

# 教学游戏在课堂中的应用

## 课程背景：

“治国经邦，人才为急。”纵观当今世界，资本的流动随处可见，热钱的涌动从不缺乏，而企业真正缺乏的是企业的技术、文化、管理，以及一代代人才及其技术的沉淀。正是基于这样的理念，企业培训体系已被各大公司推崇，并逐渐完善，唯有打造一支高素质、专业化的团队，才能使企业在激烈的市场竞争中稳扎稳打、赢得先机。

担负企业培训重责的内训师，不仅是企业人力资源培训的重要资源，而且是建立学习型组织的助推器。怎样才能实现专职讲师的技能提升，如何顺利地实现专业技术人员到内训师的完美转身，使其站上讲台，掌握培训技巧、呈现培训传播力，让课程生动有趣、并能实现学员的实战成果，便成为衡量 TTT 培训是否有效的试金石。

本课程经过广泛运用，以实战为目标，为有志于成为培训师的职场人量身定制，课程内容包含：培训理念、授课流程、控场技巧、语言表达、材料组织及课堂互动等，帮助企业内训师们扬帆讲台，成为专业知识的传播者，并在职业生涯规划上获得更加辽阔的空间，打造企业内部积极的学习型组织。

## 课程收益：

- 1.了解成人培训的心理和学习特点，接受现代化先进的培训理念；
- 2.掌握寓教于乐的方法，让学员可以在体验化的学习状态中获得收益；
- 3.掌握游戏化教学使用的原则，一切为学习目标服务，而非随便游戏；
- 4.了解游戏式学习法的实施步骤，能够运用适当的教学法开展课程活动；
- 5.每名学员能够带动多个课堂游戏，并延展其实际功能，专业带动现场 10 分钟。

课程时间：1 天，6 小时/天

**授课对象：**企业内训师、各级院校老师、企业管理人员。

**授课方式：**讲师讲授，案例分析，体验学习，角色扮演

## 课程大纲

### 第一讲：体验式教学在现代培训中的作用

#### 课堂活动：打破僵局

- 一、 通过刚才的课堂活动，感悟到什么？
- 二、 课堂的主角是学员
- 三、 培训师的五分好评哪里来？
- 四、 优秀培训师画像

### 第二讲：技术篇——培训各阶段的游戏活动

(共计讲授 **12** 个游戏或方法，可让学员在工作中选用)

- 一、 培训开场时——破冰暖场
- 二、 引起关注
- 三、 故事案例教学
- 四、 如何做课堂测试
- 五、 分组讨论有技巧
- 六、 出乎意料发人深省
- 七、 结束培训时可以做的游戏

### 第三讲：实施游戏化教学时要注意的内容

- 一、 因材施教——不是每个人都合适同样的游戏
- 二、 游戏——让每个人都收到爱

三、 游戏——让每个人都放出光

四、 好的游戏可以深化解读

五、 素材是个多面体

#### **第四讲：一个素材多方使用的挖掘**

一、 游戏的实操

二、 探讨同一个游戏的使用范围

三、 游戏现场的控场技巧

#### **第五讲：学员现场操作并评价**

#### **【课程总结与回顾】**