

<b>A. Grundlagen aktiver Lehr- und Lernmethoden</b>	<b>1</b>
I. Problemstellung	1
II. Begriffsbestimmung und Zielsetzung	3
<b>B. Veränderte Lernbedingungen durch sozio- kulturelle und technologische Entwicklungen</b>	<b>6</b>
I. Wertewandel und Lernvoraussetzungen	6
II. Technologische Entwicklungen	9
III. Auswirkungen auf Qualifikationsmerkmale für Führungskräfte und Personalleiter	11
<b>C. Ausgewählte Methoden der betrieblichen Weiter- bildung im Rahmen der Hochschulausbildung</b>	<b>15</b>
I. Das Unternehmensplanspiel	15
a) Allgemeine Merkmale	15
b) Das Unternehmensplanspiel UB-30	16
1. Grundzüge des Spielmodells	17
2. Spielverlauf und Modellelemente	17
(a) Spielperioden und Ent- scheidungsfindung	17
(b) Verkaufsgebiete und Erzeugnisse	18
(c) Absatzpolitische Instrumente	19
3. Abschließende Bewertung des Unter- nehmensplanspiels UB-30 als aktive Lehr- und Lernmethode	23
4. Folgerungen für die Anwendung von Planspielen im personalwirtschaft- lichen Kontext	27

	<u>Seite</u>
II. Der Einsatz von Videoprojekten	30
a) Einführung	30
b) Das Rollenspiel als Element der Videomethode	32
c) Beispiel eines Videoprojektes	33
1. Vorbemerkung	33
2. Inhalte und Zielsetzungen	33
3. Das Beurteilungsgespräch	34
(a) Kommunikation und Gesprächsstil	34
(b) Verlauf	34
(c) Perspektiven	35
4. Der Schulungsfilm	35
(a) Zielsetzung und Aufgabenstellung	35
(b) Ergebnisse und Bewertung	36
III. Praktische personalwirtschaftliche Fälle	37
a) Die Fallstudie als Lernmethode	37
b) Beispiel eines praktischen Falles	38
1. Die Georg von Brecht GmbH	38
(a) Das Unternehmen	38
(b) Der Fall	40
(c) Die Aufgabenstellung	41
2. Lösungsansatz und Diskussionsmöglichkeiten	43
(a) Vereinfachter Lösungsvorschlag	43
(b) Diskussionsmöglichkeiten	44
c) Bewertung der Fallstudie als Lernmethode	44

	<u>Seite</u>
IV. Erfahrungsaustausch durch Exkursionen	46
a) Merkmale und Zielsetzungen von Kontaktseminaren	46
b) Praktische Erfahrungen	46
D. Aspekte der Lehrplandisposition	51
a) Überlegungen zum Curriculum	51
b) Qualifikationsanforderungen	53
c) Lehrmethoden und Lernziele	56
E. Zusammenfassende Bewertung und Konsequenzen aktiver Lehr- und Lernmethoden für die Hoch- schulausbildung und für die betriebliche Praxis	58
F. Verzeichnis der Abbildungen	61
G. Anmerkungen	62
H. Literaturverzeichnis	68