

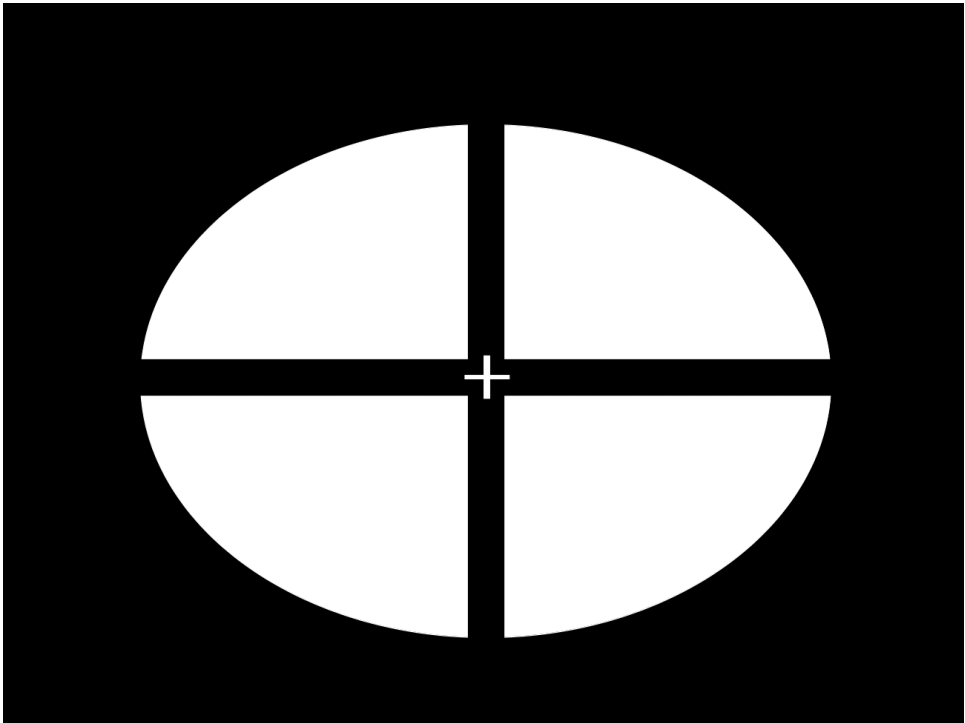
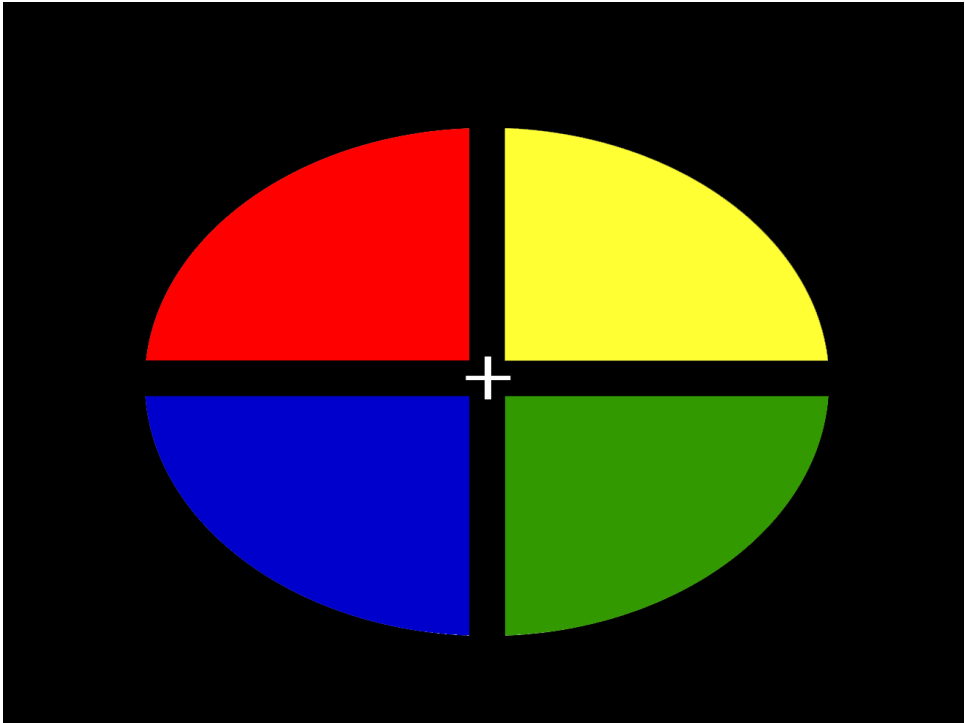
Dual JOURNEY LEARNING METHOD

