

交互式授课工具箱——培训师轻松讲好课的教学设计技术

国家版权局版权登记号：国作登字-2017-L-00355086

“岗位经验内化项目”系列内训



课程背景：

“内部为主，外部为辅”是企业培训从狂热与盲目走向理性和成熟的标志。因此，企业内部培训师在公司内所承担的使命越来越受重视。

企业内部培训师不同于职业培训师：其在“内容匹配度”上占据绝对优势，但并不是频繁授课，也没有外来和尚的那种神秘感与新鲜感，所以在“现场感染力”上往往处于劣势。

通过《岗位经验内化项目》项目组 10 多年的实践与研究，我们发现：

内训师虽然学习了很多传统 TTT 技巧，但根本没有办法用几天的课程内容改掉几十年养成的台风和习惯，特别是专业型、技术型岗位上的内训师，不可能像职业培训师一样的风格去授课；

内训师虽然学习了很多授课方法：案例分析、角色扮演、小组讨论、视频演示、情景模拟。。。。。。但真正上台的时候，受习惯影响，基本上使用最多的还是一种：讲授教学法。

一个完美的课堂应该是：愉悦的过程加严谨的结果。

如何让内训师“扬长避短”，在达成严谨的课程目标的同时，增加“教学刺激度”，让课堂生动起来呢？

《轻松讲好课[©]——内训师交互式授课工具训练》

从人类学习的底层逻辑开始，按照一个完整课程的环节，与内训师的授课内容紧密结合，标准化、生动化、工具化：

超越传统 TTT，从“老师拼命讲”到“学员开心学”！

让一个即使从来不讲课的人也能把课程讲生动！

课程价值：

对公司：

- 1、提高内训师成就感，增强培训活力
- 2、打造精品课程，提升内训质量
- 3、使组织经验得到有效传递
- 4、使内部沟通更加有效

对个人：

- 1、提高课堂呈现能力，提升培训效果
- 2、提升个人表达、沟通和说服能力



超越传统TTT

从“老师拼命讲”到“学员开心学”

课程特点：

科学严谨：基于人类学习规律的研究，前接内训师演示课件逻辑，后嵌课程具体内容的转化使用，绝无拼凑；

实用实效：将引导技术、体验式教学、翻转教学、游戏化学习、场景式学习以及五星教学法、加涅教学九步骤等经典方法论融合使用，紧密结合内训师的教学现场，尊重却不盲从，无缝结合到内训师的课程内容中，让一个哪怕从来没讲过课的老师都能快速学会如何讲好课。

好玩有趣：运用场景沙盘训练的学习方式，让学员在快乐中学习，并乐此不疲。

可以定制：场景沙盘中的情景卡片内容可以根据行业的需求和公司的特性，或者学员已有的教学课件进行定制。

课程对象：

需要提升授课技能的内部培训师，适合 30-40 人之间。

课程时间：

2 天标准版/3 天定制版

课程结构：



- 内容匹配度（定位精准性/素材实用性/结构科学性）
- 教学刺激度（课件吸引力/流程影响力/策略冲击力）
- 现场感染力（表达条理性/讲授生动性/现场掌控力）

1.3 轻松讲好课的秘诀

- 好课是设计出来的
- 教学刺激度如何设计

2-教学策略认知

2.1 人类学习路径的逻辑

- 通过感官获取信息
- 自主神经系统过滤掉部分内容
- 短期记忆的形成
- 长期记忆的形成

2.2 人类学习路径与教学过程的对应

- 突破自主神经系统——学习导入（引）
- 快速形成短期记忆——学习组织（态）
- 转化更多长期记忆——学习迁移（要）

2.3 课程演示文稿的逻辑与教学过程的对应

- PPT 开头内容的对应

- PPT01 课程标题——引起兴趣
- PPT02 自我介绍——建立信任
- PPT03 课程背景——打消质疑
- PPT04 教学目标——告知好处
- PPT05 课堂规则——建立共识

- PPT 主体部分的对应

- 态度类——接受和改变
- 知识类——复述和列举
- 技能类——演示和运用

- PPT 结尾内容的对应

- PPT05 回顾测试——要点强化
- PPT04 疑问处理——答疑解惑
- PPT03 课后行动——行动促进
- PPT02 升华课题——期望寄语
- PPT02 圆满收尾——致谢祝福



