

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	1.4 Unterschiede zwischen Trainer, Moderator, Facilitator und Coach	38
Die alte Meetingwelt und ihre Schmerzpunkte	11	Was ist ein agiler Trainer?	38
Das übliche Wollmilchsau-Meeting	12	Der agile Coach als zentrale Rolle im Wandel	40
Meeting-Pains und -Gains: So verwandeln wir die acht typischen Schmerzen in Gewinne	16	Einsatzbereiche agiler Trainer/Facilitatoren	42
1 Agilität im Kontext von Meetings und Workshops?	21	1.5 Die acht Kompetenzen agiler Trainer	43
1.1 Was ist Agilität?	21	2 Die neue Meeting- und Workshopwelt	45
Die alte und die neue Organisationswelt	21	2.1 Meetingrevolution	45
Womit hängt Agilität zusammen?	22	Die Strukturen von Meetings revolutionieren	46
Agiles Mindset	23	Neue Vereinbarungen für ein agiles Mindset	46
Agile Werte	24	Die ersten Schritte	48
Agile Prinzipien	24	2.2 Meetingdesign mit dem Meetingboard	50
Agile Frameworks	24	Phase 1: Vorbereitung	50
Agile Praktiken	25	Meetingcheckliste zur Planung und Vorbereitung	52
1.2 Was ist eine agile Kommunikation?	25	Plattformen für Onlinemeetings	53
1.3 Impulse und Methoden, die agile Werte fördern	27	Besonderheiten bei agilen Onlinemeetings	55
Themen-Kanban für den Wert „Selbstverpflichtung“	27	Phase 2: Check-in	57
Plus-Plus und Retros für den Wert „Rückmeldung“	30	Ablauf	57
Timeboxing für den Wert „Fokus“	31	Check-in-Tools	59
Personas für den Wert „Kommunikation“	32	Einloggen mit Fragen	59
Stretchingzone für den Wert „Mut“	33	Gefühls-Check	60
Wertschätzende Erkundung für den Wert „Respekt“	34	Skalierungen der Teilnehmer	61
Prototyping für den Wert „Einfachheit“	34	Chronologische Line-ups	63
Line-ups und Widerstandsabfragen für den Wert „Offenheit“	35	Vereinbarungen	64
Werte, Prinzipien und Handlungen als Trainer und Moderator	37	Interviews oder Murmelgruppen	65
		Speeddating	66
		Phase 3: Themen bearbeiten	68
		Ablauf	68
		Tools zum Bearbeiten von Themen	68
		Themen-Kanban-Board	68

Analyse-Tools bzw. Auswertungen aus den Frameworks	71	Workshopskalierungen	99
Think-Pair-Share	72	Workshop-Interviews	101
Keep-Drop-Try	74	Workshopvereinbarungen	103
Starfish	76	Workshop-Phase 3: Themen und Rollen – Ablauf ..	105
Design-Thinking-Brainstorming	77	Themen und Rollen – Tools	105
Phase 4: Entscheiden und planen	79	Einwandvorwegnahme und flächendeckende Gruppenzustimmung	105
Ablauf	79	Agenda-Varianten	106
Tools zum Entscheiden und Planen	79	Workshop-Kanban-Board	108
Punkteabfragen	79	Workshoprollen	109
Aufwand-Wirkung-Diagramm	80	Workshopthemen Sprint – Ablauf	111
Weitere Entscheidungsformate	81	Workshopthemen Sprint – Tools	112
Phase 5: Check-out	84	Präsentation oder Vortrag/Keynote	112
Ablauf	84	Wissens-/Forscherteams	113
Tools für den Check-out	84	Experteninterviews	115
Welche Hindernisse gibt es?	86	Stationen lernen: Work & Travel	116
Wie funktioniert es online?	86	Reflexion mit dem KDT-Walk	118
2.3 Die Anforderungen an das Lernen der Zukunft ..	87	Kleingruppenübungen	120
Gestaltung der Learning Journey	87	Perspektiven-Walk	121
Lernphasen: Shu Ha Ri	87	Kopfstandmethode	123
Weg vom Lehrer hin zum Facilitator	89	Aktivierer	125
2.4 Das Workshop-Board für flexible und prozess-orientierte Workshops	89	Aktivierer-Tools	126
Workshop-Phase 1: Vorbereitung	89	Zwei Lügen, eine Wahrheit	126
Auftragsklärung	89	Hypothesen bilden	127
Konzeption mit dem Storyboard	91	Nonsense-Übungen	128
Trainerleitfaden	91	Wissensspiele/Gamings	129
Material vorbereiten in Präsenzworkshops	93	Agiles Taschenrechner-Spiel	129
Vorbereitungen bei Live-Onlineworkshops	93	Cynefin Game für Präsenzworkshops	131
Workshop-Phase 2: Check-in	93	Cynefin Game online	133
Trainerstory	93	Agile Boss Game	134
Universal Opener	94	Agile Touch Game	135
Vorstellung der Teilnehmer	94	Agile Chair Game	136
Check-in-Tools	95	Games für Onlineworkshops	138
Trainerstory	95	Turmbau-Aktivierer	138
Einloggen-Fragen	96	Farbrausch	139
Workshop-Warm-ups	97	Blind zeichnen	140
		Check-out-Ablauf	140

