
Anzetteln

Die Tagung zu neuen Formaten und Methoden in der kulturellen
Bildung | Vol. 2

27. – 28. Juni 2019

Protokoll



Alexandra Littmann

Katharina Nuding

Merle Jassmann

Thabea Lange

Studentinnen des Darstellenden Spiels an der Leibniz Universität Hannover

Redaktion und hrsg. von : Andrea Ehlert

ba • Wolfenbüttel

Programm

ku

ba · Wolfenbüttel

Anzetteln

- die Tagung zu neuen Formaten und
Methoden in der Kulturellen Bildung Vol. 2

27. - 28. Juni 2019

Donnerstag, 27. Juni 2019

12.00 - **Anreise**
12.45 Uhr

13.00 Uhr **Begrüßung**

Andrea Ehlert, ba· Wolfenbüttel
Dorit Klüver, LAG Soziokultur Niedersachsen
Susanne Müller-Jantsch, Kulturzentrum Pavillon

13.01 Uhr **Warming-Up Methoden (ohne doof) - Vol. 1
und
Neue Formate und Methoden aus dem Labor**
von Frank Oberhäuser, Turbo Pascal, Berlin

14.16 Uhr **Beteiligungs-Formate | Beteiligungsprozesse -
analog und digital**

Preiswürdig gespielt: Pavillon Prison Break
Marcus Munzlinger, Kulturzentrum Pavillon

**3 x analog, 1 x digital: Wie organisiere und
erreiche ich Beteiligung?**

Das Beispiel Prädikow

Johanna Götz, Axel Watzke, studiovorort,
Prädikow (Brandenburg) und Berlin

Analoges Entkommen aus der ba·
Dr. Birte Werner, ba· Wolfenbüttel

16.41 Uhr **Kaffeepause**

17.10 Uhr **Flüsterkongress**

Moritz Kotzerke, Essen

Der Flüsterkongress ist der Versuch, praktisch und
transdisziplinär daran zu forschen, wie kollektive
Sprechhandlungen Beziehungen gestalten und ob
durch kollektives Flüstern »andere Räume« entstehen.

17.40 Uhr **HUNGER**

Andrea Ehlert, Dorit Klüver, Susanne Müller-Jantsch

19.00 Uhr **Essen mit Format**

Freitag, 28. Juni 2019

9.00 Uhr **Warming-Up Methoden (ohne doof) - Vol. 2**
Frank Oberhäuser, Turbo Pascal, Berlin

10.00 Uhr **Ideen, Konzepte, Pläne machen und zeigen
Tools und Taten**

Kette bilden! Tolle Kopfgeburten zeigen!

Johanna Götz, Axel Watzke, studiovorort,
Prädikow (Brandenburg) und Berlin

Eine Keynote über Keynotes

Hannes Buchholz, Hafven, Maker Space, Hannover

11.30 Uhr **Design Thinking - Was ist das und wie
geht es?**

Viva Brunnert, StartRaum Göttingen

Die sechs Prozessschritte werden vorgestellt und
anhand von Praxisbeispielen und einer kleinen spie-
lerischen Übung Lust auf eine Vertiefung in die Ma-
terie gemacht. Neue Ideen und innovative Lösungen
dank eines emphatischen Blicks auf die Bedürfnisse
der Nutzer – das macht diese Methode aus.

12.30 Uhr **Abstimmungsformate aus dem Labor
von Axel Watzke**

Johanna Götz, Axel Watzke, studiovorort, Prädikow
(Brandenburg) und Berlin

13.30 Uhr **Abschied**

Andrea Ehlert, Dorit Klüver,
Susanne Müller-Jantsch

13.31 Uhr **Abreisehappen**

14.16 Uhr **Ende der Tagung**



Dokumentation der Tagung »Anzetteln« Juni 2017:

https://www.bundesakademie.de/programm/_dokumentationen/anzetteln

Die Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel wird
institutionell gefördert durch das Land Niedersachsen (Nieder-
sächsisches Ministerium für Wissenschaft und Kultur).

Warming-Up Methoden (ohne doof) - Vol.1

Frank Oberhäußer, Turbo Pascal, Berlin

Frank spricht nicht: die Tagungsteilnehmenden kommen miteinander ins Gespräch.