模块二：学习导入篇

1-引起兴趣

1.1 引起兴趣的原理与原则

- 原理：新奇/悬念/矛盾/共鸣/利益/压力/本能
- 原则

1.2 引起兴趣的方法和工具

- 解析一个社会现象
- 列出一组事实数据
- 播放一段相关视频
- 收集一组过往痛点
- 进行一个有趣测试

- 呈现一个现场展示
- 举出一个共鸣案例
- 讲述一个生活故事

2-建立信任

2.1 建议信任的原理与原则

- 原理：权威/情感/依赖/初心
- 原则

2.2 建议信任的方法和工具

- 三找：找数据/找专业/找故事
- 两借：借人/借势
- 一树：自信



3-打消质疑

3.1 打消质疑的原理与原则

- 原理：成人学习特征
- 原则：

3.2 打消质疑的方法和工具

- 方法：问题关联/直接关联/承前关联
- 工具：问题采集卡/俩俩采访/主题小台卡
主题搜索/痛点站位……

现场工具训练

4-告知好处

4.1 告知好处的原理与原则

- 原理：利益诉求
- 原则：

4.2 告知好处的方法和工具

- 方法：直接告知/隐晦告知/引导匹配
- 工具：刺激联想/某人的故事/写给自己的话……

5-达成共识

5.1 达成共识的原理与原则

- 原理：汽车轮胎法则
- 原则：

5.2 达成共识的方法和工具

- 方法：直接宣布/反传统措施/群众与群众
- 工具：团队建设/积分约束/三要三不要
我们都是是一样的/比比谁最快……

模块三：学习组织篇

1-学习内容区分

1.1 态度类（接受和改变）

- 观点/观念
- 信念/价值观
- 情感/偏好



1.2 知识类（复述和列举）：

- 原理/理论
- 要素/类别
- 术语/定义
- 制度/原则
- 特点/特征

1.3 技能类（演示和运用）

- 方法/策略
- 步骤/流程
- 动作/操作

2-态度类内容的讲授

2.1 刺激认知

- 图片刺激
- 视频刺激
- 案例刺激
- 数据刺激

2.2 关联感受

- 身份互换
- 情景模拟
- 角色扮演
- 场景冥想

2.3 植入观点

- 观点判断
- 正反辩论
- 帮帮互教
- 自身案例

2.4 强化认同

- 引导总结
- 感受分享
- 行动号召
- 自我测试

3-知识类内容的讲授

3.1 激活旧知

- 提问思考
- 主题分享
- 识别对错
- 认知连线

3.2 关联新知

- 阅读材料
- 要点讲解
- 学员协助
- 道具辅助

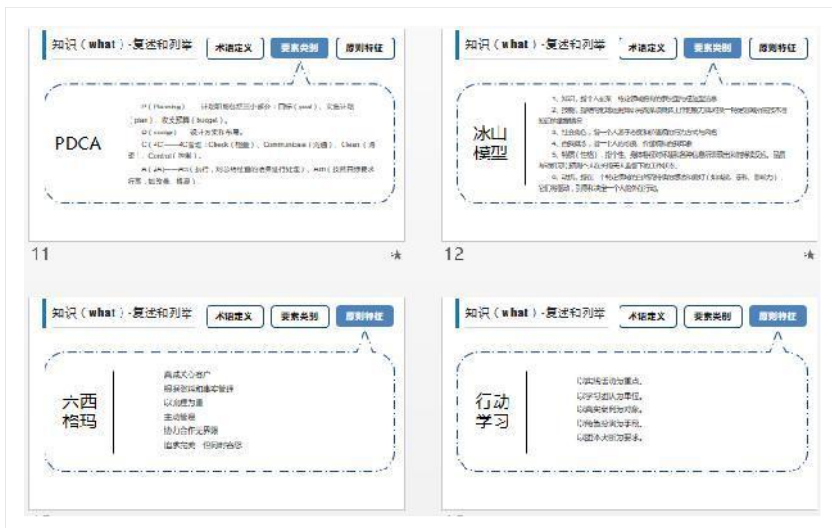
3.3 辅助理解

- 故事说明
- 案例列举



A1- 态度类授课内容与工具结合训练

(内容卡片可根据行业及企业实际情况量身定制)



A2- 知识类授课内容与工具结合训练

(内容卡片可根据行业及企业实际情况量身定制)

- 比喻引用
- 道具展示

3.4 强化记忆

- 问答之间
- 大家来找茬
- 知识竞赛
- 编口诀

4-技能类内容的讲授

4.1 讲解陈述

- 直接讲述
- 提问引导
- 学员协助
- 材料阅读

4.2 展示示范

- 实操示范
- 图片展示
- 视频展示
- 案例陈列

4.3 练习演练

- 技能操作
- 要点测试
- 角色扮演
- 情景模拟

4.4 反馈辅导

- 自我总结
- 疑问求证
- 他人反馈
- 导师辅导



A3- 技能类授课内容与工具结合训练

(内容卡片可根据行业及企业实际情况量身定制)

模块四：学习迁移篇

1-要点回顾

1.1 要点回顾的原理与原则

- 原理：美国缅因州国家训练实验室学习金字塔/艾宾浩斯遗忘曲线
- 原则

1.2 要点回顾的方法和工具

- 方法：导师回顾/小组回顾/个人回顾
- 工具：编口诀/知识竞赛/回顾接龙……

2-答疑解惑

2.1 答疑解惑的原理与原则

- 原理：学习反馈/课题验证
- 原则

2.2 答疑解惑的方法和工具

- 有把握的情况

- 无把握的情况

3-行动促进

3.1 行动促进的原理与原则

- 原理：知明行习
- 原则：

3.2 行动促进的方法和工具

- 方法：自动自发/他人约束/第三方监督/业务跟进/组织激励
- 工具：行动改善手册、行动计划表、学习总结（团队/个人）

4-升华寄语

4.1 升华寄语的原理与原则

- 原理：心理需求
- 原则：

4.2 升华寄语的方法和工具

- 借用名言
- 观点提炼
- 隐喻故事

5-致谢祝福

5.1 致谢祝福的原理与原则

- 原理：意犹未尽法则
- 原则：

5.2 致谢祝福的方法和工具

- 方法：鼓励学员/感谢他人/树立形象/留下念想
- 工具：学员一句话（一个词）感受/奖品纪念品发放……

模块五：转化落地篇

1-综合运用案例

2-修订完善自己的课题，产出成果：PPT+备注（教学策略设计）

3-展示汇报自己的课题

让企业内，一个哪怕从没讲过课的人

——也能轻松讲好课

轻松讲好课-内训师交互式授课工具训练

课程名：《轻松讲好课-内训师交互式授课工具训练》 开发者：



STEP1 引起兴趣

STEP2 建立信任

STEP3 关联训练

STEP4 告知收益

STEP5 团队共识

本案例的素材原型取自于《京东商学院——院校版权课程开发项目》
(为保密需要，删除和修订了部分内容，特此致谢)