



ライブ講師®実践会 定例セミナー
(ZOOM・ミーティング形式)

M

2020年5月24日(日)

【第7回】

参加者のビフォー
の状態を確認する

オンライン講座連動

<https://live5.jp/category/text/>



定例セミナー	テーマ（講師：寺沢）	スペシャルゲスト
5月17日（日） 14時～16時	【第6回】企画力 根拠を明確にして 共有する	久保田智之（くぼちゃん） 今こそ求められる カウンセリングのポイント
5月24日（日） 14時～16時	【第7回】企画力 参加者のビフォーの 状態を確認する	石神康秀 さん ZOOM時代の研修ゲーム（仮） 高橋淳二さん（新刊紹介）『大切なあの 人に 聞けばよかった 話せばよかった』
5月31日（日） 14時～16時	【第8回】企画力 参加者のアフターを デザインする	中里正紀（まほでし、さん） ZOOMで使うマジック アイスブレイクに活用しよう
6月7日（日） 14時～16時	【第9回】企画力 最適な環境を つくりあげる	小野田純二（おのじゅん） 女性を3倍きれいにする！（男性も） ZOOM配信環境を整える
6月14日（日） 14時～16時	【第10回】企画力 ストーリーラインを デザインする	金井津美（つみさん） 祝！アドラー心理学、キャリアコン 更新プログラム認定記念！
6月21日（日） 14時～16時	【第11回】企画力 論理的なストーリー ラインとは	松木（マッキー） LEGOのワークをオンラインで 一羽のひよこから気づくこと

今日の予定

**新刊：「大切なあの人に 聞けばよかった
話せばよかった」ご紹介(まる出版)**

**前半：【第7回】企画力
参加者のビフォーの状態を確認する
講師：寺沢俊哉（テラさん）**

**後半：ZOOM時代の研修ゲーム(仮)
講師：石神康秀さん**

放課後：懇親会～自由解散

聞けばよかった 話せばよかった

まる出版
新刊！



アマゾンで予約はじまりました！

アマゾンはこちらから

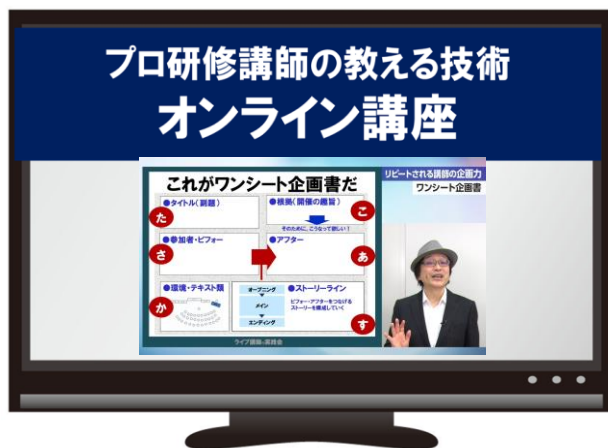
代表
高橋淳二



<https://live5.jp/200520book/>

【第6回】参加者のビフォー の状態を確認する

プロ研修講師の教える技術
オンライン講座（第1～19回）



1 定例セミナー

毎週

2 特別セミナー

都度

3 会員限定掲示板
質問やら 活動やら

常時

体系的 + 実践的
に学ぼう！

<https://live5.jp/>



これがワンシート企画書だ

●タイトル(副題)

●根拠(開催の趣旨)

た

こ



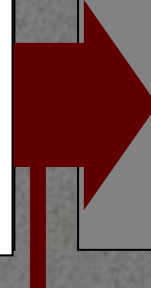
そのために、こうなって欲しい！

●参加者・ビフォー

●アフター

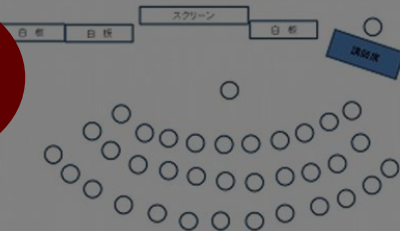
さ

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



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

感情・やる気

- ・成長株
- ・残念な人

- ・最高の参加者
- ・オレ様

知識・技術

- ・呼んではいけない

- ・わかってる人
- ・感心ない人
- ・本当は反対

事前案内は「招待状」

部署 ○○ 氏名 ○○○○様

発信者:○○ ○○

趣旨

「**〇〇〇〇**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

期待

個人

持論

知識

実務

この度、下記に示す対象者に対して、〇〇日の〇〇になりました。
開催の**趣旨**は、……
とくに、**〇〇さん**には、……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、当日で参加いただければ
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たいようなものではないでしょうか。当日、議論する場面がありますので、持論を教えてください。

