

Im virtuellen Raum auf interaktive Visualisierungen verzichten? Das muss nicht sein.

WORUM'S GEHT:

Du arbeitest in Deinen Präsenz-Meetings und Workshop gerne mit Flipcharts, Markern und Pinnwänden? Du hast einen Methodenkoffer voll aktivierender Methoden, die Du in Deinen online-Meetings und Workshops gerne weiter einsetzen möchtest – und willst auch ein paar neue kennenlernen? Du lernst gerne, in dem Du ausprobierst und Deine "Schätze" mit anderen teilst?

Als leidenschaftliche Visualisiererin und Prozessbegleiterin kann und will ich auf die Werkzeuge der Visualisierung auch online nicht verzichten. Viele Methoden, bei denen Visualisierungen eingesetzt werden, lassen sich auch in den online-Raum übertragen. Mein Knowhow dazu teile ich gerne.

Ich zeige Euch mit einem Hands-on-Impuls, wie ein Mural angelegt und genutzt werden kann.

Du bringst einen aktivierenden, kurzen Opener oder Closer mit interaktiver Visualisierung mit, (Moderationskarten, Punktabfrage ...) den Du auch gerne online einsetzen möchtest. Oder auch einen, den Du noch nicht kennst, aber ausprobieren willst. Im Workshop wählen die Teilnehmenden aus dem, was Ihr mitgebracht habt, je einen Opener und Closer aus, den wir dann gemeinsam praktisch durchlaufen.

WAS DU BEKOMMST:

Vor dem Workshop: eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für das digitale Whiteboard Mural.

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Du auf Zoom Kleingruppen einrichten kannst.

Eine Auswahl für aktivierende online Opener und Closer in Verbindung mit einem Whiteboard - eines davon kannst Du in den Workshop mitbringen.

Im Workshop: Action Learning.

Nach dem Workshop: eine Dokumentation und einen zeitlich beschränkten Zugang zu einem virtuellen Experimentierraum auf Mural.

TECHNISCH:

Im Workshop verwenden wir die **Zoom-Software**. Du benötigst also einen Computer mit Kamera und Mikrofon, um vollständig teilnehmen zu können. Auf vielen Computern funktioniert es direkt, Du kannst Deinen Computer vorher aber auch testen: https://zoom.us/test

<u>Das digitale Whiteboard Mural</u> ist eine unterstützende Software – ihr müsst nichts installieren vor dem Workshop, sondern steigt über Euren Internet Browser ein. Den Link in den Experimentierraum erhält Ihr nach der Anmeldung.

Teilnehmeranzahl: max 6 Personen. First Come, first serve.