Raumsituation: Immer zwei Stühle stehen eingehakt nebeneinander. Darunter liegen zwei Stifte und sechs Zettel.

Schritt 1: Einstiegsfragen werden projiziert

Sieh dich um, wen kennst du? | Wer sieht verdammt gut aus? | Wen findest du sympathisch? | Wen möchtest du kennenlernen? | Wer fühlt sich heute underdressed? | Wer sieht dir am ähnlichsten? | Findest du diese Person sympathisch? | ...

Schritt 2: Aktivierungskarten mit Aufgaben

Setz dich neben jemanden den du nicht kennst. Finde heraus, ob ihr gemeinsame Kolleg*innen habt. Gib den Zettel an diese Person weiter. | Für welche Fragen und Themen sollte man Gesprächsformate entwickeln? Gib den Zettel weiter. | Setze dich neben eine Person. Findet ein Thema, über das ihr heute noch leidenschaftlich diskutieren wollt. | Findet heraus welche App euch fehlt. | Schau dich um. Wer kommt dir bekannt vor, aber du weißt nicht mehr genau woher? Findet heraus woher ihr euch kennen könntet. | ...

Schritt 3: Geheime Gedanken werden öffentlich

a) Anweisungen werden projiziert. Hintergrundmusik läuft b) Ergebnisse werden live eingetippt und projiziert. c) Danach: Möchte jemand etwas zu den Antworten sagen? d) Mikrophon on wird rumgegeben für Kommentare.

Schreibe auf die Klebezettel welche heimlichen Gedanken du manchmal während Tagungen hast und bring den Zettel nach vorne. | Welche Frage stellen wir Menschen, die wir noch nicht gut kennen leider nie? | Auf welche Frage würdest du gerne heute oder morgen eine Antwort finden?

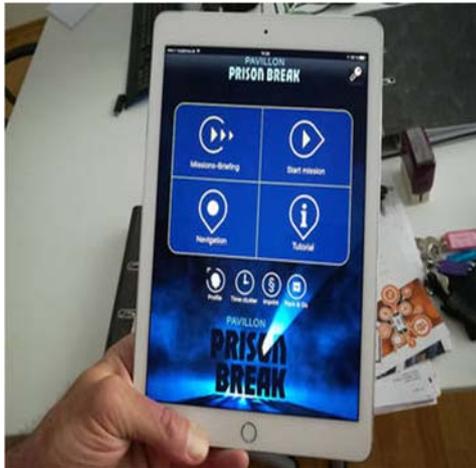
Antworten werden abgetippt. Tipp: Die auf die Leinwand projizierten Fragen werden in einem Worddokument gesammelt, dann kann man die Antworten jeweils unter der Frage eintippen.



Preiswürdig gespielt: Pavillon Prison Break

Marcus Munzlinger, Kulturzentrum Pavillon

Interaktive Locationbased Spielapp aus Hannover



An bestimmten Orten in Hannover können Rätsel gelöst werden und die Lösung in die App eingegeben werden. Dadurch kann die Geschichte freigespielt werden. Die Rätsel ergeben sich aus den besonderen Gegebenheiten an dem jeweiligen Ort. Lösung können so nur vor Ort gefunden werden

Serious Gaming vereint ernste, gesellschaftsrelevante Themen im Spielformat. Zu Beginn wurde versucht, ein Spiel zu entwickeln, das ein gesellschaftliches Kulturangebot stellt, aber freiwillig gespielt wird.

Geschaffen wurde ein interaktives Gamingformat zur Geschichte Hannovers. Das Spiel gliedert sich in mehrere Level, die in der Stadt verteilt sind. „Gaming ist Soziokultur“, niedrighschwellig und Partizipativ zu gleich. Seit 2016 werden in diversen Workshops, gemeinsam mit Teilnehmenden im Alter von 8-85 Jahren neue Level für das Spiel erarbeitet, die später redaktionell ausgearbeitet und Ausgewählt werden. Mittlerweile sind 21 Level spielbar. Das Spiel ist durch historische Orte und Personen inspiriert. Die erzählte Geschichte ist so fiktiv, aber historisch angelegt. Das Spiel stellt kein Lernspiel dar, sondern ein öffentliches Kulturangebot, das mit kommerziellen Spielen mithalten kann und einen gesellschaftlichen Anspruch hat.

