

2024年1月7日

基

ライブメソッド®
の全体像

講師：寺沢俊哉

オリエンテーション

【ゴール】

これから再整理する、人前で教える技術「ライブメソッド®」について共有し、みなさんからのご意見をいただき、さらによいものにする（もちろん、その過程で、お悩みなども解決します）。

【グラウンドルール】 REDの原則に加えて・・・

さんづけ 本音で積極的に お互いの成長を支援する

【進行案】

- 0 オリエンテーション
- 1 全体像とREDの原則
- 2 基礎(企画力 進行力 対話力 実習力)
- 3 応用(エンタメ、マネジメント、コーチング、デジマ)
- 4 意見交換

人前で何かを教える、すべての人に

ライブメソッド[®]

ライブ感あふれる対話を通して、
人と人々が教えあい、学びあう場をつくる。

経営知識

企画力

たこさあかす
「ささる」

デジタルマーケティング

進行力

あつかみの対話
「つむぐ」

REDの原則

対話力

しえあとうく
「ふるまう」

実習力

選定・進行・創造
「さしこむ」

コーチング

エンターテイメント

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。

めだかの
学校



Entertainment = 魅力「**風姿花伝**」

私たちは、喜びと驚きを探求します。

花は観手
に咲く



Do it = 実践「**経験学習**」

私たちは、好奇心をもって実践し学びます。

失敗は
教育



意見交換

(個人)

Respect = 敬意「師弟共学」、Entertainment = 魅力「風姿花伝」、Do it = 実践「経験学習」のうち、どれか1つについて、ご経験にもとづいて、ご自身なりの見解をまとめてください(2分程度)。

(グループ)

お互いの見解を述べた後、全体として気づいた事をまとめてください。ファシリテーター役を決めて下さいね。



「ささる」

企画力

ワンシート企画書で全体をデザインし、ささる企画をつくる。

●タイトル(副題)

た

●根拠(開催の趣旨)

こ



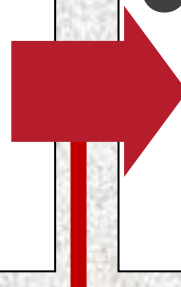
そのために、こうなって欲しい!

●参加者・ビフォー

さ

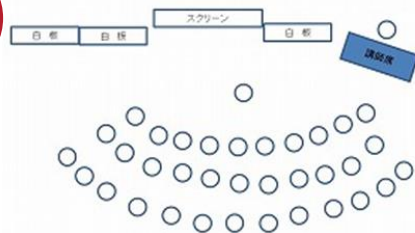
●アフター

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

たこさあかす企画力 チェック

1~5

| | | |
|-------------------|--|--|
| タイ トル | セミナーや研修のタイトルについて、興味をひきつけるようなネーミングを考えるのが得意だ | |
| こん きよ | なぜ今、この形式で、あなたが講師としてこのセミナーを開催すべきなのかの明確に説明できる | |
| さん かしゃ | 参加者の属性、やる気×能力、その他の条件をいつも理解した上でセミナーを企画している | |
| あふ たー | セミナー終了後の状態がどうなっていたらいいか、事前に意識して全体を設計している | |
| かん きょう | 開催形式、場所、レイアウト、備品、テキストなどについて、可能な範囲で最適な状態をつくりだしている | |
| す とー りー | 参加者のビフォーとアフターをつなぐかたちで、セミナーのストーリーを構成している | |

意見交換

(個人)

たこさあかす企画力チェックを行ってみましょう。

そこで気づいた事を、2分程度で話せるようにまとめてください。

とくに、さらに伸ばしたいところ、学びたいところを教えてください。

(グループ)

お互いが述べた後、全体として気づいた事をまとめてください。

ファシリテーター役、交代してくださいね。



対話の場をゴールにむけてつむいでいく。

あ

あわせる対話 関係性を築く(安心)

つ

つかむ対話 興味をひく(驚き)

い

いかす対話 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

かさねる対話 自分ごとに(経験)

み

みつける対話 答えを見つけてもらう(発見)

の

のせる対話 貢献してもらう(承認)



参加者にスポットライトを

あついかみの対話 チェック

1~5

| | | |
|------------------|--|--|
| 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あ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 | |

意見交換

(個人)

あつかみの対話チェックを行ってみましょう。
そこで気づいた事を、2分程度で話せるようにまとめてください。
とくに、さらに伸ばしたいところ、学びたいところを教えてください。

(グループ)

お互いが述べた後、全体として気づいた事をまとめてください。
ファシリテーター役、交代してくださいね。



「ふるまう」

対話力

参加をうながす心地よい場をつくり、問いかけで引き出す。

し

しせい（姿勢） 立ち姿 動き 空間

え

えがお（笑顔） 感情表現 安心感

あ

あいこんたくと（目線） あいさつ お名前

と

とどける わかりやすさ しくじり先生

う

うけとる キャッチボール 板書

く

くエッション（問いかけ）

非
言
語

言
語

しえあとうく ふるまいチェック

1~5

| | | |
|-------------|---|--|
| しせい | 姿や見た目がいい セミナーでは動きがあって、空間を意識している | |
| えがお | 笑顔がすてきで信頼感・安心感がある 話しやすい 雰囲気 感情表現が得意だ | |
| あいこ んとくと | しっかり目線をむけている あいさつがいい 参加者をお名前で呼んでいる | |
| とど ける | 話がわかりやすい ムダがない メリハリがある 臨場感がある | |
| うけ とる | うなづいている 話を聴いてもらえている感がある 要約が上手い 板書でまとめてくれる | |
| くえっ しょん | 問いかけが上手い 話しやすい 核心をついている 新しい気づきが得られる | |

