

《点燃课堂--游戏化的教学活动设计》

课程背景：

员工对纯讲授式课堂的耐受能力正在变得越来越弱，教学效果也正在变得越来越差，企业对新的培训形式越来越渴求。

造成这个局面的原因有以下三点：

1 传统课堂枯燥乏味

内训课程中往往包含大量的枯燥内容，而内训师普遍是业务线出身，缺乏足够的授课技巧，面临着“不讲不行，讲了又没人听”的局面。

2 移动式学习的冲击

移动互联的发展，给人们的学习带来了巨大的便利，这就更加凸显了传统教学的弊端，让学习者更加渴望优秀的学习体验。

3 新式培训引进困难

近年，各种新的培训形式层出不穷，但大多限于外请讲师现场呈现。对于企业，引入成本较高，而对于内训师，内化难度较大。

怎样摆脱传统的说教模式？

怎样激发学员的参与热情？

怎样让内训师也能轻松的掌握这些方法？

本课程依据大脑学习规律，结合企业内训实际状况而开发。针对以上问题，在课程中将会给出具有可操作性的解决方法。

本课程具有“一听就会，一用就有效，效果显著”的特点。

课程收益：

- 1.快速提升培训课堂的互动性，大幅提升学习体验，重建对培训的良好认知。
- 2.用极简的方法快速为内训师赋能，助其实现积极的课堂效果，进而增强其登台授课的信心。
- 3.降低对内训师“讲功”的依赖，降低其备课的焦虑感。

教学目标：

- 1.学员能够记住 15 个常见的游戏化教学活动及对应的实施技巧；
- 2.学员能够根据游戏化设计 7 原则，设计一个针对自己课程的个性化游戏活动；
- 3.学员能够运用至少 5 个游戏化活动，重新设计一个通用知识点的讲解；
- 4.学员能够运用游戏化方式重构自己的课程（约 2 小时的课程片段）。

