



高效团队融合 课程方案

主讲讲师：李罡

第一部分、培训需求分析

【课程对象】

企业副总裁 培训人数：9人

客户行业：文化传媒公司。主要业务范围：媒体传播、潮流设计、线上线下
营销方案策划、展会设计

【课程时长】

3天（6小时/天）

培训时间：2016年7月中旬

【培训要求】

一、体验式培训，课程过程中融入新颖的互动游戏，不需要老师在上面讲，学员

在下面听的形式。授课形式要多样化。

二、课程内容新颖、开放、启发性强。

三、以团队融合为主线进行展开。

四、培训目标：

- (1) 了解高效团队的特征，及如何在团队内部建立和完善团队的规则；
- (2) 通过团队木桶模型了解促进团队融合的要素；
- (3) 通过体验式的培训方式，让学员在参与中去感悟，通过团队反思不断提升团队协作的意识。

第二部分、培训内容安排

时间：3天

培训形式：体验式培训

时间	项目名称	具体内容
第一天培训安排		
09:00-10:30	团队破冰	<p>1、工具：视觉探索卡 目的：促进学员之间的融合，表达参加培训的期望。</p> <p>2、团队游戏：握手游戏、果园、菜园、动物园 目的：调动气氛，促进学员快速融入。</p> <p>2、团队组建：9人分2个组。每组选组长、起组名、组歌、口号、制定团队行动规则。</p> <p>工具：封面故事 目的：对高效团队的理解及展望。 方式：通过剪贴画、手绘画方式制做团队封面故事。</p> <p>3、团队风采展示</p>

10:30-12:00	主题：高效团队的要素 项目：团队木桶	1、游戏：团队木桶 2、小组讨论：木桶中的每个部分各代表了团队的哪些要素？ 3、讲解部分：桶梁、桶帮、桶板、桶箍、桶底、清漆、水的启示；高效团队的特征。
12:00-14:00	午餐、午休	学员自行安排
14:00-14:10	课前小游戏	目的：调整学员的状态，集中学员注意力。 内容：猎人、老虎、枪
14:10-17:00	主题：团队高效沟通 项目：沟通魔方	1、 游戏项目：沟通魔方 2、 规则讲解 3、 项目实施：时间 25 分钟 4、 项目反思： 工具：ORID（聚焦式汇谈） 5、 讲解部分： (1) 沟通的四个核心要素 (2) 建立亲和感的四种方法 (3) 有效沟通的 6 条原则
第二天培训安排		
09:00-12:00	主题：团队决策与执行力 项目：《沙漠掘金》管理沙盘课程（上篇）	1、 团队角色分配 2、 项目规则讲解 3、 团队决策会议 4、 掘金之旅：25 天行程
12:00—14:00	午餐、午休	学员自行安排
14:00—17:00	主题：团队决策与执行力 项目：《沙漠掘金》管理沙盘课程（下篇）	5、 掘金之旅（继续上午没完成的内容） 6、 收益结算 7、 项目解析 8、 团队总结会 工具：团队共创、鱼骨图
第三天培训安排		
09:00—09:20	课前小游戏	游戏：做早操、天鹅舞

09 : 20—12 : 00	主题：团队合作共赢 项目：星际历险	1、 游戏项目：星际历险 2、 规则讲解 3、 项目实施：时间 60 分钟 4、 团队反思： 工具:3W 团队反思法
12 : 00—14:00	午餐、午休	学员自行安排
14 : 00—14 : 15	课前小游戏	游戏：交通阻塞
14 : 15—15 : 30	主题：团队问题解决	1、 工具:流言蜚语法 2、 目的：帮助团队成员解决问题的团队智慧收集法。 3、 方式：每小组聚焦出一个成员的问题，这位成员做为问题拥有者，其他成员通过老师设定 的流程步骤进行“流言蜚语”，来帮助这位成员找到解决问题的行动方案。 4、 作用：让学员学习一种团队成员相互协助解决问题的方法。
15 : 30—16 : 4	主题：团队创新 项目：创新赢家	1、 游戏项目：创新赢家 2、 规则讲解 3、 项目实施：时间 40 分钟 4、 团队总结
16 : 40—17 : 00	收获分享与总结	工具：谈话棒

《沙漠掘金》课程介绍：



【课程形式】

本课程是体验式培训课程。体验式培训起源于西方，通常以游戏和情景模拟演练的方式把生活中、工作中种种问题，诸如组织形态、人性问题通过游戏折射出来，受训者通过选择、决策、行动导致的结果，引发思索，从而自觉引导自身行为的改变。

【课程收益】

- 促进学员明确目标愿景，锁定目标，坚持不懈的工作态度
- 提升学员团队协作、群策群力能力
- 培养学员精益求精、追求卓越的理念
- 学习如何更好的应对压力、危机和变化
- 理解管理的四大职能：计划、组织、领导、控制
- 理清行动和产出的关系，使学员学会“how to work smarter, not harder”
- 运用以终为始的思想促进结果导向的行为
- 明确资源的内涵，提高资源配置的能力

【游戏介绍】

课堂上分好小队后，几支探险队去沙漠寻金，从地图的大本营出发，每支队伍所处条件相同，他们经过的地方有大本营、沙漠、村庄、绿洲、王陵、大山。

每个小队能得到 1000 元预备金。这 1000 元现金可以在大本营购得等价的帐篷、指南针、水、食物，另外配有一头骆驼，它每天的负重是 1000 磅。整个探险之旅行程 25 天，其中有些天数是在来回的路上，有些天数可以在目的地的山上掘金。一只帐篷在整个行程中可用三次，一只指南针只可用一次。

在前行的路上，有绿洲，探险队可汲取尽可能多的水（免费的，在骆驼负重许可的情况下）；在村庄，探险队无法买到帐篷、指南针，但可以买到水和食物，其价格是大本营的一倍。在沙漠里，将会遇到四种天气，有晴天、高温、沙风暴、沙风暴加高温，每种天气情况下所需食物和水各不相同。另外，在大本营外还有一位老人（他只在大本营出现并回答问题，前提是你要花费一天的时间），能根据你的问题告诉你有关沙漠的情况（问题必须具体，而且数量有限，仅仅一个而已）。

第三部分：提醒注意：

- 一、着运动装或休闲装，女士不穿紧身或短小服装

-
- 二、不得穿皮鞋，以运动鞋或登山鞋为佳
 - 三、守时、做好空杯心态
 - 四、以学习的态度参加受训