意見交換

(個人)

しえあとうく ふるまいチェックを行ってみましょう。

そこで気づいた事を、2分程度で話せるようにまとめてください。

とくに、さらに伸ばしたいところ、学びたいところを教えてください。

(グループ)

お互いが述べた後、全体として気づいた事をまとめてください。

ファシリテーター役、交代してくださいね。



「さしこむ」

実習力

インパクトのある、気づきの実習をさしこむ

■ 選定 「選ぶ」
表の意図と裏の意図

■ 進行 「進める」
一時一事

■ 創造 「創る」
オリジナルの実習を

*シャブリング

| | |
|---|-----------|
| ■ | クイズ・手上げ |
| ■ | エピソードトーク |
| ■ | データ |
| ■ | マジック・錯覚 |
| ■ | 自己開示・承認 |
| ■ | 研修ゲーム |
| ■ | グループワーク |
| ■ | ケーススタディー |
| ■ | ロールプレイング |
| ■ | ソクラテスメソッド |

シャブリング

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(プレゼント)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。

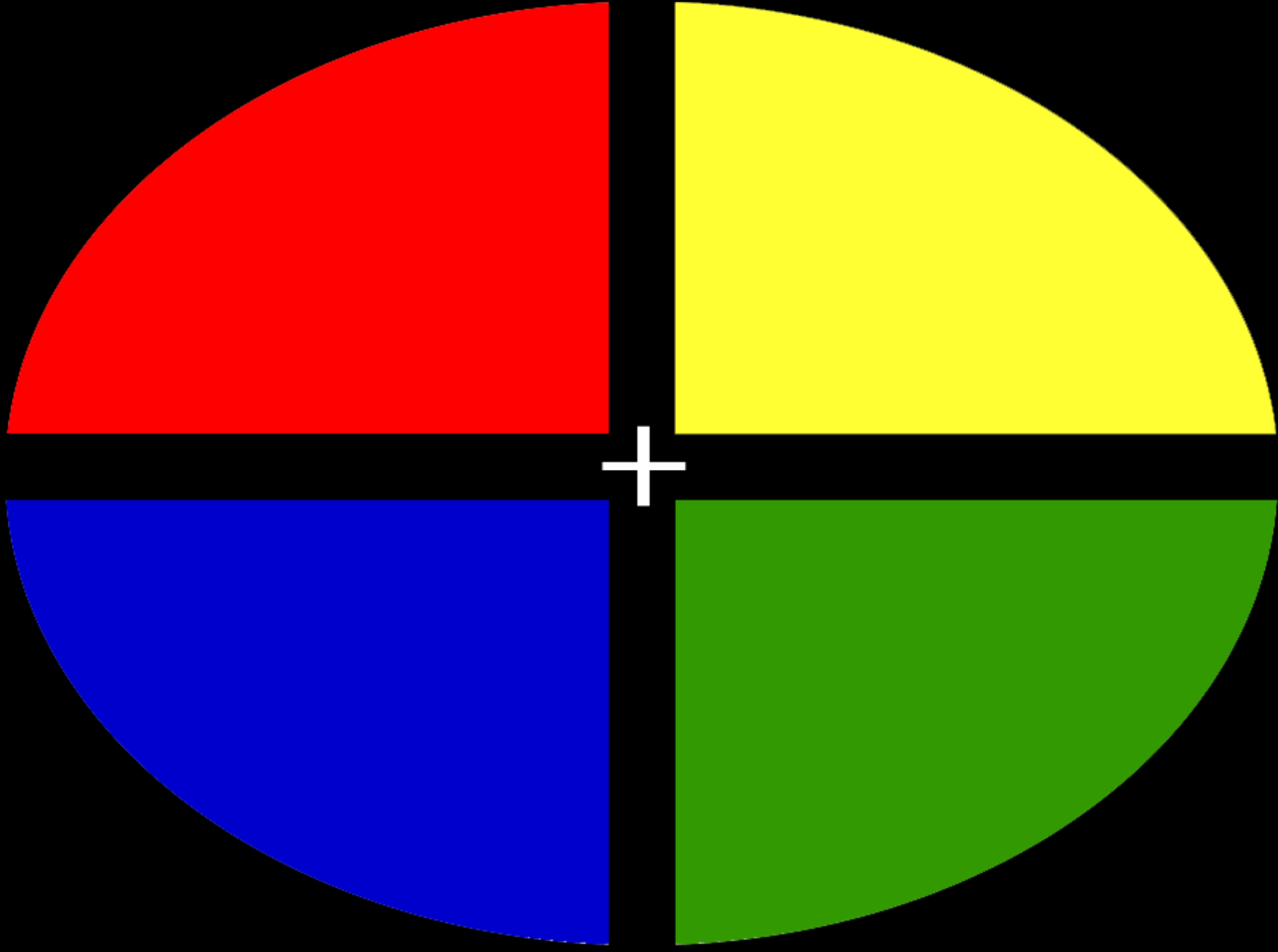
1 このネタ(実習)の
すばらしいところ
(本質)は？

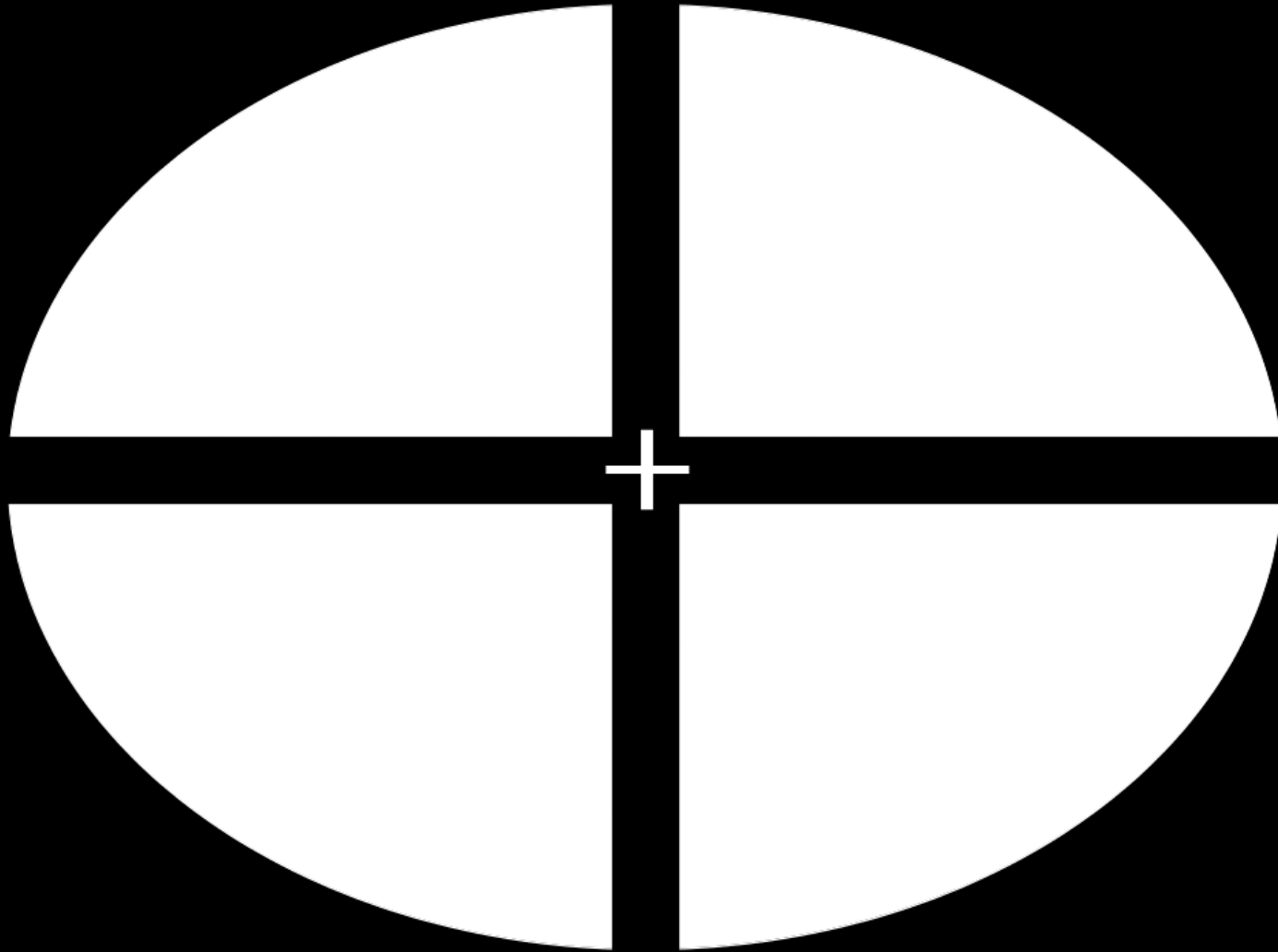


2 さらに、切れ味を
よくするには？

4 同じ効果をもつ
別のネタはないか？

3 このネタ、別のいか
し方ができないか？





意見交換

(個人)

ネタをシャブリングして、ご自身なりの活用方法を見つけてください。セミナーの中で具体的にどう実践するかも考えてください。

(グループ)

お互いが発表した後、全体として気づいた事をまとめてください。ファシリテーター役、交代してくださいね。



応用テーマについて

1 エンターテイメント

マジック ストーリーテリング
ゲーム

2 経営知識

経営品質 リーダーシップ
ベンチマーキング

3 コーチング や カウンセリング

4 デジタル・マーケティング

事業コンセプト
ファネル WP 動画

1月～3月の予定

「これからのセミナー」

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

