

## Gestaltungsebenen

Die Gestaltungsebenen wurden von Robert Dilts aus Ergebnissen von Gregory Bateson abgeleitet. Hiermit lassen sich Sachverhalte ganzheitlich modellieren - vom Kontext und sichtbaren Handlungen über Überzeugungen bis hin zur Zugehörigkeit. Ein Sachverhalt kann eine Person, Gruppe oder eine Situation sein.

Nutzen Sie dieses Modell, um

- ihr persönliches Selbstverständnis, das Selbstbild, zu beschreiben und zu durchdenken,
- das Selbstverständnis Ihrer Organisation (Team, Abteilung, Unternehmen) zu ermitteln und zu diskutieren,
- eine spezielle Situation zu durchdenken.

Auf den folgenden Seite finden Sie ein Reflexionsformular, um Ihre Erkenntnisse zu sammeln und abzugleichen. Auf der letzten Seite können Sie Maßnahmen definieren.



Die Gestaltungsebenen sind:

- **Kontext**  
Der Kontext beschreibt die Umgebung, das Umfeld. Dabei werden die Beteiligten (Stakeholder), die geographischen Bedingungen und der zeitliche Rahmen beschrieben.
- **Handlungen**  
Auf dieser Ebene werden die beobachtbare Tätigkeiten und Verhalten beschrieben.
- **Fähigkeiten**  
Die Fähigkeiten beschreiben Fertigkeiten, Wissen und Erfahrungen.
- **Überzeugungen**  
Hier finden sich mentale Modelle, die beschrieben sind als Werte, Mission, Vision, Stärken/ Schwächen/ Chancen/ Risiken, Kritische Erfolgsfaktoren und strategischen Ziele.
- **Rolle**  
Die Rolle beschreibt die Aufgaben, Kompetenzen und Verantwortung von Einzelnen, Gruppen oder Situationen.
- **Zugehörigkeit**  
Die Zugehörigkeit beschreibt die moralischen Konzepte, die fast unbewußt Einfluß nehmen.



Geführt ist nicht erkannt; erkannt ist nicht thematisiert; thematisiert ist nicht konzipiert; konzipiert ist nicht formuliert; formuliert ist nicht wahrgenommen; wahrgenommen ist nicht verstanden; verstanden ist nicht einverstanden; einverstanden ist nicht getan; getan ist nicht gekonnt.

## Reflexionsformular

Finden Sie ein Thema und erfassen Sie Ihre Gedanken darüber. Bearbeiten Sie das Formular möglichst spontan und finden Sie in einem zweiten Schritt Diskrepanzen. Auf der folgenden Seite überlegen Sie sich Maßnahmen für die gefundenen Unstimmigkeiten.

**Rolle:** Geben Sie der Rolle/Situation einen sprechenden Namen und beschreiben Sie sie kurz.

**Kontext:** Beschreiben Sie Ort, Zeitraum und beteiligte Personen.

**Handlungen:** Beschreiben Sie beobachtbare Aktivitäten (Verhalten, Gewohnheiten, Maßnahmen).

**Fähigkeiten:** Beschreiben Sie relevante Kompetenzen.

**Überzeugungen:** Ermitteln Sie Werte, Strategien und Glaubenssätze.

**Zugehörigkeit:** Beschreiben Sie grundsätzliche Vorbilder sowie kulturelle und sonstige Einflüsse.



Geführt ist nicht erkannt; erkannt ist nicht thematisiert; thematisiert ist nicht konzipiert; konzipiert ist nicht formuliert; formuliert ist nicht wahrgenommen; wahrgenommen ist nicht verstanden; verstanden ist nicht einverstanden; einverstanden ist nicht getan; getan ist nicht gekonnt.

## Maßnahmen

Bestimmen Sie einen Titel und beschreiben Sie spontan Ihre Maßnahmen.

<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung
<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung
<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung
<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung
<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung
<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung
<b>Titel:</b> <b>Beschreibung:</b>	<input type="checkbox"/> Quick-win <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/> Großprojekt
	<input type="checkbox"/> strategisch <input type="checkbox"/> großer Nutzen <input type="checkbox"/> Verbesserung

Bestimmen Sie den Maßnahmentyp (Quick-win, Projekt, Großprojekt) und die Nutzenkategorie (strategisch, großer Nutzen, Verbesserung). Kopieren Sie diese Seite und sammeln Sie alle Maßnahmen, die Ihnen in den Sinn kommen. Abschließend priorisieren Sie und beginnen mit 5plusminus2 Aktivitäten. Jede Idee verbessert.