

## Moderationstechnik

Die Moderationstechnik unterstützt mit Medien wie Pinwand, Moderationskärtchen usw. die Moderationsmethode. Dazu einige Beispiele:

### 1. Erwartungsabfrage

Teilnehmende und Moderatoren lernen die Erwartungen und gegebenenfalls Vorbehalte und Ängste in Bezug auf die gemeinsame Arbeit kennen und können sich darauf einstellen. Eventuell vorhandene Spannungen werden dadurch abgebaut bzw. bearbeitbar, dass sie ausgesprochen werden können. Vertrauen und Offenheit werden gefördert.

Gegebenenfalls können die Teilnehmenden Regeln (Spielregeln) vereinbaren, in denen sie festlegen, wie sie miteinander umgehen wollen.

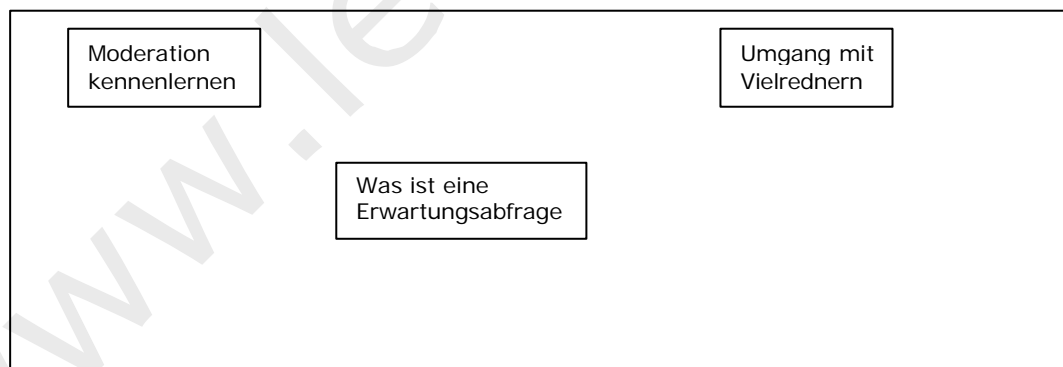
Geeignete Phase für den Einsatz ist der Einstieg. Alternativ können eine Satzergänzung oder eine Ein-Punkt-Abfrage gewählt werden.

Ziel: Abstimmung des Konzeptes auf aktuelle Bedürfnisse der Teilnehmer

Weg: Der Moderator teilt zu einer Frage Karten aus.  
Die Teilnehmer antworten mit je einer Karte pro Gedanken und mit beliebig vielen Karten.

Aufheben: Im zweiten Durchlauf wird gefragt, welche Erwartungen erfüllt/nicht erfüllt wurden.

Beispiel:

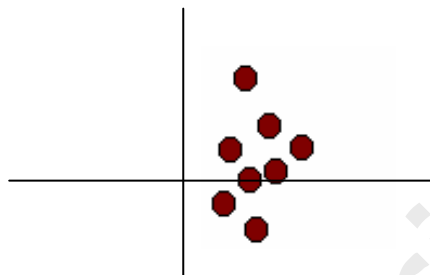


## 2. Einpunktabfrage, Spass-/Erfolgskordinate

Ziel: Zur Veranschaulichung der Haltung der einzelnen Teilnehmer.  
Beantwortung von Ja/Nein-Fragen, Bewertung von Thesen

Weg: Nach dem Erklären der vier Ecken erhält jeder Teilnehmer einen Selbstklebepunkt mit der Bitte, ihn seiner Erwartung/Haltung entsprechend einzukleben.

Beispiel:

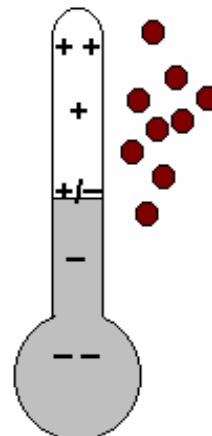


## 3. Stimmungsbarometer

Ziel: Darstellung der momentanen Gruppenstimmung

Weg: Die Teilnehmer kleben einen Punkt an ein Thermo-Barometer, bzw. in eine Tabelle.

