

# GTT 游戏化教学培训师

(Game the Trainer to Train)

## 【课程背景】

认识游戏，游戏是所有哺乳类动物，特别是灵长类动物学习生存的第一步。一种基于物质需求满足之上的，在一些特定时间、空间范围内遵循某种特定规则的，追求精神世界需求满足的社会行为方式。同时也是哺乳类动物或者灵长类动物所需的一种降压减排的方式，不管是幼年期，发育期，成熟期都需要的一种行为方式。



游戏允许人类在模拟环境下挑战和克服障碍，可以帮助人类开发智力、锻炼思维、反应能力、训练技能、培养规则意识等，针对性的游戏还可以培养团队精神和战略意识。

古训：“业勤于勤，荒于嬉”着实夸大了游戏与学习的独立性和对立性，一定程度造成教学上的枯燥与单调。

游戏化教学将游戏与学习两者相融结合，强调在游戏中学习、在体验中成长、在探索中掌握规律。

游戏化教学更符合 90 后、00 后新生代员工的培训需要。

## 【课程目标】

- 认识：游戏化教学与游戏化教学培训师；
- 改善：系统化学习游戏化教学，改善对游戏化教学的认知；
- 方法：游戏化教学课程实施中的开场、布课、控场、引导、点评技巧；
- 掌握：游戏化教学课程理论及设计原则；
- 提升：游戏化教学的授课水平；

- 成为：独特、有魅力的游戏化教学培训师。

### 【课程特色】

- 系统性——课程系统架构清晰，内容前后贯穿，相互呼应。
- 实操性——强调“从做中学”；每个模块都透过学员的实际操作完成。
- 趣味性——整个培训过程，采用学员游戏互动，场景训练、案例分享、视频解析等多种方式，保证学员学习的趣味性。
- 新颖性——课程所采用的教学方式以及游戏环节的设计，与众不同，有深度、有新意、易掌握。

### 【授课形式】

- 60/40 原则(60%理论讲解、案例剖析、工具使用，40%学员参加游戏、互动研讨、角色扮演、实战演练)，从各种方式中体验学习，加深印象。
- 理论讲授 + 案例剖析 + 小组互动研讨 + 情境模拟+视频解析，案例贴切于实际教学工作，讲解由浅入深、化难为易，让学员由实际教学过程中感受正在发生的现象中领悟到课程的精髓。
- 透过案例剖析与演练实操，让学员从“做”中了解到自己的不足以及需要提升的地方。

### 【课程时长】

2-3 天，6 小时/天（课程标准版 3 天，精讲版 2 天）

### 【授课对象】

企业 HR、培训师、拓展教练、致力于游戏化教学的人员

### 【课程大纲】

#### 第一讲 游戏化教学培训定义（简述）

- 1、什么是游戏化教学培训
- 2、游戏化教学的理论基础
  - 建构主义理论
  - 戴维·库伯学习循环圈理论
  - 约·哈里理论

### 3、游戏体验：五秒鼓掌

- 感受游戏化教学的魅力
- 探索人类学习的奥秘

## 第二讲 游戏化教学的必要性和重要性（简述）

### 1、“寓教于乐”

### 2、提高学习效率

### 3、有利于所学知识的应用与转化

游戏化教学的情境模拟化，通过学员的动手、动脑的参与，提高知识落地与工作中的实操性；

### 4、游戏化教学人发展的自然形态

数字分析：游戏化教学目前发展状况

## 第三讲 游戏化教学培训师的定义（简述）

### 1、游戏化教学培训师的定义

游戏化教学培训师是从事游戏化教学，运用游戏化教学手段进行培训项目设计、实施的人员”。

### 2、游戏化教学培训师的要求

游戏化教学强调“以学员为中心，培训师为主导”。

- 掌握课程前期调查方法，了解培训需求，掌握设计技能；
- 了解学员特点（年龄、学历、男女比例、从事工作等）；
- 设计或选择游戏（体验项目），做到全员参与；
- 做好游戏教具及场地要求；
- 保证游戏项目规则的公平性；
- 教学中针对问题做好调整把控；
- 游戏结束后善于引导总结。

## 第四讲 游戏化教学课程设计

游戏化教学，将游戏引入到课堂教学中为课堂教学所服务，培训师根据学员的心理特征，将游戏的情境性、趣味性、竞争性融入到教学中，设计探索理论、施与应用工具、教学策略、引导感知以及评价方式等进行教学。

## 1、游戏化教学设计遵循的原则

- 培训目的性。

游戏为教学服务，须与教学密切相关。设计游戏应围绕教学目的进行，不能淡化教学任务，破坏学员知识系统的形成，或毫无目的地进行，为了游戏而游戏。

- 具有启发性。

游戏化教学是为学习和巩固所学知识，活跃课堂气氛，注重学员智力开发和能力的培养。

- 游戏设计趣味性。

游戏化教学的目的在于借助游戏的趣味性，使学员积极的参与到学习知识、掌握技能的活动中去。不断激发学员好奇欲望，创设真实、有趣的情境，让学员主动、快乐、兴趣盎然地参与游戏，获得知识。

