

《中基层管理者综合能力锻造系列课程——员工激励》授课大纲

【课程背景】

管理深处是激励，激励就是让人们自己做出选择并愿意为这个选择付出努力。

随着社会的进步和时代的发展，年轻的组织成员在一成不变的传统激励措施下缺乏动力、干劲儿已经是一个需要管理者解决的迫在眉睫的问题。

越来越多的管理者意识到必须要改变激励的思路和措施才可能得到激励应有的效果。互联网无限放大了每个个体的影响力，自媒体时代，基于人性中“怕”的管理、激励出发点已经悄然改变。

首先通过认识正确的激励角度和分类，才能有激励的基础，这个基础是后续技巧的根本，如果基础出现问题，那么再好的技巧也只能使结果与目标南辕北辙。激励的两个角度，一是要想办法让工作变成游戏，二是要站在对方的角度来做激励，这两个角度永远是员工激励的核心。

其次，激励要“发现需求、满足需求”，让员工得到从“应得的”到“太好了”的变化。

最后，才是具体的方法、技巧的学习和应用。

【课程收益】

- 1、帮助管理者明确现代企业激励的基础和原理；
- 2、改变管理者激励思路，树立正确的激励方向，制定合适的激励方案；
- 3、学习具体的、行之有效的激励措施。

【课程特色】

- 1、场景化知识，课程互动性强；

2、课程内容贴近工作实际，学员学习转化率高；

3、授课形式灵活，氛围轻松。

【课程对象】 中基层管理者

【课程时长】 1天（6小时/天）

【课程大纲】

一、管理就是激励

1、激励的两个角度和人为什么工作的五个原因

1) 一定要让工作变成游戏

2) 站在对方的角度进行激励才会有效果

3) 赚钱是非常明确的工作原因

4) 工作是消耗能力的最好方法

5) 人是群居动物

6) 成就感无可替代

7) 渴望被社会认可

演练：工作中您常用的激励方法是什么？

2、曹操为什么留不住关羽

1) 从曹操和刘备的激励角度不同

2) 关羽需求什么

3) 马斯洛需求理论及应用

现场发表：曹操和刘备管理方式有什么不同

3、从“应得的”到“太好了”

- 1) 双因素理论及应用
- 2) 防止激励因素堕落
- 4、管理者领导力在激励中的作用（乔哈里视窗）

游戏：画一只猪

- 1) 领导力与激励
- 2) 乔哈里视窗

二、构架游戏化的工作

- 1、宏大的团队愿景
 - 1) 目标意义
 - 2) 案例
 - 3) 撬动“杠杆资产”
- 2、清晰的游戏规则
 - 1) 从“韩都衣舍”到“顺丰”
- 3、反馈机制
 - 1) 沉迷手游的管理启示
 - 2) 及时反馈是非常有效果的激励手段

现场案例：找到合适的反馈节点

- 4、自愿参与
 - 1) 职场谎言
 - 2) 联盟

三、常见激励误区

1、奖励≠激励

- 1) 分清“奖励”和“激励”，做出正确选择
- 2) 失误在于缺少对人性的考量

2、激励无差别

- 1) 喝粥、喝茶、喝酒
- 2) 不做 low 激励

现场沙盘：制定一个针对高级技术人员的激励方案

四、激励分析与具体方法

1、激励下属的前提

- 1) 管理者破坏制度的影响远大于普通员工
- 2) 创造公平感的环境

讨论：工资应该公开吗？

2、常见激励措施和技巧

- 1) 鼓掌的要求
- 2) 发自内心的赞美
- 3) 鲜花带来幸福感
- 4) 激励的隆重仪式

五、内容复盘，自由沟通，课后作业