

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	5
1. Die herkömmlichen Lehrmethoden	9
1.1. Das Unterrichtsgespräch	9
1.2. Vorlesung und Vortrag	11
1.3. Vortrag verbunden mit Diskussion	15
1.4. Podiumsgespräch	18
2. Gruppenarbeit	20
2.1. Die Gruppenarbeit als Lehrmethode	20
2.2. Die Fallmethode	24
2.3. Fälle aus der betrieblichen Praxis	27
2.3.1. Die überraschende Versetzung	27
2.3.2. Die doppelte Kalkulation	27
2.3.3. Das Urheberrecht im Büro	28
2.3.4. Der tüchtige „neue Mann“ als Projektleiter	29
2.3.5. Konflikt im Expertenteam	31
2.3.6. Entscheidungsschwäche und nicht erfolgte Delegation	32
2.3.7. Der neue Abteilungsleiter und die schwierige Abteilung	32
2.3.8. Der Sachbearbeiter und das neue EDV-System	40
3. Gruppendynamische Methoden	45
3.1. Begriff und Aufgaben	45
3.2. Das Sensitivity-Training	49
3.2.1. Gegenstand und äußerer Ablauf	49
3.2.2. Steuerung und Selbstregulierung der Gruppe	52
3.2.3. Sinn und Grenzen des Sensitivity-Trainings	56
3.2.4. Übungen	61
3.3. Strukturierte gruppendynamische Übungen	71
3.3.1. Das Quadrate-Spiel	74
3.3.2. Das Fünfeck-Spiel	79
3.3.3. Kommunikationsketten-Spiel	91
3.3.4. Das Turmbau-Spiel	99
3.3.5. Das Verkaufsstrategie-Spiel „Fa. Frischluft AG“	107
3.3.6. Die neue Büroorganisation	129
3.4. Das Rollenspiel	142

	Seite
4. Kreativitätstraining	144
4.1. Der kreative Prozeß	144
4.2. Kreativitätstraining im gruppendynamischen Ansatz	148
4.2.1. Analogietraining (Synektik)	151
4.2.2. Assoziationstraining	155
4.2.3. Innovationstraining	162
4.2.4. Brainstorming	165
5. Motivationstraining	169
5.1. Motivation in betriebssoziologischer Sicht	169
5.2. Fördernde und hemmende Faktoren	171
5.3. Die Kriterien des innovativen Denkens	183
Literaturverzeichnis	191
Anhang: Planspiel-Bibliographie	194