

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



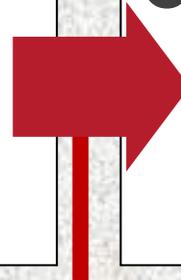
そのために、こうなって欲しい!

●参加者・ビフォー

さ

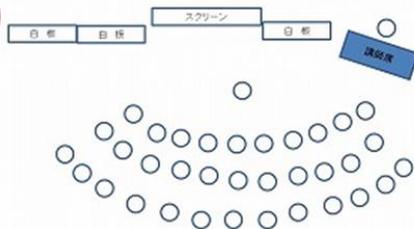
●アフター

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

しえあとつく 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 参加者をお名前では呼んでいる	
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。

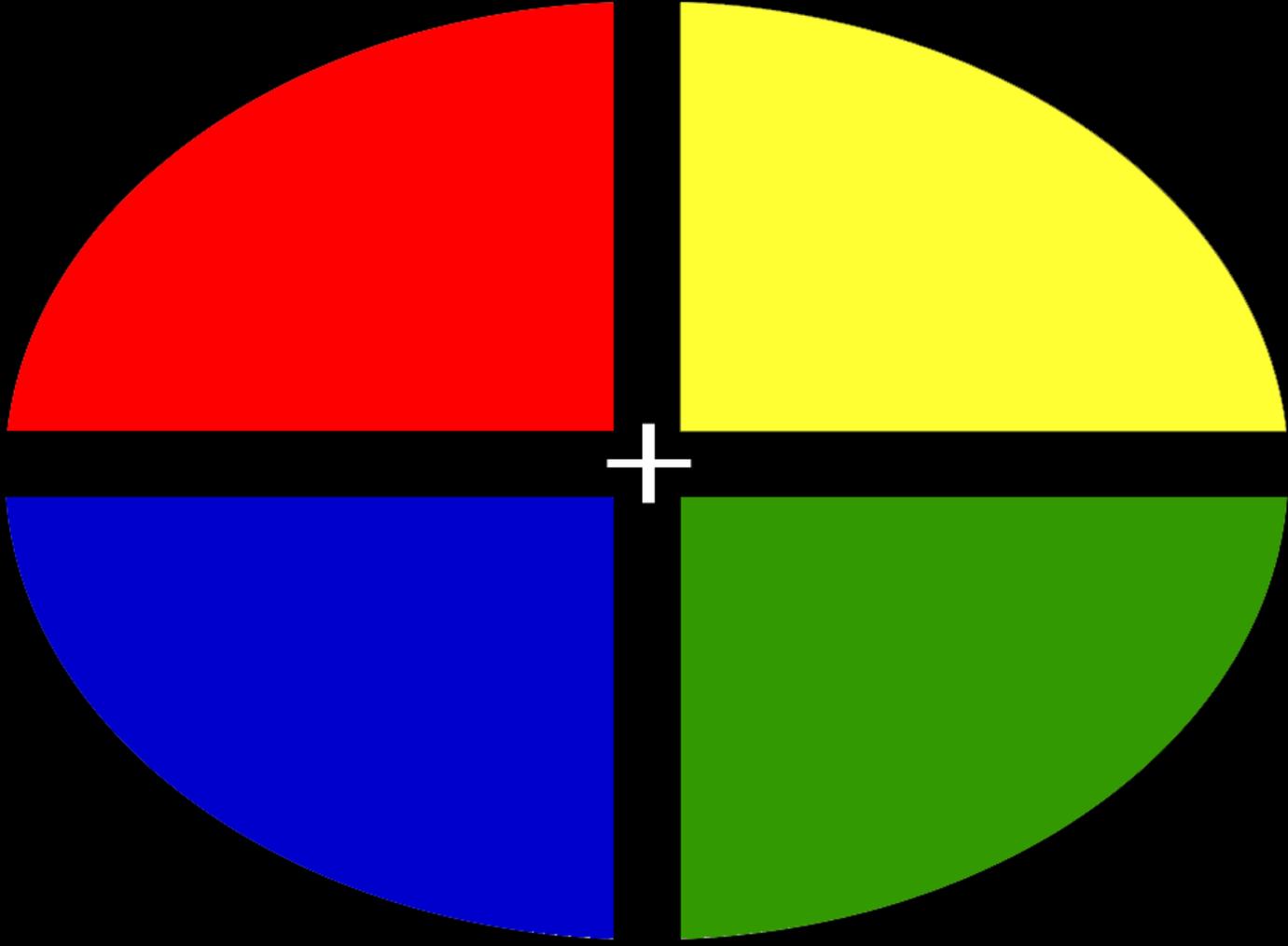
1 このネタ(実習)の
すばらしいところ
(本質)は？

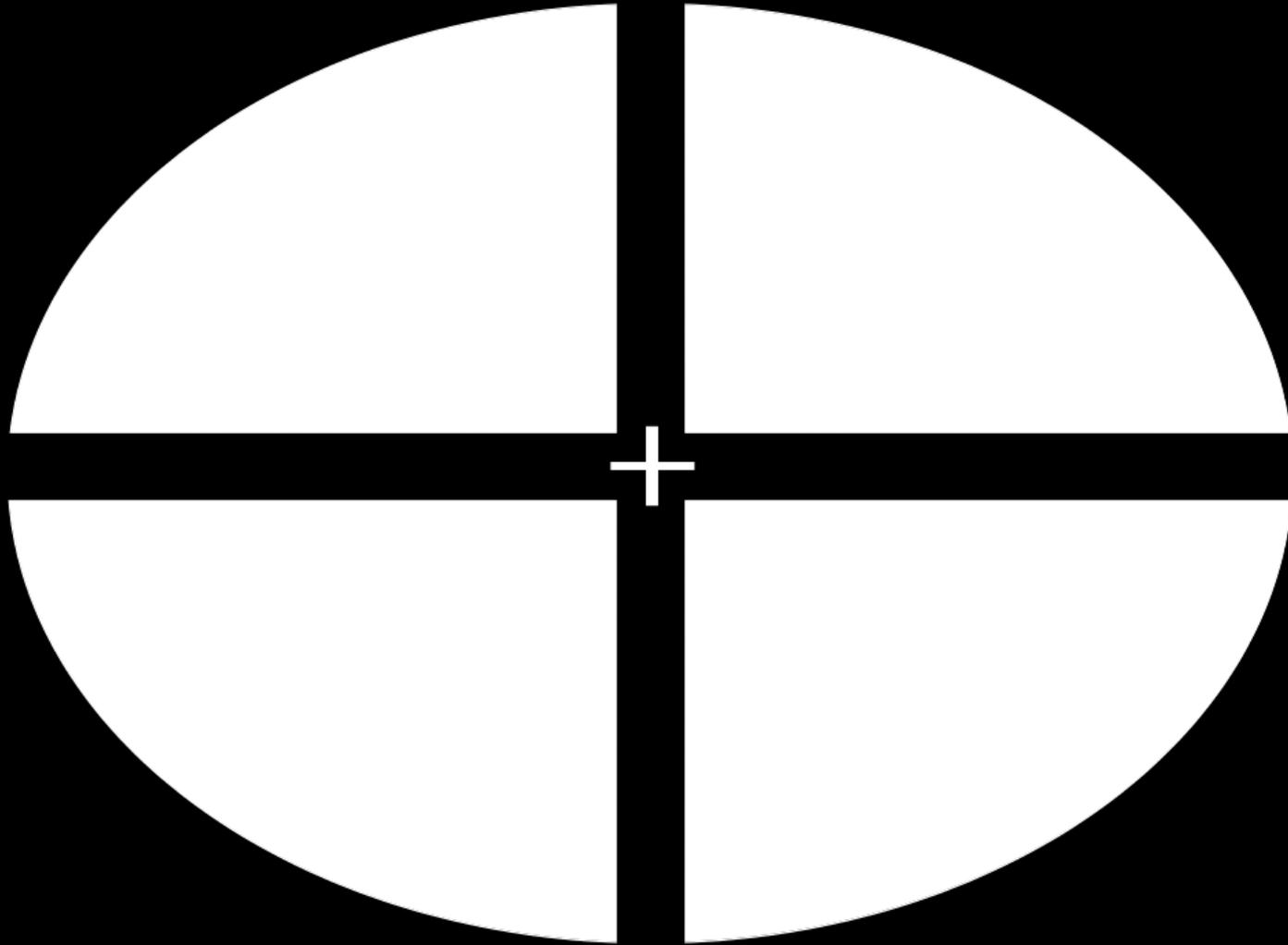


2 さらに、切れ味を
よくするには？

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/>