2024年2月4日

案内人: てらさんこと、寺沢俊哉

第1幕 冒険のはじまり

2



あつい対話

対話をつむいでいく

- 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

「さしこむ」実習

インパクトのある、気づきの実習をさしこむ

10のタイプ

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

進め方

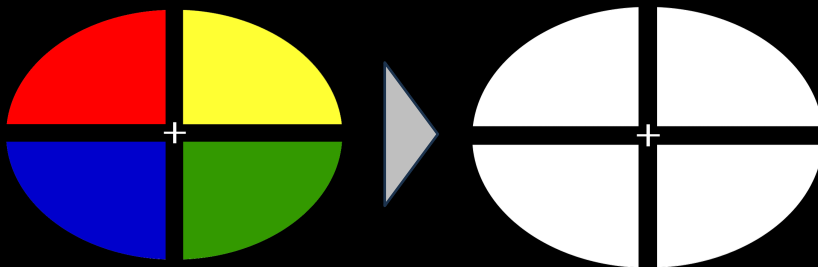
- 選定 「選ぶ」
表の意図と裏の意図
 - 進行 「進める」
一時一事
 - 創造 「創る」
オリジナルの実習を
- *しゃぶりんぐ

オープニング 4つのポイント

	ポイント	✓
1 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	
2 登壇～あいさつ	(ティーアップ) 姿勢、笑顔、アイコンタクト (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」(自己紹介) (2分以内の行動喚起)	
3 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、成果品 (グラウンド・ルール) 追加したいがあれば (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	
4 アイスブレイク	(場をなごます) 楽しい雰囲気づくり (お互いが自己開示) (次への伏線に)	

ライブ講師®実践会

あなた自身が、知らずしらす
過去に影響を受けていることは？



思い込み

経験則

価値前提

認知バイアス

あつかみの対話

対話をつむいでいく

- 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

今日のお品書き

ゴール ~あなた自身のゴール

ライブメソッド®の「進行力」を理解する

1 進行力 どのように、話を展開するか

2 企画力 どのように、それを企画するか

~REDの原則

グラウンド・ルール(効果的な学び方)

しっかり聴く・メモする 積極的に関わる

ステップ

第1幕 冒険のはじまり

第2幕 仲間を誘う

第3幕 突然の嵐

第4幕 勇者の帰還

オープニング 4つのポイント

	ポイント	✓
1 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	
2 登壇～あいさつ	(ティーアップ) 姿勢、笑顔、アイコンタクト (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」(自己紹介) (2分以内の行動喚起)	
3 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、成果品 (グラウンド・ルール) 追加したいがあれば (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	
4 アイスブレイク	(場をなごます) 楽しい雰囲気づくり (お互いが自己開示) (次への伏線に)	

ライブ講師®実践会

あつかみの対話

対話をつむいでいく

- 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)
- 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)



テーマにスポットライトを



参加者にスポットライトを

第2幕 仲間を誘う

13

ある学び舎が開講しました

君は、何を教えてくれるんだい(吉田松陰)