课程时间：2 天（12h）

讲练占比：讲师讲授：（学员体验+演练） ≈ 4:6

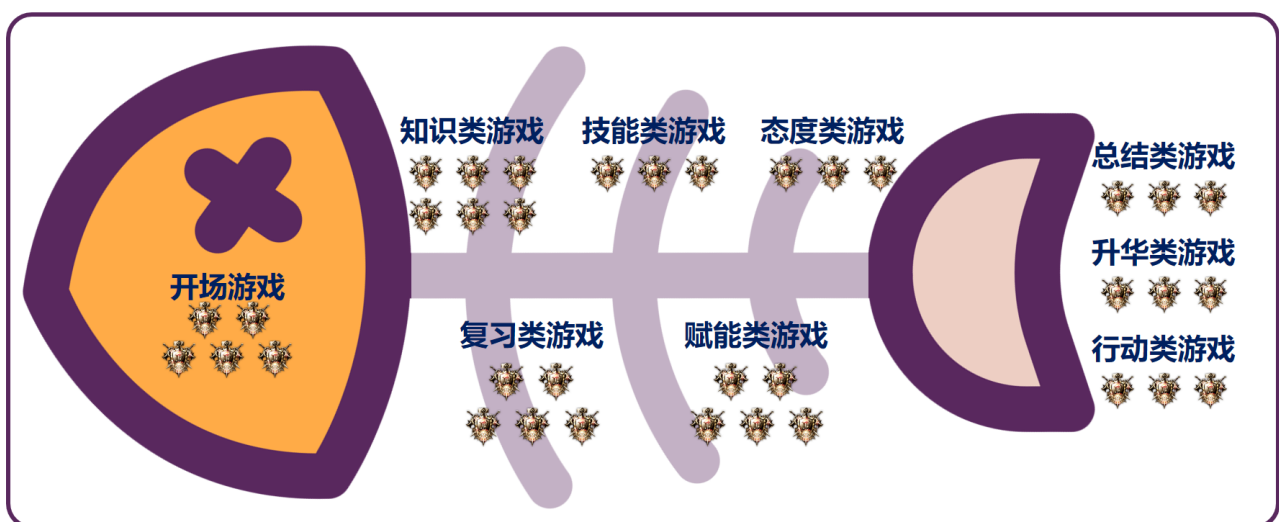
授课对象：企业内训师、培训管理者、有带教职责者

建议人数：10-42 人最佳，可适当上下浮动

授课方式：理论讲授、案例分析、大量实操演练、多个游戏化互动

特别说明：此大纲为标准版，实施前会根据调研结果再出一个针对性的版本

课程模型



课程大纲

游戏化教学 引入篇：

一、传统说教式教学的劣势

- 1.课堂枯燥形式单一
- 2.知识转化率非常低
- 3.学员抵触心理严重
- 4.老师压力大 缺乏成就感

二、游戏化教学的优势

- 1.变被动学习为主动学习
- 2.变枯燥学习为趣味学习
- 3.变短时记忆为长效记忆
- 4.简单+有效+极易被复制

三、课堂体验的自我检查

- 1.老师/学员占主导的时长
- 2.互动方式的数量/种类
- 3.学员走神的次数
- 4.学员掌握的知识点数量

教学案例：老张的“传统讲授式教学”VS老王的“游戏化教学”

学员实操：学员使用“课堂体验自检表”为自己的教学进行诊断打分，以发现存在的问题

第一讲：游戏化教学活动的设计原理

一、游戏化课堂的三个参与要素

- 1.头脑参与-激活皮层脑
- 2.情绪参与-激活哺乳脑
- 3.身体参与-激活爬行脑

二、设计游戏化教学活动的七原则

- 1.动好于静
- 2.短好于长
- 3.写好于说
- 4.教好于学
- 5.图好于文
- 6.变化好于不变
- 7.集体参与好于个体参与

教学案例：“抓逃手”VS“搭讪游戏”两个教学活动的优劣点对比

学员实操：（1）以搭档研讨的形式，总结回顾自己用过/体验过的教学活动；

（2）分析那些好/差的教学活动各符合/违背7原则中的几条。

第二讲：课堂开场的游戏化教学活动

一、开场活动的五要素

- 1.获取注意力

- 2.有助社交
- 3.身体参与
- 4.关联主题
- 5.激发兴趣

二、开场游戏活动

- 1.全民表决
- 2.Chick In
- 3.搭讪游戏
- 4.姓名帐篷
- 5.视觉图片

案例体验：体验以上开场类游戏活动（体验的具体数量视具体需求决定）

学员实操：为自己的课程匹配一个适合的开场游戏，并做适应性的改装

第三讲：课堂教学类游戏活动

一、识别课程类别 匹配教学目标

- 1.知识类--理解 记忆
- 2.技能类--掌握 应用
- 3.态度类--触动 价值认同

二、根据教学目标匹配游戏活动

- 1.知识类的游戏化教学活动
 - 1) 知识加工厂
 - 2) 知识合作社
 - 3) 九宫格游戏

4) 共创式游戏

5) 知识探索

6) 卡片游戏

2.技能类的游戏化教学活动

1) 角色扮演

2) 视频教学

3) 案例分析

3.态度类的游戏化教学活动

1) 故事大会

2) 话题辩论

3) 话剧表演

三、可通用的两类游戏化教学活动

1.复习回顾类

1) 知识碉堡

2) 抢答游戏

3) 寻宝游戏

4) 关键词回顾

5) 迟到者任务

2.课堂赋能类

1) 抛绣球

2) 趣味排队

3) 趣味选组长

4) 抓逃手游戏

5) 抢瓶子游戏

案例体验：体验以上各类游戏化活动（体验的具体数量视具体需求决定）

学员实操：（1）以搭档研讨的形式，分析自己课程的类型，并确定合理的教学目标；

（2）为自己课程的主体部分做游戏化改装

第四讲：课堂收尾类游戏化活动

一、总结复习

- 1.问题大战
- 2.手绘鱼骨图
- 3.浏览博物馆

二、感性赋能

- 1.鱼缸会议
- 2.畅想未来
- 3.赞美大会

三、行动号召

- 1.梦想飞机
- 2.目标平衡轮
- 3.出门证游戏

案例体验：体验以上各类游戏化活动（体验的具体数量视具体需求决定）

学员实操：（1）为自己课程的结尾部分做游戏化改装；

（2）小组内部互评各自游戏化改装后的课程；

（3）学员代表展示自己改装后的课程，老师进行点评指正。