

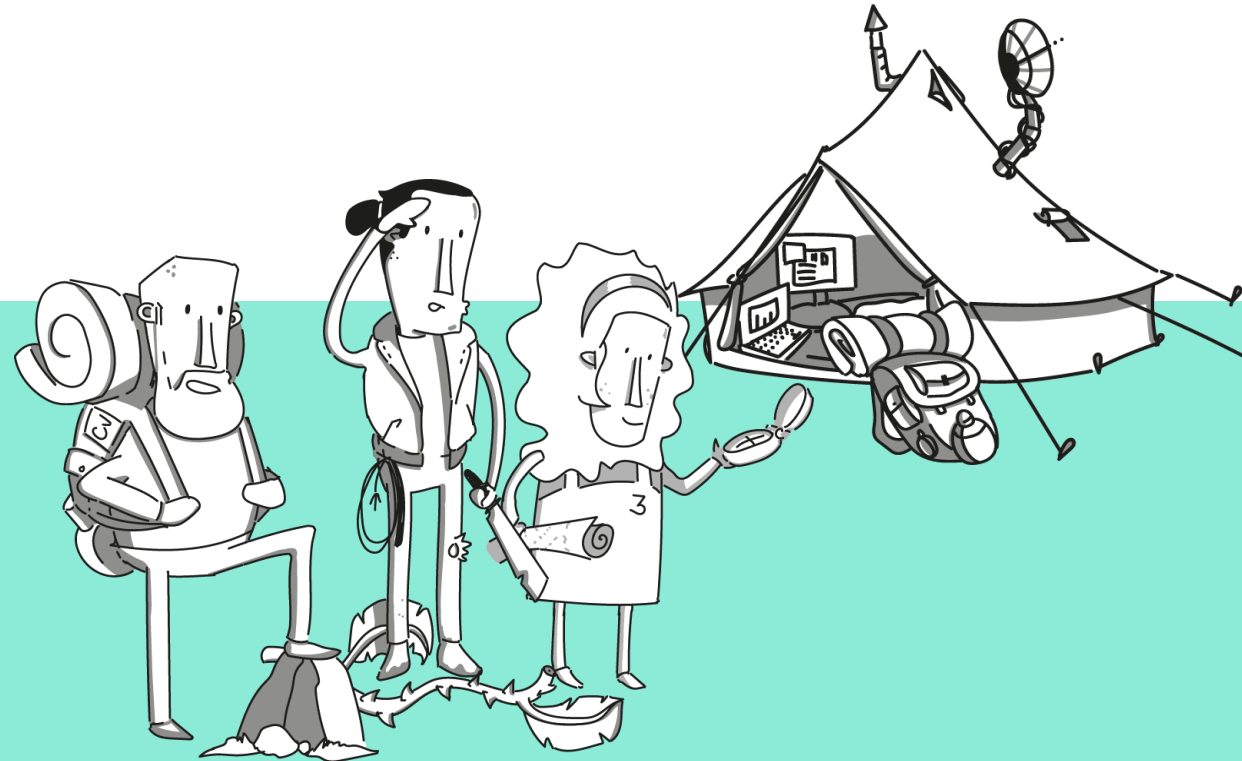


# 3kubik

Wir schaffen  
Arbeitswelten  
mental analog digital

## Warum niemand Dein Wiki liest

Kein Wissen ohne Change

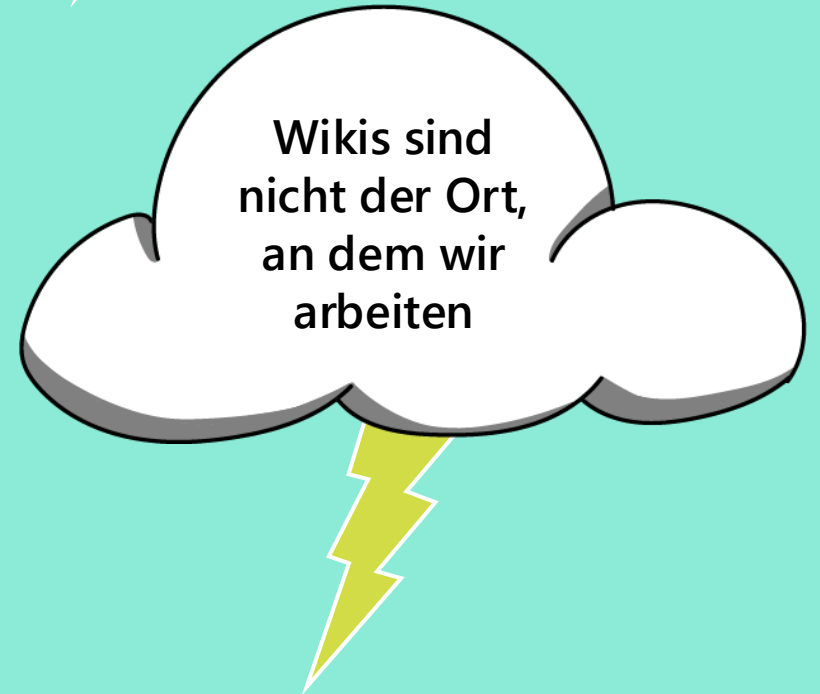
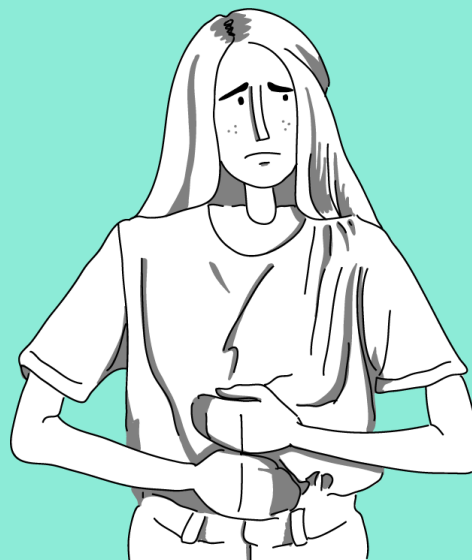