Geschaffen wurde ein interaktives Gamingformat zur

Geschichte Hannovers. Das Spiel gliedert sich in mehrere Level, die in der Stadt verteilt sind.

„Gaming ist Soziokultur“, niedrighschwellig und Partizipativ zu gleich. Seit 2016 werden in diversen Workshops, gemeinsam mit Teilnehmenden im Alter von 8-85 Jahren neue Level für das Spiel erarbeitet, die später redaktionell ausgearbeitet und Ausgewählt werden. Mittlerweile sind 21 Level spielbar. Das Spiel ist durch historische Orte und Personen inspiriert. Die erzählte Geschichte ist so fiktiv, aber historisch angelegt. Das Spiel stellt kein Lernspiel dar, sondern ein öffentliches Kulturangebot, das mit kommerziellen Spielen mithalten kann und einen gesellschaftlichen Anspruch hat.



Quelle zu Bild 1:

<https://www.hannover.de/Service/Presse-Medien/Hannover.de/Aktuelles/Kultur-Freizeit-2019/Kulturpreis-f%C3%BCr-%22Pavillon-Prison-Break%22>

3 x analog, 1 x digital: Wie organisiere und erreiche ich Beteiligung?

Das Beispiel Prädikow

Johanna Götz, Axel Watzke, studiovorort, Prädikow (Brandenburg) und Berlin

Was ist Prädikow?

In Prädikow, einem kleinen idyllischen Dorf in der Märkischen Schweiz, liegt ein ebenso schöner wie großer Gutshof. Bis zur Wende wurden hier eine Brennerei, eine Schmiede, Tierställe, Scheunen, Landwirtschaft jeglicher Art und Wohngebäude aktiv betrieben. Im Jahr 2016 entwickelte eine Gruppe engagierter Berliner die Vision, den Hof erneut zu einem lebendigen Ort des gemeinschaftlichen Wohnens und vielfältigen Arbeitens zu entwickeln.

Mehr dazu unter: <https://www.hof-praedikow.de/about>

Wie kann man auf dem Land Beteiligungsformate organisieren?

Vision: Ein Digitales Dorf im Dorf: Das Neuerfinden des Ortes mit Neubewohnenden und Altbewohnenden des Dorfes

Umsetzung

- Die Gruppe übernimmt das Dorffest
- Die Gruppe hat viele Formate des Arbeitens mit den Dorfbewohner*innen gefunden (z.B. die Zeitung erneut ins Leben gerufen)
- Tauschhandel
- Die Räume des Hofes werden mit dem Ort geteilt → Es wird einen Dorfladen, eine Bar und ein Dorf-Wohnzimmer geben, und darüber Co-working space
- Mit dem Wohnmobil durch Brandenburg fahren, um ähnliche Konzepte im Umkreis zu entdecken und sich untereinander auszutauschen

Digitale Formate

- Community aufbauen durch digitale Medien
- Digitale Hygiene durch Leitlinien zur internen Kommunikation
- SLACK: Themenspezifische Kommunikationsmethode
- Für jedes Tool (Telegramm, etc.) muss genau festgelegt werden, wozu es genutzt wird
- Nur über Analoges Vertrauen, kann Digitales Vertrauen aufgebaut werden, darum wird sich alle zwei Wochen getroffen
- Wie werden Beschlüsse gefasst?
Plattform *trello*
- Welche Art von Demokratie herrscht auf dem Hof?
Es gibt kein persönliches, sondern ein rechnerisches Veto:
Wenn das obere Drittel der Stimmen mindestens von 7 Leuten abgegeben wurde, wird der Beschluss diskutiert und anhand von Argumenten nun beschlossen oder abgelehnt. Es wird mit einer Skala von 1-10 abgestimmt (1 – Zustimmung; 5 – kann ich gerade nichts mit anfangen; 10 – Ablehnung) → nur Arbeitsgruppen können Beschlüsse einreichen

GUIDELINES

DIGITALE ORGANISATION / PRÄDIKOW



#SO WENIG CHANNELS WIE MÖGLICH

#FRAG DEN CHANNEL MASTER

#FASS DICH KURZ, # TREFFT EUCH LIVE

#PERSONEN @DIREKT ANSPRECHEN



SLACK

Slack ist das bessere Telegram! Wir führen **kurze, sortierte Koordination**, besprechen Aufgaben und stimmen uns ab. Über diesen Kanal werden Ergebnisse und Zwischenstände kommuniziert und interpersonell Abstimmungen getroffen. Hier werden keine organisationsübergreifenden Entscheidungen getroffen. Sobald es aufwändiger wird, treffen wir uns für ein echtes Gespräch und dokumentieren die Ergebnisse.

