


企业内培训师培养 培训项目方案



一、项目背景

一.1 企业痛点

随着疫情常态化现状，加速了企业要更大程度调动企业内部讲师的力量，开发出更多接地气，符合企业实际需要的课程，通过线上、线下方式，萃取内部实际案例、经验，讲师克服紧张，勇敢走上讲台，呈现优秀的自己，同时助力企业人才培养计划的落地。但当下，内训师培养的过程中，面临重重困难。

- 讲师开发的课程如何站位企业角度，开发出真正解决企业需求的课程？
- 内训课程整体大纲都没有，讲课没有逻辑，想到哪讲到哪，学员听的云里雾里，如何克服？
- 课程内容组织逻辑混乱，度娘后的东拼西凑，没法紧贴业务问题或学员所关注的点，如何正确开发课程？
- 内训师授课技巧单一，更多是 WORD 搬家，照本宣科，带着完成任务的心态进行授课，如何解决？
- 内训师如何勇敢迈出胆怯，调动主动积极性，乐于分享、敢于分享，打造一支优秀的内训师队伍？
- 不了解成年人的听课习惯和原理，导致没法引发学员兴趣，学员睡觉的睡觉，玩手机的玩手机，如何破局？
- 缺乏互动和引导的技巧，用满堂灌的单一方式进行内容的输出，填鸭式培训；
- 授课时间观念不强，要么提前很长时间下课，要么拖堂很久才下课，脚踩西瓜皮，滑到哪是哪；
- 授课中控场的意识和概念不强，学员干学员的，老师讲自己的；
- 上完课就完了，缺乏后续的跟踪和持续的改进，没法使课程落地，让学员产生改变。
- 如何让培训课堂更活跃，让学员真正爱上学习，主动积极参与内部学习和提升，打造学习型组织？

以上问题，都是各大企业在内训师培养和授课中遇到的，这些问题的出现，会影响内训师的持续培养和发展，不仅会影响企业的内训培训质量，同时也会打击优秀的、积极性高的内训师，从而形成劣币驱逐良币的状况。

企业建立内训师队伍，就已经意识到了人才培养和输出对企业竞争力提升的关键作用。担任企业内训师的均是企业的骨干、专家或是管理干部，是在某个领域有建树、有专长、有经验的资

深工作者，通过他们的传授能够帮助企业更快的培养人才，把他们的经验进行结构化的输出，方便资浅员工的学习和成长。同时很多专业技能具有行业稀缺性，一方面行业具有独特性，另一方面这种课程的职业讲师市场供给很少，这也是很多企业建立内训师队伍，自给自足的原因之一。所以无论从企业的发展，人才队伍建设，专家的经验传承，还是目前内训师所暴露的各种问题，都说明提升内训师综合能力，让他从一位资深专家转型成一位合格的，甚至优秀的内训师是刻不容缓的事情。

针对以上困惑，特制定了本项目方案，致力于帮助企业打造和开发落地有效精品课程，培养敢讲、能讲、善讲讲师队伍，课堂从枯燥乏味到活力满满转转的教学设计，实现快乐学习，快乐成长，在游戏化教学中提升自我，打造学习型文化氛围。