# Die Ausgangslage





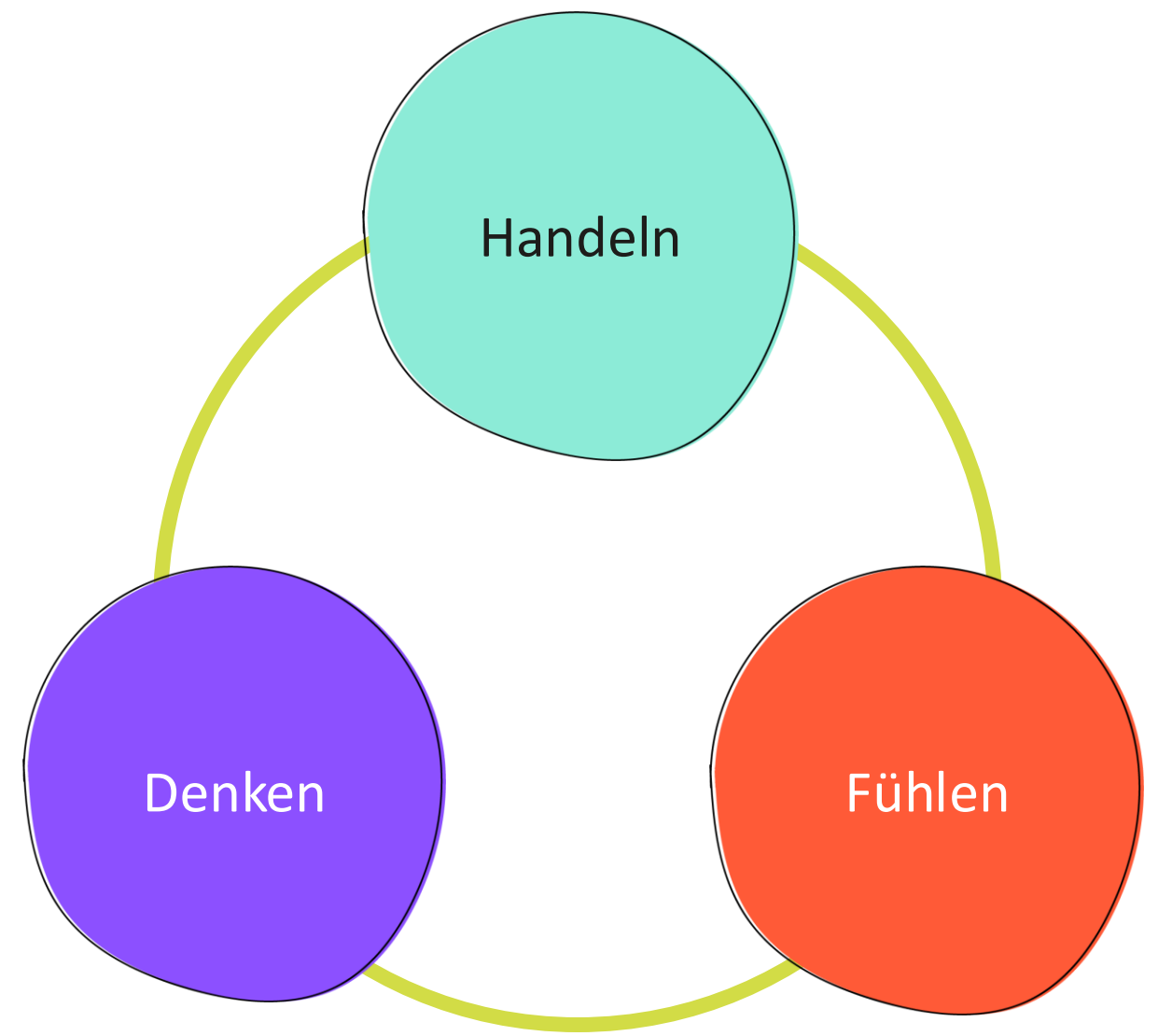
# Probleme von Wikis



# Ziel von