



WS: TRAININGSIDEEN SAMMELN

REGINA BRANDHUBER, SILKE KAINZBAUER

- ▶ **Input:** Beschätzte Fähigkeiten Story-Map (WOR 01), Fähigkeiten-Radar Chart (WOR 02)
- ▶ **Output:** Backlog für Trainingsideen
- ▶ Grundlage ist das aktualisierte Radar Chart (TEA 06), in das nach Teamkonsens weitere Aspekte der Drain Snake (IDE 10) eingeflossen ist.
- ▶ Nachdem das Team selbst eingeschätzt hat, was es braucht (WOR 01) und was es kann (WOR 02), sind die Workshops 3 und 4 darauf ausgerichtet, sich ein maßgeschneidertes Training zu erstellen.
- ▶ Ein Brainstorming sowie die Diskussion mit dem gesamten Team ist ein guter Startpunkt für erste Ideen: Was wollen wir miteinander trainieren und wie?
- ▶ Effizientes Training erfolgt in kleinen kontinuierlichen Schritten (Moves). Jede Trainingsidee ist ein Move und sollte daher nur einen kleinen einfachen Trainingsschritt beinhalten, der in 1- 2 Wochen gut im Arbeitsalltag zu bewältigen ist.
- ▶ Wenn eine Trainingsidee zu groß ist, sollte sie in kleine, aufeinanderfolgende Moves herunter gebrochen werden.
- ▶ Die Ideen in einem Backlog zu sammeln und später zu priorisieren, ermöglicht, die für das Team wichtigsten Trainingsideen präsent zu haben.



TRAININGSSCHRITTE



- ☐ **Material:** Klebezettel
- ☐ **Zeit:** 60 Minuten bei einem Team von 5 - 10 Personen
- ☐ Sammelt in einem Brainstorming jeder für sich 5 Minuten lang Ideen für euer Training: Was wollt ihr trainieren?
- ☐ Jede Trainingsidee sollte nur einen kleinen einfachen Trainingsschritt beinhalten, der in 1- 2 Wochen gut im Arbeitsalltag zu bewältigen ist. Schreibt jede Idee auf einen Klebezettel.
- ☐ Malt Euch an das Team Board oder auf ein Flipchart ein Koordinatenkreuz mit den Achsen Umsetzbarkeit (Schwierig/Einfach) und Auswirkung (hoch/niedrig).
- ☐ Nehmt Euch einen der Klebezettel, sprecht über die Idee und positioniert ihn im Koordinatenkreuz dort, wo er Eurer Team-Meinung nach passt.
- ☐ Verfahrt so mit den weiteren Zetteln, bis alle alle Zettel im Koordinatenkreuz ihren Platz haben. Die nach Ansicht Eures Teams von Umsetzbarkeit und Auswirkung her erfolversprechendsten Ideen finden sich im Quadranten „einfache Umsetzbarkeit/ hohe Auswirkung“.
- ☐ Arbeitet nach dem Workshop mit Drain Snake und Aktualisierungstreffen weiter. Der Workshop ist ein Startpunkt. Die eigentliche Arbeit beginnt nach Ende des Workshops.