

Zum Gebrauch des Buches	7
Zehn Thesen	10
Mitarbeiterführungscompetenz	13
Führungsanspruch	14
Überzeugungskraft und Durchsetzungsfähigkeit	19
Begeisterungsfähigkeit und Optimismus: Humor, Fun-Dealing	26
Feedbackfähigkeit	33
Coachingfähigkeit	40
Gruppendynamisches Wissen	46
Orientierung geben	55
Führung von unten nach oben nach unten	63
Schwierige Situationen in Gruppen meistern	73
Virtuelle Teams führen	80
Lernen ermöglichen und Lernkulturen etablieren	86
Age Diversity Management	93
Digitale Führungskompetenz	98
Unternehmerkompetenz	113
Ergebnisorientierung	114
Zukunftsorientierung	119
Entscheidungsfähigkeit	123
Konsequenz	130
Risikobereitschaft	139
Innovationsorientierung	147
Engagement ermöglichen und Demotivation vermeiden	156
Agile Kompetenzen	165
Beziehungskompetenz	171
Offenheit und Sympathie	172
Teamfähigkeit	178
Menschen vernetzen, Ideen vernetzen	188
Verhandlungsgeschick und Kooperationsfähigkeit	197
Dialogische Kommunikation	210
Politisch agieren	218

Veränderungskompetenz	233
Veränderungswissen	234
Umgang mit Widerstand	243
Systemisches Wissen	251
Konflikt	260
Kultur verändern	273
Menschen bewegen, Gruppen mobilisieren	281
Community schaffen	286
Der Möglichkeitssinn	290
Persönlichkeitskompetenz	295
Stabilität	296
Integrität	303
Wachheit und Lebendigkeit	311
Ausstrahlung und Wirkung	314
Mut	319
Rollenübernahmefähigkeit und Rollenbewusstsein	324
Umgang mit Uneindeutigkeit (Ambiguitätstoleranz)	328
Sinnorientierung	337
Exkurs Pedaktik	347
Pedaktik – Ein Grund zum Aus- und Innehalten	348
Beste Kontexte	371
LernWelt	373
Werkstätten	376
Auf dem Weg sein – Erfahrungskonzept Reisen	379
Über die Autoren	383
Die Lerndesigns im Überblick	384
Literaturverzeichnis	388
Stichwortverzeichnis	392
Personenverzeichnis	403