リピートされる講師になろう

プロ研修講師の教える技術
オンライン講座

ライブ講師®実践会代表
経営コンサルタント＆企業研修講師
寺 沢 俊 哉

こんな悩みはありませんか？

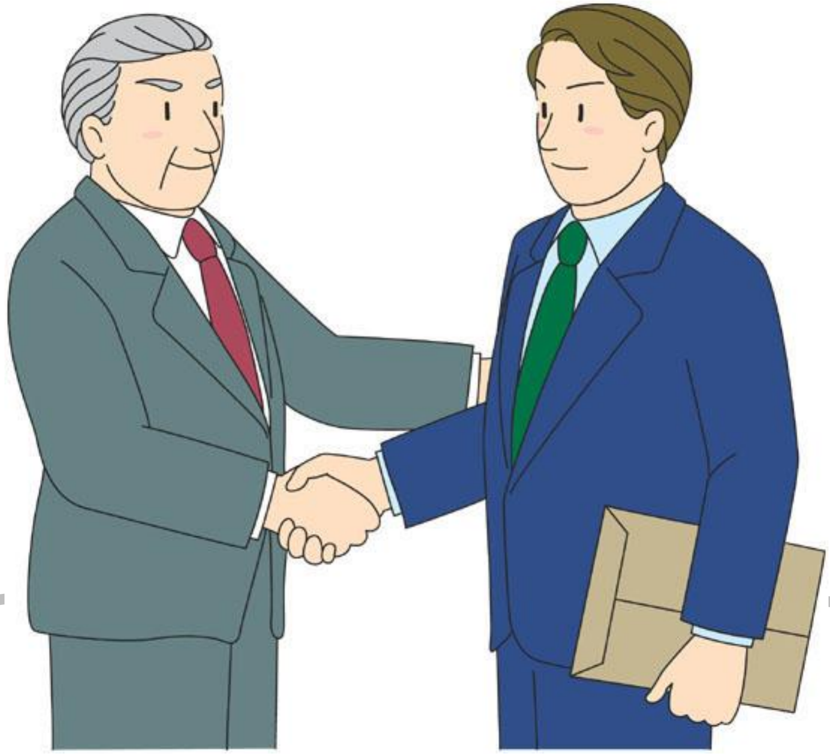
●せっかく研修を実施しても、**1回**限り。
次のお声がかからない。

●新入社員研修など、**忙しい時期**だけ、
仕事が回ってくる。

●紹介セミナーを行っても、個別相談
やコンサルティングに**つながらない**。

リピートされる講師

また
先生に
お願い
したい



安定収入
自己投資
継続契約

信頼される専門家

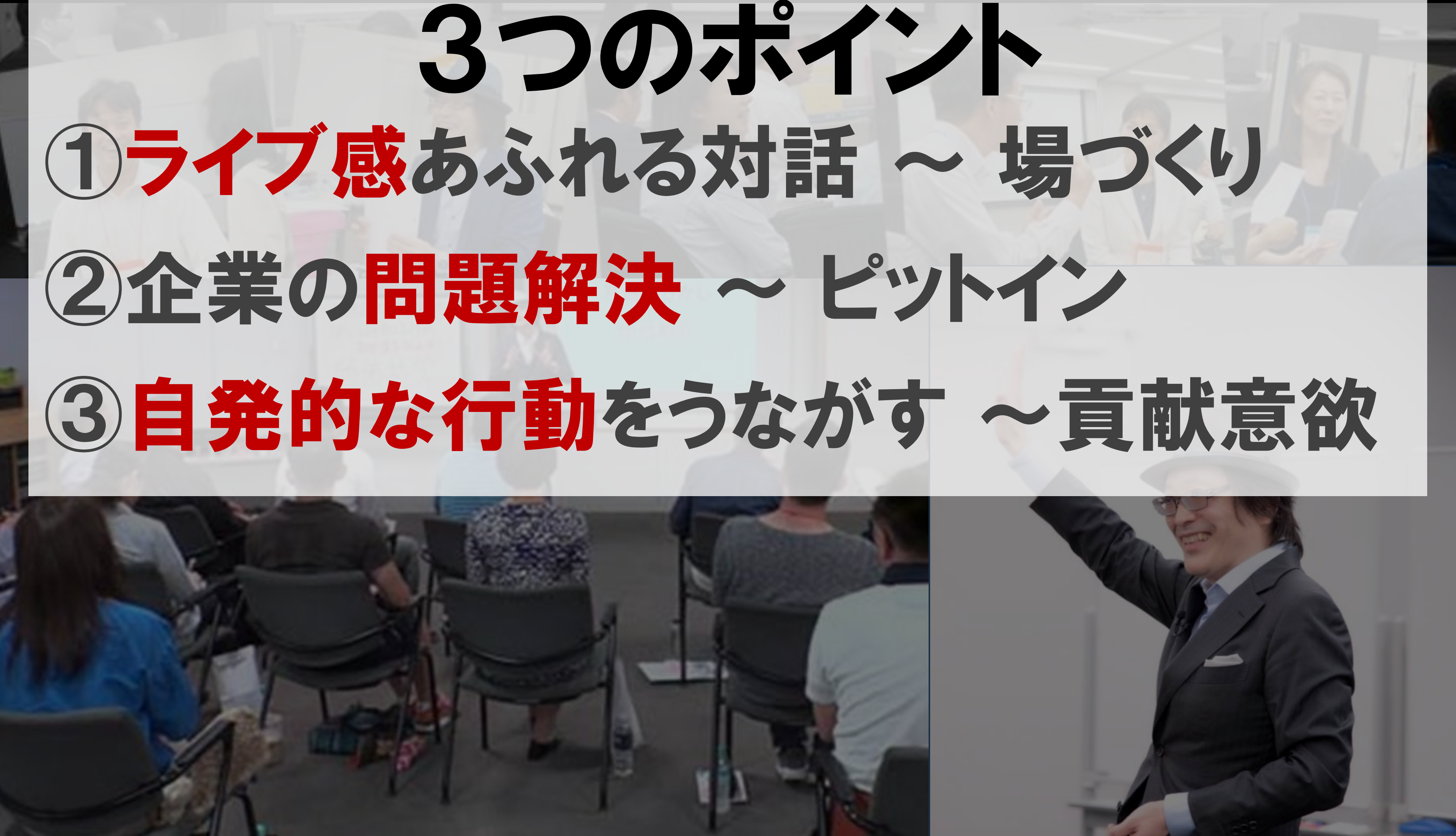
なぜ リピートされるのか？

３つのポイント

①ライブ感あふれる対話 ～ 場づくり

②企業の問題解決 ～ ピットイン

③自発的な行動をうながす ～貢献意欲



なぜ リピートされるのか？

３つのポイント

①ライブ感あふれる対話 ～ 場づくり

②企業の問題解決 ～ ピットイン

③自発的な行動をうながす ～貢献意欲

↓

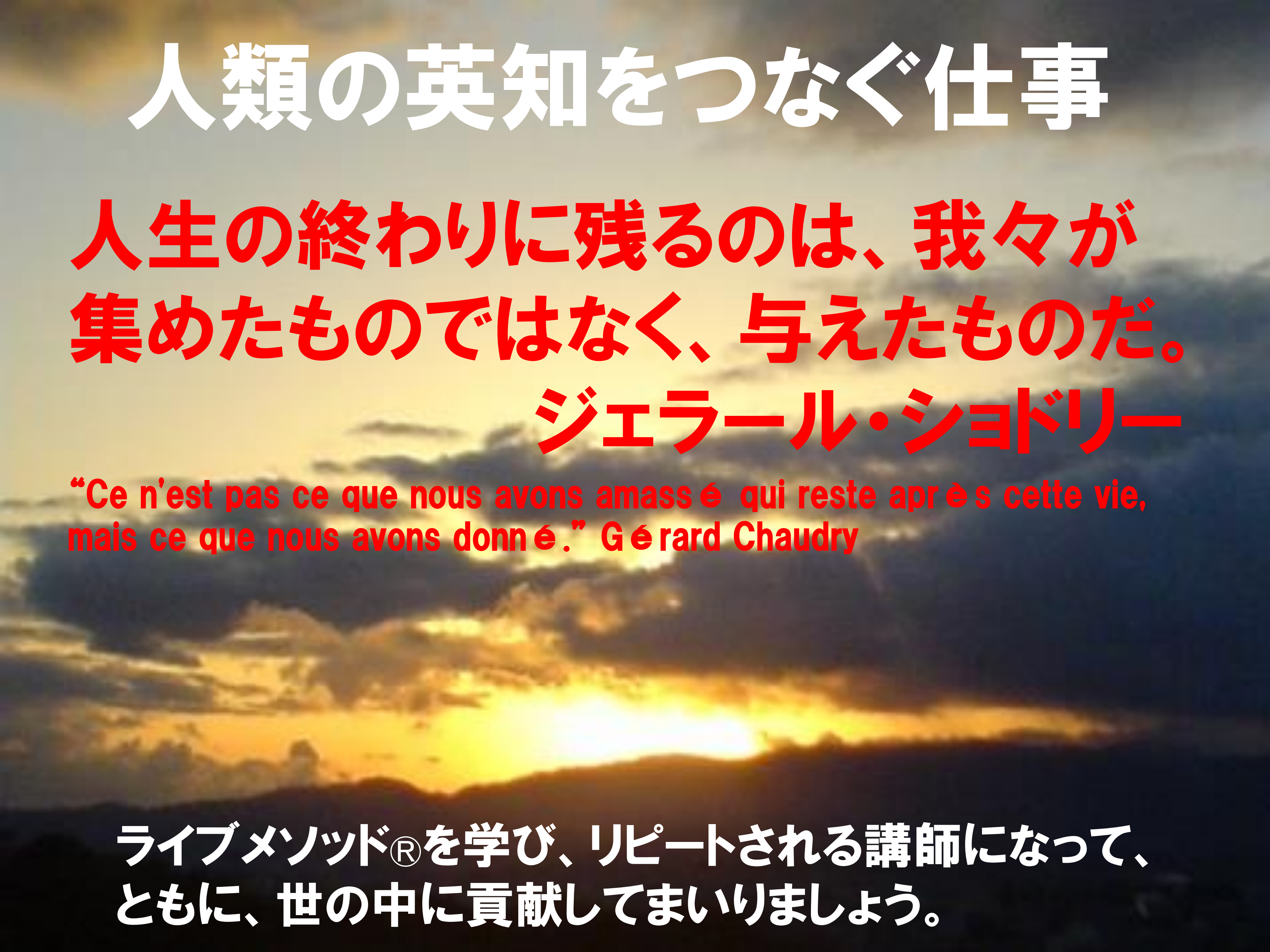
ライブメソッド®

ライブメソッド®

30年の経験を、仲間とともに体系化

人類の英知をつなぐ仕事

ライブメソッド®を学び、リピートされる講師になって、
ともに、世の中に貢献してまいりましょう。


人類の英知をつなぐ仕事
人生の終わりに残るのは、我々が
集めたものではなく、与えたものだ。
ジェラール・ショドリー
“Ce n’est pas ce que nous avons amassé qui reste après cette vie,
mais ce que nous avons donné.” Gérard Chaudry
ライブメソッド®を学び、リピートされる講師になって、
ともに、世の中に貢献してまいりましょう。

