

SOCIAL KITCHEN

auch virtuelle
Kaffeepause,
Watercooler Talks

Voraussetzung:
Mittelgroße Teams
mit ähnlicher
(Kern-)Arbeitszeit

Zusammengehörigkeitsgefühl durch einen Ort
für informellen Austausch mit den Kolleg*innen



Kurze Begegnungen und ungeplante Gespräche sind Teil unseres Büroalltags. Dabei geht es neben dem Informationsaustausch darum, einander (jenseits der Rolle in der Organisation) wahrzunehmen.

Für derartige Begegnungen (Teeküche, Raucherinsel, etc.) braucht es auch im Digitalen einen Raum, der nicht in funktional strukturierten Meetings entsteht.

Es gibt dort: keine Agenda, keine feste Uhrzeit, keine strikten Kommunikationsregeln. Klingt doch auch mal ganz schön.

ROLLEN

Organisator*in: Anlegen, pflegen und verbreiten des Angebots

Teilnehmende: Sich Zeit nehmen für einen Schwatz

ANLEITUNG

1. Den Raum anlegen (s. Technik)
2. Teilnehmende einladen
3. Regelmäßig überprüfen:

- **Wird die Social Kitchen genutzt?**

Sonst Teilnehmende regelmäßig erinnern. Neue Angebote brauchen manchmal Zeit bis sie in den Arbeitsalltag integriert sind.

- **Sprechen alle wild durcheinander?**

Ein bisschen Chaos ist schon in Ordnung. Wenn es zu viele Menschen auf einmal sind und man nichts mehr versteht, das Angebot machen, dass man sich auch zu zweit in einen privaten Call ausklinken kann.

- **Wird die Social Kitchen immer noch nicht genutzt?**

Vielleicht verpassen sich die Teilnehmenden. Dann kann ein Format mit einer festen Uhrzeit als Treffpunkt sinnvoller sein.

TECHNIK

Alle Teilnehmenden sollten mit Mikro, Audio und Video ausgestattet sein, sowie auf die nötige Bandbreite zurückgreifen können.

Ein digitaler Raum, der immer (oder zu bekannten Zeiten) allen zugänglich ist. Solche digitalen Räume lassen sich mit vielen Tools erstellen, z. B. als Google Hangout oder als Zoom Konferenzraum.

Für komplett zufällige Begegnungen gibt es das Slack-Add-On Donut (unter donut.com), das zwei Kolleg*innen randomisiert in einen Video-Call zusammen würfelt.

KOLLEKTIVES BRAINSTORMING

auch
Brainwriting,
Brainwalking

Gemeinsame Ideenentwicklung als Startpunkt der Problemlösung (und zur gegenseitigen Inspiration)



Manchmal trifft uns eine Idee wie ein Schlag und scheint förmlich aus dem Nichts zu kommen. Meistens müssen wir sie uns jedoch hart erarbeiten. Brainstorming ist die klassische Methode, um Ideen im Gruppenprozess an die Oberfläche zu bringen.

Die Resultate sind dabei immer so gut, wie die Teilnehmenden kreativ sind, d. h. ihre Gedanken frei denken und äußern können. Beim digitalen Brainstormen kann man zunächst anonym sammeln.

Und die Ergebnisse sind am Ende direkt digital und online. Weniger Zeit mit Abtippen verbringen, mehr Zeit für große Ideen!

ROLLEN

Moderator*in: Briefing der Teilnehmenden, Erstellung des Whiteboards und Moderation in der Ergebnisphase

Teilnehmende: Den Ideen freien Lauf lassen, aufgeschlossen und konstruktiv sein

Voraussetzung: Kleine Gruppengröße

ANLEITUNG

Als erstes wird der Raum vorbereitet. Die Moderator*in beschreibt die Ausgangssituation oder das Problem, wofür es einer Idee bedarf und lädt die Teilnehmenden (vlt. auch mal jemand mit Blick von außen?) ein. Diese können Verständnisfragen stellen, sollten sich aber nicht in Details verzetteln.

Ideen-Phase: Alle Teilnehmenden sollen ohne jede Einschränkung Ideen produzieren und mit anderen Ideen kombinieren. Dafür braucht es noch keinen gemeinsamen Termin; alle Teilnehmenden können dann brainstormen, wenn sie in einer kreativen Stimmung sind, und ihre Ideen virtuell ans Whiteboard heften.