Slack macht Spaß wenn es um eine aktuelle, konkrete und aufgabenbezogene Kommunikation geht. Announcements, Dokumente oder konkrete ToDo's gehen im Slack Stream verloren und sind nicht mehr auffindbar. Für solche Dinge gibt es andere Formate.

- Werktags
- Channel Master: **festlegen**
- DO
 - Koordinationsbezogene Themen
 - Abstimmungen nach Soziokratie, sofern sie kurz gehalten werden können.
 - **#Entscheidungen** und deren **#Beschlüsse** werden in ihren channels präsentiert. Sollte Diskussion nötig sein, wird ein eigener, privater Channel eröffnet.
 - immer @direkte Anrede
 - Daily login aber kein always-on
 - bestenfalls weniger als 140 Zeichen pro Message.
 - **Smaller Meeting Policy.** Lieber eine kleinen #channel aufmachen als einen anderen Channel spammen
- DONT
 - große Diskussionen. Findet den Absprung und trefft euch.
 - große Dateianhänge (> google drive / wetransfer)



TELEGRAM

Telegram ist unser Notfall Tool. Der Alarmknopf.
Nutzt den Channel bitte nur für akute Notfall Information.

Der tägliche Spam kann gern in anderen Slack Channels organisiert werden.

- 1 offizieller "PRÄDIKOW ALERTS" channel
- Always On
- Channel Master: **festlegen**
- DO
 - Adhoc Kommunikation.
 - Limit auf 140 Zeichen.
 - Für schnelle Koordination
 - Nach bedarf Spaß-Channels (passieren eh)
- DONT
 - Lange Texte (> slack)
 - Große Anhänge (> Google Drive)
 - Diskussionen (> slack)
 - ToDos (> Asana oder Trello)

- Ankündigungen (> slack)
- Spam (> slack)
- Socializing (> Realität)



TRELLO

Trello ist unsere Dokumentation von Entscheidungen und Aufgabenverteilungen. Wir benutzen mehrere Boards, zB Dorfscheune, Beschlüsse etc.

- Channel Master: **festlegen**
- Channel Master pingt Boards, die länger als 4 Wochen nicht angefasst wurden
- DO
 - keep it simple. Diskussionen und in Cards versteckte Inhalte sind später nicht mehr auffindbar.
 - Boards regelmäßig überprüfen oder ggf löschen
 - Team Koordination
 - To Do's
 - Jobs
 - Tasks
 - Den Aufgaben klare Zuständigkeiten zuweisen!
 - Listen anlegen
- DONT
 - schnell mal ein neues Board machen
 - schnell mal die Struktur ändern
 - Diskussionen
 - In Cards versteckte Informationen, die nicht auffindbar sind



GOOGLE DRIVE

Der Google Drive ist quasi unser digitaler Schreibtisch. Hier liegen unsere gemeinsamen Arbeitsdokumente, Protokolle, Schreiben und Brainstormings. Der Drive ist für uns ein offener Platz, also lasst nichts rumliegen das irgendwie Intern ist.

- Channel Master: **festlegen**
- Ordner "EXTERN" geteilt mit EXTERN
- Ordner "INTERN" geteilt mit INTERN

- DO
 - sinnvolle und nachvollziehbare benennung
 - "gemeinsame Schublade" für
 - Finale Dateien (1) und
 - Arbeitsdateien (2)
 - Protokolle
 - ...
- DONT
 - Umbau der Struktur (> nur nach Absprache)
 - Schnell mal ein Draft aufsetzen (> private googledrive)
 - Big Data, Media Files, Source Files (> lokale festplatte)



GOOGLE CALENDAR

Ein Calendar für Prädikow, plus geteilte Kalender von allen einzelnen Mitgliedern. Der HauptCalendar sollte alle grundlegenden externen Events beinhalten und alle internen Meetings.