オリエンテーション

ライブメソッド®

ライブメソッド®とは

対話を通じて行動をうながす技術

ライブ感あふれる対話を通じて
問題解決につながる
自発的な行動をうながすための
人前で教える技術

ライブメソッド®

リピートされるための3つの能力

3 進行力	あついかみの対話
2 企画力	たこさあかす ワンシート企画書
1 心構え	REDの原則

ライブメソッド®

リピートされるための3つの能力

3 進行力 あついかみの対話

2 企画力 たこさあかす ワンシート企画書

1 心構え 体現する の原則

ライブメソッド®

リピートされるための3つの能力

3 進行力 あついかみの対話

2 企画力 ト企画書

真意を汲みとる

1 心構え の原則

体現する

ライブメソッド®

リピートされるための3つの能力

3進行力 あ

うながす

対話

2企画力

真意を汲みとる

ト企画書

1心構え

体現する

の原則

リピートされる講師の

1 心構え REDの原則

体現する

Respect 敬意

Enjoy 喜び

Do it 実践

リピートされる講師の

２企画力

たこさあかす
ワンシート企画書

た　タイトル
こ　根拠・開催の趣旨
さ　参加者・ビフォー
あ　アフター
か　環境
す　ストーリーライン

真意を汲みとる

リピートされる講師の

３進行力 あついかみの対話

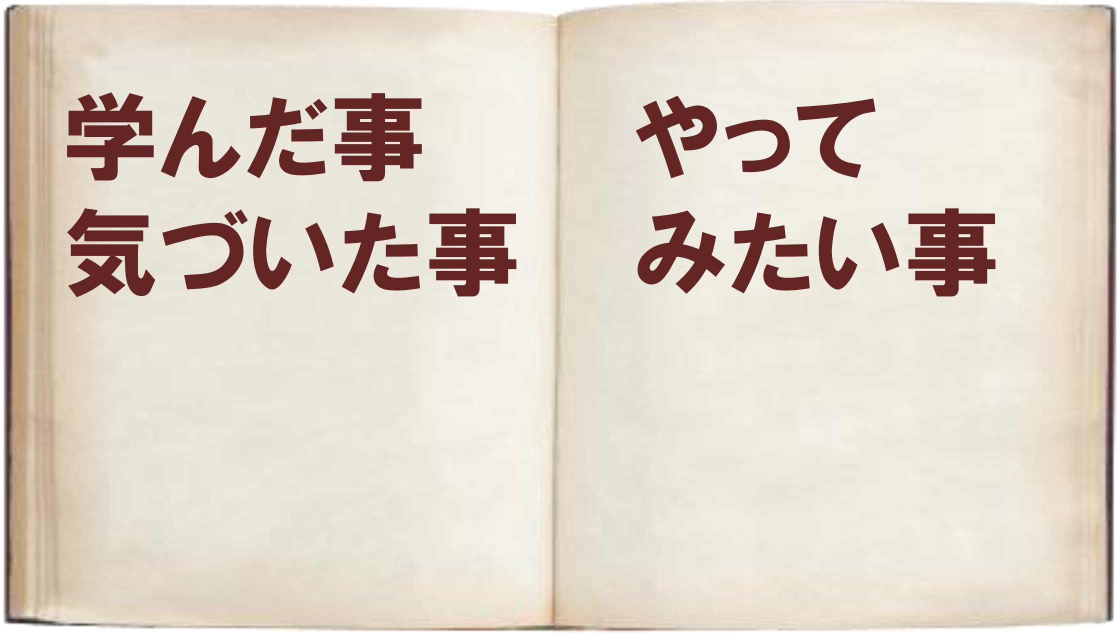
うながす

あ	わせる	
つ	かむ	感じよくて
い	かす	わかりやすい
か	さねる	対話
み	つける	オープニング
の	せる	〜エンディング

おすすめの学習法

●ゴールを設定しよう

●２つのメモをとろう



リピートされる講師の

1 心構え REDの原則

体現する

Respect 敬意

Enjoy 喜び

Do it 実践

リピートされる講師の　REDの原則

Respect ＝ 敬意「師弟共学」
私たちは、すべてに敬意を払います。

Enjoy ＝ 喜び「あなたの喜びが私の喜び」
私たちは、喜びをわかちあいます。

Do it ＝ 実践「やってみよう」
私たちは、好奇心をもって実践します。

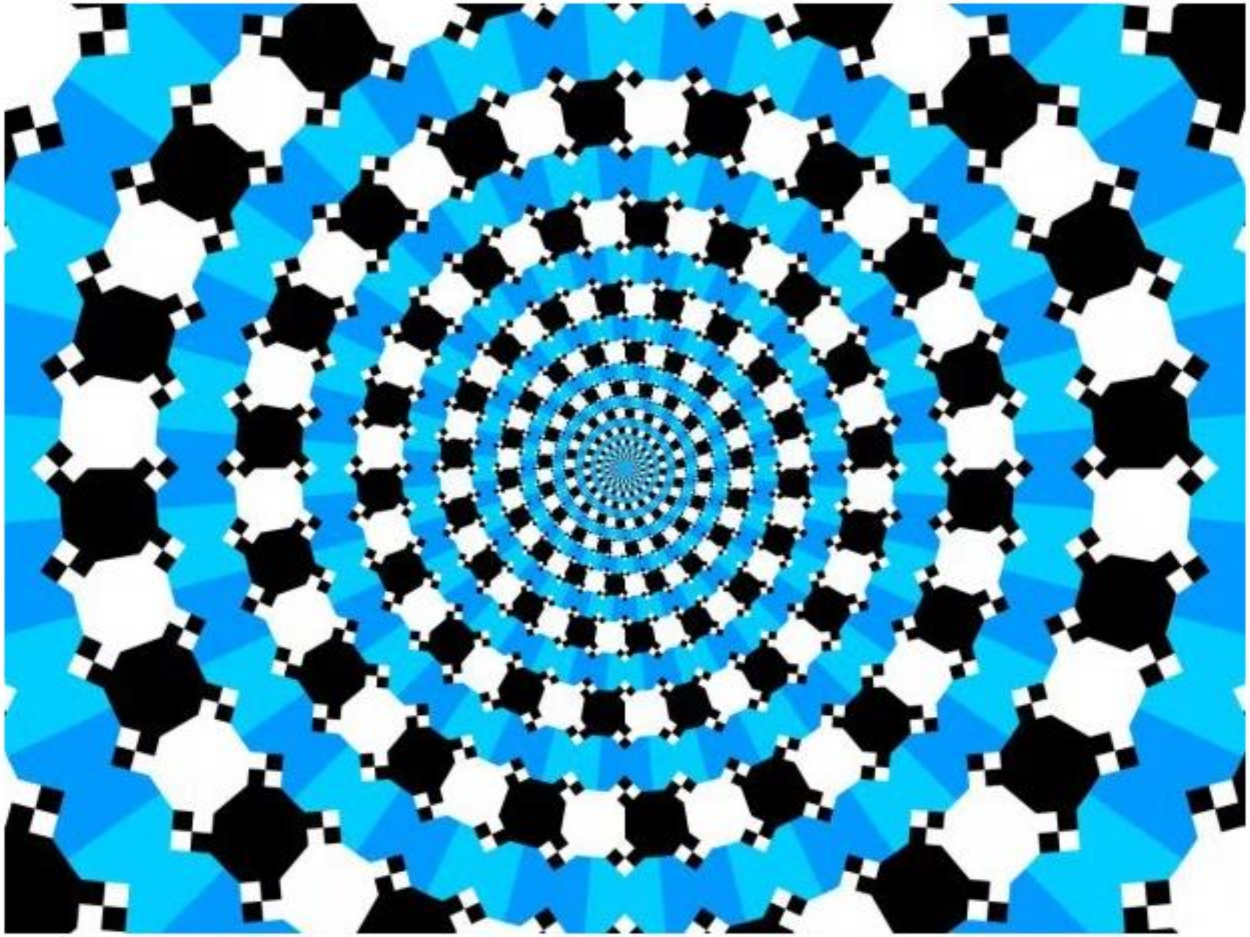
リピートされる講師の　REDの原則

Respect ＝ 敬意「師弟共学」
私たちは、すべてに敬意を払います。

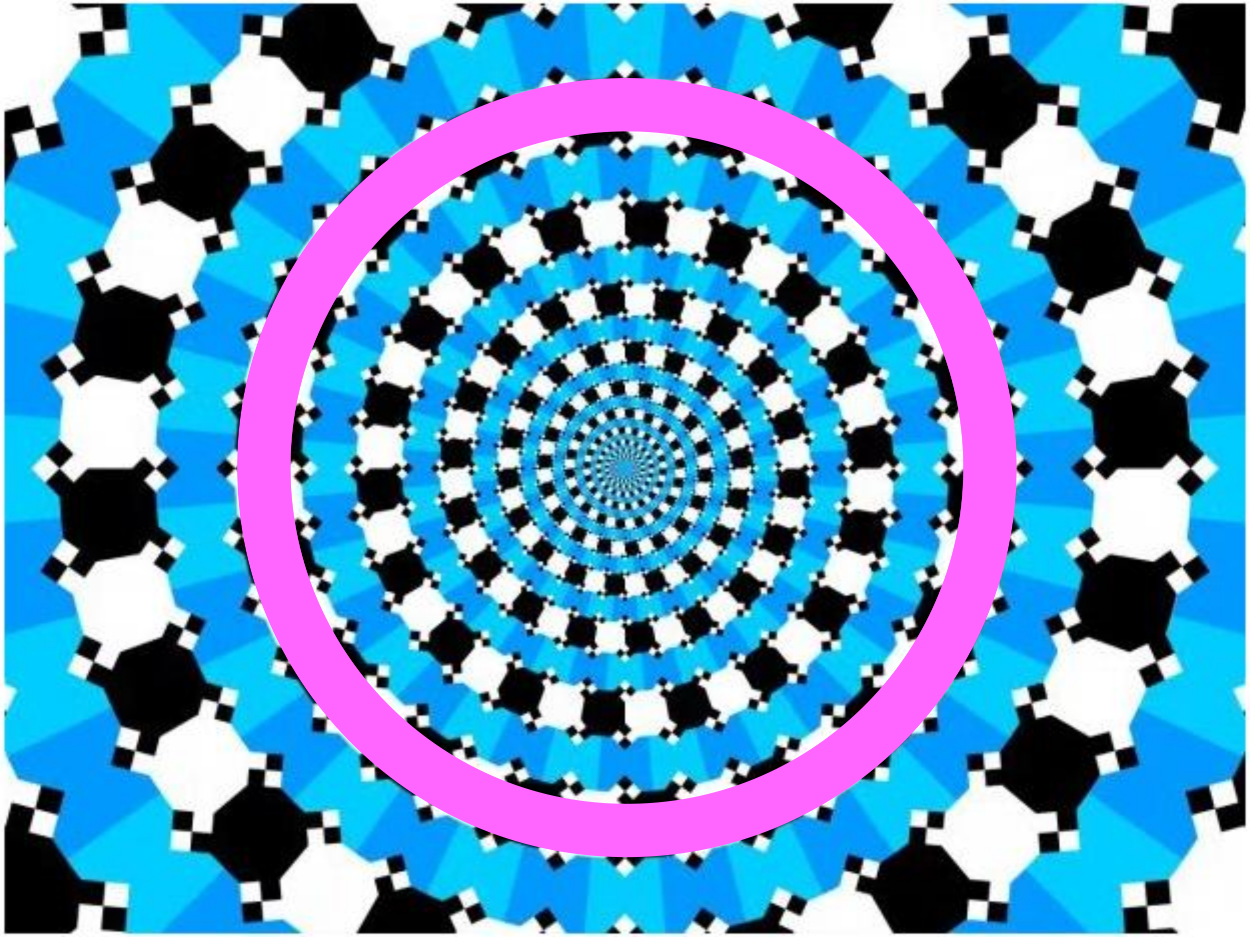
Enjoy ＝ **喜び**「あなたの喜びが私の喜び」
私たちは、喜びをわかちあいます。