Ergebnis-Phase: Erst im zweiten Teil kommen alle in einem Termin zusammen und betrachten gemeinsam die Ergebnisse. Wer möchte, kann jetzt noch eine zweite Runde brainstormen, um auf die Ideen der anderen aufzubauen. Ansonsten gilt es jetzt, die besten Ideen zu identifizieren. Dafür gibt es eine Abstimmung unter den Teilnehmenden – mit einem entsprechenden (häufig integrierten) Voting-Tool ist das kinderleicht.

TECHNIK

Alle Teilnehmenden sollten für die Ergebnis-Phase mit Mikro, Audio und Video ausgestattet sein, sowie auf die nötige Bandbreite zurückgreifen können.

Es gibt dedizierte Whiteboard-Applikationen, die sich wunderbar eignen. Mural oder Miro haben ein umfassendes Angebot, sind allerdings nicht kostenlos; Whiteboardfox ist eine schlankere Variante. Man kann sich aber auch mit geteilten Textdokumenten in der Cloud (à la Google Docs/Slides) behelfen oder bspw. das rudimentäre Whiteboard-Feature in Zoom nutzen.

VORSTELLUNGS- RUNDE

Gruppengefühl und erstes Kennenlernen zu Beginn einer Veranstaltung oder eines Projekts



Voraussetzung:
Eine Gruppe, die
sich noch nicht
kennt

Das Digitale schafft Distanz. Gerade beim ersten Treffen sollten wir darauf achten, einander näher zu kommen und uns kennenzulernen.

Vorstellungsrunden sind wichtig, damit wir uns (ob nur für einen gemeinsamen Workshop oder auch ein langfristiges Projekt) als Teil einer Gruppe fühlen, die gemeinsam etwas schaffen will.

Bloßes Nennen von Namen und Rollen sagt nicht viel aus. Kurze interaktive Formate brechen mit dem altbackenen Schema F und erzeugen stattdessen Nähe.

ROLLEN

Moderator*in: Anleitung, Zeitmanagement, ggf. Rederecht erteilen

Teilnehmende: Offenheit und Bereitschaft, sich zu zeigen

ANLEITUNG

Es gibt eine ganze Reihe an unterschiedlichen "Spielen", die eine neue Gruppe schnell in Kontakt miteinander bringt. Auf diese Weise kann man die Vorstellungsrunde abwechslungsreich gestalten und auf die Gruppengröße anpassen.

Das Ding: Die Teilnehmenden suchen einen Gegenstand in ihrer Umgebung (im Home Office), zeigen ihn per Webcam und erklären, warum er ihnen wichtig ist oder was sie mit ihm machen. So entsteht nicht nur eine persönliche Note, auch Name und Rolle der Person sind leichter zu merken.

Gemeinsamkeit: Bei Großgruppen ist es sinnvoll, zumindest mit einzelnen Personen etwas tiefer ins Kennenlernen einzusteigen. Dafür schickt man die Teilnehmenden in digitale 2er- oder 3er-Gruppen. Im freien Gespräch suchen die Teilnehmenden dann nach drei Gemeinsamkeiten: egal ob optisch, biographisch oder nach Interessen.

Transformation/Magic Trick: Zu Beginn legen alle Teilnehmenden einen kleinen Gegenstand bereit, den sie zum Spaß "durch die Gruppe" reichen wollen. Eine der Teilnehmenden (Person A) spricht eine weitere Person B an und reicht ihr einen Gegenstand, indem dieser mit der Hand auf die Frontalkamera zubewegt wird. Person B führt ihren Gegenstand von hinter der Bildschirmkamera auf sich zu. Dabei entsteht der Eindruck, dass die Hand den Gegenstand von Person A übernommen hat. Wird dieses Spiel schnell gespielt, scheint sich der Gegenstand jeweils magisch vom einen in den anderen zu verwandeln. Nacheinander werden alle Teilnehmenden angesprochen und somit Teil der Geschenkreihe.

TECHNIK

Alle Teilnehmenden sollten mit Mikro, Audio und Video ausgestattet sein sowie auf die nötige Bandbreite zurückgreifen können. Die Formate lassen sich in jedem Tool mit Videotelefonie durchführen; bei Großgruppen ist eine Funktion, die Gruppe in Kleingruppen einteilen – wie sie bspw. Zoom bietet – wünschenswert.