Beispiel:



#### **4. Einsatz der Moderationskarten**

##### *Beschriftung:*

- mit dicken Faserstiften, möglichst in dunklen Farben
- Druckbuchstaben mit Groß- und Kleinschreibung (nicht nur Großbuchstaben)
- Kurze Stichpunkte, keine Sätze
- Ein Argument pro Karte

##### *Farben:*

- Entsprechend den farbpsychologischen Erkenntnissen einsetzen (rot – warm, Nähe; blau – kalt, Distanz)
- Farbgewohnheiten berücksichtigen (rot – Halt, Gefahr; grün – richtig, weiter)

##### *Formen:*

- Wolken für Überschriften
- Rechteckige Karten für Punkte, Argumente usw.
- Streifen für Fragen, Arbeitsanweisungen ...
- Kreise, Ellipsen für Oberbegriffe
- Andere Formen für Anmerkungen, Zusätze usw.

#### **5. Kennenlernmatrix:**

Die Kennenlern-Matrix dient zum (besseren) Kennen lernen, vor allen, wenn sich die Teilnehmenden wenig kennen. Vorteil: Durch den geringen Zeitaufwand eignet sich die Kennenlern-Matrix auch für kürzere Treffen. Nachteil: Die Teilnehmenden kommen wenig miteinander ins Gespräch. Geeigneter Zeitpunkt ist die Einstiegsphase.

Die Moderatoren stellen der Gruppe eine bereits an der Pinwand visualisierte Kennenlern-Matrix vor. Die Überschriften sind auf die Zielgruppe ausgerichtet. Es sollte immer eine Spalte dabei sein, die den persönlichen / emotionalen Bereich der Teilnehmenden anspricht, um schon hier deutlich zu machen, dass es nicht nur um die Sprache geht, sondern jeder Teilnehmende auch als Mensch wichtig ist.

Die Teilnehmenden tragen sich, entweder schon bevor das Treffen offiziell beginnt, in die Matrix ein, dies ergibt einen lockeren Vorspann, oder jeder Teilnehmende füllt im Rahmen der Vorstellungsrunde an der Pinwand seine Daten aus. Die Moderatoren tragen sich ebenfalls ein.

## 6. **Kartenabfrage:**

Zur Sammlung von Themen, Fragen, Ideen, Lösungsansätzen usw. ist die Kartenabfrage **die** Methode schlechthin. Vorteile: Jeder Teilnehmende wird einbezogen. Alle Nennungen sind gleich wichtig, es gibt keine Hierarchie- oder sonstigen Unterschiede. Die Nennungen können jederzeit neu geordnet werden. Nachteile: Hoher Zeitaufwand. Sie wird bei großen Gruppen und/oder vielen Nennungen leicht unübersichtlich. Letzteres ist aber nur bedingt als Nachteil zu werten, da die Möglichkeit besteht, die Karten zu begrenzen.

Die Moderatoren stellen eine auf einer Pinwand visualisierte Frage an die Gruppe. Die Beantwortung der Frage soll in schriftlicher Form (auf einheitlichen Moderationskarten) geschehen. Anschließend werden die Karten (mit dem Gesicht nach unten) eingesammelt. Während ein Moderator immer eine Karte der Gruppe zeigt und vorliest, bereitet der andere Moderator das Anpinnen vor. Bei den folgenden Karten fragt der Moderator die Gruppe, ob eine neue Sinneinheit gebildet werden soll oder die Karte einer anderen bereits angepinnnten zugeordnet werden kann. Der Prozess ist beendet, wenn alle Karten angeheftet worden sind.

Abschließend überprüft die Gruppe nochmals die Zuordnung und überschreibt die Gruppen (Sinneinheiten) mit jeweils passenden Überbegriffen.