めだか
の学校

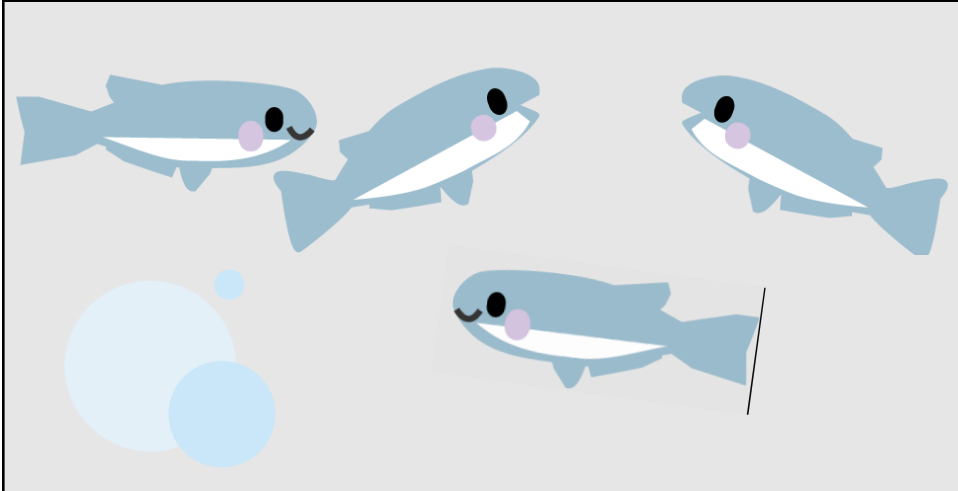


めだかの学校

めだかの学校



だれが生徒か先生か♪



REDの原則

Respect = 敬意「**師弟共学**」

めだかの学校



私たちは、すべてに敬意を払います。

Entertainment = 魅力「**風姿花伝**」

花は観手に咲く



私たちは、喜びと驚きを探求します。

Do it = 実践「**経験学習**」

失敗こそ教育



私たちは、好奇心をもって実践し学びます。

はあっていうゲーム

【ゲームの趣旨】

届ける力(表現力)と、受け取る力を磨く

【進め方】

- ①自分の誕生月に該当する選択肢を選ぶ
(1月～12月)
 - ②それを表現します。
 - ③他の人がそれを当てます
- *声と表情だけ ジェスチャーNG

テーマA 「はあ

1/7	なんで?の「はあ」
2/8	ぼうせんの「はあ」
3/9	感心の「はあ」
4/10	失恋の「はあ」
5/11	驚きの「はあ」
6/12	とぼけの「はあ」

テーマB「ヤバい」

1/7	おいしすぎて「ヤバい」
2/8	胸キュンの「ヤバい」
3/9	面白すぎて「ヤバい」
4/10	宝くじが当たり「ヤバい」
5/11	トイレが近くて「ヤバい」
6/12	気分がハイで「ヤバい」

「さしこむ」実習

インパクトのある、気づきの実習をさしこむ

10のタイプ

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

進め方

- **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
- *しゃぶりんぐ

テセウスの船

ギリシャ神話の英雄テセウスが、クレタ島から帰還した船「テセウスの船」を、アテネの人々は、長期間修繕しながら保存してきた。このため、朽ちた木材は徐々に新たな木材に置き換えられていき、最後には、全部の部品が置き換えられた。

プルタルコスは問う。
「全部の部品が置き換えられたとき、その船が同じものと言えるのか」。
また、「置き換えられた古い部品を集めて、何とか別の船を組み立てた場合、どちらがテセウスの船なのか」。
さて、あなたはどのように答えますか？



「さしこむ」実習

インパクトのある、気づきの実習をさしこむ

10のタイプ

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

進め方

- 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
*しゃぶりんぐ

もしあなたが・・・

【問い1】

こうした、さまざまな実習を、あなたの研修に取り入れたら、どんな効果を得ることができようか？

【問い2】

取り入れるにあたって気をつけておくべきことは？
ここまでのことについてのご質問があれば、ぜひどうぞ。

「さしこむ」実習

インパクトのある、気づきの実習をさしこむ

10のタイプ

■	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

進め方

- **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
*しゃぶりんぐ

第3幕 突然の嵐

25

想定外への対応

- 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
- こんなときはどうしよう・・・

その他、どんなことがあるだろうか

第4幕 勇者の帰還

27

今日のふりかえり

- あなた自身のゴールは達成できたか
ライブメソッド®の「進行力」を理解する REDの原則
 - 1 進行力 どのように、話を展開するか
 - 2 企画力 どのように、それを企画するか
- 質問があれば何でもどうぞ(感想でも)
- 今日のお話をどういかせそうか
- そもそも、今日のセミナーはどう企画されたか

