

"Die Konjunktur ist im Keller? Wir haben kein Geld für Weiterbildung?"

≡ "Mehr Personal wagen" ≡

"Die Hütte brennt! Wir haben keine Zeit für Weiterbildung?"

Personalentwicklung vs. Personaleinsatz

Status Quo

feststehende Modelle der PE für Produktion vorhanden

strateg. Personalplanung wird immer wichtiger

PE wichtig guter/hohes Stellenwert

oft nicht nur "Wenig Zeit" sondern auch kein "Personal"

"Büro ist das neue Gewinnen"

"Verfügungsschichten" für PE

MA wollen evtl. keine "Weiterbildung" (Motivationsproben)

Eigenverantwortung als Schwerpunkt!

kurzfristige Qualif. als Herausforderung

Geld ist zweitrangig aktuell

teilweise zu wenig langfristige Planung

2

qualit. Weiterb. Wichtig

öffnen



Hans Böckler Stiftung

"Die Konjunktur
stimmt Keller!
Wir haben kein Geld
für Weiterbildung!"

"= Mehr Personal wagen" =

"Die Hütte brennt
Wir haben keine
Zeit für Weiter-
bildung!"

Personalentwicklung vs. Personaleinsatz

Lösungs-
ansätze
...

Weg vom
"Frontal-
unterricht"

On the job
"Umgebung"

FK müssen
stärker in die
Pflicht genommen

qualitäts-
Weiterbildung
wichtig!

Wissenstransfer
effizienter
gestalten.

Nachfolge-
planung
frühzeitig

Statt "Gülpennen-
prinzip", individ.
Lernpläne

effiziente
Kompetenz-
modelle

individuelle
Lern- u.
Entw. pläne

Lern-Tandems
bilden

flache Hierarchien
notwendig; MA-
Gespräche wichtig

öffentl.
Förderprogramme
("Wegbau")

gewerbl. MA
müssen mitgenommen
werden u. "abgeholt,
wo sie stehen."

digitales
Lernen muss
stärker forciert
werden

GF/Management
muss das
Wollen/fördern

MA in den
Transformations-
prozess (neue Anlagen)
einbeziehen

flexibler
Einsatz von
Personal

Strateg.
Nachfolge-
planung

Stakeholder-
ziele: quant.
Ziele werden
festgelegt

Anreize
schaffen, um
MA zu binden
(bzw. weiter-
zubilden)

Talent-
management
(je nach Syngus)

externes
Rekrutierung

mehr
Auszubildende

flexiblere
Lernformate

Nachhaltigkeit
schaffen

Transformations-
begleiter

Förderung eines
Budgets für
Qualifikation
(Fonds)

in ruhigeren
Zeiten, die sie
gezielt für Qualif.
nutzen

Job-
sharing

kürzere
Lernsequenzen

Gamification

FK:
Auswahl sollte
nicht fachl.,
sondern nach
Soz. Kompetenzen
erfolgen