## 7. **Abfrage auf Zuruf:**

Die Abfrage auf Zuruf kann wie die Kartenabfrage zum Sammeln von Themen, Fragen, Ideen usw. verwendet werden. Vorteil: geringer Zeitaufwand, Brainstorming-Effekt durch Assoziationsmöglichkeiten. Nachteil: Die Nennungen können nur schwer neu geordnet werden und bleiben nicht anonym. Die Gleichbehandlung der Teilnehmenden ist äußerst schwierig, es werden nicht alle im gleichem Maße einbezogen.

Die Moderationen stellen eine bereits auf Flip Chart oder Pinwand visualisierte Frage an die Gruppe und bitten um deren Beantwortung. Die Teilnehmenden rufen den Moderatoren ihre Antworten zu. Ein Moderator steuert den Prozess, während der zweite die Beiträge für alle sichtbar notiert.

## **8. Themenspeicher:**

Der Themenspeicher erleichtert den Überblick über die gefundenen Schwerpunkte und bildet die Grundlage für die Weiterarbeit. Vorteil: guter Überblick. Nachteil: Die Themen müssen, in einem zusätzlichen Arbeitsschritt, in den Themenspeicher übertragen werden.

Die Moderatoren listen gemeinsam mit der Gruppe die Themen, die (weiter-) bearbeitet werden sollen, auf. Sie sind vorab vorgegeben bzw. mittels Kartenabfrage oder Zuruf von der Gruppe erarbeitet worden.

Die Themen werden dann der Reihe nach behandelt. Alternativ kann eine Bewertung mit Punkten erfolgen, um Prioritäten zu setzen.

Geeigneter Zeitpunkt für den Einsatz ist der Zeitpunkt zwischen Themensammlung und Themenauswahl.

## **9. Ein-Punkt-Abfrage:**

Die Ein-Punkt-Abfrage wird eingesetzt, um Transparenz zu schaffen und Entscheidungen zu treffen. Sie eignet sich z.B. um beim Einstieg in ein Thema Klarheit darüber herzustellen, für wie schwierig die Gruppenmitglieder die Bearbeitung des anstehenden Themas halten oder deren Informationsstand zum Thema abzuklären.

Die Moderatoren fordern die Gruppenmitglieder auf, eine vorab formulierte und visualisierte Frage durch Kleben eines Punktes zu beantworten. Vorgegeben wird dazu ein Polaritätsprofil oder eine Schätzskala.

Anschließend wird das Ergebnis besprochen, in dem die Moderatoren eine Gruppe bitten, das Ergebnis zu kommentieren oder jeden Teilnehmenden die Wertung erläutern lassen.

## **10. Mehr-Punkt-Abfrage:**

Die Mehr-Punkt-Abfrage ist in der Moderation Ersatz für die Abstimmung. Sie eignet sich dazu, Entscheidungen herbeizuführen und Prioritäten zu setzen..

Die Moderatoren fordern die Teilnehmenden auf, eine vorab formulierte und visualisierte Frage durch das Kleben von mehreren Punkten zu beantworten. Hierbei müssen verschiedene Alternativen vorgegeben sein, beispielsweise die Überbegriffe aus der Themensammlung, die im Themenspeicher aufgelistet sind.

Regel: Die Anzahl der Klebepunkte entspricht der Anzahl der Alternativen, dividiert durch zwei, wobei gegebenenfalls abgerundet wird.

Jeder Teilnehmende klebt maximal zwei Punkte pro Alternative zu den Themen, für die er sich entschieden hat.

### **Literatur:**

Klebert, K., Schrader, E. & Straub, W. G. (1987). KurzModeration. Hamburg: Windmühle.

Seifert, J. W. (1994). Besprechungsmoderation. Offenbach: Gabal.

Seifert, J. W. (1997). Visualisieren, Präsentieren, Moderation. Offenbach: Gabal.

Aktuelle Literaturhinweise und Internetquellen finden Sie unter [www.lehridee.de](http://www.lehridee.de) - Tipps und Hinweise - Literatur bzw. Links