

《【黑暗逃离】-新晋经理的角色认知》

主讲：张明

【课程背景】

本课程将通过沙盘模拟的形式为新晋经理还原一个真实的管理场景，新晋经理将通过完成沙盘中的设置，以提升团队效能为抓手，强化六维领导力模型中学习力、决策力、组织力、教导力、推动力、感召力的能力，通过沙盘导入、知识教授、技能训练，让管理者掌握提升团队效能的管理工具，并且能在课程中训练后带走所学所练的新技能，由思维到行为再到作为，实现由认知到行为的改善，同时实现提升团队效能和管理者领导力的目的。

【课程收益】

一、强化领导力的认知，理解团队发展规律，以及提升领导力对提升团队效能的影响。通过管理模拟沙盘的推进，管理者自身的学习力、决策力、组织力、教导力、推动力、感召力的素质能力水平，会同其他学员间相互照见，真实反映工作中的问题。

二、通过提升领导力六维度，掌握提升团队效能为关键抓手的重要技能
策略制定落地模型
激发员工的方法技能
管理员工的沟通工具
跨部门协作的技能

三、管理者的管理能力和可提升能力也会在模拟场景中更加立体的呈现，从而自身感知后在场上练习、调整。收获提升领导力，打造高绩效团队的工具及练习经验

【课程特色】课程中配有沙盘道具，角色卡、桌牌、PK卡等，让学员沉浸在虚拟的模拟场景中全情体验。

【课程对象】中基层管理者

【课程时间】6 小时

【课程大纲】

一、第一轮沙盘及复盘培训

1、经营沙盘模拟赛介绍

- 规则介绍：沙盘游戏背景及规则介绍，带入学员进入模拟场景，沙盘游戏分为 4 天进行，每天在三个不同时段的任务是准备期、PK 期、蓄能期
- 检核物资
- 带领学员进入模拟场景，规则解读

2、模拟赛进入“第一天”

- 准备期：对规则的解读完成后，制定战术
- PK 期：10 个团队进行 PK
- 蓄能期：整合资源，第一次道具拍卖

2、培训、复盘内容：

- 决策力是新晋管理者角色转身中提升团队绩效的重要因素
- 清晰目标，决策的前提是目标每位学员（每组组内）共识总任务目标
- 教导力：关于提升团队效能中的“人”
- 基于团队中彼此了解的分工
- “人”的能力激发
- “人”的能力培养

二、第二轮沙盘及复盘培训

1、模拟赛进入第二轮，带着“第一天”调整后的团队行动计划，进入到第二天的沙盘游戏，同时在模拟管理场景中检验策略的落地性及可实现性

- 沙盘游戏进入“第二天”
- 准备期：“第一天”结束后被赋能及得到的道具，调整策略，制定新战术
- PK期：10个团队进行PK
- 蓄能期：整合资源，第二次道具拍卖

2、模拟赛进入第二轮

3、培训、复盘内容：

- 学习力对于沙盘规则及道具的解读真实工作中对于新事物、新员工、新规则的理解组织力
- 沙盘中的规则及道具都可以称为“资源”，资源将如何统筹、协调、获取、交换“资源”随时可能会变成“挑战”，“挑战”意味着给团队带来什么？如何面对内外部挑战？

三、第三轮沙盘及复盘培训

1、模拟赛进入第三轮，带着“第二天”调整后的团队行动计划，进入到第三天的沙盘游戏，同时在模拟管理场景中检验策略的落地性及可实现性

- 准备期：“第二天”结束后被赋能及得到的道具，调整策略，制定新战术
- PK期：10个团队进行PK
- PK遭遇战：进入到第三天，会有2轮PK
- 蓄能期：整合资源，第三次道具拍卖

2、模拟赛进入第三轮

3、培训、复盘内容：

- 推动力每一次策略的实行是否到位？如何推动团队效能感召力
- 团队中场域的打造
- 团队凝聚力的建设
- 团队内、外部的协作

四、第四轮沙盘及复盘培训

1、模拟赛进入第三轮，带着“第三天”调整后的团队行动计划，进入到第四天的沙盘游戏，同时在模拟管理场景中检验策略的落地性及可实现性

- 沙盘游戏进入“第四天”
- 准备期：“第三天”结束后被赋能及得到的道具，调整策略，制定新战术
- PK期：10个团队进行PK
- PK遭遇战：进入到第四天，会有2轮PK
- 沙盘结束：清算每组的生命值

2、模拟赛进入第四轮（本轮中2轮争取顾客期）

3、总复盘培训：

- 在沙盘中学员表现组内总结
- 组内总结关键行为的改变
- 新晋管理者的领导力六维度能力提升