- werktags
- Kalendername: "Hof Prädikow"
- INTERN
- DO
 - Sinnvolle Benennung der Termine.



GOOGLE HANGOUT

Hangout ersetzt das persönliche Gespräch, wenn ein reales Treffen nicht möglich ist. Wir sollten alle mit dem Umgang vertraut sein und aktive Accounts haben.

- CORE TEAM
- Nach Bedarf
- Do
 - good Meetings

- achtet auf die biologischen Pausen, Hangouts werden schnell zu Marathon Meetings, in denen keiner einen Abschluss findet.
- Meeting Limit 1 Stunde
- Dokumentiert entscheidungen in Trello
- Es gelten die Moderatorenregeln

Analoges Entkommen aus der ba•

Dr. Birte Werner, ba• Wolfenbüttel

Schritt 1: Kleingruppen generieren durch Algorithmus und Zufall

- Alle starten in einer Linie
- Alle bewegen sich zu Aussagen: Bei Ja einen Schritt vor, Bei Nein einen Schritt zurück
- Erfahrenste im Gameplay werden zu Gruppenführenden gemacht
- Alle anderen bekommen Bonbons, die sie in Gruppen aufteilen

Ich besitze ein Mobiltelefon / Ich nutze Whatsapp / Ich habe einen Instagram-, Facebook- oder Snapchat-Account / Ich spiele analoge Spiele / Ich spiele digitale Spiele auf dem Handy / Ich spiele auf einer Konsole / Ich weiß was serious games sind / Ich weiß was gemeint ist, wenn jemand erzählt, dass er auf einem LARP-Event war / Mir ist meine digitale Mündigkeit wichtig / Ich habe schonmal einen Escaperoom gespielt / Ich entlehne Strategien oder Regeln aus Spielen für meine Arbeit / Ich habe an einem Game von machinaEX teilgenommen / Ich kann programmieren

Schritt 2 Escapegame selbst spielen

Schritt 3: Infos zu machinaEX bekommen

- Medientheatergruppe, die das Medium Computerspiele ins Medium Theater übertragen. Publikum muss Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, um Geschichte freizuspielen. Darüber hinaus muss es Entscheidungen treffen, die den Ausgang der Geschichte verändern.
- Projekte sind gut dokumentiert unter: <https://www.machinaex.com/>
- Prinzip nutzbar, wenn ein Rätsel um einen ernsthaften Gegenstand konzipiert werden soll!
- TIPP: Action Bound App um eigene digitale Schatzsuchen, mobile Abenteuer und interaktive Guides zu erstellen und diese einem Publikum öffentlich oder exklusiv zur Verfügung stellen zu können.



Analoges Entkommen aus der ba•

Moritz Kotzerke, Flüsterforscher, Essen

Der Flüsterkongress ist der Versuch, praktisch und transdisziplinär daran zu forschen, wie kollektive Sprechhandlungen Beziehungen gestalten und ob durch kollektives Flüstern »andere Räume« entstehen.

Schritt 1: Stimme abgeben



Schritt 2: Raum erkunden



Schritt 3: Zuhören und Nachflüstern



HUNGER

Andrea Ehlert, Dorit Klüver, Susanne Müller-Jantsch

Nichts ist dem angeregten Austausch dienlicher, als gemeinsam aktiv zu werden. Und wie praktisch ist es, wenn man auch noch gemeinsam und produktiv das Essen für den kommenden Abend vorbereitet?

Die Teilnehmer*innen ziehen Zettel, die ihnen verraten für welche Speise des abendlichen Buffets sie zuständig sind. Danach geht es in die Küche der ba• um gemeinsam in Kleingruppen für die diversen Gerichte zu schnippeln, zu rühren und anzurichten. Die gemeinsame Küchenarbeit verhilft zu angeregten Gesprächen über die Tagung selbst, sowie zum Vernetzen zwischen den Schnippler*innen. Gemeinsam wird somit ein Buffet erstellt, bestehend aus diversen Salaten, Minipizzen, Ofengemüse, Dessert und vielem mehr.