Wissensmanagement



# Wie ins Handeln kommen?





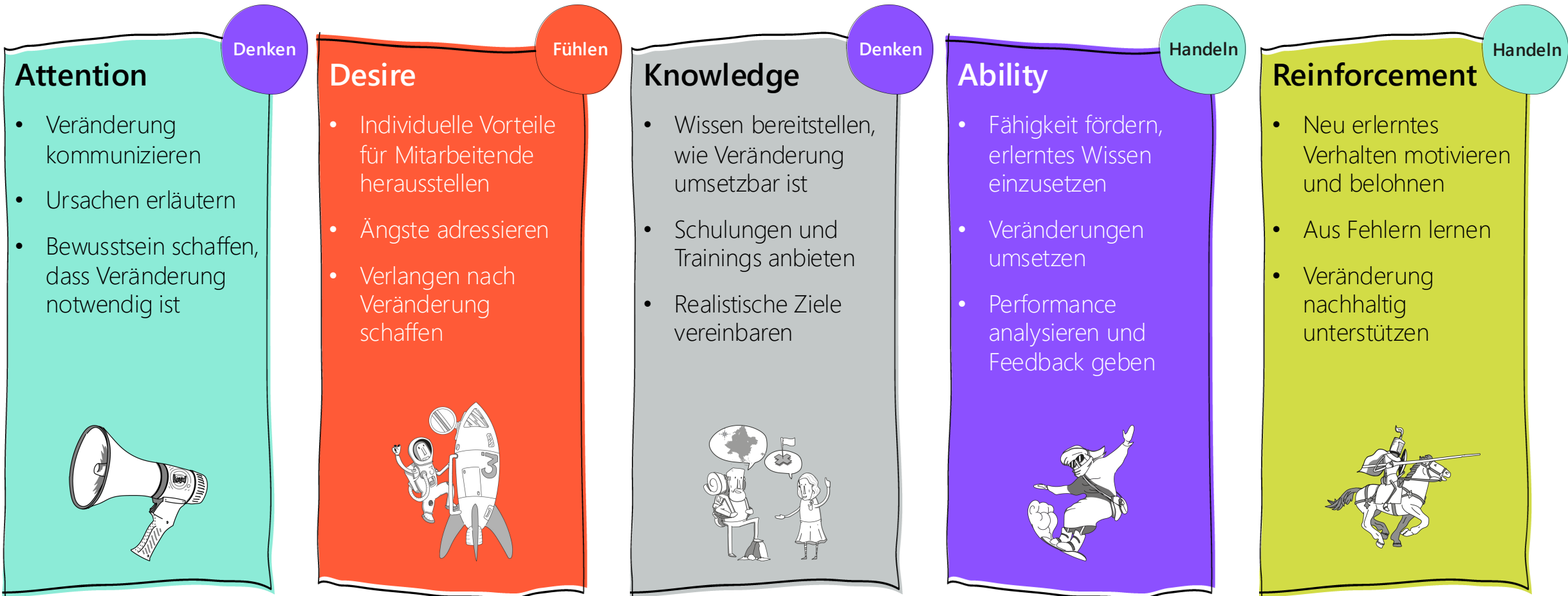
Was tun?







