

## Workshop-Design für gemischte Gruppen

### Emotionale Akzeptanzphase : „Es stimmt eigentlich doch ... !“

In der emotionalen Akzeptanzphase steigen Energie, Aktivität, Freude, Aufregung und Hoffnung bei den beteiligten Personen deutlich an. Jetzt ist es wichtig, dass konkrete Handlungsperspektiven aufgezeigt werden, die das Überleben sichern, Ängste müssen genommen und Verantwortung übertragen werden.

**SCAMPER** ist eine kreative Technik zur schnellen Sammlung und Visualisierung von Verbesserungsideen. Sieben prägnante Leitfragen steuern den Brainstormingprozess und lenken die Aufmerksamkeit der Teilnehmer gezielt auf unterschiedliche Lösungsansätze. Mit dem Tool **Rückblick in die Zukunft** entsteht durch die Inszenierung eines fiktiven, in die Zukunft vorverlegten Interviews eine Überhöhung der Realität mit deren Hilfe ein plastisches Zukunftsbild und konkrete Möglichkeiten der Verwirklichung sichtbar werden. Mit dem **DISG-Persönlichkeitsprofil** kann man sein eigenes Arbeitsverhalten verstehen lernen und entdecken, wie dies auf andere wirkt, persönlichen Unterschiede verstehen und diese respektieren, erkennen und schätzen lernen, seine Leistungsfähigkeit durch die Verbesserung der Beziehungen zu anderen verbessern und Strategien entwickeln, um die Zusammenarbeit und die Produktivität zu erhöhen. Um motiviert zu führen, ist es von entscheidender Bedeutung, die Motive des Mitarbeiters zu kennen. Das **Reiss-Profil** liefert ein Analyseinstrument, das die persönliche Antriebs- und Motivationsstruktur eines Menschen abbildet. Das Reiss Profil dient als Navigator, um für eine effektive Zielerreichung passgenaue Maßnahmen für verschiedene Wirkungsbereiche abzuleiten.

#### Tag 1

9.00 Uhr	Begrüßung, Vorstellung, Vorstellungsrunde der Teilnehmer
9.30 Uhr	Erläuterung der Vorgehensweise und Organisatorisches
10.00 Uhr	<p><b>SCAMPER</b> : Vorstellung der Methode : SCAMPER besteht aus sieben lösungsorientierten Leitfragen, die den kreativen Prozess unterstützen und gleichzeitig eine gewisse Struktur gewährleisten sollen. SCAMPER ist ein Akronym für die englischen Begriffe substitute, combine, add, modify, put to other uses, eliminate und rearrange. Die Begriffe helfen, bei der Ideensuche systematisch den Blickwinkel zu verändern.</p> <p><i>Substitute ?</i> - Was können wir ersetzen ?</p> <p><i>Combine ?</i> - Was können wir miteinander verbinden ?</p> <p><i>Add ?</i> - Was fehlt und sollte hinzugefügt werden ?</p> <p><i>Modify ?</i> - Was sollte zwar grundsätzlich beibehalten, aber angepasst, z.B. vergrößert oder verkleinert werden ?</p> <p><i>Put to other uses ?</i> - Gibt es Möglichkeiten, einzelne Inhalte oder Elemente für ganz andere Zwecke zu nutzen ?</p> <p><i>Eliminate ?</i> - Was sollten wir entfernen, beseitigen, löschen ?</p> <p><i>Rearrange ?</i> - Was sollten wir neu anordnen bzw. in eine andere Reihenfolge bringen ?</p>
10.30 Uhr	Kaffeepause
11.00 Uhr	Die Gruppe erstellt nun das Plakat mit der SCAMPER-Struktur und startet anschließend mit der Ideensammlung und -visualisierung.

- 12.00 Uhr *Mittagspause*
- 13.00 Uhr Jetzt erfolgt die Bewertung der Ideen. In der Regel ist es nicht hilfreich, alle Lösungsvorschläge einzeln zu besprechen. Effizienter ist es, mittels Punktbewertung die favorisierten Ideen zu ermitteln. Wenn alle Teilnehmer ihre Punkte geklebt haben, zählt der Moderator für jede Idee die Anzahl der Punkte zusammen, ermittelt die Rangfolge der Ideen und fasst das Gruppenergebnis in wenigen Sätzen zusammen. Eventuell findet im Anschluss noch ein kurzer Austausch statt. Jeder Teilnehmer benennt in der Runde zumindest die aus seiner subjektiven Sicht wirkungsvollste Idee und kommentiert deren besonderen Reiz.
- 14.00 Uhr ***Rückblick aus der Zukunft*** : Die Teilnehmer beantworten in Einzelarbeit oder in Kleingruppenarbeit folgende Frage : „*Stellen Sie sich vor, wie die Organisation in zehn Jahren sein wird, wenn alle Ihre Visionen und Wunschträume in Erfüllung gehen. Nun – 10 Jahre später – werden Sie interviewt zu folgenden Fragen :*
1. *Wie haben Sie es geschafft, so erfolgreich zu sein ?*
  2. *Welche kritischen Phasen hat es gegeben ?“*
- 15.00 Uhr *Kaffeepause*
- 15.30 Uhr Im zweiten Schritt werden die Ergebnisse der ersten Runde präsentiert und diskutiert. Wichtig dabei ist, dass der „Rote Faden“ aller Präsentationen herausgearbeitet wird.
- 16.30 Uhr *Ende des ersten Workshop-Tages*
- Tag 2**
- 9.00 Uhr Begrüßung, Feedback zum Vortag
- 9.30 Uhr ***DISG-Persönlichkeitsprofil*** : Den Teilnehmern werden zwei DISG-Fragebögen ausgeteilt, die sie in Einzelarbeit spontan beantworten sollen.
- 10.00 Uhr Die Teilnehmer orientieren sich an den vier Ecken des Raumes und finden sich je nach Typ in einer Ecke zusammen. Jeder Teilnehmer erhält einen Aufkleber mit seinem Buchstaben, den er sich gut sichtbar an die Kleidung klebt. Der Berater erläutert kurz die vier DISG-Typen und die Auswirkungen auf die Zusammenarbeit.
- 11.00 Uhr *Kaffeepause*
- 11.30 Uhr ***Reiss-Profile*** : Die Teilnehmergruppe wird in vier Kleingruppen unterteilt (wenn möglich orientiert an den vier DISG-Typen). Im Raum sind vier Arbeitsstationen aufgebaut, an denen jeweils vier Reiss-Motive bearbeitet werden können. Die Kleingruppen verteilen sich an den Arbeitsstationen, bearbeiten selbstständig die vier Reiss-Motive und wechseln die Arbeitsstationen nach ca. 20 Minuten bis alle Kleingruppen alle Stationen bearbeitet haben.
- 13.00 Uhr *Mittagspause*

- 14.00 Uhr Reflexion zu den Reiss-Motiven :
- Findet sich in den Reiss-Motiven ein „roter Faden“ ?
  - Korrespondieren die Reiss-Motive mit der DISG-Analyse ?
  - Jeder Teilnehmer ordnet seine Motivierungsmöglichkeiten
- Die vier DISG-Gruppen erhalten jeweils farbige Klebepunkte, die die Teilnehmer auf die 16 Reiss-Motive verteilen. Fragestellung hierbei :
- Kann man einzelne Motivierungsstrategien bestimmten DISG-Typen zuordnen ?
- 15.00 Uhr *Kaffeepause*
- 15.30 Uhr Kurze Reflexion der verschiedenen Übungen und Transfer
- 16.00 Uhr *Ende des Workshops, Feedback, Verabschiedung und Abreise*