Check-out-Tools	141	5	„DO“ – Meetings und Workshops zur Umsetzung	215
Einfaches Ausloggen	141	5.1	Daily/Weekly	215
Einfaches Feedback	142	5.2	All-Hands	216
Quick-Feedbacks	142			
Keep-Drop-Try	142	6	„CHECK“ und „ACT“ – Meetings zur Ergebnisüberprüfung und zum Anpassen	219
Koffer	144	6.1	Review	219
Baum der Erkenntnis	144	6.2	Retrospektive	222
2.5 Der agile Interaktionszyklus: agiler Meeting- und Workshopzyklus	146		Tools für Retrospektiven	226
			Phase 1: Check-in/Einloggen	226
3 „Think New“ – Meetings und Workshops zum neu Denken	149		„Typisch wir“ oder „Typisch ich“	226
3.1 Kick-offs (Auftaktveranstaltungen)	149		Phase 2: Themen erheben	228
Kick-off-Tools	150		Teamkonto	228
Leuchtturm-Modell zur Neuausrichtung	150		Heißluftballon	230
3.2 Open Space Agility (OSA)	153		Segelboot	232
3.3 Agility Work & Travel	158		Wertschätzende Erkundung	233
3.4 Barcamp	163		Wertespinne	235
3.5 Team-Set-up-Workshop	167		Stärken stärken	237
3.6 Rollen-Set-up-Workshop	173		Teamometer	238
3.7 Mindset-Workshops	176		Phase 3: Einsichten gewinnen	240
3.8 Kompetenzentwicklungen	179		Fünf-Finger-Retro	240
3.9 Design-Thinking-Prozess	183		SWOT	241
3.10 Persona erstellen	187		Teamphasen	243
3.11 Empathy Map	190		Fünf Whys	245
3.12 Ideen-Meetings	192		Fünf Dysfunktionen	247
3.13 Customer Journey Mapping	195	6.3	Lean Coffee	250
3.14 Happy Flow Mapping	199	6.4	Teamentwicklungen	252
3.15 Walt Disney Walk	200			
4 „PLAN“ – Meetings und Workshops zum Planen	205	7	Wirksame Verhaltensrollen für mehr Beteiligung und Verantwortungsübernahme	255
4.1 Delegation-Meeting	205	7.1	Metamorphose durch Rollen	255
4.2 Entscheidungsmeeting	207	7.2	Pull-Rollen: agile Moderation von Meetings und Workshops	256
4.3 Planning-Meeting	211	7.3	Bewährte Meeting-/Workshoprollen für agile Moderation	257

8	Konfliktmanagement in Interaktionen	259	8.4	Hinweise beim Umgang mit unterschiedlichen Störungen	264
8.1	Die vier Widerstände	259			
	Dysfunktionswiderstand	259			
	Interessenwiderstand	260		Stichwortverzeichnis	269
	Überforderungswiderstand	260			
	Einwandwiderstand	261		Ausgewählte Quellenangaben	273
8.2	Haltung des Trainers/Facilitators	261			
	Die fünf Grundsätze zum Umgang mit Widerstand	262			
8.3	Spannungen in Form eskalierender Konflikte in Meetings oder Workshops	263			
	Zauberstab bei Eskalationen	263			