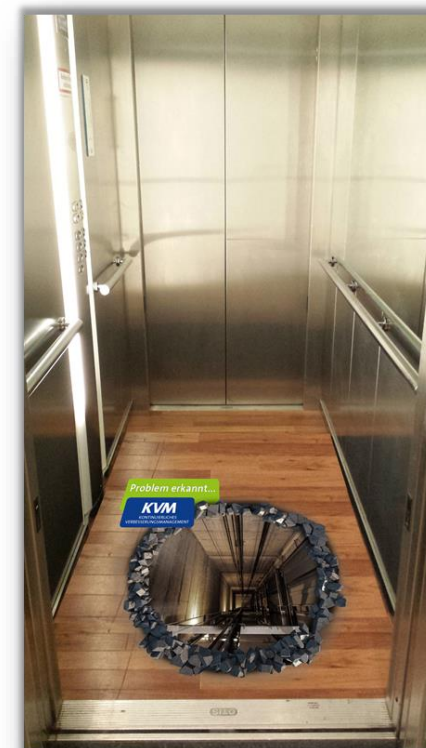
# Change Management nach ADKAR®



# Attention

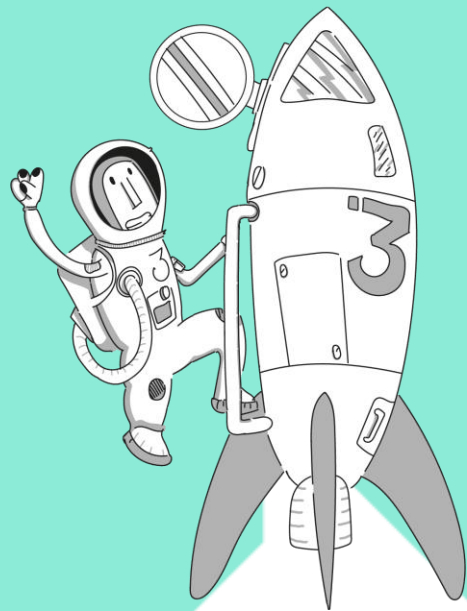


- Irritation verursachen
- Plakate kleben
- News veröffentlichen





# Desire



- Klare Vision kommunizieren
- Zitate/Erfahrungsberichte teilen