1.2 解决办法

本项目采用“好讲师4重修炼”设计思路，助力企业全方位打造真正的好讲师。

第一重修炼：课程开发师必备【**五步成课**——好课程的设计与开发】



课程开发师 —— 像大侠一样，开发好课程



- 强调内训师从本职岗位出发，开发出真正解决实际问题的微课，并梳理出课程主题萃取岗位经验；

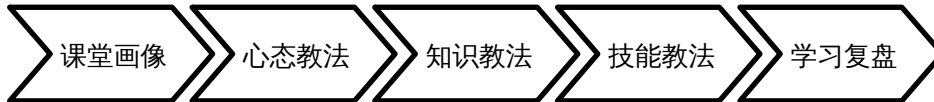
第二重修炼：初级培训师必修【**魅力讲台**-好讲师的演绎与场控】

初级培训师 —— 像国王一样，成为好讲师



- 强调内训师现场演绎能力和场控训练，真正从学员角度出发，帮助学员克服紧张，提升现场演

绎能力，让学员的成长可视化，帮助学员提升演绎和场控能力；



第三重修炼：中级培训师必练【活力课堂-好课堂的教学方法呈现】

- 强调课程教学方法的设计和不同类别课程内容差异化教学设计能力，运用现今最流行的双脑式教学法，让好的内容更能有效的传递出去，让学习变得更高效。

第四修炼：高级培训师必达【游学赢家-好学员的游戏化教学设计】

高级培训师——像导游一样，成就好学员



- 强调课程教学方法的创新性，学员游戏化教学设计、情境式教学、模型搭建、主题包装、活动设计能力提升，让课程真正实现有效、有料、有趣。

内训师综合技能提升需要不断练习，不断反思总结，所以靠单一的课程是很难从根本上提升内训师的授课技巧的。所以我们提出用项目化运作的思路，分阶段重点提升内训师转向能力，间隔持续性的学习，岗位经验萃取、情境化设计、全脑式教学，加入行动学习等理念，关注学员课后持续运用的状况，使学员真正产生行为上的转变。

1.3 课程收益

第一重修炼：课程开发师必备【五步成课——好课程的设计与开发】(3天2夜)

《五步成课》是该系列课程的一阶内容，旨在打造“好课程”，学员通过紧凑紧张的学习，将掌握好课程设计与开发的**五项核心技术**：

1 需求分析技术的课程选题 / 2 内容萃取技术的课程搭建 / 3 全脑学习技术的教学设计 / 4 课件制作技术的 PPT 呈现 / 5 课程管理技术的材具配套。

并随堂产出**品牌课程八件套**：

1 精品课程选题图 / 2 四级大纲 / 3 课程地图 / 4 教学课件 / 5 学员手册 / 6 结业试题 / 7 课程评估表 / 8 课程管理说明书

第二重修炼：初级培训师必修【魅力讲台-好讲师的演绎与场控】(2天)

学员通过学习演练，将掌握好讲师演绎与场控的**四项核心技术**：

1 轻松上台的心理建设 / 2 形体有范的身姿站位 / 3 魅力来袭的语言表达 / 4 完美掌握的控场技术

并随堂演练 **11** 个演绎场景：

1 初登讲台 / 2 讲师介绍 / 3 课程开场 / 4 站姿站位 / 5 握麦手势 / 6 眼神应用 / 7 悦耳表达 / 8 结构表达 / 9 走心表达 / 10 突发应对 / 11 课程收尾

课程评估方法：每一阶结束时进行评比，课程比赛、微课比赛、授课比赛。

第三重修炼：中级培训师必练【活力课堂-好课堂的教学方法呈现】(2天)

《活力课堂》是该系列课程的三阶内容，旨在打造“好课堂”。学员通过两天的学习演练，将掌握好课堂教学方法呈现的**四项核心技术**：

1 知识类课程教学方法 / 2 技能类课程教学方法 / 3 心态类课程教学方法 / 4 教学活动设计

并随堂演练**五个教学互动场景**：

1 课程开场教学活动 / 2 心态类课堂教学 / 3 知识类课程教学 / 4 技能类课程教学 / 5 课程收尾教学活动

第四重修炼：高级培训师必达【游学赢家-好学员的游戏化教学设计】(2天)

《游学赢家》是该系列课程的四阶内容，旨在打造“好学员”。学员通过学习体验，将掌握好学员游戏化教学的**三项内容**：

1 游戏化学习的前因后果 / 2 游戏化学习的内外特征 / 3 游戏化学习的三步流程

并随堂体验**游戏化学习应用场景和相关课程**。

1.4 课程结构图

阶段	主题	主要内容
第一重修炼 课程开发师必备	五步成课- 好课程的设计与开发	引-何为好课 1-精选课题 2-巧搭结构 3-精美设计 4-善用课件 5-配套教材 示-课程呈现
第二重修炼 初级培训师必修	魅力讲台- 好讲师的演绎与场控	引-何为好师 1-师者角色 2-轻松上台 3-形体有范 4-语言魅力 5-场面控制 示-讲师演绎
		引-课堂画像 1-暖场活动