Warming- Up Methoden (Ohne Doof) – Vol. 2

Frank Oberhäußer, Turbo Pascal, Berlin

[Das Wissen der Crowd] Zettel werden verteilt. Die Tagungsteilnehmenden sollen insgesamt vier Formate notieren. Zwei, die sie sehr gut kennen und zwei, von denen sie bereits gehört haben. Die Tagungsteilnehmenden stellen sich in Formation auf und reichen die Zettel weiter. Wird der Zettel nach links weitergereicht, kennen die Tagungsteilnehmenden das Format, wird der Zettel nach rechts weitergereicht, kennt die Teilnehmende Person das Format nicht. Dabei wurde ein Datensatz von 240 Formaten von 12 (am meisten bekannt) bis 1 (am wenigsten bekannt) ausgewertet:

12. Dienstbesprechung / Dialog, Expertenrunde /Kartenabfrage + Punkten /Moderationszettel + Pinnwand /Auswahl über Punktevergabe am Flipchart / Interview / Flüsterkongress / Brainstorming / Plenum / Workshop / Podiumsgespräch mit Vertreter*innen des Publikums / Führung / Positionierung im Raum / Zielorientierte Diskussion / Mind-Map / Murmelrunde / Gesprächskreise / Themensammlung per Zettel (auslösen, bearbeiten, besprechen) / Keynote / Erzählcafé / Barcamp / Zukunftswerkstatt / World-Café / Open Space / Fishbowl / (Serious) Gaming / Quiz / (Mit)- Zeichnen Gespräch / Murmelgruppe / Slam / Stelle deine*n Nachbar*in vor / Online-Abfrage / 5min jemandem zuhören
11. on-formales Zusammenkommen / Priorisieren (mit Klebepunkten) / Speed-Dating / Flüsterkongress / Coaching / Erzähl-Café / Aufstellung (z.B. mit Fäden Strukturen nachbilden) / interaktiver Workshop
10. Barcamp
9. Mentimeter / Aufstellug
8. Tandem-Spaziergang / Losen / Küchentischgespräch / Geh-Spräche
7. Denkhüte / Design Thinking
6. Sprechstein
5. Digital- Konferenz
4. Placemat / Standbilder / Atomspiel / Kugellager / Listening Walk
3. Schwarzmarkt des nützlichen und unnützen Wissens / 1:2:4 / Metaplan / Strukturlegung / Fuck Up Night – Fehlerfestival/ Aushandeln des Systemischen Konsens / Disney Methode
2. Design Thinking / 2:3:6 / Q&A
1. Wrap Up / Affirmative + Positionieren / Dixid / Radio Talk / Musikstühle / Atomspiel / One on One / Tweedback / Gruppenpuzzle / Ideenzirkel / Gruppeninterview

The Thing From The Future

Johanna Götz, Axel Watzke, studiovorort, Prädikow Brandenburg/
Berlin

The Thing From The Future: Das Problem vieler Ideen ist, dass der Kern des Konzeptes nicht benannt werden kann. Das relevanteste an jedem neuen Projekt ist daher die Frage: Wozu? Studiovorort stellt daher eine mögliche Anfangsmethode der Ideenfindung vor.

Schritt 1:

Die Teilnehmer*innen, aufgeteilt in 6 Gruppen, bekamen jeweils eines von drei Zukunftsszenarien.

- 50% aller Jobs sind automatisiert.
- Der Preis für Trinkwasser hat sich verfünffacht.
- Kinder können nicht mehr zwischen Menschen und Robotern unterscheiden.

Schritt 2:

In den Gruppen soll eine Idee zu dem Zukunftsszenario entstehen (bspw. Ein Spiel, eine Schlagzeile, eine Tablette) und anschließend in einem Steckbrief aufgeschrieben werden (Zeit ca. 25 Minuten).

- Als Hilfe bekamen die Gruppen immer zwei Alternativen, z.B. Schlagzeile oder Spiel, wobei sie eine auswählen sollten.
- Auf dem Steckbrief auszufüllen war: Titel, Wozu?, Wie?, Was?, Zeichnung

Schritt 3:

Drei Gruppen stellen ihre Idee vor. Anschließend wird der Hintergrund geklärt:

- Methode als Startmethode, um den Kopf frei zu bekommen. Es geht darum Ideen zu sammeln und dann zu diskutieren. Heterogene Gruppen können sich gut gegenseitig helfen, damit nicht zu viel gedacht, sondern mehr gespielt wird.

