

INTERACTION DESIGN

交互式课堂设计师

=理念+研发+设计+呈现=

主讲人：李凤仪

主讲人：李凤仪



交互式课堂设计师



时代背景

随着中国企业的组织发展与人才培养体系日趋完善，越来越多的企业组织开始构建自己的课程体系及内部讲师队伍，实现了从“发现问题、外采课程”到“协同战略、助推绩效”的理念飞跃，内部的培训力量逐渐弱化甚至替代外部讲师资源成为各行业优秀企业的人才培养利器。



组织痛点

内部讲师虽然能够基于企业现阶段真实存在的任务场景、业务痛点以及发展需求研发更为有实操性、可行性的内部课程，但在课程实际的交付阶段，由于教学技术薄弱、手法单一，学员们的课堂反应、学习成果、迁移转化并不理想，几乎不能满足柯氏四级评估（反应层、学习层、行为层、结果层）对企业学习有效性的所有界定。

交互式课堂设计师



学习愿景

帮助企业打造出一支能够传承企业文化，萃取企业经验、沉淀企业工具及方法论的内训讲师队伍，让企业员工广为受益、为企业带来附加价值。



我们将提供给内部讲师

更专注于
可预见结果的
教学理念

更为清晰
明确的
教学逻辑

更符合时代
发展趋势的
教学手法

令内训师：讲得清楚、讲得生动、讲得惊艳；

令企业内训学员：听得明白、学的投入、记得牢固、做得有效。

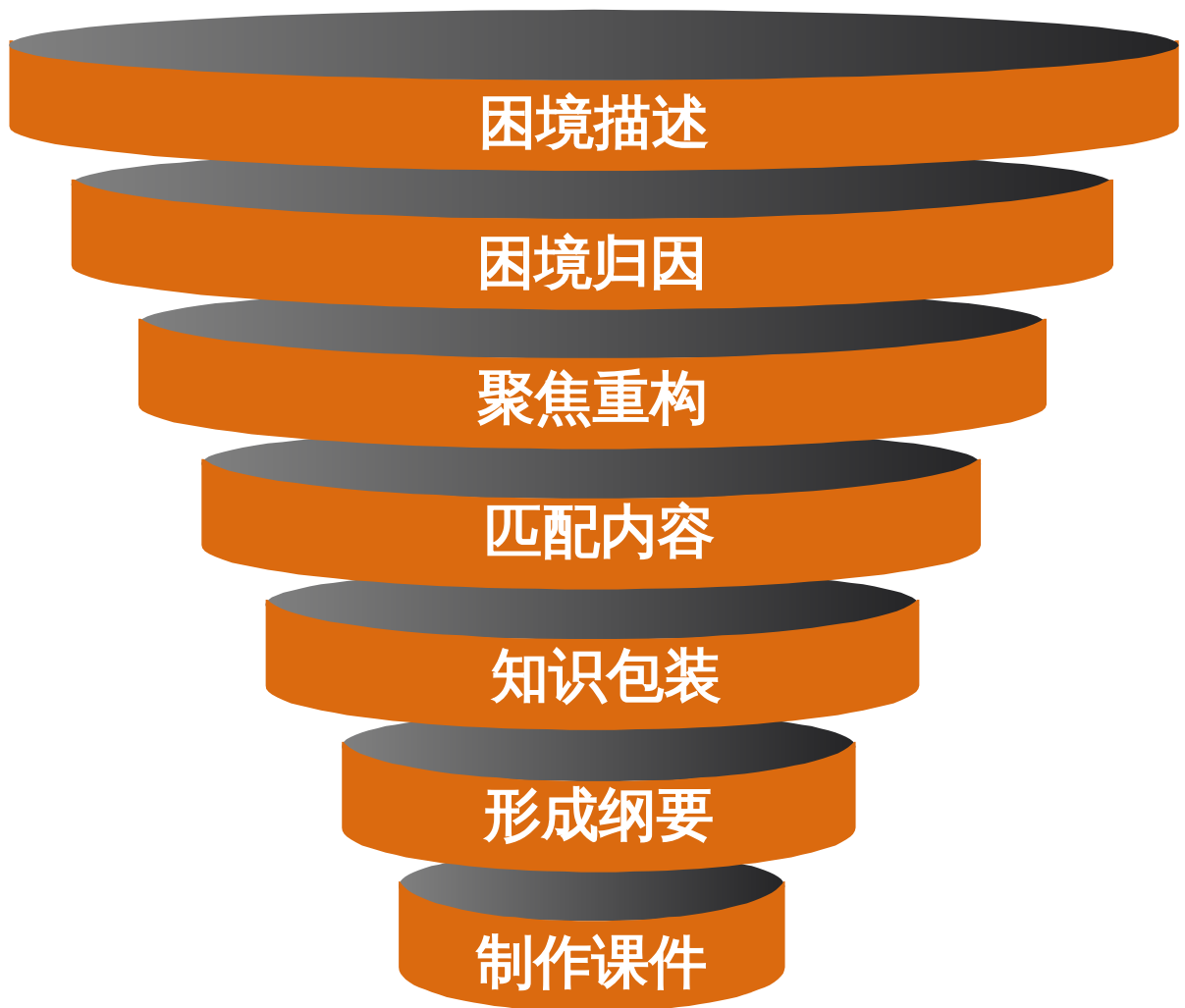
理念革新篇



课程章节

课程模块

01 传统课堂 VS 交互式课堂	(1) 传统课堂的弊病	a) 3少：讲师互动少、团队交流少、学员体验少 b) 1多：有价值内容无价值传递多 c) 4无能：调控氛围无识移植无能、检验成果无能迁移转化无能。
	(2) 交互式课堂的4个标准	a) 学员能沉浸其中 b) 团队有激荡 c) 内容与逻辑可被学员复制 d) 讲师角色权重低
	(3) 交互式课堂培训师的3重角色	a) 陪伴者：为学员创造安全地学习场域 b) 观察者：深度观察并随时扑捉教学点 c) 赋能者：激发动机、鼓励参与、传递价值
02 成人学习的典型特质		(1) 带有预设的学习 (2) 以目标为导向的学习 (3) 强干扰下的学习 (4) 多元化场景与途径的学习
03 成人学习型信息的接收偏好		(1) 旧知链接偏好 (2) 场景代入偏好 (3) 档案归位偏好 (4) 成就躁动偏好