<p>第三重修炼 中级培训师必练</p>	<p>活力课堂- 好课堂的教学方法呈现</p>	<p>2-心态塑造 3-知识传播 4-技能演练 5-学以致用 示-课堂练习</p>
<p>第四重修炼 高级培训师必达</p>	<p>游学赢家- 好学员的游戏化教学设计</p>	<p>引-教学创新 1-游戏设计 2-项目结构 3-模型搭建 4-主题包装 5-活动设计 示-项目演练</p>

二、项目规划

第一重修炼：课程开发师必备【五步成课——好课程的设计与开发】

讲授内容	随堂产出
<p>破冰：课堂规则说明+团队建设</p> <p>开场：走上好课之道</p> <ol style="list-style-type: none"> 好课程的评估准则：柯式四级评估 好讲师的四重修炼：梁氏四好标准 做好课的五项技能：ADDIE 模型 <p>模块一：筛定课程选题</p> <p>导入案例：如何从零开始课程搭建</p> <ol style="list-style-type: none"> 选题思路 123 <ul style="list-style-type: none"> 战略一体 职能两翼 绩效三支柱 课程类型 KSA <ul style="list-style-type: none"> 知识类课程 技能类课程 心态类课程 破题方法 SCQA <ul style="list-style-type: none"> 引情境事实 明学员现状 理企业需求 定学习目标 <p>模块二：搭建课程结构</p> <p>导入游戏：考考你的记忆力</p> <ol style="list-style-type: none"> 课程四级结构 <ul style="list-style-type: none"> 题 章 节 点 章节布局 ABC <ul style="list-style-type: none"> A 激兴趣 B 建顺序 C 巧收尾 分配两重点 <ul style="list-style-type: none"> 内容分配 时间分配 	<p>《精品课程选题图》</p> <p>+</p> <p>《课程四级大纲》</p>
<p>模块三：设计教学内容</p> <p>导入游戏：速记历史题</p> <ol style="list-style-type: none"> 课题命名 <ul style="list-style-type: none"> 好题目构成公式 吸精课题的五种设计 	

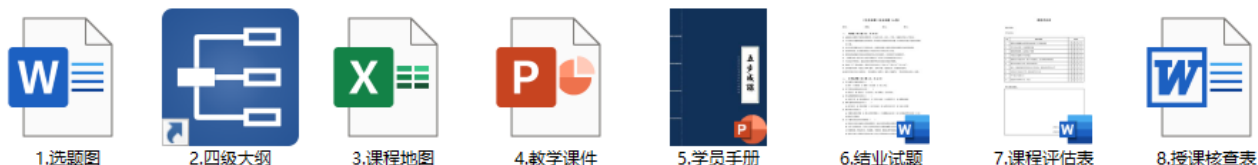
《五步成课》是该系列课程的一阶内容，旨在打造“好课程”，学员通过紧凑紧张的学习，将掌握好课程设计与开发的**五项核心技术**：

1 需求分析技术的课程选题 / 2 内容萃取技术的课程搭建 / 3 全脑学习技术的教学设计 / 4 课件制作技术的 PPT 呈现 / 5 课程管理技术的材具配套。

