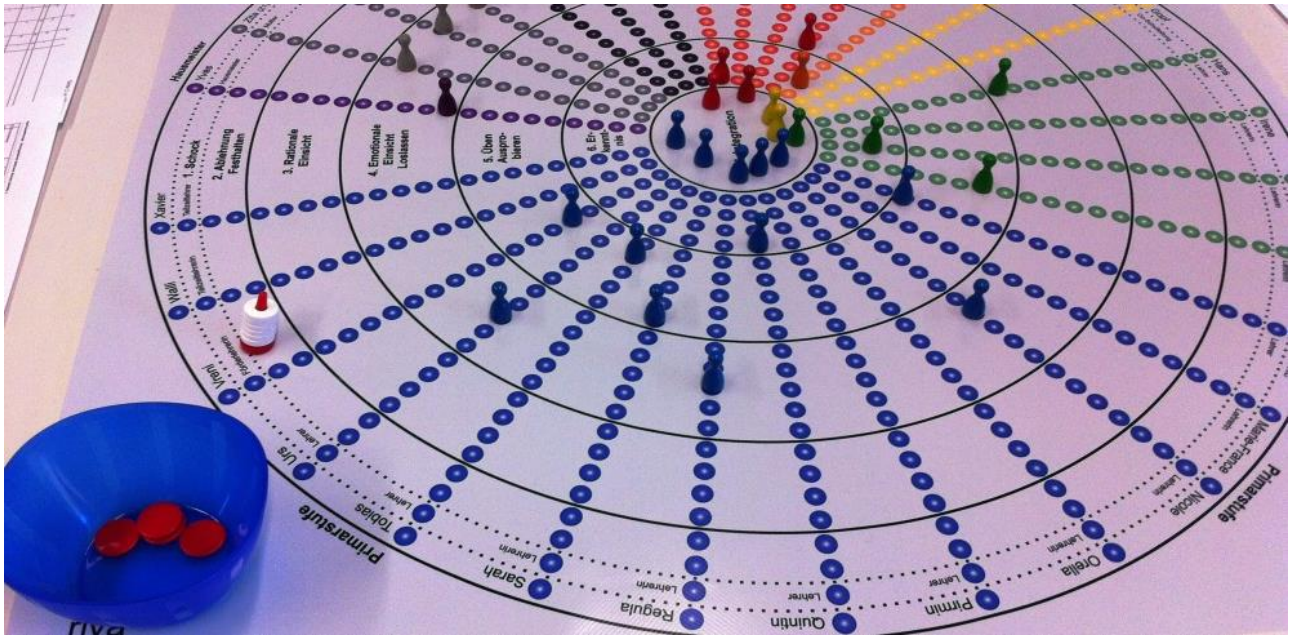
Den Wandel gestalten – ein Planspiel zum Veränderungsmanagement in der Schule (Holkurs)



Der Verlauf von Veränderungsprozessen in Schulen ist in seiner Komplexität schwer vorherzusehen. Das macht die Planung und Ausgestaltung der einzelnen Schritte schwierig. Wen erreichen wir mit welchen Massnahmen? Welchem Grobablauf können wir dabei folgen? Welche Phasen gibt es zu beachten? Wo liegen die möglichen Widerstände und wie können wir damit umgehen? Und dann ist da noch die Gruppendynamik in der Steuergruppe selbst …

Das Change-Planspiel **SysTeamsChange**® macht genau diese Komplexität sichtbar und in ihrer psychologischen und emotionalen Wirkung erlebbar: Die Teilnehmenden erarbeiten an einem Spielbrett einen schulischen Organisationsentwicklungsprozess und bekommen direktes – computergestütztes – Feedback auf alle getroffenen Entscheidungen. Beim Durchspielen bestimmter Prozessschritte werden Erinnerungen an erlebte Situationen wach und Annahmen über Systeme und Veränderungshandeln werden diskutierbar. Durch dieses gemeinsame Erleben und Durchdenken eines kompletten Veränderungsprozesses wird eine solide Basis für das Aufsetzen eines Projektteams oder das systematische Aufarbeiten aktueller bestehender Blockaden in bereits laufenden Projekten ermöglicht.

Ziele

1. Sie reflektieren unterschiedliche Vorgehensweisen in Changeprozessen und die mögliche Wirkung auf verschiedene Funktionen und Betroffene einer Organisation.
2. Sie erhalten Hintergrundwissen und Erfahrungswerte über Phasen der Veränderung, methodische Ansatzpunkte und Interventionsmassnahmen.
3. Sie simulieren den Umgang mit typischen Problemen (Widerstand, Umgang mit Macht usw.), die in den verschiedenen Phasen einer Organisations-entwicklung vorkommen können.
4. Sie reflektieren und erweitern Ihre Annahmen und Vorstellungen von Veränderungsprozessen im Austausch und erlangen so ein gemeinsames Verständnis davon.

Struktur

1 bis 2 Tage Workshop, mit abwechselnden Spiel- und Reflexionsphasen

Für jede Durchführung wird je nach Ausgangslage, Schwerpunkten, Teamsituation und -grösse ein passendes Design im Vorfeld abgestimmt.

Impressionen zum Planspiel

Theorie zum Planspiel

Die computergestützte Simulation basiert u. a. auf folgenden generischen Theorien:

- Phasen der Organisationsentwicklung nach den Modellen von Lippitt, Lewin, Sievers, Kotter, Dalin, Rolf und Buchen (ISP), Pieper und Schley
- Phasen des Umgangs mit Veränderungen nach Fatzer, Schein, Schmidt-Tanger
- Widerstand nach Doppler und Lauterburg
- Diffusionstheorie nach Rogers
- Die Lernende Organisation nach Senge

Leitung & Durchführung

Kristina Hermann, Psychologin, Beraterin und Planspielentwicklerin sowie Trainerin für Gruppendynamik (DGGO), Ausbildung in Gestalttherapie und -beratung, Partnerin bei Coverdale Schweiz, Basel

Benno Müller, Lehrer, Coach & Organisationsberater BSO, MAS Change und Organisationsdynamik FHNW

Zielgruppe

Dieser Workshop ist sowohl für **schulinterne** als auch für **schulenübergreifende Veranstaltungen** geeignet. Besonders **Schulleitungsteams, Steuer- und Projektgruppen im Rahmen eines laufenden oder anstehenden Veränderungsprozesses** können davon profitieren.

BS: Holkurs / BL: SCHIWE, Details nach Absprache

Ort

im Schulhaus

Anmeldung

www.kurse-pz.bs.ch (Kurs-Nr. 16-73-05)
BS: www.edubs.ch/beruf_weiterbildung/lp/holkurse
BL: siehe Kapitel 102