## Zitate aus dem Projekt:

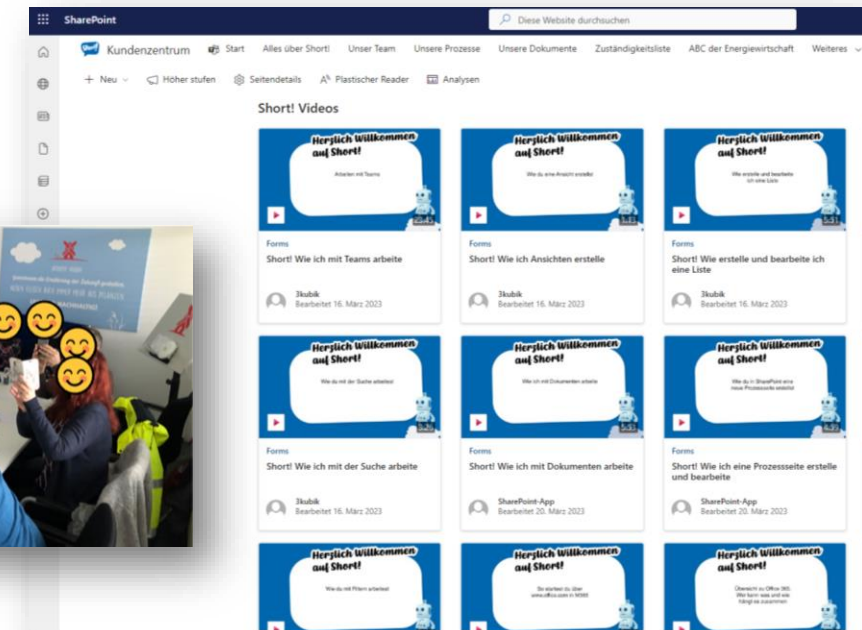
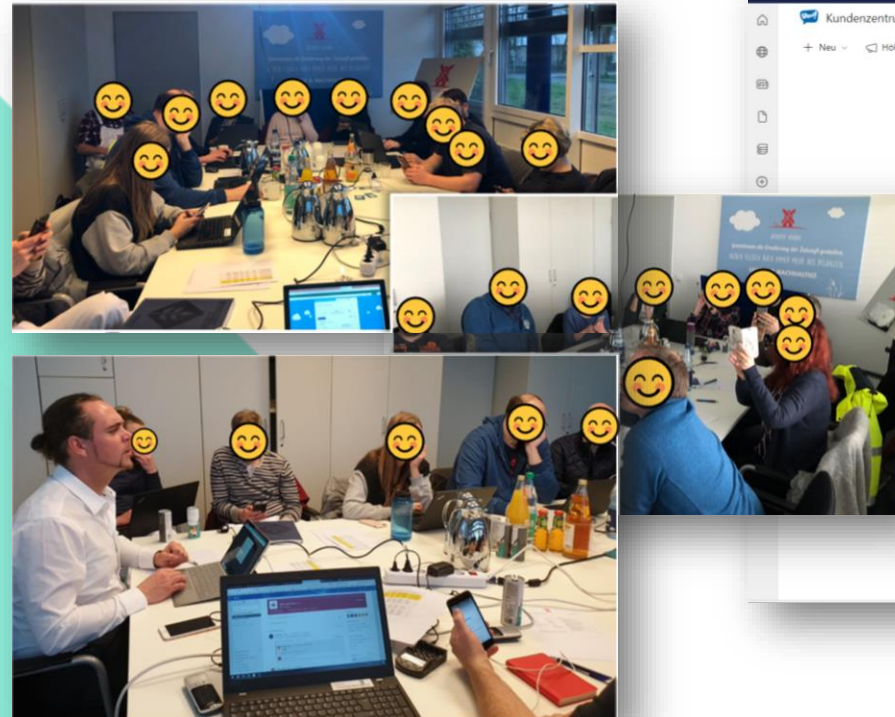
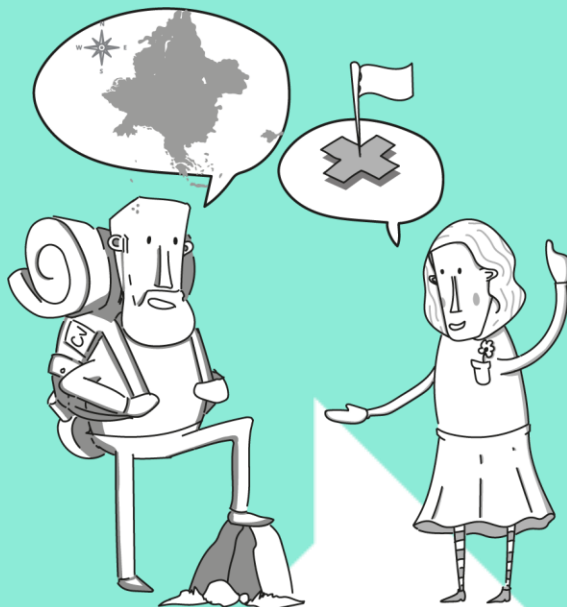


Carolin Flesch  
SES.3:

"Manchmal frage ich mich,  
wie ich vorher ohne Planner  
arbeiten konnte. Für mich  
echt nicht mehr vorstellbar."