Do it ＝ 実践「やってみよう」
私たちは、好奇心をもって実践します。

こんな工夫も



こんな工夫も



リピートされる講師の　**REDの原則**

Respect ＝ 敬意「師弟共学」
私たちは、すべてに敬意を払います。

Enjoy ＝ 喜び「あなたの喜びが私の喜び」
私たちは、喜びをわかちあいます。

Do it ＝ 実践「やってみよう」
私たちは、好奇心をもって実践します。

リピートされる講師の　REDの原則

Respect ＝ **敬意**「師弟共学」

私たちは、すべてに敬意を払います。

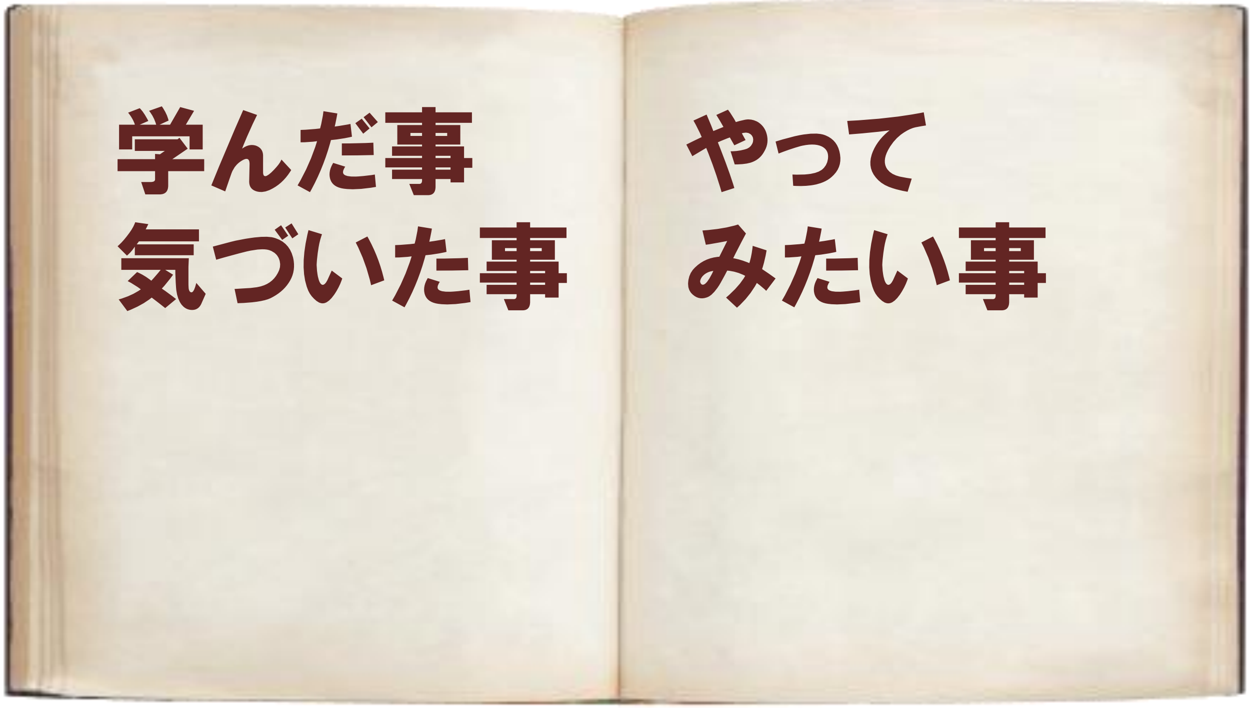
Enjoy ＝ **喜び**「あなたの喜びが私の喜び」

私たちは、喜びをわかちあいます。

Do it ＝ **実践**「やってみよう」

私たちは、好奇心をもって実践します。

「心構え」ここまでの気づき



次は「企画力」

コミュニケーション研修を管理職対象に行いたい

リピートされる講師の

２企画力

たこさあかす
ワンシート企画書

た　タイトル
こ　根拠・開催の趣旨
さ　参加者・ビフォー
あ　アフター
か　環境
す　ストーリーライン

真意を汲みとる

これがワンシート企画書だ

た

●タイトル（副題）

こ

●根拠（開催の趣旨）

そのために、こうなって欲しい！

さ

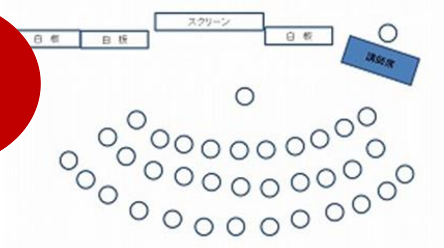
●参加者・ビフォー

あ

●アフター

か

●環境・テキスト類



す

●ストーリーライン

オープニング

メイン

エンディング

ビフォー・アフターをつなげる
ストーリーを構成していく

主催者と協働してつくる

真意を汲みとる

た

タイトル

●タイトル（副題）

1　はじめは思いつき

2　キャッチーなものに
キーワードを探る

3　内容をつくりながら修正し、
最後に決定する

こ

根拠（開催の趣旨）

●根拠（開催の趣旨）

１　なぜ今、この形式で
２　全体の中での位置づけは
３　参加者への期待は
４　組織として大切にすることは
（講師：なぜ、私がふさわしいか）

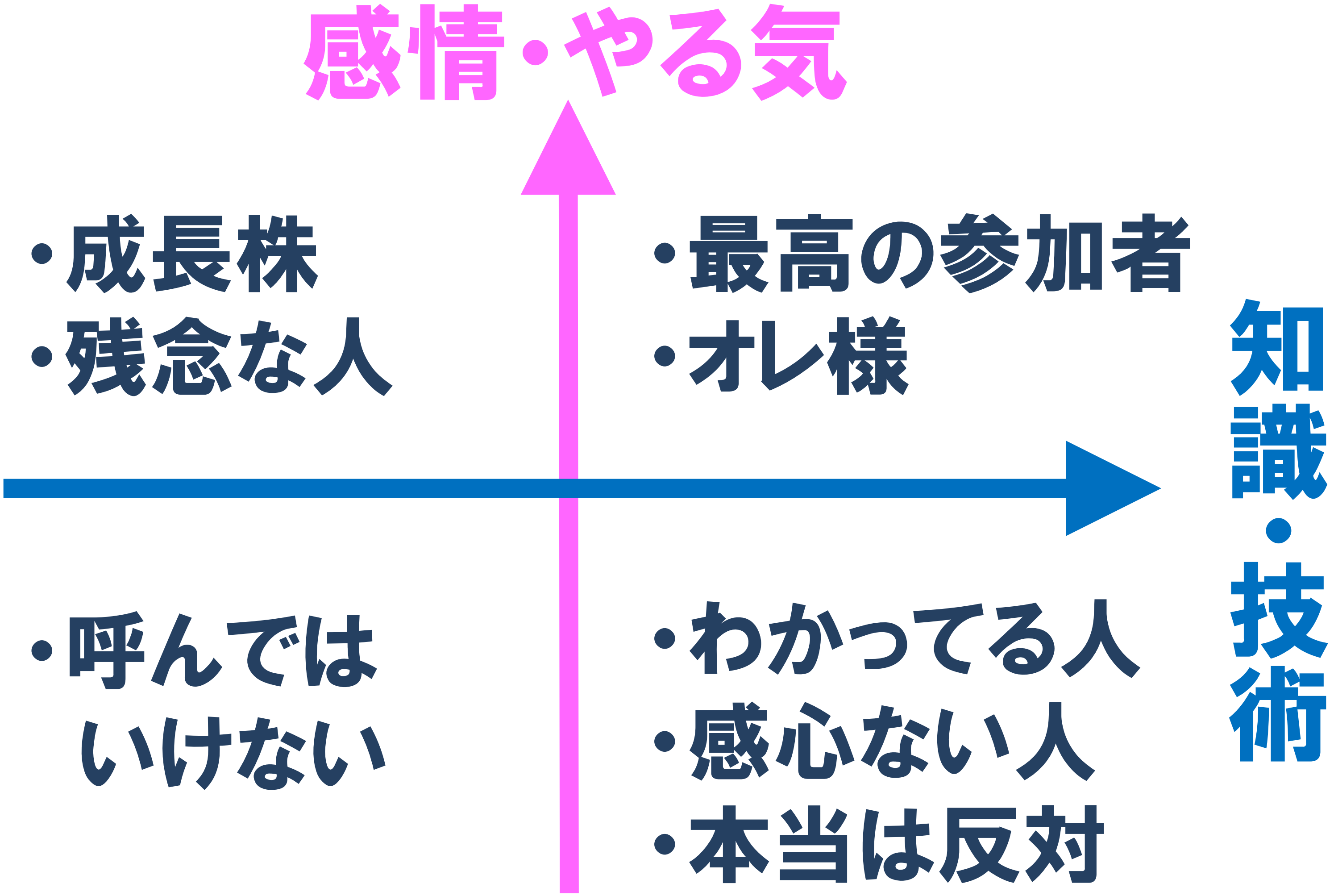
さ

参加者・ビフォー

●参加者・ビフォー

1　人数と属性
2　知識・技術レベル　→
3　感情・やる気レベル →
4　お互いの関係性　　→
＊「事前案内」をどうするか

それぞれへ対応可能



事前案内は「招待状」

部署　〇〇　氏名　〇〇〇〇様

発信者：〇〇　〇〇

「メンバーの自発性を引き出す 実践型チームビルディング研修
～人を動かすリーダーシップの探究と実践～」へのお誘い

この度、下記に示す対象者に対して、１日の研修を実施することになりました。
開催の趣旨は、・・・・・
とくに、〇〇さんには、・・・・・　といった面でのリーダーシップを期待しております。
お忙しいところとは思いますが、事前課題をご検討の上、当日ご参加いただければと思います。・・・（以下続く）

【事前課題１】 持論をまとめる　あなた自身が考える「最高のチーム」とはどのようなものでしょうか。
その「最高のチーム」を率いる、リーダーとして求められる振る舞いは、どのようなものでしょうか。当日、議論する場面がありますので、持論をまとめてきてください。

【事前課題２】 セルフチェックシートを記入する

【事前課題３】 現状の職場の人間関係で、うまくいっていること、いっていないこと

事前案内は「招待状」

部署　○○　氏名　○○○○様

発信者：○○　○○

「…を引き出す 実践型チームビルディング研修
～人を動かすリーダーシップの探究と実践～」へのお誘い

この度、下記に示す対象者に対して、…日の研…となりました。
開催の趣旨は、・・・・・
とくに、○○さんには、・…でのリ…ーシップを期待しております。
お忙しいところとは思い…課題をご検討の上、当日ご参加いただければと思います。・・・（以下続く）

【事前課題1】 持論をまとめる　あなた自身が考える「最高のチーム」とはどのようなものでしょうか。
その「最高のチーム」を率いる、リーダーとして求められ…のようなものでしょうか。当日、議論する場面がありますので、持…ください。

