

## 目 录

培训收益.....	3
培训方式和技术.....	3
课程设计思路及依据.....	5
体验项目及时间节点.....	6
体验式培训项目说明.....	6

## 培训收益

- 提升管理者的团队协作意识，开拓管理者创新思路。
- 提升管理职责与角色定位，理解管理与领导的核心。
- 明确领导力的内涵，掌握基层管理在日常工作中如何树立自己的威信和领导力
- 掌握时间规划的方法，学习有效制订个人计划的方法
- 掌握与员工沟通，表扬，反馈，激励的技巧，有效提升员工的积极性
- 促进团队融合，增强团队凝聚力，塑造团队精神；
- 掌握事务发展规律，培养领袖意识。

## 培训方式和技术应用

体验式学习如何帮助进行学习？

体验式学习正如她的名字所暗示的那样……从体验中学习她是一种以学员为中心的学习方式，使参与者能够管理和承担与其他人共同学习的责任。

**体验：**一个能够让团队充分参与并与培训目标相关的培训项目

发生了什么？  
What happened?

发表：分享感受和体会

为什么是这样?  
Why?

反思：讨论与培训目标有关的体验或感受的真正意义

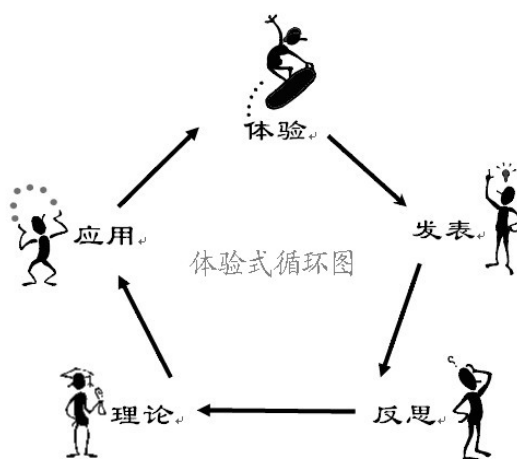
Ask so what?

理论：深层次地推理（将反思提升到“现实世界”的理论依据）

Now what?