并随堂产出**品牌课程八件套**：

1 精品课程选题图 / 2 四级大纲 / 3 课程地图 / 4 教学课件 / 5 学员手册 / 6 结业试题 / 7 课程评估表 / 8 课程管理说明书

【课程包展示】



第二重修炼：初级培训师必修【魅力讲台-好讲师的演绎与场控】

引论：台，魅力何来

导入团建：特色自我介绍

1. 好培训的评估准则：柯式四级评估
2. 好讲师的四重修炼：四好标准
3. 讲好课的五项技能：师心身言场

模块一：师，传承之道

导入提问：何以为师

1. 师的概念

- 启发智慧的人
- 变现价值的人

2. 为师准则

- 专业领域的业术
- 培训技能的教法
- 百年树人的德道

3. 内训师的发展

-
- 古往今来，尊师重教文化
 - 21 世纪，企业大学内容建设
 - VUCA 时代，培训形式多元发展

4.内训师的意义和价值

- 企业名片
- 经验传承
- 推动发展

促动活动：我想成为的师者

模块二：心，轻松上台

导入案例：资深培训师的登台恐惧

1.登台第一步：克服紧张

- 造成紧张的三个原因
- 缓解紧张的四个方法
- 登台亮相的五字要诀

登台训练：气场全开的初登讲台

2.登台第二步：自我介绍

- 自我介绍三注意
- 自我介绍三方法

登台训练：特色鲜明的自我介绍

3.登台第三步：开场引论

- 现状导入法
- 故事带入法
- 视频激活法
- 音乐吸睛法

登台训练：12 种课程开场方式

模块三：身，形体有范

导入视频：导演冯小刚的讲台风范

1.讲师风范全息图

- 讲师风范的意义
- 肢体魅力的三度建立

2.形体管理四讲究

- 形象着装
- 体态站姿
- 定位要点

-
- 移动区域

登台训练：站姿与站位

3.手部管理三到位

- 手势运用
- 握麦手法
- 手上教具

登台训练：握麦与手势

4.面部管理两含情

- 面部表情
- 眼神交流

登台训练：眼神应用

模块四：言，魅力来袭

导入视频：我是演说家

1.讲师语言的三重飞跃

- 入耳：悦耳动听
- 入眼：口吐莲花
- 入心：心悦诚服

2.语音悦耳的窍门

- 准确吐字
- 区分重音
- 有效停顿
- 节奏变化

表达训练：让语言悦耳动听

3.语言逻辑的建构

- 时间顺序
- 空间顺序
- 程度顺序

表达训练：让语言口吐莲花

4.语境入心的设计

- 常提问
- 善类比
- 讲故事
- 强对比

表达训练：让语言心悦诚服

模块五：场，完美掌控

导入视频：主持人汪涵如何场控突发状况？

1. 控场三维度
 - 讲师情绪
 - 学员融入
 - 时间节奏
2. 控制自己三原则
 - 提前准备
 - 学友关系
 - 专业优先
3. 控制学员三悦纳
 - 好讲师眼中的三类学员
 - 和学员“跳双人舞”
 - 突发状况应对策略

登台训练：6种突发状况解决

4. 控制内容三注意
 - 场控五大常见问题
 - 把控时间四阶段
 - 经典收场三法

登台训练：12种课程收尾方式

学员通过学习演练，将掌握好讲师演绎与场控的**四项核心技术**：

1 轻松上台的心理建设 / 2 形体有范的身姿站位 / 3 魅力来袭的语言表达 / 4 完美掌握的控场技术

并随堂演练 **11个演绎场景**：

1 初登讲台 / 2 讲师介绍 / 3 课程开场 / 4 站姿站位 / 5 握麦手势 / 6 眼神应用 / 7 悦耳表达 / 8 结构表达 / 9 走心表达 / 10 突发应对 / 11 课程收尾

课程评估方法：每一阶段结束时进行评比，课程比赛、微课比赛、授课比赛。

第三重修炼：中级培训师必练【活力课堂-好课堂的教学方法呈现】

引论：沉浸课堂

导入团建：一次寻宝旅程

- 1.好讲师的四重修炼
- 2.好课堂的四种境界
- 3.享好课的五次进阶

模块一：课堂画像

导入辩论：学习需要空杯心态吗？

1. 成人学习
 - 学习的四阶过程
 - 教学的三个流派
 - 习得的五种途径
2. 课程分类
 - 心态类课程
 - 知识类课程
 - 技能类课程
3. 讲师角色认知
 - 咨询式讲师
 - 医生式讲师
 - 教练式讲师
4. 确定教学目标
 - 让学员想干
 - 让学员记住
 - 让学员会做
5. 明确教学方法
 - 体验引导
 - 记忆索引
 - 情境实操

