

团队高效决策与执行 (沙盘课程)

主讲人:盛巍老师



学

习 背 景

自身(和他人)情感的认知能力,进而改善他们的行为,提高他们对组织的价值。这个工具同时也可以让人们对自身的情感和自身认知他人情感的方式有更多的自信!

一个航天团队有 21 天的时间来寻找基地的位置,他们在路上还要寻找水源和布兰克。5 名成员中的每个人都掌握着重要的信息(知识卡中给出了)。团员安德弗画了一张平面图,指示出了降落的位置;团员杜丝贝瑞有 21 天的日程。每天他们都可以选择朝东、南、西、北四个方向走,一旦确定了走哪条路,就能得到一张那个区域的地图。没有人能够只救自己,大家生死与共,没有人可以选择离开,没有人可以把别人扔在困境中不管所有人都要作出贡献。不想整个团队毁于一旦,他们就必须分享知识和想法,这对他们来说可不容易。

学

习 目 标

- 1、 使全体参训学员深刻感知群体决策对组织发展的重要意义,并转变决策观念与行为,以及认真学习群体决策的方法、技巧。
 - 1) 什么是决策?什么是群体决策?
 - 2) 个体决策与群体决策的优劣分析
 - 3) 决策方法的选择与实施
 - 4) 决策群体中领导的决定性作用
 - 5) 决策团队中每个个体的行为规范
- 2、 使全体参训学员深刻理解执行力的重要,把执行的观念、精神,及修正的行为贯彻到实际工作中的方方面面。

透过游戏的体验引导,发掘出团队做好目标设定及目标管理的重要性,理解管理决策过程和决策的方法;对于学员不仅仅可以训练领导能力,更重要的是能够协助公司在管理、决策、沟通等方面,运用团体游戏的方式;使学员深刻体会到以结果为导向做计划的重要性,并明确做计划的威力;使学员意识到要经常去推测“是可能的”,并明确“什么是可能”对计划/行动影响的重要性。

学

习 对 象

授

式 形 式

在游戏中,30%时间在学员分享,20%时间在老师引导。

时 间

间 安 排

课

程 大 纲

《从决策到执行——阿尔法星球营救行动》这一体验式培训课程的开发完全针对现代企业组织，是为了满足企业管理层在经营过程中需要群体沟通、决策而构建出的沙盘模拟培训项目。

整个课程围绕两个关系到组织与企业成败的关键因素，“管理决策”与“执行力”展开，通过充满趣味和挑战的体验活动——“阿尔法星球营救行动”，把学员带入一个复杂纷繁的决策环境，让学员们根据各种情况和条件，充分地分析和研究，做出正确的群体决策并执行，最终让参训学员深刻地感受正确决策对企业的重要和关键，以及学习决策的方法和技巧，在今后企业的经营过程中，能够运用这些知识和技能，在短时间内获得正确的决策并高效的执行。

| 时间 | 实施流程 | 活动内容 | 目标 |
|-------------------------------|------------|--|---|
| 9:00—9:20 | 破冰 | 1、自我介绍 2、小游戏 | 让学员迅速进入状态 |
| 9:20—9:30 | 课程介绍 | 课程介绍课程目标、授课方式、时间安排、课程要求、获奖资格、奖品等级等。 | 进入游戏情境，使学员全身心地投入 |
| 9:30—9:50 | 培训师介绍沙盘的情景 | 培训师介绍任务、地形、生存条件等情况。 | 使所有人都清楚地知道面临的形势和条件。条件对每个队来说都是一样的，关键是哪个队可以运用团队的智慧战胜困难，取得最好的成绩。 |
| 9:50—10:00 | 团队建设 | 将参训队员随机分成5—7人一个小组， 任务： 1、每个小组都自己分工和角色 2、创建一个队名、口号。 3、设定一个团队宣言。 | 使所有人有了归属感，以便于在情景中全力以赴地争取最后的胜利。 |
| 10:00—10:10 注：以每个组用时2分钟为限。 | 团队展示 | 小组代表本组向大家介绍本组的组名及任职分工情况，发表团队宣言，最后所有队员把口号高呼两遍。 | 调动大家参与的热情，把活动前的气氛最大限度地推向高潮 |
| 10:10—11:00 | 团队决策 | 请所有队伍进行充分的群体决策，并就一下问题达成一致意见： 1、目标设定 2、行动方案怎样制定？ | 通过目标与方案制定，引发学员之间不同观点的碰撞，或冲突，暴露学员在决策过程中的问题， |

| 时间 | 实施流程 | 活动内容 | 目标 |
|-------------|--------|---|--|
| | | 3、群体决策。 | |
| | 团队出发 | 各队快速选择，，如果学员到时而没有完成决策，可以认定他们自愿留下一天，果断指挥其他各队开始行动。 | 决定必须以书面的形式完成后才可以移动。 |
| 11:00—11:15 | | 课间休息 | 调整状态 |
| 11:15—12:00 | 复活过程 | 所有的队开始向目标出发 | 各队完成后需要去助教那里领取地图。 |
| 12:00—13:30 | 午餐、午休 | | |
| 13:30—13:45 | 准备活动 | 趣味游戏 | 将学员从疲倦中导出，充满精神地投入课程 |
| 13:45—14:00 | 公布成绩 | 将各队最后的结果展示 | 所有的人知道结果 |
| 14:00—14:40 | 各队讨论 | 题目:1、目标是否适当?不适当的原因? 2、执行过程中是否有调整?为什么? 3、在讨论过程中是否有观点冲突,如何达成一致? 4、面对结果有何启发与联想? 5、在我们自己的现实工作中面对问题的解决是否也有此种现象,我们是如何解决的? | 引发学员的深入思考,广泛的讨论; |
| 14:40—15:30 | 各队代表发言 | 各队的发言代表把自己队在决策过程中发生的问题、解决的办法,现实的情境,最终的结果感悟的道理进行分享! | 各队分享,每位学员都从中获得更多启示 |
| 15:30—15:45 | 课间休息 | | |
| 15:45—16:20 | 点评与讲授 | 培训师针对各队学员在决策过程中的表现以及最后的成绩来点评各队的优点与不足; 围绕各队普遍存在的问题, | 深入的分析与讲授,使全体参训学员有深刻的理解和观念的转变,以及心态的更新与收获; |

| 时间 | 实施流程 | 活动内容 | 目标 |
|-------------|-------|--------------------------------------|--|
| | | 感到困惑的问题，需要大家在日常工作中注意、改善、修正的问题展开深入讲授。 | |
| 16:20—16:30 | 颁奖/结业 | 请“王者之队”全体上台，颁发奖品； 给全体参与人员颁发“纪念奖” | 在兑现承诺的同时，淡化竞赛的结果 强调学以致用，把课程气氛再次推向高潮 |

