

# GENERATION CLASH

VON ZWANGSDIGITALISIERUNG UND  
VERÄNDERUNGSKOMPETENZ



 GENERATION CLASH

Nadine Huss-Schäfer  
[hallo@huss-schaefer.de](mailto:hallo@huss-schaefer.de)  
[www.huss-schaefer.de](http://www.huss-schaefer.de)

# 02

## GRUNDGEDANKE

Speziell in der "Corona-Krise" kam der Begriff Zwangs-Digitalisierung auf. Immer wieder wird impliziert, dass Digitalisierung etwas für "die Jüngeren" sei und viele "Ältere" sich damit schwer tun würden.

Dabei sind es die älteren Arbeitnehmer, die in ihrem Leben die meisten und auch größten technischen Veränderungen mitgemacht haben.

## STICHWORT: VERÄNDERUNGS- KOMPETENZ

In der Digitalisierung geht es, wie in vielen Bereichen von Innovation und Fortschritt, nicht darum, wer "damit aufgewachsen" ist, sondern wer sich anpassen kann.

Und zwar in alle Richtungen. Denn Digitalisierung ist keine Einbahnstraße.

# 03

## IMPULS / KEYNOTE / WORKSHOP

Im 45 - 60 minütigen Impulsvortrag oder der Keynote geht es um ein grundlegendes Verständnis von Veränderungskompetenz und / oder den Kommunikationsproblemen zwischen den Generationen.

Im Workshop werden unternehmensspezifische Lösungen erarbeitet.

- Was bedeutet "Veränderungskompetenz"
- Wie können Generationen voneinander lernen
- Wie funktioniert die Kommunikation zwischen den Generationen besser?

## FÜR WEN?

Der Impulsvortrag richtet sich vor allen Dingen an:

- Führungskräfte aller Ebenen\*
- Personaler\*
- Fachkräfte\*

\*(m/w/d)

## 04



“*Die Jugend von heute liebt den Luxus, hat schlechte Manieren und verachtet die Autorität. Sie widersprechen ihren Eltern, legen die Beine übereinander und tyrannisieren ihre Lehrer.*”

*(Sokrates)*

**Termin / Beratung anfragen:**

Nadine Huss-Schäfer  
hallo@huss-schaefer.de  
www.huss-schaefer.de