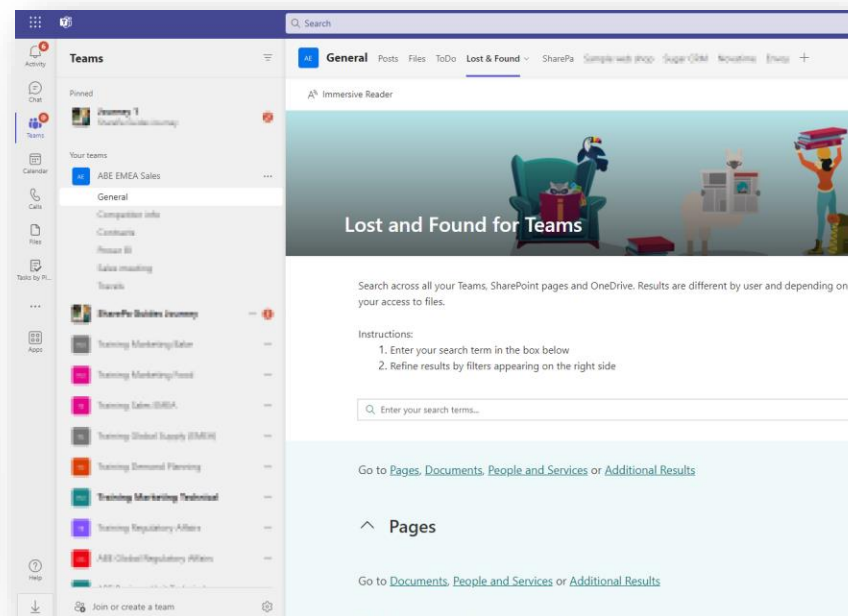
# Knowledge

- Klare Guidelines bereitstellen
- Trainings veranstalten
- Infomaterial anbieten



# Ability

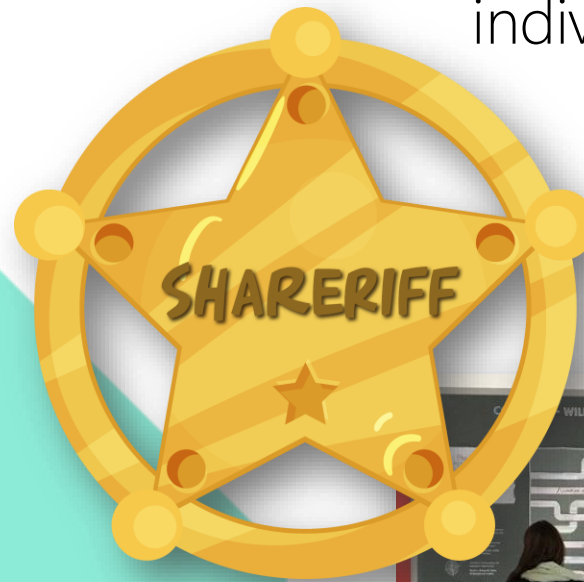
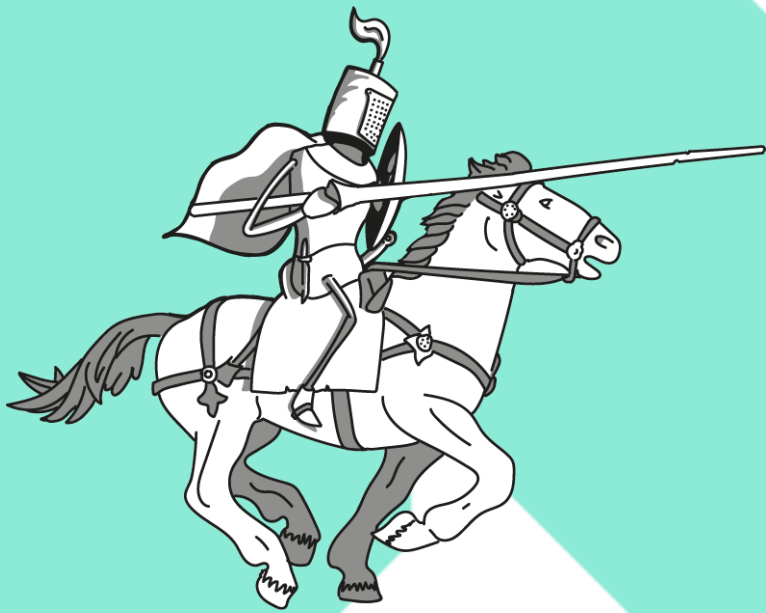
- Hindernisse aus dem Weg räumen
- Wissen in den Arbeitskontext integrieren
- Lernräume schaffen/Auffangnetze spannen
- Lern-Communities etablieren





# Reinforcement

- Erfolge sichtbar machen
- Quizze/Gewinnspiele veranstalten
- Feedbackkanäle öffnen um aus individuelle Erfahrungen zu lernen

