

高效执行力

【课程背景】

组织并不缺乏伟大的战略思想，缺乏的是有效的执行。企业的成败的关键往往在于企业的执行力！企业高层往往对企业的执行力存在很大的困惑：为什么高层的决策总是落实不了？为什么员工做事的结果总是不尽人意？为什么领导的指示到了基层总是缩水、变形、打折？为什么公司有个完善的制度，却形同虚设呢？……

面对缩水、打折的执行力，企业高层束手无策！问题和原因在哪里？方法和策略在哪里？

本课程从提升管理者心智模式角度切入，使学员通过学习与现场训练，真正做到“知行合一”，

【课程目标】

帮助单位找到缺乏执行力的症结所，以及破解企业执行力难题的策略！使困惑的企业和员工有“豁然开朗”的感觉！

通过课程，可以培养优秀的执行型员工，让公司的战略落地，让文化生根，塑造强大的团队执行力

【课程时间】1天（6小时）

【培训讲师】李培英

第一讲：执行力决定员工的职业生涯

- 1、关于执行的综述
- 2、执行力是什么，不是什么

- 3、执行力的要求和内涵
- 4、执行力三大要素
- 5、视频案例：安迪是如何成功越狱的
- 6、互动游戏：你最多能写多少
- 7、五种不同的执行力人
- 8、执行力决定自己的职业生涯
- 9、案例讨论：小王为何能加薪
- 10、组织为什么要执行力
- 11、案例：蜀鄙二僧的故事
- 12、员工要少谈战略，多做执行
- 13、视频案例：垂直极限
- 14、员工缺乏执行力的四大表现：
 - ◆ 动不动“无所谓”
 - ◆ 事前不沟通，事后推责任
 - ◆ 工作从不“自动自发”
 - ◆ 执行是自己的事，与团队无关
- 15、高效执行力的源泉
 - ◆ 在行动中思考
 - ◆ 在流程中改善
- 16、案例：迪士尼的排队流程改善

第二讲：员工执行力不强原因反思

1、角色认识模糊——我是做什么的

- ◆ 执行的角色要求
- ◆ 互动：测试你的执行力
- ◆ 创造价值才是你存在的理由
- ◆ 别让自己成为组织的问题

2、工作态度不端正——态度决定结果

- ◆ 态度决定一切
- ◆ 视频案例：5位台湾老人行为的转变
- ◆ 案例：用心才能把事做好

3、缺乏贯彻力-虎头蛇尾

- ◆ 执行力在于贯彻
- ◆ 海尔的OEC管理

4、缺乏学习能力——工作技能不强

- ◆ 案例：企鹅是如何上岸的
- ◆ 案例：张秉贵的“一抓准”

5、工作不注重细节——工作差不多

- ◆ 案例：航天飞机的失事
- ◆ 案例：麦当劳标准化操作
- ◆ 案例：中日煮鸡蛋的比较

6、缺少良好的方法——不会把工作分解汇总

- ◆ 案例：山田本一成功的秘密

第三讲、如何提升员工个人执行力

1、执行力的 8 字态度

——“认真第一，聪明第二”

- ◆ 视频案例：《喜剧之王》

2、执行力 16 字原则

——“结果提前，自我退后，

锁定目标，专注重复！

- ◆ 案例：六小龄童的火眼金睛是如何炼成的
- ◆ 案例：梅兰芳的慧目俊眼是如何炼成的

3、执行力 24 字方法

——执行前：决心第一，论证第二

——执行中：速度第一，完美第二

——执行后：结果第一，理由第二

- ◆ 案例：巴顿将军选将
- ◆ 案例：从兄弟射雁看执行的速度
- ◆ 讨论：“当一天和尚撞一天钟”正确吗？
- ◆ 讨论：马谡怎样才能不被杀
- ◆ 做结果不做任务
- ◆ 游戏：公主之死谁之过
- ◆ 案例分析：如何接受如何

第四讲、沟通到位才是执行力的保障

实战演练 1:让我们一起来画图！

- ◆ 有效沟通中的哪些要素是最基本的？
- ◆ 我们真的会说话吗？
- ◆ 成功说话的要素和原则；

实战演练 2：当你们的心、嘴和耳不匹配时

- ◆ 只顾自己说，不可能到达沟通的彼岸；
- ◆ 倾听与反馈的技巧的有效应用；

实战演练 3：我都看到了！

- ◆ 肢体语言在沟通中的作用；
- ◆ 肢体语言的含义和应用；

实战演练 4：我们都是狗仔队！

- ◆ 提问的种类和应用；
- ◆ 沟通中如何巧用提问的技巧。

第五讲、良好情绪是快乐执行的助推器

☆ 压力和情绪常使我们变成疯子！

- ◆ 认知压力和情绪；
- ◆ 压力和情绪常常控制了我们；
- ◆ 失常状态下的沟通走样；

☆ 案例故事：这是我们的资源，谁也别想动！

- ◆ 部门竞争压力下的小团体意识；
- ◆ 守门员心态和组织利益与团队绩效的冲突；

☆ 这几天他不正常，最好离他远点！

◆ 他人情绪时的沟通要则；

◆ 自己情绪时的沟通要则；

☆ 只做主人，不做奴隶！

◆ 如何有效释放压力和情绪；

◆ 控己御人，合理冲突；

◆ 冲突中的沟通技巧。

☆ 主题游戏：敞开心扉！

第六讲、团队执行力才是真正执行力

1、没有完美的个人，只有完美的团队

2、什么是团队

3、视频案例：南极大营救

4、互动游戏：传环

5、团队合作的三要素