

# TeamworksPLUS® - Die Ausbildungsübersicht



Ebenen	Modul 1 „Fundamente – los geht’s“ <i>Alles was man für den Start so braucht</i>	Modul 2 „Prozesse gestalten praktisch“ <i>Teams leiten und begleiten I</i>	Modul 3 „Intervenieren auch wenn’s mal schwierig wird“ <i>Teams leiten und begleiten II</i>	Modul 4 „Verändern macht Spaß“ <i>Kulturwandel und agiler Change</i>	Modul 5 „Feinschliff“ <i>Innovation und Teamspiele</i>
<b>Ich (Tag 1)</b>	Persönlichkeit im Team entwicklungspsychologisch nach Loevinger/Kohlberg/Torbert/Kegan; Persönlichkeit und eigene Haltung	Motive, Flow, Einzel- und Teamstärken sowie Potenziale	Emotionen als Basis für Entwicklung, Zweikreislernen (Double Loop), Führungskonzepte, Rollenmodelle, Konfliktstile	Werte entwickeln, von Werten Prinzipien und Maßnahmen ableiten	Was ist Kreativität? Wie erkennen/fördern Kreativitätstechniken
<b>Wir (Tag 2)</b>	Systemische Grundlagen, Teamrollen, Rangdynamik, Soziometrie, Team-Dysfunktionen, Teamphasen, Heuristiken und Biase in der Gruppe, Kick-off-Teamentwicklungsmaßnahmen	Diversity, stärkenorientiertes Teambuilding, Veränderung erkennen managen mit der Veränderungskurve, Change Prozesse	Geschichte und Entwicklungsstand von Führung, wie alles in Agilität zusammenkommt, Action Learning, Konfliktmanagement: Von der Analyse bis Konfliktmoderation	Organisationsentwicklung, eigenes Entwicklungsmodell auf Unternehmensebene (Worklifestyle®), agile Teamtechniken (Ballgame, Retrospektive, AI, Lego Serious Play®)	Teamklima für Innovation Teamspiele für verschiedene Lernziele (Systemisch, Zusammenarbeit etc.)
<b>Praxis von Tag 1 bis 3 (1.-3.). Tag 3 ist NUR Praxis</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Einbindung der Teilnehmer durch Methodeneinführung Facilitating</li> <li>Anwenden des Gelernten Ich/Wir in Übungen</li> <li>Übertrag des Gelernten auf Fälle und konkrete Anliegen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Einbindung der Teilnehmer durch agile Methoden wie Fish Bowl</li> <li>Fahrplan für einen Team-Workshop nach Kickoff (Prozess bis Reflexion/ Retrospektive), High Performance Teams</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Entwicklungs-fördernd mit Emotionen arbeiten (z.B. Feedback des Feedbacks)</li> <li>Konflikte moderieren üben</li> <li>konkrete Anliegen mit Schwerpunkt auf der Vorbereitung des</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Werte erkennen und in Maßnahmen für ein Team übersetzen</li> <li>Retrospektiven / Appreciative Inquiry üben</li> <li>konkrete Anliegen mit Schwerpunkt</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>selbst Spiele durchführen</li> <li>Recap der vorherigen Module mit Übertragung auf einen besonders komplexen Fall</li> </ol>

# TeamworksPLUS® - Die Ausbildungsübersicht



		3. konkrete Anliegen mit Schwerpunkt auf der Vorbereitung des ersten Team-Workshops (Praxisfall)	zweiten Team-Workshops (Praxisfall)	auf Reflexion Prozess und weitere Schritte (Praxisfall)	
<b>Lernziele über alle Module</b>	<b>1. Die drei Kompetenzen Formen, leiten und begleiten von Teams</b> <b>2. Mindset: Eigene Haltung in der Teamentwicklung (Reflexion Selbst/Andere, Feedback und Selbstverbesserung, Förderung Selbstorganisation und Hilfe zur Selbsthilfe)</b>				
<b>Lernziele einzeln</b>	<b>1. Formen: Grundlagenwissen im Bereich Team vermitteln und ersten Kick-Off planen können</b> 2. Bedeutung von persönlicher Reife und Teamreife erkennen 3. Erste Maßnahmen ergreifen zur Teamanalyse mit Dysfunktionen 4. Ideen und Sicherheit für das Vorgehen des Praxisfalls entwickeln	<b>1. Begleiten: Basis für stärkenorientierte Teamentwicklung und Prozessgestaltung schaffen</b> 2. Motive und Stärken erkennen (dialektischer Ansatz) 3. Veränderungskurve anwenden 4. Auftragsklärung intern / extern durchführen 5. Feedback zum Konzept für die Durchführung des ersten Team-Workshops (Praxisfall) erhalten	<b>1. Leiten: Kenntnisse von Interventionen im Teamcoaching vermitteln, Führungsverständnis abrunden</b> 2. Konfliktstile erkennen 3. Konfliktmoderation durchführen 4. Reflexion des Praxisfalls 5. Feedback zum Konzept für die Durchführung des zweiten Team-Workshops (Praxisfall) erhalten	<b>1. Leiten: Werte verändern und dabei den organisationalen Kontext einbeziehen</b> 2. Eigene Werte erkennen 3. Entwicklungsstand von Unternehmen einschätzen 4. Wert-Prinzip-Handlungsketten implementieren 5. Reflexion des Praxisfalls 6. Konzeptsicherheit inkl. Ideen für die Konzeption des Abschlusses (Praxisfall)	<b>3. Begleiten: Kreativität erkennen und fördern</b> 4. Kreativitätstools einsetzen 5. Teamklima diagnostizieren und verbessern 6. Teamspiele einsetzen 7. Reflexion und finales Prozessfeedback zum Praxisfall
<b>Ausgegebene Tools</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entwicklungsstufen Fragebogen</li> <li>- Teamumfeldanalyse</li> <li>- Kick-Off-Konzept</li> <li>- Teamrollen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- StärkenNavigator von Svenja Hofert</li> <li>- Workshop-Konzept</li> <li>- Motivfragebogen</li> <li>- Bilderkartei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emotiogramm</li> <li>- Konfliktstil</li> <li>- Agiler Wertechek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kultur- und Wertewandelspiel Worklifestyle® von Svenja Hofert</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teamklima Inventar</li> <li>- Spielebox</li> <li>- Feedforward</li> </ul>

# TeamworksPLUS® - Die Ausbildungsübersicht



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dysfunktionen</li> <li>Gruppentest</li> <li>- Teamkompetenzen</li> <li>- Evaluierung</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agile Werteerklärung</li> <li>- Agiles Reifegrad-Grid</li> <li>- Simulacrum/ Zukunftsbild</li> <li>- Retrospektiven-Sammlung</li> </ul>	
=	1 x 3 Tage (24 Stunden)	1 x 3 Tage (24 Stunden)	1 x 3 Tage (24 Stunden)	1 x 3 Tage (24 Stunden)	2 x 2 Tage (16 Stunden) + Prüfung (6 Stunden) = 120 Stunden
<b>Nachbereitung und eingesetzte Zeit zwischen den Modulen</b>					Mindestens 2 x 4 Stunden Workshop durchführen plus Vor- und Nachbereitung plus ca. 4 Stunden pro Modul Theorie lesen) = >40 Stunden
<b>GESAMT</b>					➤ 160 Stunden