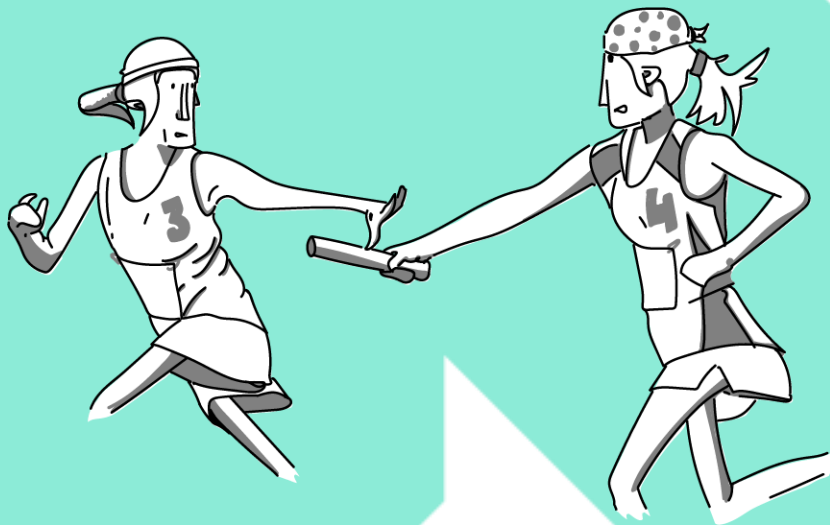




Jetzt selber handeln...



# Aufgabenstellung



- **Übung:**

- Erarbeitet in Kleingruppen passende Maßnahmen (z.B. nach ADKAR), um neues Wissen so zu vermitteln, dass es Menschen handlungsfähig macht

- **Thema**

- Ein eigenes, oder
- Eine vielbefahrene Straße wird zur Spielstraße



# Beispiel: Spielstraße



- **Awareness**
  - Mit Hausbesuchen auf Situation hinweisen
  - Puppen/Schilder aufstellen - Auf Gefahren für Kinder und andere Personengruppen hinweisen
  - Zeitungsanzeige schalten
- **Desire**
  - Szenario ausmalen - Empathieübung
  - Vorher/Nachher-Bild: Positive Auswirkungen beleuchten – Ruhigerer Verkehrsfluss etc.
- **Knowledge**
  - Spielstraßenschilder aufstellen lassen (und mit Luftballons dekorieren)
  - Gegenüberstellung: Konkrete Veränderungen für das Individuum aufzeigen
- **Ability**
  - Geschwindigkeitsmessanzeigetafeln
- **Reinforcement**
  - Am Ende der Straße Schokotäfelchen ausgeben für alle die Schrittgeschwindigkeit gefahren sind

# Eure Arbeit





# Eure Ergebnisse



Thema: Implizites WISSEN  $\Rightarrow$  Explizit  
Aufschreiben

**A** Scenario: Unfalltod eines Kollegen  
Betroffen = selber  
Wissen ist Weg

**D** Fragen nach Wissen das sicher niemand hat  
 $\Rightarrow$  Gefühl stress  
Angst

**K** Wissen bleibt Wissen lässt sich teilen  
 $\Rightarrow$  Wissen vermehrt  
Wo? Guidline Schulung  
/ Knowledge Tandems /

**A** Dazu  
= Nützlich  
jede kleinste Information hilft  
Puzzlestücke

**R** Selbstreflexion (sich selber beobachten)  
Foren  
Belohnungssysteme Adventskalender  
Anerkennung

Wissen teilen  $\Rightarrow$  Wissen vermehren  
Kampagne



# Eure Ergebnisse



## Thema: Desk Sharing

- A**
  - ineffiziente Platznutzung
  - Hohe Kosten
  - Leute sitzen verteilt (mehrere Etagen)
- D**
  - Teams / Alle sitzen zusammen
  - flexibel sitzen + Austausch
  - Transparenz wer wo sitzt (Buchungstool)
- K**
  - Schulung + Einführung Buchungstool
  - Rollcontainer
  - Regeln mit MA erarbeiten wie man Desk Sharing lebt
- A**
  - Test Phase zur Erprobung
- R**

# Eure Ergebnisse



Thema: Implizites WISSEN  $\Rightarrow$  Explizit  
Aufschreiben

**A** Scenario: Unfalltod eines Kollegen  
Betroffen = selber  
Wissen ist Weg

**D** Fragen nach Wissen das sicher niemand hat  
 $\Rightarrow$  Gefühl stress  
Angst

**K** Wissen bleibt Wissen lässt sich teilen  
 $\Rightarrow$  Wissen vermehrt  
Wo? Guidline Schulung  
/ Knowledge Tandems /

**A** Dazu  
= Nützlich  
jede kleinste Information hilft  
Puzzlestücke

**R** Selbstreflexion (sich selber beobachten)  
Foren  
Belohnungssysteme Adventskalender  
Anerkennung

Wissen teilen  $\Rightarrow$  Wissen vermehren  
Kampagne

Was nehmen wir mit?