【事前課題2】 セルフチェックシートを記入する

【事前課題3】 現状の職場の人間関係で、うまくいって…いないこと

趣旨

個人

期待

持論

知識

実務

あ

アフター

●アフター

１　→　人数と属性
２　→　知識・技術レベル
３　→　感情・やる気レベル
４　→　お互いの関係性

＊「成果品」をどうするか

あ

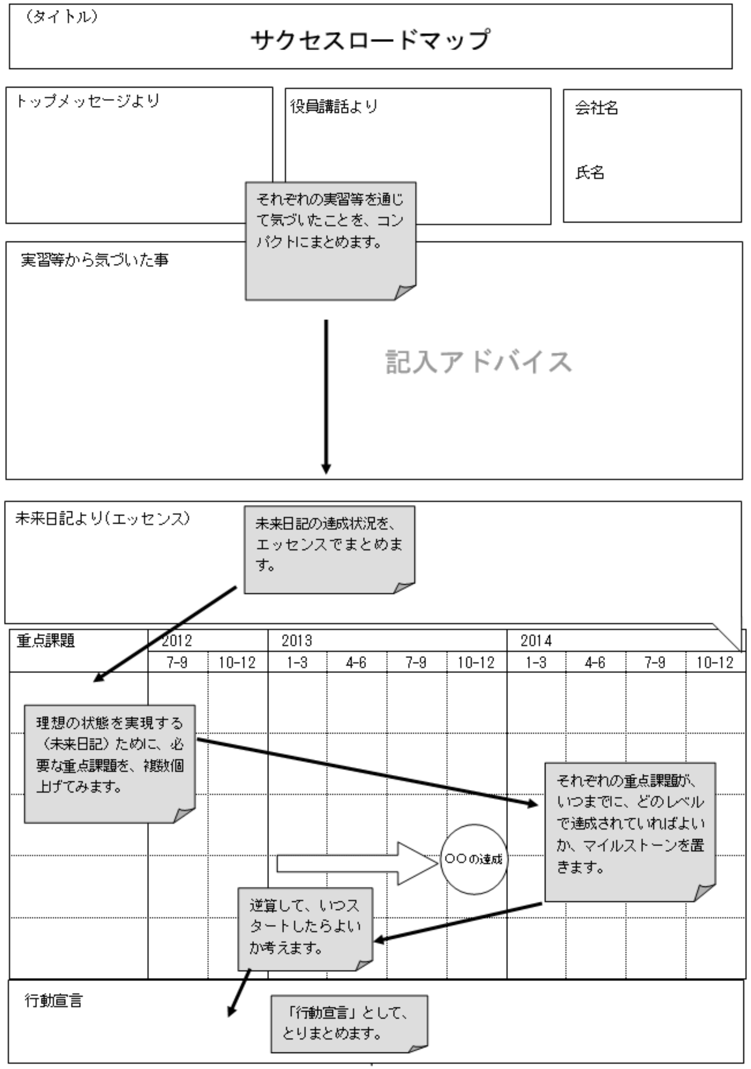
アフター

●アフター

この部屋を出たとき
職場に戻って

1 → 人数と属性
2 → 知識・技術レベル
3 → 感情・やる気レベル
4 → お互いの関係性
＊「成果品」をどうするか

成果品（フォーマット）



研修中に**気づいた事**

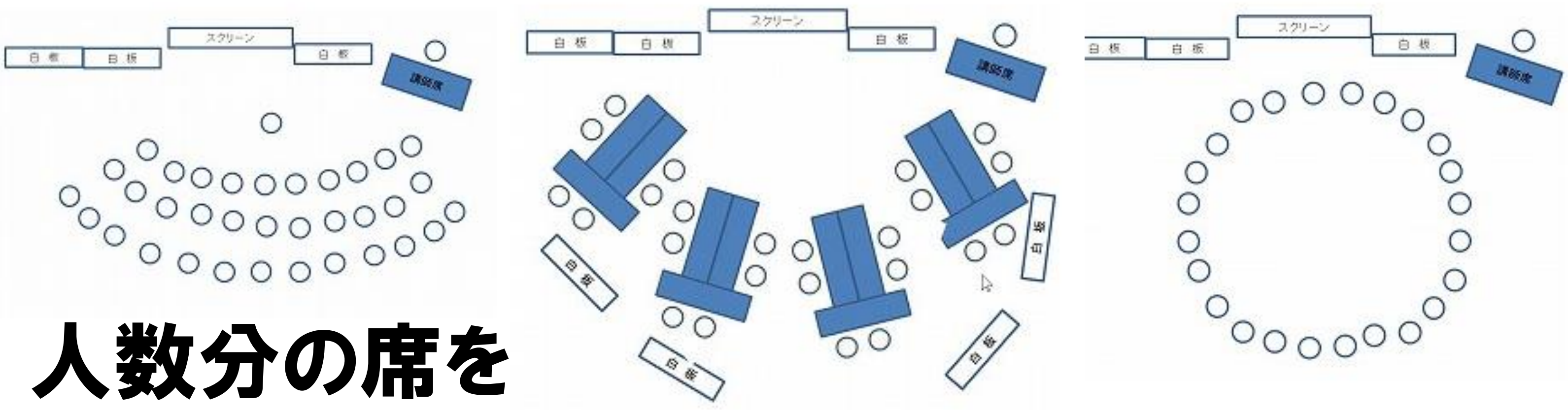
具体的な**行動計画**

その後の**フォロー**

か

環境

レイアウト



人数分の席を

（ハード）

時間場所　インテリア　照明　空調　掲示物
BGM、レイアウト、ホワイトボード、プロジェクター
名札、テキスト、筆記用具、付箋紙、ツール他

（ソフト） 根回し、グラウンドルール設定

テキスト類

	良 さ	留意点
①パワーポイント	前をむいて学べる	見やすさ
②ホワイトボード（模造紙）	〃 1つひとつ確認 話を受けとめられる	早く書く 整理しながら書く
③映像教材	〃 臨場感	時間がかかる
④ノート・シート（書込・穴埋型）	集中して思考できる 記録に残せる	うつむきがち
⑤本・資料	じっくり復習できる	量が多い 棒読み
⑥ポストイット＆ペン	自由に並べ替え	ペンの太さ
⑦タイマー・鈴	時間管理	声がけ
⑧実習ツール	さまざまな展開	効果的な活用

す

ストーリーライン

単なる箇条書き → ストーリー

時間	内　容	知識・技術	感情・やる気
1200		〇〇が	〇〇な
1300	オープニング	わかった	気持ちに
1400	メイン		
1500			
1600	エンディング	易　難	−　+
1700			

ストーリーライン（例）

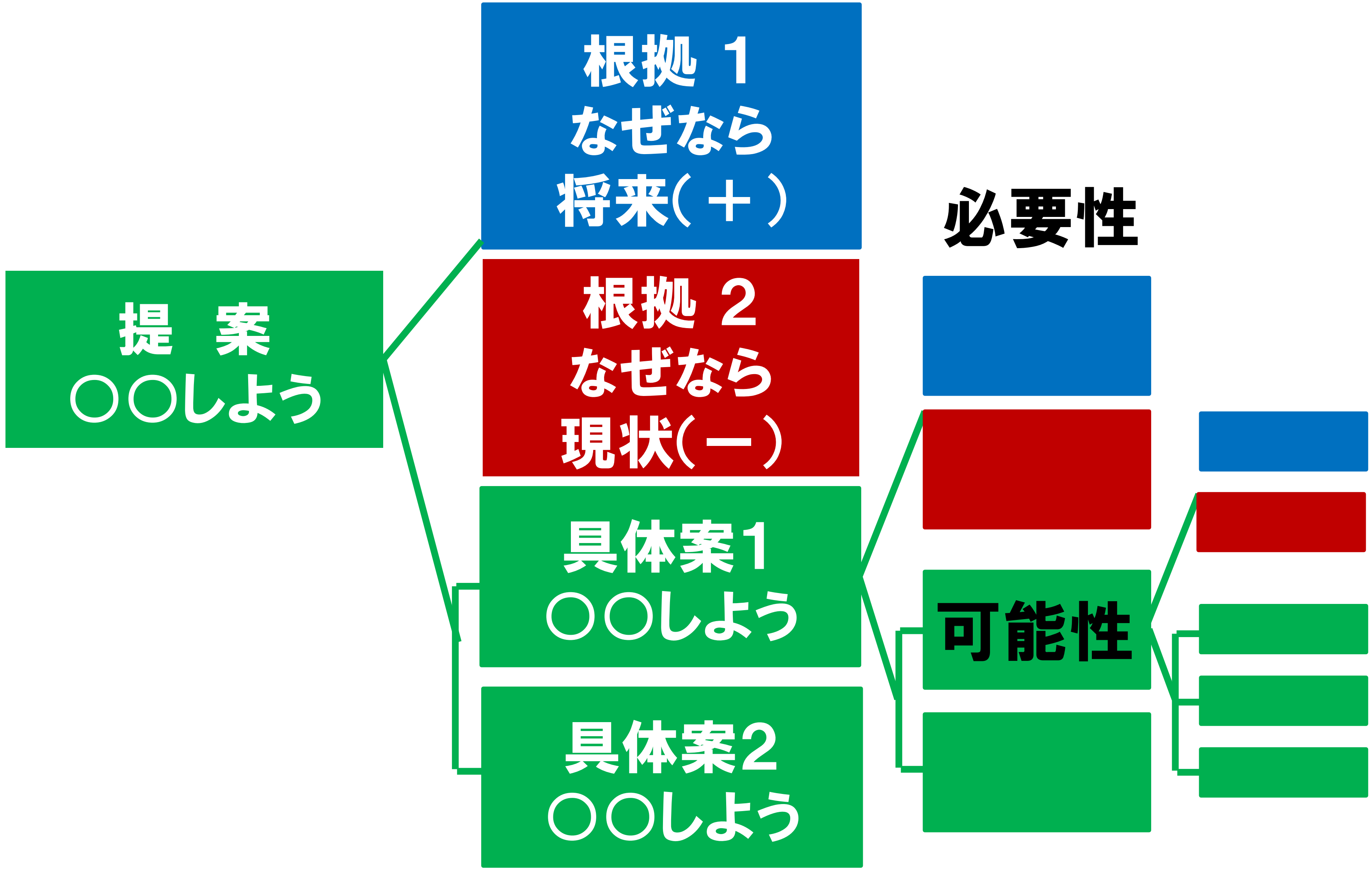
時間	内　容		知識・技術	感情・やる気
1200	開場前 準備	・会場設営 ・スタッフミーティング ・お出迎え		
1300	オープニング	・オリエンテーション ・アイスブレイク	・企画書の 内容を共有	・うちとけあった雰囲気に ・自分事に
1400	メイン	・コミュニケーションとは ・実習①　要約 ・まずは「聴く」ことから	・言葉の定義 ・聴き方	・納得感 ・結構難しい ・興味
1500		・実習②　リスニング ・ ・ ・		・できた！
1600	エンディング	・わが社においては ・私が取り組むこと ・実習⑤　プレゼン	・実践知識	・明日から がんばろう
1700	事後活用 フォロー	・送り出し ・スタッフふりかえり		