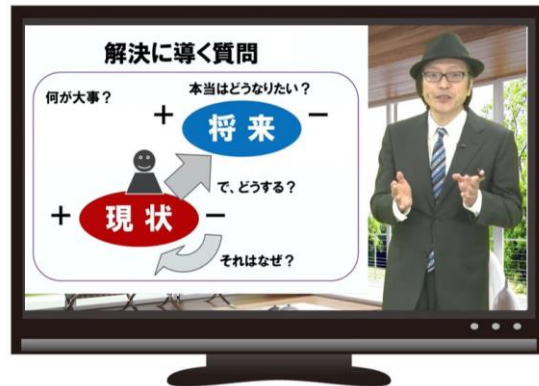
【事前課題2】 **セルフチェックシート**を記入する

【事前課題3】 現状の**職場の人間関係**で、うまくいっていないこと

ZOOM時代の招待状

招待状 ビデオメッセージ

- ・たこさあかす
- ・あついかみの対話



研修当日 参加型



ZOOM時代の研修ゲーム(仮)

石神康秀

いしがみやすひで

ゲーミフィ・クリエイティブ・マネジメンツ
代表社員

アナログゲーム編集者 アナログゲーム出版社経営



- 2001年 ITエンジニアとして就職
- 2007年 ITエンジニアとして独立
- 2013年 ボードゲームと出会い
- 2014年 ゲーミフィジャパンを結成
同年、ゲーム制作ワークショップを開始
- 2016年 ゲーミフィ・クリエイティブ・マネジメンツを設立



日本初のゲーミフィケーションに関するWEBメディア
アナログゲーム、ゲームデザイナー、街中のゲーミフィケーション事例など、
課題解決の糸口を徹底的な編集メンバーでお届けします。

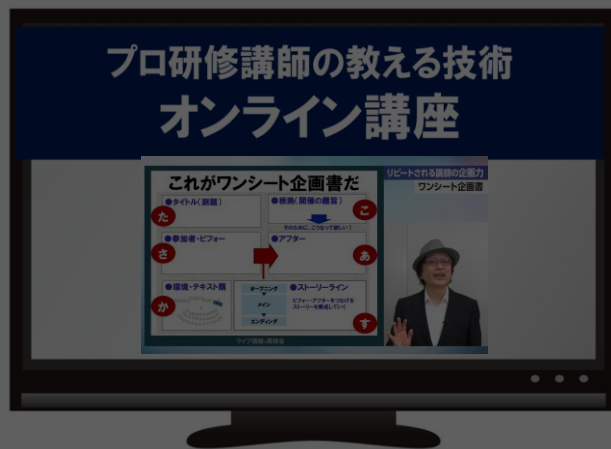
Gamifi Japan



ライブ講師®実践会の活動

基本テキスト

プロ研修講師の教える技術
オンライン講座（第1～19回）



ひとりで学ぶ

3つの活動

1 定例セミナー

毎週

2 特別セミナー

都度

3 会員限定掲示板
質問やら 活動やら

常時

みんなで学ぶ

無料【会員限定】特別セミナー

ZOOM時代のゲーム体験会

講師：研修ゲーム部顧問 石神康秀

日時：2020年6月6日(土)14～17時

場所：ZOOM ミーティング形式



→ セミナー申込 <https://live5.jp/200606g/>

→ 入会手続き <https://live5.jp/jk-2/>

よいファシリテーターになる！

心構え×(企画力+進行力)

集まり(会議)の種類・STEP

	それぞれのゴール	ポイント	スキル・能力	会議の例
0 企画	会議の企画も「たこさあかす」 「よし！準備ができた」(個人)	あ 終了条件 す 進行概要	全体俯瞰力	
STEP 1 共鳴	お互いが一定の信頼関係にあり 全員が取組に前向きになっている 「よし！みんなで取組もう」	席に着く スタートライン	自己開示、説得力、 つかみ(興味関心)、 傾聴力	キックオフ、懇 親会、表彰式 朝礼
STEP 2 決定	問題解決のアイデアが十分出され 全員で1つの結論(解決策)を合意 「よし！これでいこう」	問題解決・選 択をうながす 発散と収束	質問力、フレームワ ーク活用力、引き出す、 ひろう、まとめる力	ブレスト、編集 会議、レビュー 会議
STEP 3 約束	一人ひとりが、いつまでに何をやる か約束しあっている 「よし！自分がやろう」	実行計画 分担、覚悟	スケジューリング力 見える化、承認、 力づけ	(STEP1に 近いかな？)
0			プロセスのふりかえり	

そして、実行

その結果をもって、STEP1～3に戻る