Studiovorort bietet Kreativworkshops an, bei denen mit ca. 12 Leuten an ein bis zwei Tagen unter anderem mit dieser Methode gearbeitet wird. Die wichtigste Frage bei jedem Projekt ist: Wozu wollen wir etwas machen? Die uninteressanteste Frage hingegen: Was wollen wir machen?



Eine KeyNote über KeyNotes

Johannes Buchholz, Havfen Hannover

Johannes Buchholz ist Grafik Designer, Art Direktor und Co-Founder des Havfen in Hannover, eine der größten Innovation Communities im deutschsprachigen Raum. Auf der Tagung Anzetteln hält Johannes Buchholz eine Keynote über Keynotes.

Tipps

Farben wirken unmittelbar / Kontraste / Bild vor Text /

Gesichter / Essen / Sex / Bewegung / Baut keine PPP /

Format: 16:9 / Folien: Schlicht halten / Raster einhalten /

Nicht so viele Elemente auf eine Folie / viele Bilder /

Ein Gedanken pro Folie / Reduzierte Übergänge

Tools um Präsentationen aufzuwerten

Boomerang / Animierte Gifs / Gifs unter: giphy.com /

Videos / Fotos / Lizenzfreie Fotos unter: unsplash.com /

Keynote, PDF, PPP / mit Websites präsentieren /

Prezi / Presenter + Adapter

Finale

Technik macht höchstens 25% der Präsentation aus /

Sprecht von Mensch zu Mensch / übt sprechen / übt Sprache und Rhetorik



Design Thinking - Was ist das und wie geht es

Viva Brunnert, StartRaum Göttingen

Die sechs Prozessschritte werden vorgestellt und anhand von Praxisbeispielen und einer kleinen spielerischen Übung Lust auf eine Vertiefung in die Materie gemacht. Neue Ideen und innovative Lösungen dank eines emphatischen Blicks auf die Bedürfnisse der Nutzer – das macht diese Methode aus.

Empathie gewinnen: Was würde Superman tun?

- Unterschiedliche Blickwinkel gewinnen
- Einfühlungsvermögen stärken
- Sich inspirieren lassen
- Haltet Ausschau nach Überraschungen, Widersprüchen, Zwischenlösungen und Emotionen

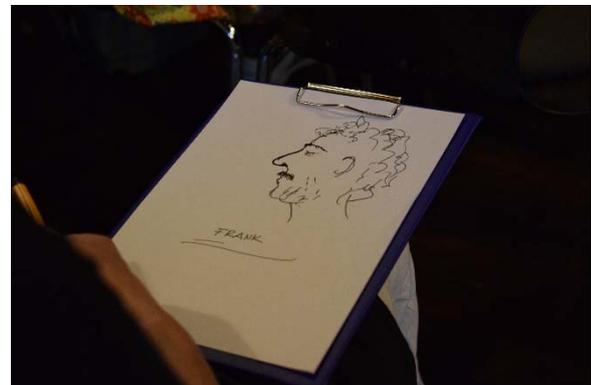


Empathie-strategien:

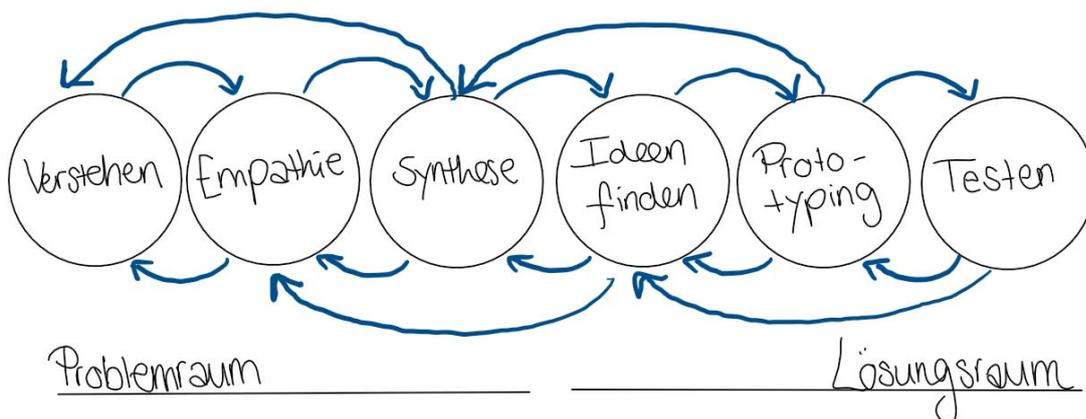
- Interviews: Befrage Menschen vor Ort
- Experience: Probier es selbst
- Empathy Prototype: Gewinne tiefgründige Empathie