ストーリーライン（６つの定石）

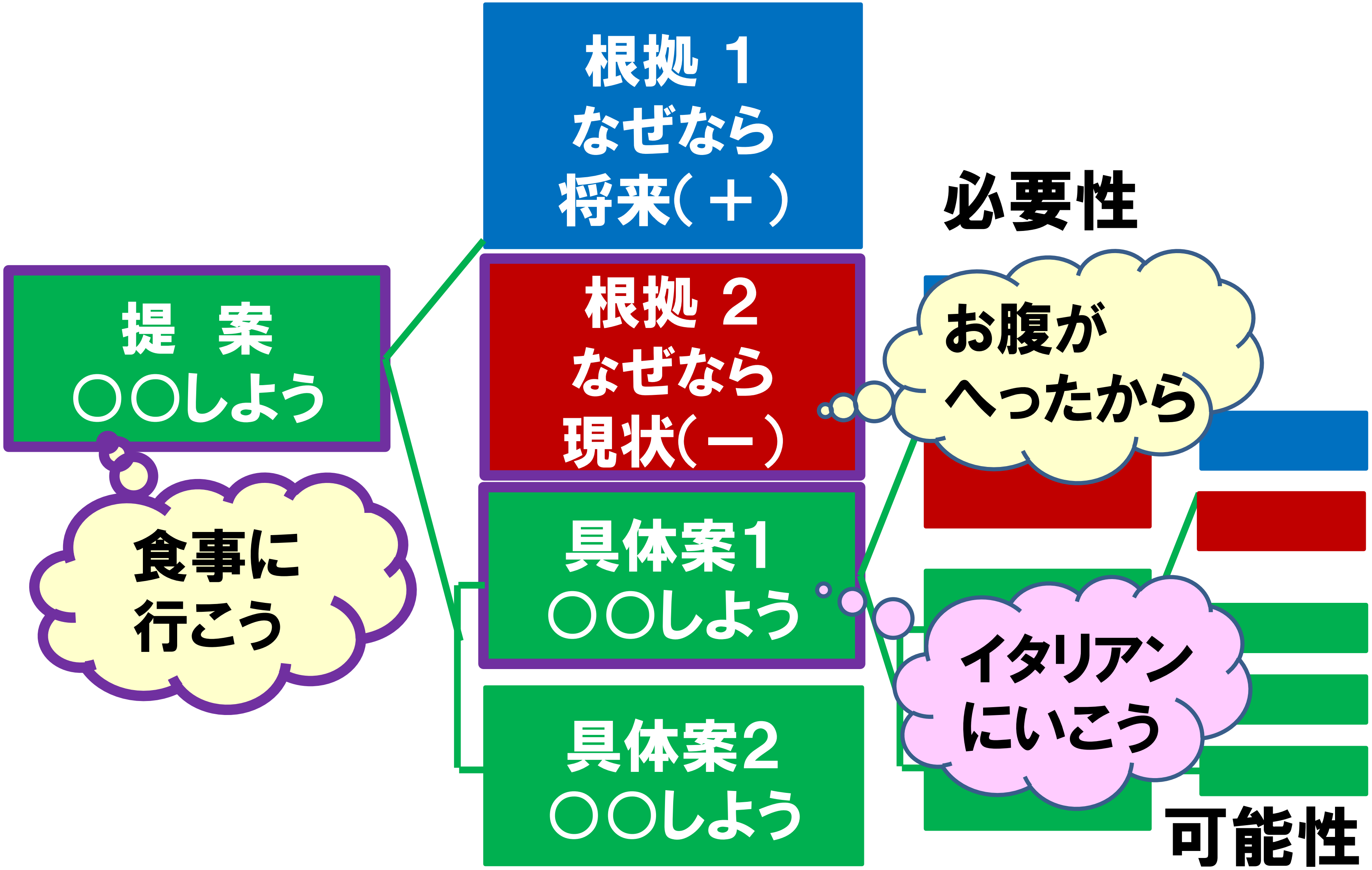
●地理（全体/部分）
●歴史（時系列）
●数学（難易度）
●理科（理論/実験）

●論理型（問題解決）
●感情型（ベネフィット/志）

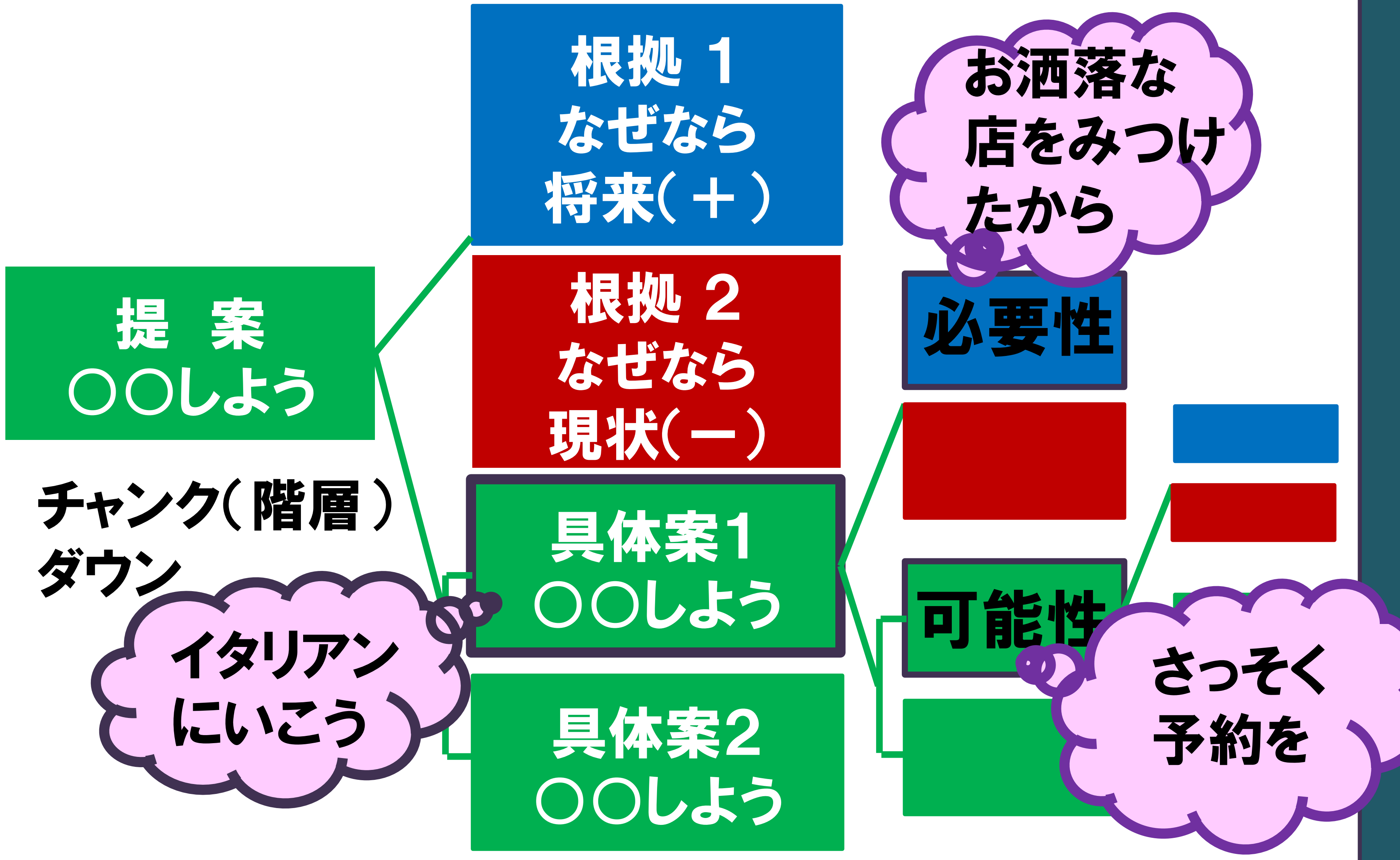
ストーリーライン（論理型）



ストーリーライン（論理型 例）



ストーリーライン（論理型 例）



チャンク CHUNK
＝ 肉のぶつぎり・概念の大きさ

くだもの
ナシ
ブドウ
ラフランス
20世紀

具体的には？
他には？

これがワンシート企画書だ

●タイトル（副題）

た

●根拠（開催の趣旨）

こ

そのために、こうなって欲しい！

●参加者・ビフォー

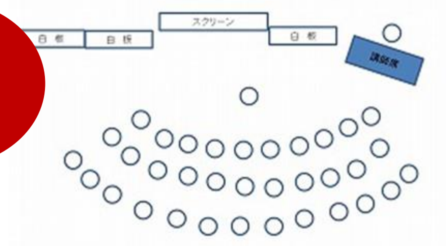
さ

●アフター

あ

●環境・テキスト類

か



オープニング

メイン

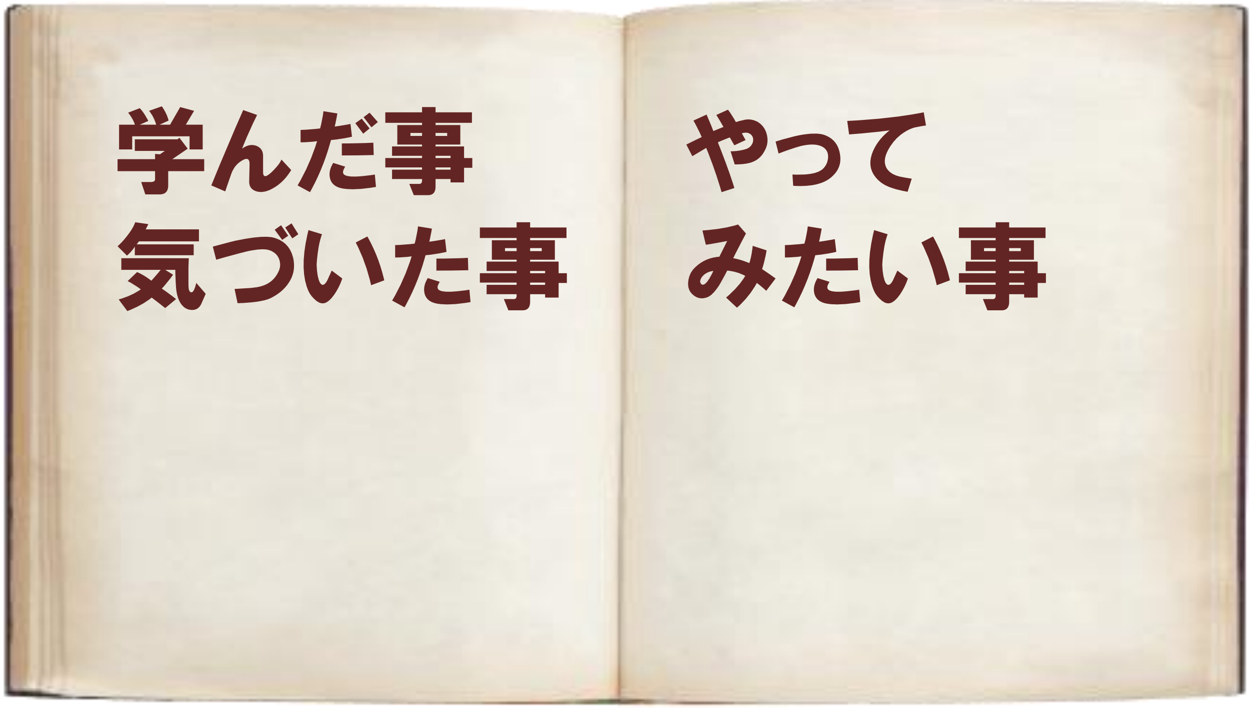
エンディング

●ストーリーライン

ビフォー・アフターをつなげる
ストーリーを構成していく

す

「企画力」ここまでの気づき



次は「進行力」

TV番組「しくじり先生」のスゴイところはどこ？

リピートされる講師の

３進行力 あついかみの対話

うながす

あ　わせる
つ　かむ
い　かす
か　さねる
み　つける
の　せる

感じよくて
わかりやすい
対話
オープニング
～エンディング

対話に至る 3ステップ

1　感じのよさ　～シエア100%

姿勢、笑顔、アイコンタクト

2　わかりやすさ ～短く言い切る

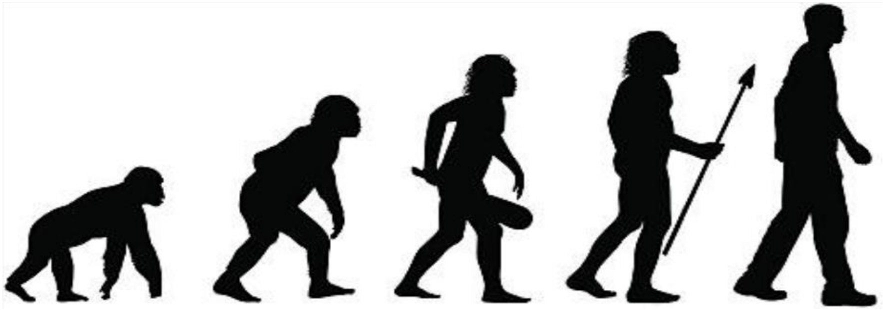
スライド奴隷からの脱却

3　対話でやりとり

独り言からの脱却

「あついかみの」対話

感じのよさ　シェア100%



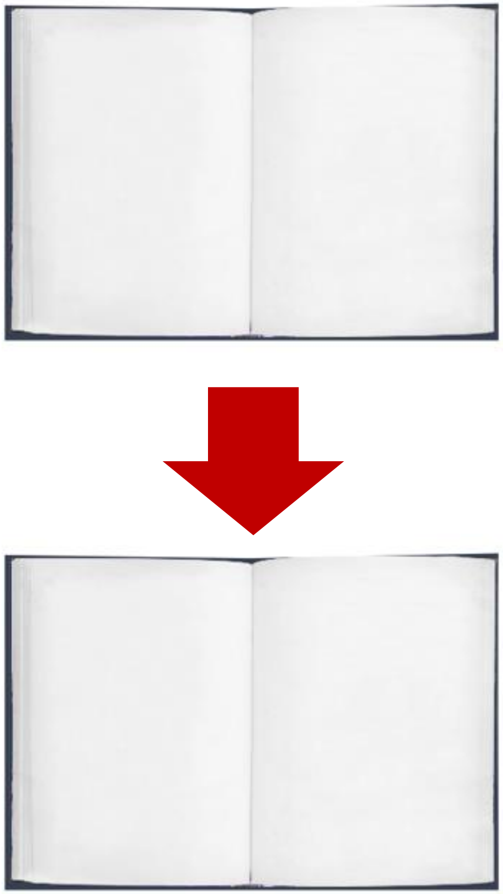