- 游戏开展灵活性；

灵活性，在教学活动中注意适时，适度开展游戏，游戏中注意课堂气氛和课堂节奏的调整和把握。

- 游戏的设计规则性。

教学游戏要受规则制约，具体到内容呈现规则，时间限制规则，角色表演规则，竞赛规则等。要求学员遵守规则，既要放得开又要收得拢。

## 2、游戏化教学项目内容

- 项目描述：游戏内容描述，可借助视频、图片等做情景带入。

- 目标设置：确定游戏达成的目标，及奖励规则。

- 策划：学员以团队为主体，进行游戏前的策划。

- 行动：展开游戏实施。

- 成果展示：团队成绩公布或作品展示。

- 回顾与点评：小组成员讨论回顾自身感受与收获。

- 应用：培训师结合学员实际工作进行理论升华及落地工具应用讲解。

### 3、游戏化教学课程开发流程

- 课程简介
- 课纲撰写
- 课程流程时间节点安排
- 相关游戏项目材料的收集整理

实操演练：课程简介分析，课纲撰写，课程流程设计、时间节点等

## 五、 游戏化教学授课技巧

### 1、七大控场技巧

- 约束技巧：有约在先，预防问题发生。
- 调动技巧：讲什么问什么，开放式问题了解详情，封闭式问题引导方向。
- 收放技巧：有收有放，收放自如。
- 同理心技巧：站在学员的立场上思考问题。
- 示强技巧：强调观点，不容质疑。
- 转呈技巧：自问自答、他问他答、自问他答。
- 示弱技巧：强者的心态，弱者的姿态。

### 2、开场常用方法

- 开场目标与禁忌
- 常用开场技巧
- 开门见山法
- 小故事比喻法

- 自我解嘲法
- 设问法
- 提示事实法
- 视频带入法

### 3、结束常用方法

- 培训结束步骤与禁忌
- 常用结束方法
  - 重申主题法
  - 祝福语结束法
  - 小故事比喻法
  - 名言佐证法
  - 行动指导法
  - 感谢法

### 4、分享点评技巧

- 鱼骨分析图
- 五步点评法

## 第六讲 游戏化教学实操演练（详述、演练）

部分常用体验式培训项目：

- 1、 项目名称：心有灵犀 主要分享：信任、主动、人际关系
- 2、 项目名称：团队七巧板 主要分享：沟通及跨部门沟通、领导力
- 3、 项目名称：欣赏 主要分享：学会欣赏、提升人际关系
- 4、 项目名称：数字传递 主要分享：执行力、沟通

5、 项目名称：吉塔行星沙盘 主要分享：沟通、目标、时间管理

6、 项目名称：极速 60 秒 主要分享：信息整合、团队分工协作、有效沟通

备注：此课程已由开发者魏滨老师申请版权。提供的课程内容为标准授课流程，具体授课内容如客户需要重点分项实操体验项目，可以选择项目。现场带学员操作，演练。

部分项目具体说明：

体验式内训游戏实操：团队建塔

- 项目布置：游戏规则、达成目标、注意事项、考核标准
- 点评与分享：团队、团队精神、团队发展周期理论、DISC 性格分析、贝尔宾团队角色测评。

体验式内训游戏实操：心有灵犀

时 间：30+30 分钟

音 乐：《奉献》、《神秘花园 2》、《信任》等

场 地：标准

道 具：眼罩

灯 光：微暗

温 度：室温微冷

活动形式：全员参与互动

项目性质：团队合作/双人配合

任务：团队成员两两一组，先握手一次后，戴上眼罩，在规定时间内进行三轮握手，找到和你第一次握手的伙伴。

项目规则：

- 1、整个过程中，所有队员不允许讲话、不允许摘下眼罩；
- 2、除了握手意外队员之间不允许有其他的身体接触。

项目目的：

- 1、增强学员间的相互信任和理解，这是构建团队的基础
- 2、克服心理障碍，增强自信心、战胜恐惧
- 3、学习换位思考
- 4、通过身体接触打破大家之间的隔膜，在组织中建立平等的人际关系
- 5、增强凝聚力

体验式内训游戏实操：团队七巧板

项目介绍：一个团队分成几个工作组，模拟不同部门或者各个分支机构，完成一系列规定的拼图任务。

分享内容：

- 1、培养团队成员主动沟通的意识，体验有效的沟通渠道和沟通方法。
- 2、强调团队的信息与资源共享，通过加强资源的合理配置来提高整体价值。
- 3、体会团队之间加强合作的重要性，合理处理竞争关系，实现良性循环。
- 4、培养市场开拓意识，更新产品创新观念。
- 5、培养学员科学系统的思维方式，增强全局观念。
- 6、体会不同的领导风格对于团队完成任务的影响和重要作用。