Arbeitsprinzipien:

- Dinge in der Schwebe lassen
- Auf Ideen anderer aufbauen
- Gewohnte Pfade verlassen
- Visuell arbeiten
- Kritik zurückstellen
- Fehler machen



Design Thinking Prozess:



Abstimmungsformate aus dem Labor

Johanna Götz, Axel Watzke, studiovorort, Prädikow Brandenburg/
Berlin

Schritt 1: Antworten in Bierprozenten

Die Teilnehmer_innen werden in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt 10 Bierkästen, die jeweils 10% darstellten. Nun soll innerhalb der Gruppen nacheinander Fragen in Prozent beantwortet werden:

1. Wie viel Prozent aller kulturellen Einrichtungen haben eine weibliche Führung?
2. Wie viel Prozent der Methoden und Formate sind tatsächlich Anregungen für die eigene Arbeit?

Die Auswertung findet jeweils nach der Frage im Plenum statt, indem jede Gruppe ihren Prozent-Stapel präsentiert und eine kurze Erklärung abgibt.

Schritt 2: Mentimeter

<https://www.mentimeter.com>

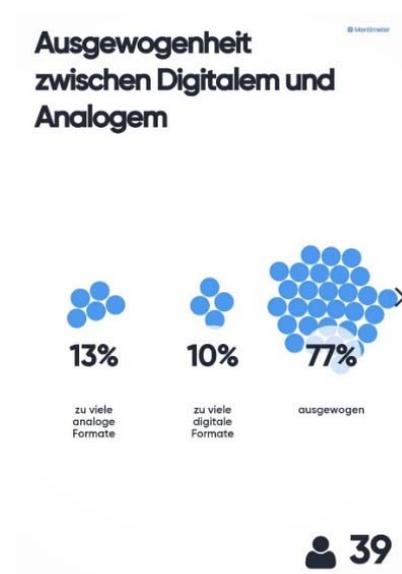
Es handelt sich hier um ein Abstimmungstool, bei dem die Teilnehmer*innen über Web-App teilnehmen. Die Ergebnisse können live während der Präsentation übertragen werden. Es stehen dem Nutzer verschiedene Abstimmungsformen zur Verfügung. Beispielsweise Multiple-Choice-Fragen oder Echtzeit-Reaktionen.

Durch den Mentimeter konnten die Teilnehmer*innen jeden Programmpunkt der Tagung einzeln bewerten und eine kurze Auswertung fand direkt im Anschluss für alle statt.

Schritt 3: Feedbackwände

Es wurden Pinnwände mit verschiedenen Feedbackmöglichkeiten ausgestellt. Abgestimmt werden konnte durch ein Bananenetikettiergerät.

- INPUT: Linienstrahl mit den Abschnitten: zu wenig Programm I genau richtig I zu viel Programm
- VERNETZUNG: Drei überschneidende Kreise mit: ich habe mich nicht vernetzen können I ich habe mich gut vernetzen können I ich hätte gerne mehr Zeit für die Vernetzung gehabt
- Geht das auch mit normalen Leuten? Koordinatensystem mit den Achsen: Die Formate waren innovativ I Die Formate sind umsetzbar.



•

Kontaktdaten

Johanna Götz

www.johannagoetz.com

www.studiovorort.de

Axel Watzke

www.anschlage.de

www.studiovorort.de

Hannes Buchholz

www.hafven.de

www.hannesgrafik.de

Viva Brunnert

www.startraum-goettingen.de

Frank Oberhäußer

<https://www.turbopascal.info>

Andrea Ehlert

www.bundesakademie.de

Dorit Klüver

www.soziokultur-niedersachsen.de/aktuelles.html

Susanne Müller-Jantsch

<https://pavillon-hannover.de>

Markus Munzlinger

<https://pavillon-hannover.de>

Moritz Kotzerke

Auf Wunsch stellt die Bundesakademie den Kontakt her

Eindrücke