シ 姿勢（振舞）

エ 笑顔（表情）

ア アイコンタクト

シエア
100%

わかりやすさ



「私は、そのとき、
○○○しました」

「ところが」
次のページを
お開きください

「それは、
●●だったのです」

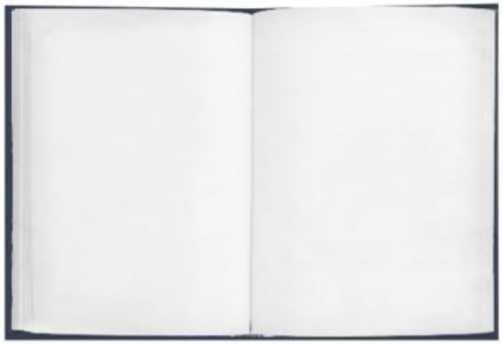
短く

接続詞

タイミング

「スライド奴隷からの脱却」

対話でやりとり

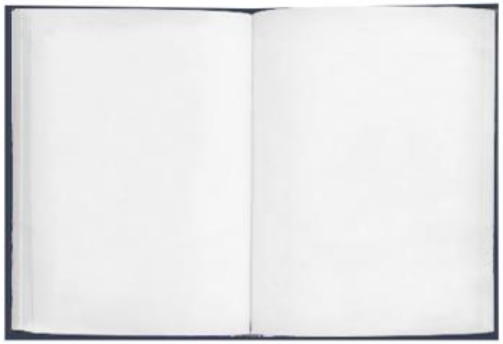


「私は、そのとき、
○○○しました」

（ウソでしょ）

次のページを
お開きください

無言の
つっこみ

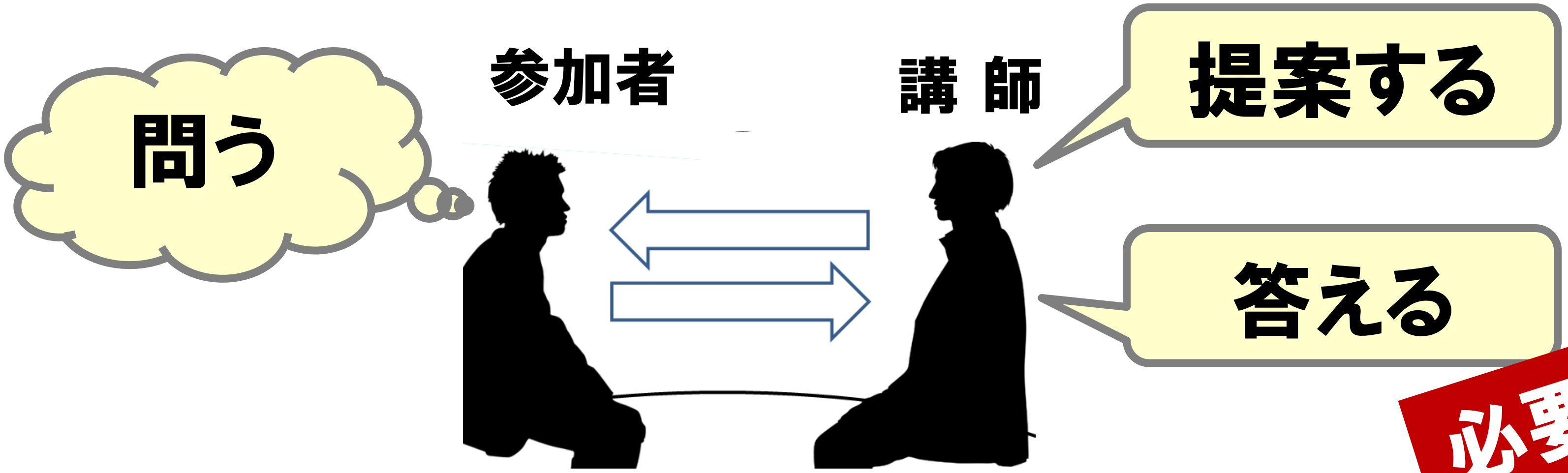


「いや本当に、
●●だったのです」

「独り言からの脱却」

無言のつっこみに応える

「この薬、絶対痩せるんです」



必要性

別に関係ないし　「このままだと、あなたは」

本当かよ？　「実は、×研究所で証明」

くわしく教えて！「先着〇名様限定で」

可能性

大勢いるときは・・・

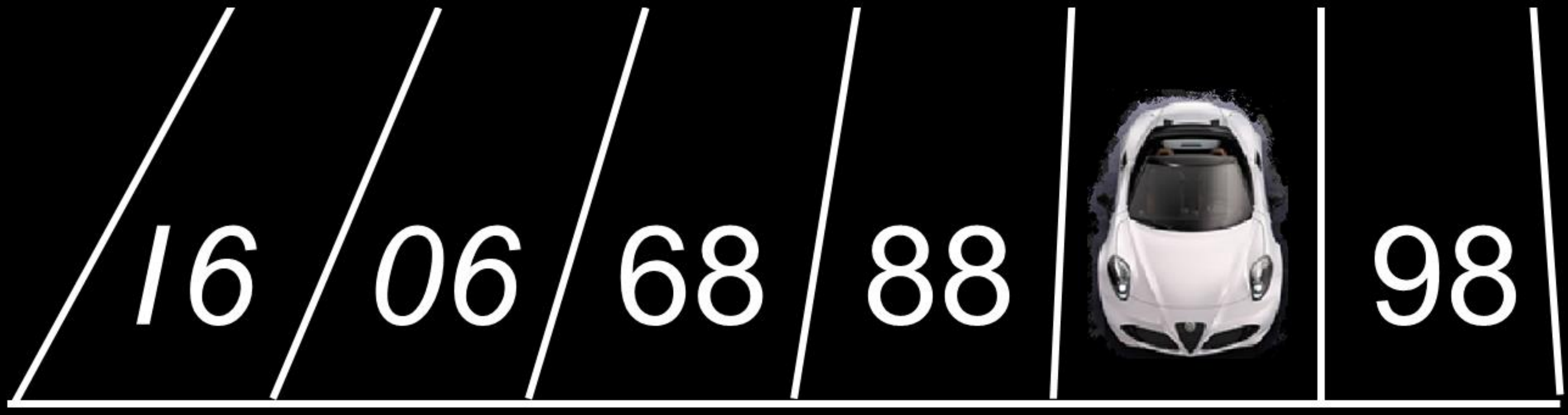
一人ひとり「無言のつっこみ」
に応えていられない

↓

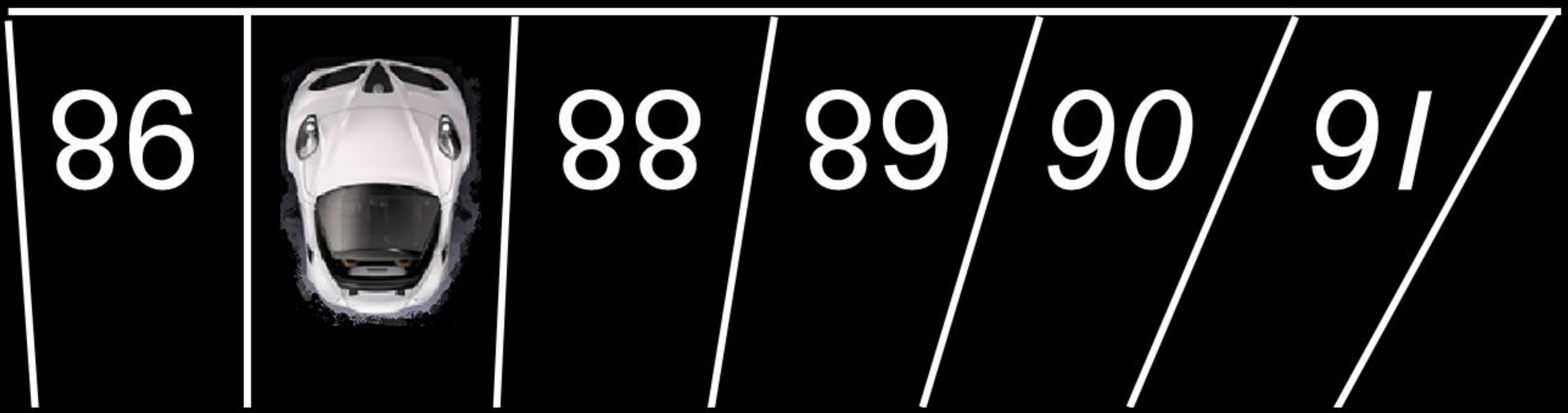
最大公約数　定石がある

「あつかみの」対話

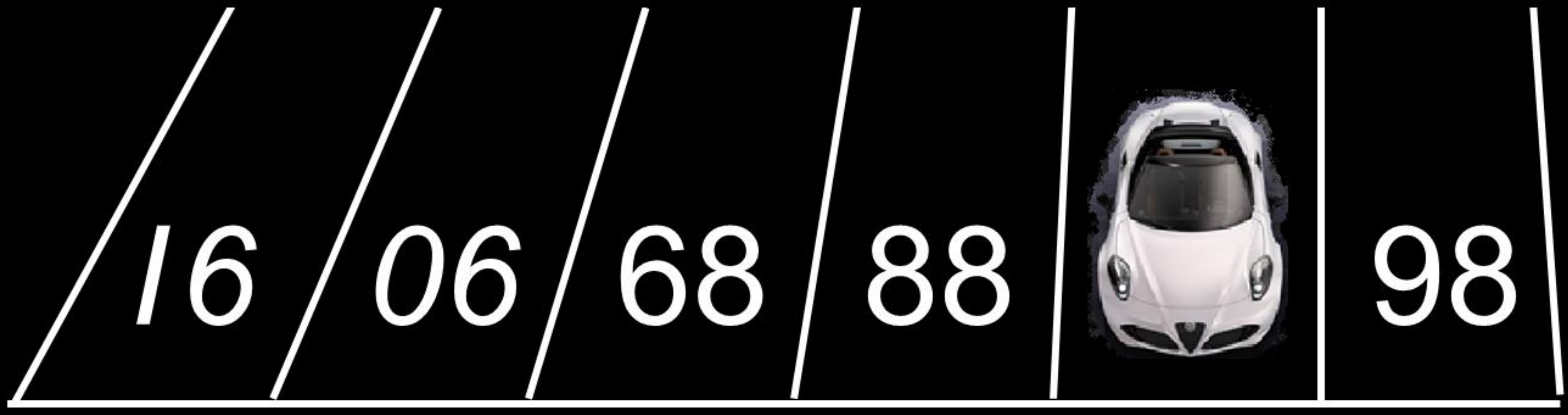
駐車場の番号は？



駐車場の番号は？



駐車場の番号は？



あつい対話

あわせる対話

「実験におつきあいください」

つかむ対話

駐車場クイズ

いかす対話

相手の立場

「テーマ」に、スポットライトを

「意図開き」する/しない

（重要）シャブリングしよう

シャブリングとは・・・
どなたか１人から提供いただいたネタを、他の人は、**感謝**とともにそのネタから学ばせていただき、さらに**発展させて共有財産**とすること。