应用：参与者确定如何应用从课程中的所学以及如何进行相关技能的练习

体验式学习  
结合



如何与员工培训相

我们知

道，高效的员工培

训应该由与工作有关的内容、与工作小组有关的内容和与组织有关的内容三个方面结合构成，而每一层次的内容又包含 Visible 和 Hidden 两方面。

第一部分：与工作有关的内容（知识+技能+态度）

目的：旨在提升员工的能力(Competency)，尽快胜任本职工作，减少犯错误的机会，从而提升效率、客户满意、节约成本等。

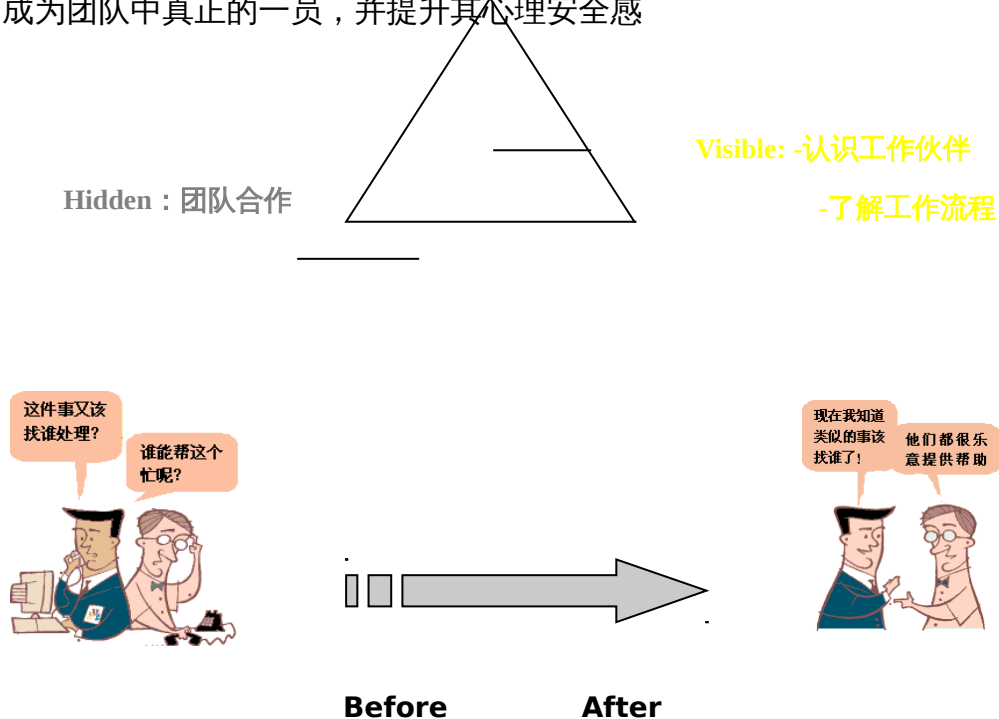
Visible: 知识和技能

Hidden : 态度

第二部分：与工作小组有关的内容（工作伙伴+团队合作+流程）



目的：完成本部分内容的员工培训可以使员工充分并迅速溶入到企业的大社区中，成为团队中真正的一员；并提升其心理安全感



本次培训中应用项目体验及学员分享的模式，根据学员在培训项目过程中出现的问题，通过学员反思自己及团队在做项目的过程中出现的问题，进行分析，经过讨论最后解决的流程模式，达到最大化的培训效果。

## 体验项目及时间节点

上午 09：00-12：00

团队协作体验及创新意识导入活动：

破冰、团建

团队七巧板（团队协作、沟通、创新游戏）

---

下午 14 : 00-17 : 00

主体创新体验活动 :

- 1、突破 (个人思维创新游戏)
- 2、驿站传书 (团队创新类游戏)

备选项目 :

- 1、玩具公司 (头脑风暴法体验式游戏)
- 2、管理金字塔 (管理类游戏)
- 3、红黑大战 (竞合 双赢)
- 4、孤岛求生 (模拟企业高、中、基层推演类游戏)

## 部分项目说明

壹、 心灵破冰、团队建设

【破冰训练—建立家庭】选族长、绘蓝图、唱欢歌、朗家训。

浓缩众人智慧，展示团队风采。提高参训学员的参与热情，形成良好的团队气氛。

分享内容：着重帮助参训学员培养自信心、挖掘潜能、对自己重新进行全面认识，同时培养个人勇于面对挑战和开拓进取的精神，共绘蓝图，并表达团队愿景。

二、团队七巧板

---

项目介绍：一个团队分成几个工作组，模拟企业中不同部门或者各个分支机构，完成一系列规定的拼图任务。

项目目标：

- 1、培养团队成员主动沟通的意识，体验有效的沟通渠道和沟通方法。
- 2、强调团队的信息与资源共享，通过加强资源的合理配置来提高整体价值。
- 3、体会团队之间加强合作的重要性，合理处理竞争关系，实现良性循环。
- 4、培养市场开拓意识，更新产品创新观念。
- 5、培养学员科学系统的思维方式，增强全局观念。
- 6、体会不同的领导风格对于团队完成任务的影响和重要作用。

### 三、突破

项目介绍:缚住双手，怎能解脱，貌似不可能，突破惯性思维，解决团队问题。

项目分享：

- 1、在受限制的情况下，怎样突破传统的思维方式来解决看似不可能解决的困难；
- 2、突破思维定式；
- 3、理解团队短板及木桶原理；
- 4、通过特定环境，增加队友间的相互沟通。

### 四、驿站传书

项目介绍:

两个或两个以上的队伍同时进行。每个队纵向排成一列，将信息从队尾传至第一个人。

项目目标:

- 1、理解有效的沟通机制的重要性;
- 2、学习如何突破思维定式,持续不断地进行创新;
- 3、提高解决问题的能力;
- 4、提高决策能力;
- 5、理解如何灵活面对环境的变化

部分备选项目：

---

## 五、红黑大战（竞合关系、双赢）

起源于 20 世纪 80 年代西方商学院的战略课程。主要目标是让学员体验在商业竞争中战略思考与决策心态，培养双赢与竞合思想。90 年代初公司将该课程引入中国后，结合中国市场与企业情况，进行再开发，使之更符合中国企业实际。至今，已有国有、民营、合资、外资等各类企业万余人参加此课程，也给此课程积累了大量案例。

课程目标：

体验市场竞争与战略决策过程，认识竞争中心态变化。超越单纯“是非”观，调整心态，厘清目标。体验市场竞争的残酷性与现实性，认识竞争的意义与普遍性，合作的形成与必要，培养在竞争中合作的意识。认识更深层面的合作。了解双赢意识。人真正的“敌人”是自己；道德只能约束讲道德的人，法律才是利益的保障；不谋全局，不足以谋一隅；竞争是目的是发展自己；竞合：双赢之路；退一步海阔天空；相逢一笑泯恩仇；突破思维定势。

## 六、三国风云之火烧赤壁（真人版三方五子棋）

项目介绍：

三方现实版五子棋，和两人对抗的五子棋完全不一样，竞合，谈判、背信弃义，双赢，个中滋味个中品尝。深刻体验沟通、合作、创新、信息共享、资源配置、领导风格、科学决策等管理主题，系统整合团队。这个项目在沟通、协调、团队意识、领导力、执行力方面都有所展示并对提升这些能力非常有助益……

项目目标：

- 1、学习领导者的思维、观念与意识。
- 2、培养团队成员主动沟通的意识，体验有效的沟通渠道和沟通方法。
- 3、强调团队的信息与资源共享。
- 4、通过加强资源的合理配置来提高整体价值。
- 5、体会团队之间加强合作的重要性。
- 6、合理处理竞争关系，实现良性循环。
- 7、培养市场开拓意识，更新产品创新观念。
- 8、培养学员科学系统的思维方式，增强全局观念。

## 七、孤岛求生

又叫孤岛生存、孤岛求渡、孤岛挑战，孤岛求生是拓展训练针对企业管理设计的最经典的项目之一，看似简单的活动蕴含的道理、揭示的问题、对人的震撼，能够让我们回味无穷。在孤岛上发生的场景，生活、工作、学习中随处可见。所要的结果就是学员以此为鉴，扬长避短，对生活、学习、工作有所帮助。

孤岛求生项目里，分成三个小组，一个小组是盲人，站在孤岛上，茫然无助地等待救援；一个小组是聋哑人，知道游戏规则，但却无法与盲人沟通，焦虑万分；一个小组是健全人，他们能用语言表达思想，能沟通，能指挥，但他们却在珍珠岛上为如何让鸡蛋不摔碎而奋斗着。（珍珠岛、瞎子岛、哑巴岛）各组成员扮演各自岛上的角色，在规定的时间内，按规定完成教练安排的任务。

项目目标：

- 1、领导管理的角色意识，领导艺术与领导力的学习；
- 2、团队结构与沟通协作，团队的动态管理；
- 3、新角色管理的诠释
- 4、在团队中进行合理分工，并能够分清主次目标，进行有效沟通；
- 5、层级之间、部门之间以及不同角色人员的有效沟通；
- 6、沟通障碍一旦打破会发生什么；
- 7、突破思维定势，培养创新与风险意识。

## 八、三国风云之鏖战中原（浣熊圈）

◆ 促进团队融合增强



---

团队凝聚力，塑造团队精神；

- ◆挖掘自我潜能，树立积极心态和良好的心理素质；
- ◆培养团队成员间的感情，提高团队间的默契程度；
- ◆构架和谐沟通交流渠道、锻造企业团队核心竞争力；