课程章节

课程模块

课程研发的基础概念	(1) 成就优质课程的4项要求	•逻辑清晰 •知识系统 •应用务实 •学习友好
	(2) 企业内部课程的常见类型与教学目的	•知识型 •技能型 •态度型
7级漏斗课程研发模型	(1) 场景还原	都说课程没有用？可能是场景不明确！ 1级漏斗工具：场景还原链
	(2) 困境归因	找到造成困境的原因，直击问题靶心！ 2级漏斗工具：困境归因表
	(3) 聚焦重构	课程研发过程中，基于绩效要求与教学可行性明确教学目标、搭建课程结构 3级漏斗工具：3重界定标准+9大课程模型图
	(4) 匹配内容	将自己“会做的事”变成他人能掌握的方法，将经验、技巧、知识进行提取与匹配，形成最有价值的课程内容 4级漏斗工具：内容萃取操作版图+知识拣选矩阵
	(5) 知识包装	课程是知识内容有重点、有逻辑的整合，绝不是无序的堆砌，可传播的知识需要经过形式上的打磨！ 5级漏斗工具：知识包装四要义+知识包装形式清单
	(6) 形成课纲	撰写课程大纲是俯瞰课程结构检视课程脉络的重要环节！ 6级漏斗工具：课程大纲撰写模具+课程背景介绍话术模板
	(7) 制作课件	课件是重要的知识内容传播途径——视觉化途径 7级漏斗工具：教学课件的四大要求+教学课件制作五步法



课程章节

课程模块

教学设计的理念与流程	1、教学设计的三重作用	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 支持 ➢ 调节 ➢ 引领
	2、教学设计的逆向思维	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 确定预期结果 ➢ 确定评估证据 ➢ 设计教学体验与活动
7 大常规教学手法串讲	<ol style="list-style-type: none"> 1、讲授法——如何讲清晰、讲出彩？ 2、阅读法——如何使学员沉浸？ 3、提问法——如何激发学员互动？ 4、案例法——如何编写与设计？ 5、讨论法——如何规划与安排？ 6、模拟法——如何控场？ 7、演示法——如何保证实施效果？ 	
4 大重点设计环节	1、动机启迪	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 设计原则：情境化+情绪化 ➢ 革新目的：设定课程元认知 ➢ 可复制的手段：基于不同需求设置不同的教学手法体验活动
	2、内容移植	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 设计原则：相信内在智慧 ➢ 革新目的：开启记忆编码 ➢ 可复制的手段：基于不同需求设置不同的教学手法体验活动
	3、学习迁移	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 设计原则：促动全员参与 ➢ 革新目的：形成记忆转码 ➢ 可复制的手段：基于不同需求设置不同的教学手法体验活动
	4、总结夯实	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 设计原则：少而深而非多而浅 ➢ 革新目的：建立知识灯塔群 ➢ 可复制的手段：基于不同需求设置不同的教学手法体验活动



课程章节

课程模块

<p>01 行为交互之声音语言</p>	<p>(1) 声音语言的使用标准：清晰、磁性、引人 (2) 教学声音的精度与锐度：发声吐字训练+语速调控训练 (3) 教学声音的场控技术：【停顿设计】、【轻重音设置】 通关考核： 声音语言技巧的全面应用，素材为学员个人的课程内容</p>
<p>02 行为交互之肢体神情语言</p>	<p>(1) 姿态衬托内容：站姿、躯势、移动 (2) 手势展现情感：4 种常见应用场景下的手部动作与标准 (3) 目光传递信息：眼神的使用要求与技巧 通关考核： 标准化提问的操作流程现场演练</p>
<p>03 逻辑交互的 3 种应用</p>	<p>(1) 概念型内容讲授：山地穿越教学法——佐证+诠释+例证 (2) 流程型内容讲授：汉堡教学法——位置+价值+连接 (3) 工具型内容讲授：六芒星教学法——困境+目标+方法+举例+升级+回顾 通关考核： 根据自己的课程内容选择适宜的讲授逻辑进行试讲</p>
<p>04 提问交互的 6 种类型</p>	<p>(1) 激发型提问； (2) 假设型提问； (3) ABC 提问； (4) 挑战型提问； (5) 递进型提问； (6) 余音式提问 通关考核： 根据自己的课程内容进行多元化的提问设计</p>



作品登记证书

No. 00874199



登记号：国作登字-2019-L-00874199

作品名称：交互式课堂设计师

作品类别：其他

作者：李凤仪

著作权人：李凤仪

创作完成日期：2019年04月17日

首次发表日期：2019年04月28日

以上事项，由李凤仪申请，经中国版权保护中心审核，根据《作品自愿登记试行办法》规定，予以登记。

登记日期：2019年08月27日

登记机构签章



中华人民共和国国家版权局统一监制



交付客户

全行业、多领域、高频次完美交付



能源矿产环保



科技生产制造



房地产建筑



互联网传媒



保险金融投资



交通运输



食品饮料健康



通讯力咨询



仅展示部分客户，且排名不分先后



教育不是灌输 而是点燃火焰

——苏格拉底