1 このネタ（実習）のすばらしいところ（**本質**）は？

2 さらに、**切れ味**をよくするには？

3 このネタ、**別のいかし方**ができないか？

4 同じ効果をもつ**別のネタ**はないか？

あついかみの対話

あわせる 関係を築く、仲間

つかむ　興味をひく、驚き、謎

いかす　テーマにつなげる（伏線回収）

「テーマ」に、スポットライトを

あつかみの対話

あわせる 関係を築く、仲間

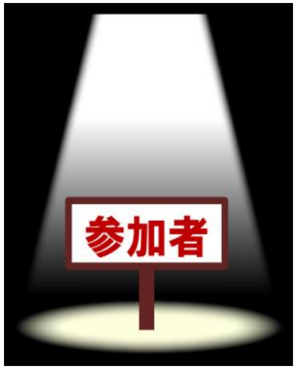
つかむ　興味をひく、驚き、謎

いかす　テーマにつなげる（伏線回収）

「テーマ」に、スポットライトを

かさねる 経験にかさねる

みつける 発見、答を見つけてもらう



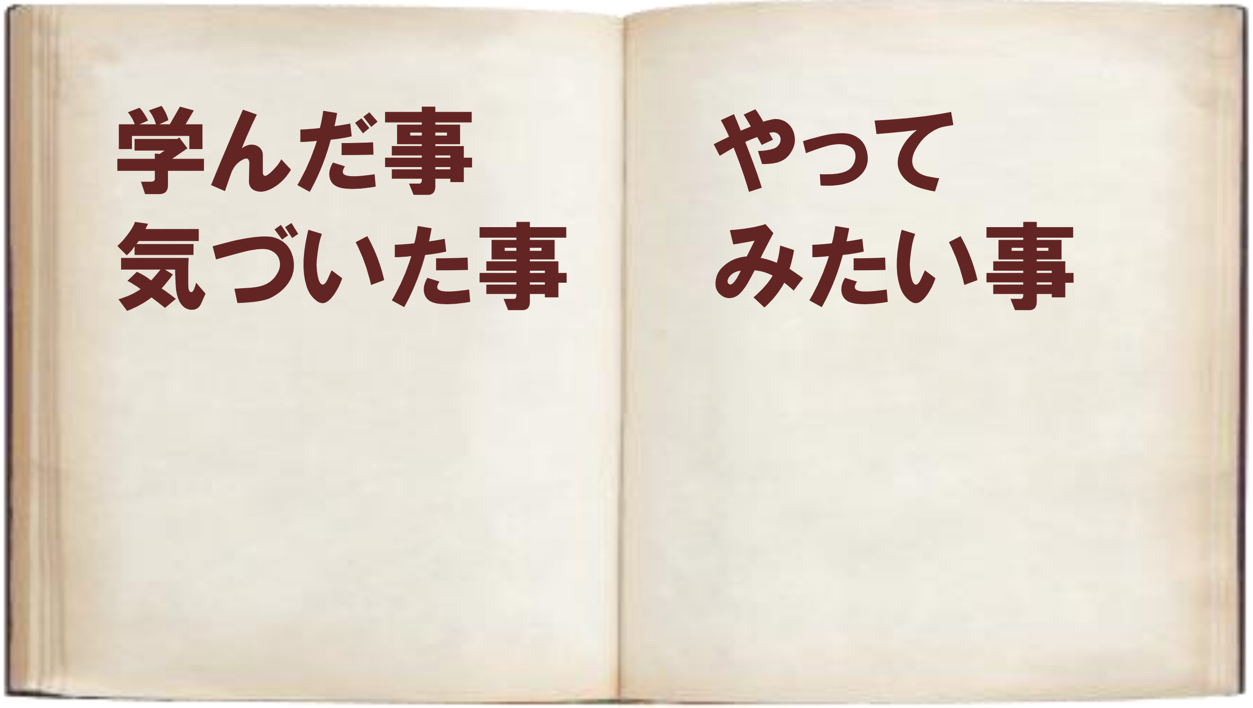
のせる　貢献してもらい承認する

「参加者」に、スポットライトを

あついかみの対話力 チェック

あわせる	どんな場面でも、属性やその場の雰囲気にあわせて、関係をつくりあげていくのは得意だ	
つかむ	興味関心を示していない参加者でも、何らかの方法によって、こちらに注意をむけさせせることができる	
いかす	こちらにむけた注意を、そのとき必要なテーマに結びつけて展開していくことができる	
かさねる	テーマに関して自分事と感じてもらうために、参加者自身の経験と重ね合わせて進める事ができる	
みつける	参加者自身に答えを発見してもらい、自身で計画実行する喜びを感じてもらうように進められる	
のせる	行動を加速させるように力づけ、成果を承認することで、場に貢献してもらうように進める事ができる	

「進行力」（前半）ここまでの気づき



リピートされる講師の　オープニング

オープニング
▼
メイン
▼
エンディング

- ●開場前準備
- ●登場～あいさつ
- ●オリエンテーション
- ●アイスブレイク

開場前準備

（環境の確認）会場、レイアウト、テキストなど

（スタッフミーティング）

心をひとつにするために

（開場から開始まで）

笑顔であいさつ、1人ひとりを受け入れる

講師として、心の整え方

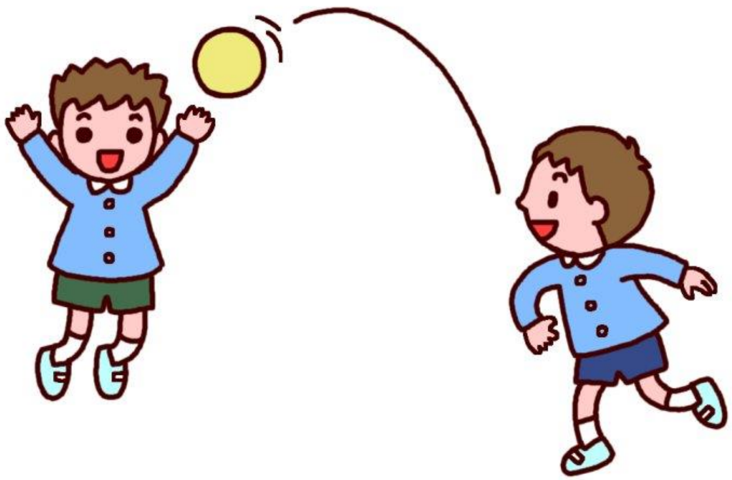
登場〜あいさつ

（ティーアップ）

（はじめのリズム）

「こんにちは」（間）

キャッチボール



（定番の流れ）

「ありがとう＋うれしい＋なぜなら」

（２分以内の行動）

オリエンテーション

（ゴール/アフターの姿）

個々人のゴール設定、成果品

（グラウンド・ルール）

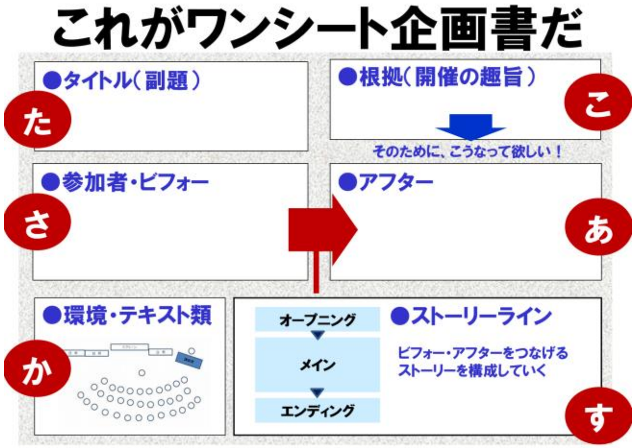
追加したいことがあれば

（ステップ/ストーリーライン）

概要でOK、安心感

（講師の自己紹介）

潜ませる



アイスブレイク

①場をなごます（楽しい雰囲気）
②お互いが自己開示する
③次への伏線に（あつい対話）

（例）
・GOOD＆NEW
・「テーマ」と私

リピートされる講師の メインセッション

オープニング
↓
メイン
↓
エンディング

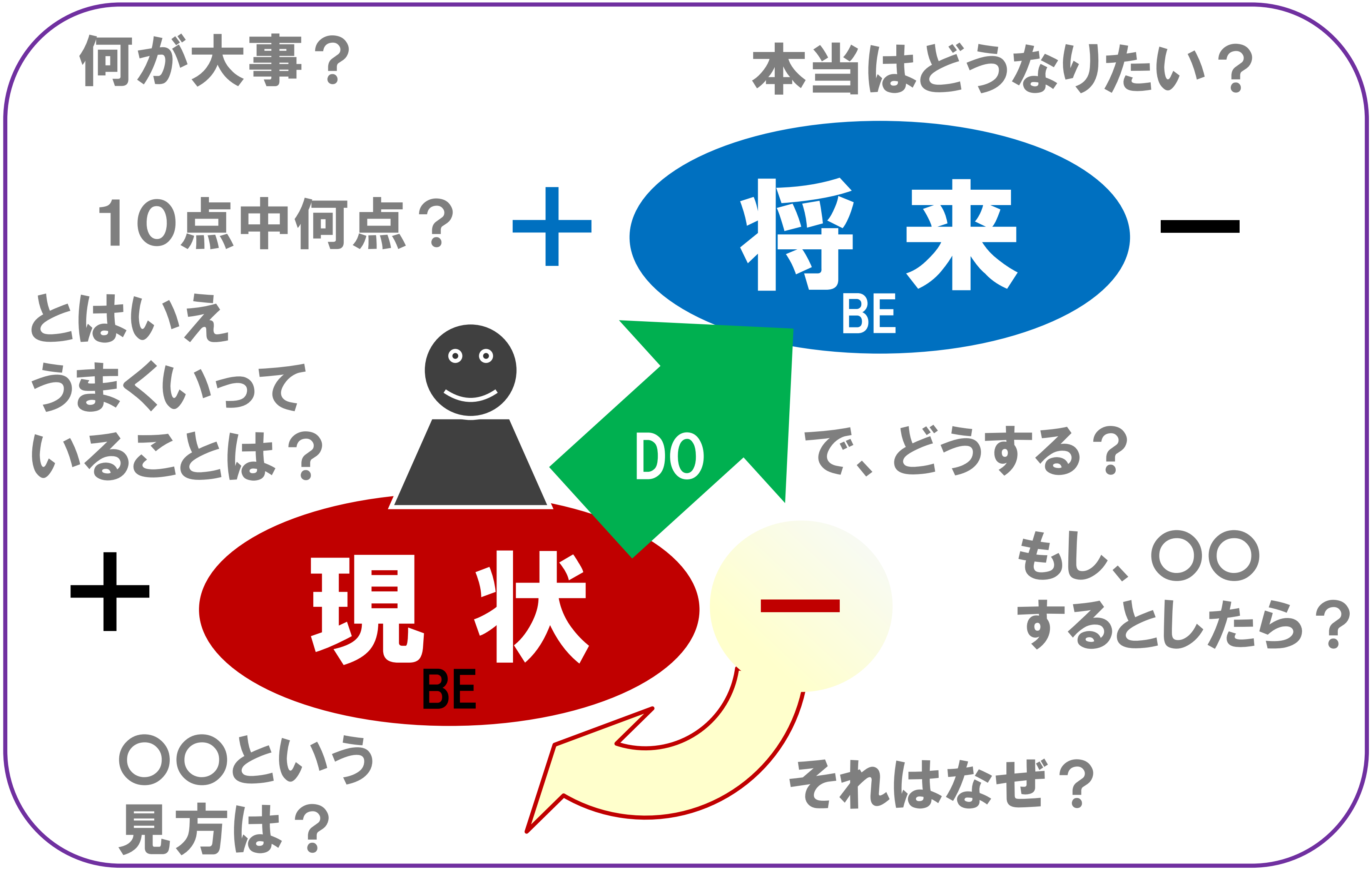
- ●質問をなげかける（発問）
- ●質問を受ける（質疑応答）
- ●想定外へ対応する
- ●実習を活用する

質問を投げかける(発問)