エンディング 4つのポイント

	ポイント	✓
1ふりかえり質疑応答	(ここまでのふりかえり)コンテンツ 個々人のゴール達成状況 (質疑応答)味方に(対等) 6K(感謝、確認、結論、根拠、確認、感謝)	
2成果品のプレゼン	(個人でまとめる) 相互コーチング (プレゼン) ゴールはスタート、対象・時間 (承認・約束)	
3コンプリート?	(アンケート) 研修の効果測定 ふりかえり→行動→展開のため、次の集客 (写真撮影)→拡散 (ここまでのふりかえり)プロセス (次回以降の行動確認)	
4フォロー	(研修報告書) たごさあかすの実績+アンケート+所感+提案 (次回訪問)	

今回は つむぐ「進行力」



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

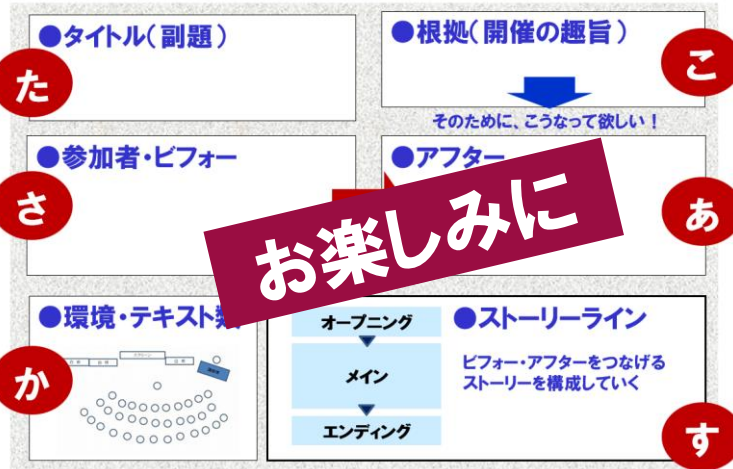
「参加者」に、スポットライトを



次回は ささる「企画力」



これがワンシート企画書だ



寺沢 俊哉

公益財団法人日本生産性本部 主席経営コンサルタント
ライブ講師®実践会 代表 <https://live5.jp/>



大手流通系企業を経て、1989年、公益財団法人 日本生産性本部にコンサルタント給費生として最年少で入社。以来、経営コンサルタントとして約30年にわたり、上場企業から中堅企業まで約200社の経営コンサルティング、数万人の研修を実施。コンサルティングと研修を融合させた、独自のワークショップは、参加者自身の課題を題材に進めるため実践的であり、リピート率は8割を超える。研修テーマは、リーダーシップ、ファシリテーション、プレゼンテーション、講師養成など。1998年以降、卓越した企業を表彰する「日本経営品質賞」の審査員として、その後、埼玉県・徳島県経営品質賞判定委員として、経営品質の普及推進活動に従事している。2015年より、「人前で教える技術」を磨きあう、「ライブ講師®実践会」を主催。数多くの講師、コンサル、ビジネスリーダーが参加し、ともに学びを続けている。



対話で学ぶ
経営品質
(生産性出版)



感動の会議!
(ディスカヴァー
21)



プロ研修講師の
教える技術
(ディスカヴァー
21)



人材育成
(中央経済社)



人前で話す・
教える技術
(生産性出版)



1分で
共感される会議
(生産性出版)



会社をよくする
たった1つの
考え方