教学回顾：学习不需要空杯心态

模块二：心态教学

导入视频：史上最难心态类培训

- 1.心态类课程设计思路
 - 原理支撑：马斯洛需求层次理论
 - 常用技术：提问技术
 - 工具方法：四维八度
- 2.树权威
 - 展示实践经验

-
- 提前情绪调动

3.见章法

- 开场问题呈现
- 建立课堂公约

4.明利处

- 阐明目标收益
- 一览学习导图

5.诱机制

- 团队作战
- 游戏机制

教学演练：讲好一门心态课

模块三：知识教学

导入视频：枯燥知识怎么讲？

1.知识类课程设计思路

- 原理支撑：左右脑分工理论
- 常用技术：视觉记忆术
- 工具方法：视觉引导法

2.引画面

- 图像法
- 故事法
- 视频法

3.导新知

- 时间记忆
- 空间记忆
- 程度记忆

教学演练：讲好一门知识课

模块四：技能教学

导入视频：技能课程怎么教？

1.技能类课程设计思路

- 原理支撑：戴明环
- 常用技术：萃取技术
- 工具方法：知行合一法

2.明新知

- 定流程

-
- 理工具
 - 确方法

3.行情境

- 指定情境
- 可选情境

4.终合一

- 学员自查
- 老师纠偏
- 肌肉记忆

教学演练：讲好一门技能课

模块五：教学活动

导入活动：乾坤大挪移

1.十二种教学活动

- 互动表达：六类教学活动
- 有效实操：六类教学活动

2.课程三类收尾做法

- 总结回顾
- 成果展示
- 号召行动

3.收尾活动设计

- 1234 法
- 接力冲刺法
- 薪火相传法

教学演练：互动式课程开场和收尾

《活力课堂》是该系列课程的三阶内容，旨在打造“好课堂”。学员通过两天的学习演练，将掌握好课堂教学方法呈现的**四项核心技术**：

1 知识类课程教学方法 / 2 技能类课程教学方法 / 3 心态类课程教学方法 / 4 教学活动设计

并随堂演练**五个教学互动场景**：

1 课程开场教学活动 / 2 心态类课堂教学 / 3 知识类课程教学 / 4 技能类课程教学 / 5 课程收尾教学活动

第四重修炼：高级培训师必达【游学赢家-好学员的游戏化教学设计】

引论：游学之旅新体验

导入故事：从前有座山

1. 培训新时代已来
2. 游戏化学习体验
 - 自报家门
 - 义结金兰
 - 吹响号角

模块一：培训创新模式的探寻

导入场景：飞沙滩之五

1.代际现象的五次飞跃

- 60 后的基本需求
- 70 后的安全满足
- 80 后的社交意愿
- 90 后的尊重匹配
- 00 后的自我实现

2.迭代学习的五次升级

- 讲座式培训
- 课堂式体验
- 实战式演练
- 线上式教学
- 游戏化学习

模块二：游戏化学习的应用

导入场景：黄金屋之四

1.游戏化学习的内在要素

- 明确目标
- 清晰规则
- 及时反馈
- 自愿参与

2.游戏化学习的外显特征

- 炫酷学习场景
- 游戏闯关任务
- 个性定制激励
- 人机互动社交

3.游戏化学习的应用场景

- 学习项目
- 培训课程
- 团队建设
- 座谈会议

模块三：游戏化学习的实操

导入场景：翠竹苑之三

1.建构学习场景

- 视 - 角色线建构
- 事 - 故事线建构
- 试 - 价值线建构

2.设计闯关任务

- 趣 - 闯关任务设计
- 寻 - 学习体验设计
- 宝 - 知识建模设计

3.体验个性激励

- 有 - 单打与团战体验
- 为 - 行为与战绩体验
- 奖 - 奖励与激励体验

案例练习：传统课程的游戏化升级

《游学赢家》是该系列课程的四阶内容，旨在打造“好学员”。学员通过学习体验，将掌握好学员游戏化教学的**三项内容**：

1 游戏化学习的前因后果 / 2 游戏化学习的内外特征 / 3 游戏化学习的三步流程

并随堂体验**游戏化学习应用场景**和相关课程。

备注：好讲师4重修炼是作为企业内训师培养的4个阶段，可以根据企业实际需要定制化安排课程整体进度。