相手に答を発見してもらう！
そのために、こちらは質問する。

- ・〇〇について、Yですか Nですか
- ・〇〇について、どう思いますか
- ・どうしたら、〇〇を解決できると思いますか

解決にむけての質問


何が大事？
本当はどうなりたい？
10点中何点？
＋
将来
BE
－
とはいえ
うまくいって
いることは？
DO
で、どうする？
＋
現状
BE
－
もし、〇〇
するとしたら？
〇〇という
見方は？
それはなぜ？

質問を受ける（質疑応答）

●心構え「質問者を味方にする」
「対等な立場」

●回答は、5K

「ご質問ありがとうございます」 感謝

「ご質問は、・・・・でよろしいでしょうか」 確認

「それは、△△です。なぜなら・・・」 結論

「これで、よろしいでしょうか」 確認

「ご質問ありがとうございました」 感謝

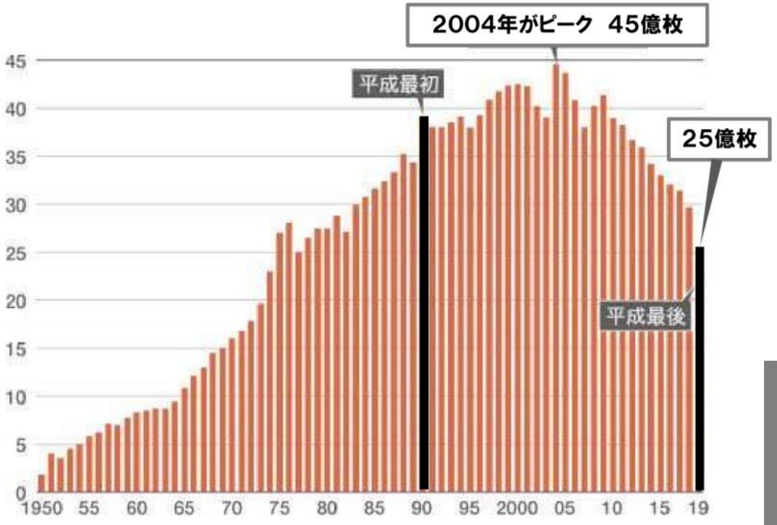
想定外へ対応する

●質問に答えられない
●嫌みな質問をされる
●質問が出ない

●機械や設備の故障
●参加者が集まらない（交通事故等）
●時間が余る/不足する
●その他　こんなときはどうしよう・・・

実習を活用する（例1）

データ　年賀ハガキの発行枚数



物　語　船をつくりたかったら、人に木を集めてくるように言ったり、作業や任務を割り振ることをしないで、はてしなく続く広大な海を慕うことを教えましょう。（サン・テグジュペリ）

実　習

実習を活用する（例2）

MAGICの活用

実習を活用する（例２）

実習を活用する（例3）

ペア～4人組	グループ	場全体
感想を言いあう	クッシュボール	手上げ・じゃんけん
テーマと私	漢字一文字	バースデー・チェーン
要約	大好きマップ	共通点探し
相互評価	GOOD＆NEW	マッピング・歩く
なりきり他己紹介	うそつき自己紹介	オファー回し
顔じゃんけん	問題づくり	ストレッチ・8カウント
魔法の箱	21	トラストウオーク
それはちょうどいい	ペーパータワー	ケースメソッド
自分らしいもの	トラストサークル	相互フィードバック
各種カードゲーム	各種カードゲーム	ソクラテスメソッド

実習の進め方

（シーン0）選択

（シーン1）実施前 説明

・タイトル　・意図（表）　・ビフォー　・アフター
・確認をとる　・順番を示す　・デモをする

（シーン2）実施中

・開始の合図　・進行確認　・あと○分　・終了の合図

（シーン3）実施後

・ふりかえり　・意図開き（裏）する/気づかせる

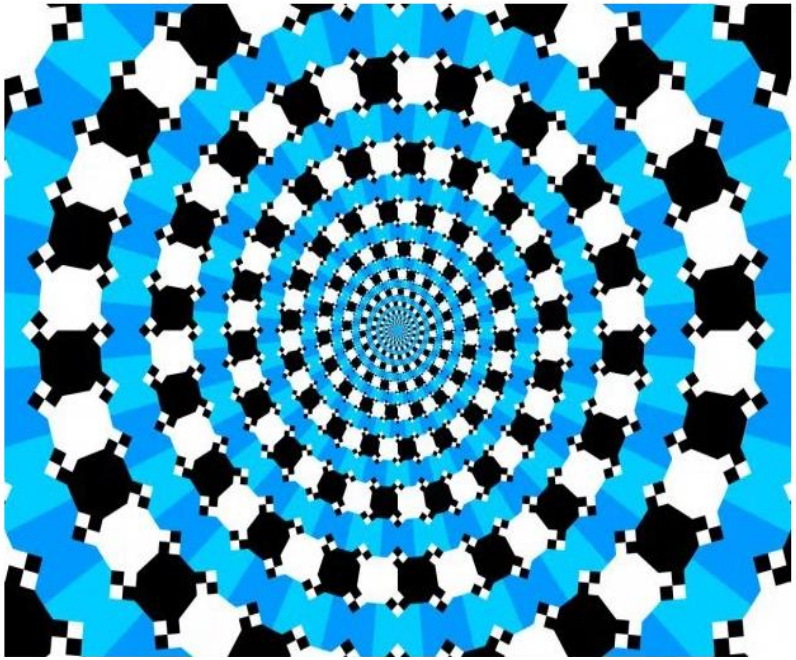
一時一事

実習を活用する（番外編１）

「研修ゲーム開発」

実習を活用する（番外編２）

「マジックをいかそう」



実習を活用する（番外編３）

「15ミニッツ」相互フィードバック

1　前提の説明
2　実演（15分）
3　フィードバック
4　シャブリング

心通う、信頼できる仲間だからこそ

リピートされる講師の　エンディング

オープニング
↓
メイン
↓
エンディング

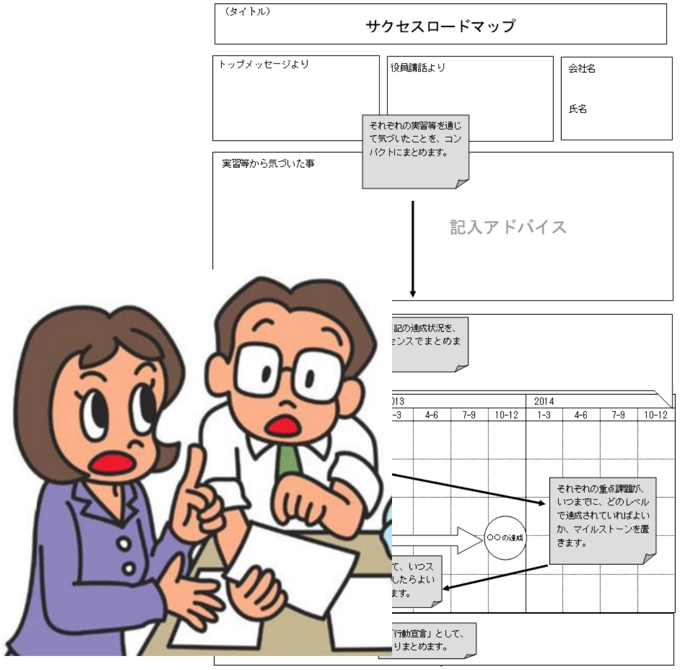
●ふりかえり・質疑応答

●成果品の完成（計画）

●プレゼン（約束と承認）

●重要なフォロー

成果品の完成（計画）と プレゼン（約束と承認）



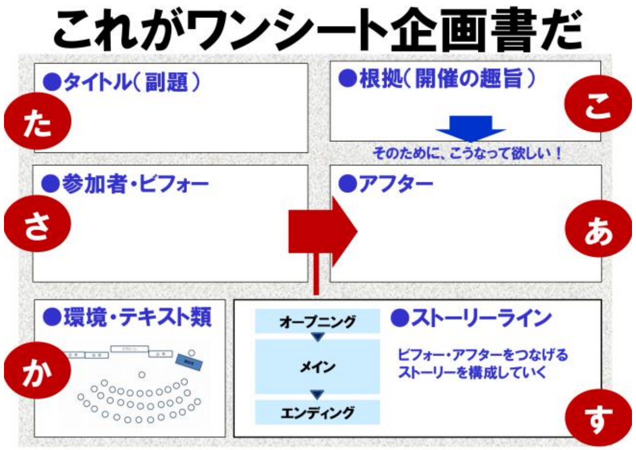
重要なフォロー

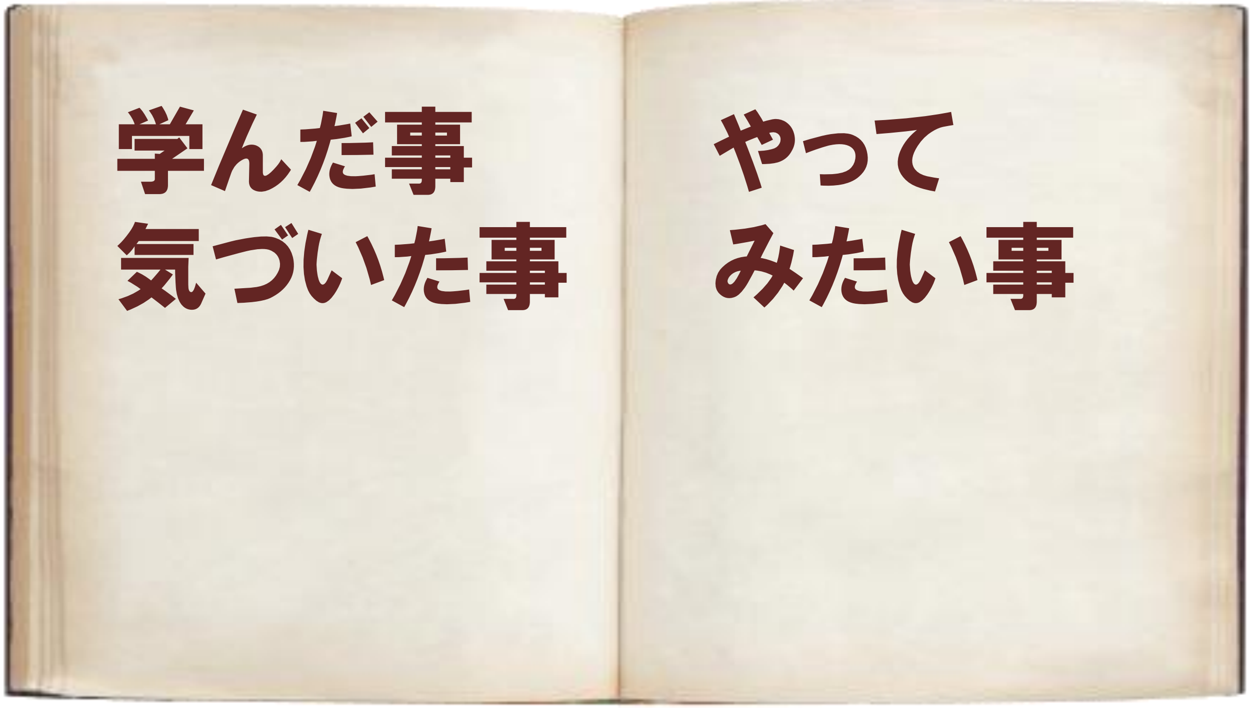
研修のゴールは、実務のスタート

●アンケート
・評価のため
・ふりかえり→行動→展開のため
●写真撮影　→拡散
●次回（以降）の行動を確認
●「研修報告書」

研修報告書

「ワンシート企画書」
●初回提案
●関係者とともに作成
（社内稟議）
↓
●研修の実施
↓
●写真、アンケート、所感などを加え
「企画書」を「報告書」の形に
（次の提案）



社内を流れていく資料

「進行力」（後半）
ここまでの気づき