personne en a quatre — une dans chaque mode d'action — ces forces vous permettent de faire de votre mieux, de la façon la plus efficace et créative. Vos forces instinctives ne changent pas; vous pouvez compter sur elles tout au long de votre vie.



AUGMENTER LA PRODUCTIVITÉ AVEC LES INDICES KOLBE



Kolbe A™ Index:

L'index A de Kolbe décrit comment une personne fera naturellement les choses lorsqu'elle fait des actions délibérées. Il indiquera également lorsqu'une personne n'est pas en mesure d'agir à sa façon, ce qu'on appelle un résultat de transition.



Kolbe B™ Index:

L'index B de Kolbe indique comment une personne perçoit les exigences de son travail.



Kolbe C™ Index:

L'index C de Kolbe indique comment un évaluateur croit qu'un travail en particulier doit être accompli.

Les 12 forces Kolbe

Fact Finder: Meilleure façon de réunir/partager l'information

1-3

CounterAct

Simplifier – Par exemple, vous pouvez:

- Distiller l'information
- Esquisser un résumé
- Estimer
- Condenser les données
- Donner une approximation des cas particuliers
- Résumer le contexte historique
- Gérer des estimations indéfinies
- Isoler les données essentielles
- Créer des métaphores
- Coller aux hypothèses de base

4-6

ReAct

Expliquer – Par exemple, vous pouvez:

- Créer de la documentation et des instructions
- Revoir des données
- Modifier des détails
- Travailler à l'intérieur de priorités
- Commencer par la probabilité la plus élevée
- Utiliser des termes appropriés
- Réagir adéquatement
- Essayer des analogies
- Considérer toutes les preuves
- Réécrire et vérifier les faits du matériel écrit

7-10

Initiate Action

Préciser – Par exemple, vous pouvez:

- Effectuer une recherche approfondie
- Établir des priorités particulières
- Quantifier/arranger dans un ordre particulier
- Définir des objectifs
- Évaluer les probabilités
- Définir les termes avec exactitude
- Déterminer ce qui est approprié
- Fournir des preuves historiques
- Créer des analogies
- Mettre au point des stratégies complexes

Follow Thru: Meilleure façon d'arranger/concevoir

1-3

CounterAct

Adapter – Par exemple, vous pouvez:

- Créer des raccourcis
- Revoir les approches
- Profiter des interruptions
- Diversifier
- Changer souvent de tâche
- Faire preuve de souplesse
- Varier les efforts
- Faire plusieurs choses à la fois
- Garder les choses accessibles
- Trouver une façon de contourner les problèmes

4-6

ReAct

Maintenir – Par exemple, vous pouvez:

- Regrouper ce qui va bien ensemble
- Ajuster les procédures
- Surveiller les politiques
- Réaligner les objectifs
- Coordonner les échéanciers
- Ébaucher des lignes directrices
- Proposer des transitions
- Repérer les incohérences
- Revoir des listes
- Enregistrer de l'information

7-10

Initiate Action

Systématiser – Par exemple, vous pouvez:

- Créer un plan
- Coordonner les besoins
- Intégrer les échéances
- Distinguer les motifs/tendances
- Produire des tableaux ou graphiques de la logistique
- Concevoir des systèmes séquentiels
- Catégoriser les différences et les similarités
- Favoriser la concentration et la mise au point
- Contenir les divergences
- Détailler les procédures

Les 12 forces Kolbe

Quick Start: Meilleure façon de gérer les risques/incertitudes

1-3

CounterAct

Stabiliser – Par exemple, vous pouvez:

- Créer des normes constantes
- Décider de ce qui ne changera pas
- Protéger le statu quo
- Créer des précédents
- S'en tenir à ce qui est familier
- Clarifier les échéances
- Réduire les imprévus
- Limiter les options
- Établir les limites extérieures
- Se conformer aux concepts reconnus

4-6

ReAct

Modifier – Par exemple, vous pouvez:

- Surveiller les expérimentations
- Proposer des réponses aux défis
- Essayer de nouvelles idées
- Aider par des innovations
- Utiliser des métaphores
- Surmonter les imprévus
- Intervenir spontanément
- Adapter les échéances
- Réduire les risques
- Servir d'intermédiaire entre la vision et les faits

7-10

Initiate Action

Improviser – Par exemple, vous pouvez:

- Créer un sentiment d'urgence
- Initier le changement
- Improviser des solutions
- Promouvoir l'expérimentation
- Créer des raccourcis
- Initier l'innovation
- Proposer de nouvelles options
- Imaginer des slogans
- Défier les imprévus
- Improviser des histoires et des présentations

Implementor: Meilleure façon de gérer l'espace/éléments tangibles

1-3

CounterAct

Imaginer – Par exemple, vous pouvez:

- Créer des images abstraites
- Conceptualiser des solutions
- Prévoir des circonstances
- Saisir l'essence des choses
- Représenter symboliquement
- Trouver des méthodes abstraites
- Créer des solutions temporaires
- Produire en série
- Jongler avec les abstractions
- Inventer à partir de rien

4-6

ReAct

Restaurer – Par exemple, vous pouvez:

- Créer des simulations d'actions physiques
- Rénover les structures
- Tester des ingrédients
- Réparer des pièces mobiles
- Aménager l'espace
- Reproduire des modèles
- Utiliser de l'équipement mécanique
- Interpréter les signes et le langage corporel
- Renforcer les éléments tangibles
- Mettre en relation des moyens concrets

7-10

Initiate Action

Démontrer – Par exemple, vous pouvez:

- Créer des démonstrations substantielles
- Confectionner à la main des modèles
- Présenter des prototypes
- Gérer le transport et l'emballage
- Fournir une protection et des garanties
- Construire et installer des dispositifs mécaniques
- Produire des solutions de qualité
- Préserver la nature/l'environnement
- Choisir des ingrédients fins
- Assumer des projets concrets