

2024年3月11日 **基**

**教える喜びを世の中に
もっと新しい ライブ講師®実践会
4月以降の実践会と 9モジュール**

講師：寺沢俊哉

ライブ講師®実践会

今日、ご相談したいこと

- 4月からスタートする 新ライブ講師®実践会の概要を固めました。まだまだですが・・・
- 率直なご意見を下さい(とくに、初心者の立場で)
- もっとこういう学びがしたい、こんなことで困っている(実践会ですべて対応できるわけではないですが・・・)
- その他いろいろ

たとえば、素晴らしい内容をもっている

START

眠くなる研修

意見が出ない
グループワーク

自慢話
聞こえる講義



こうなったら、
おしまいです！

もう、あの先生
には頼まない

GOAL



**つまらない研修やセミナーは
人生の大切な時間を奪っている**

犯罪行為だ！

そう言った先輩がいました。

まさにその通りだと思います。

**とはいえ、ぼく自身、そうした犯罪を行った
苦い経験があります。**

もしあなたが・・・

- 興味をひきつける**トーク**を磨きたい
- つい**一方的な講義**になってしまいがちだ
- 相手に伝わっているか**不安**だ
- もっと**演習**や**ワーク**を取り入れたい
- 教え方を**体系的**に学んだ事がない
- 自分自身の**強み(USP)**があいまいだ
- 満足は得られるが、**次の受注**につながらない
- 幹部研修**や**コーチ・コンサル**の仕事もしたい

と考えていたら・・・

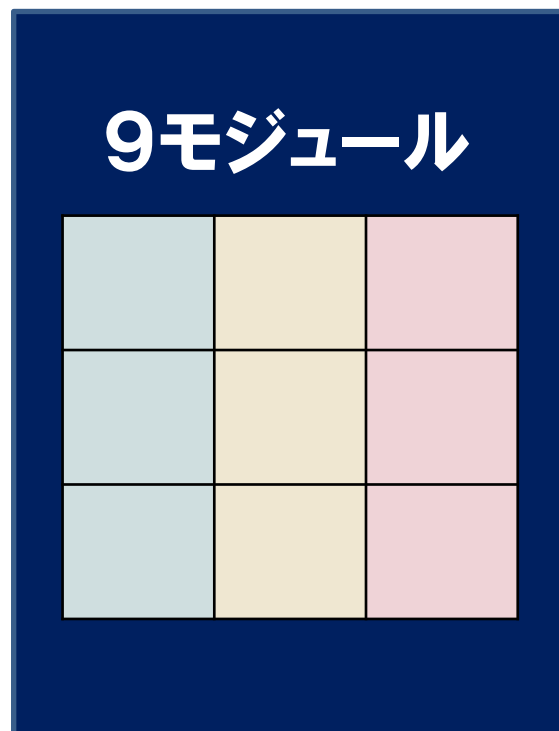
リピート率87%

ライブ講師®のメソッド

を、一緒にマスターしませんか？



ライブ講師®実践会
代表 寺沢 俊哉



「ライブ講師®養成講座」
(動画セミナー)



「人前で話す教える技術」
(生産性出版)

ライブ講師®のメソッドを身につけると

- 聞き手を**2分で前のめり**にさせられます
- 実習をつかった**参加型研修**になります
- 心にささる「**研修企画書**」が書けます
- 相手の真の悩みに**寄り添う**講師になります
- 質疑応答**から、学びを深めていく事ができます

記憶に残る研修によって、**また先生に
お願いしたい**と言われるように！

ライブ講師®のメソッドを学ぶことで…

START

聞き手が
前のめりになっ
て



積極的に発言し



参加者は
終了後も
自走する！



リピートされる
講師に！

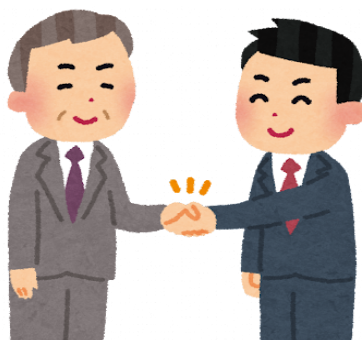
また先生に
お願いしたい



GOAL

教える喜びを実感

また先生に
お願いしたい



新しい分野
への挑戦



安定収益



成長し続ける
講師に！

教える技術を
磨き上げ



好循環が生まれます

ライブ講師®養成講座

3か月コース（オンライン）

モジュール1 企画力

全体像と
「師弟共学」

モジュール2 対話力

「あついかみの」
対話でうながす

モジュール3 実習力

マジックを
研修にいかそう

モジュール4 企画力

ワンシート企画書
「たごさあかす」

モジュール5 対話力

オープニングから
エンディングまで

モジュール6 実習力

ゲームを
研修にいかそう

モジュール7 企画力

テキストと
環境づくり

モジュール8 対話力

ソクラテスマソッド
とグループワーク

モジュール9 実習力

ストーリーを
研修にいかそう

ライブ講師®養成講座 3か月コース

モジュール1 企画力 全体像と「師弟共学」	モジュール2 対話力 「あついかみの」対話でうながす	モジュール3 実習力 マジックを研修にいかそう
モジュール4 企画力 ワンシート企画書「たごさあかす」	モジュール5 対話力 オープニングからエンディングまで	モジュール6 実習力 ゲームを研修にいかそう
モジュール7 企画力 テキストと環境づくり	モジュール8 対話力 ソクラテスマソッドとグループワーク	モジュール9 実習力 ストーリーを研修にいかそう



ライブ講師® 養成講座 3か月コース

モジュール1 企画力 全体像と「師弟共学」	モジュール2 対話力 「あついかみの」対話でうながす	モジュール3 実習力 マジックを研修にいかそう
モジュール4 企画力 ワンシート企画書「たごさあかす」	モジュール5 対話力 オープニングからエンディングまで	モジュール6 実習力 ゲームを研修にいかそう
モジュール7 企画力 テキストと環境づくり	モジュール8 対話力 ソクラテスマソッドとグループワーク	モジュール9 実習力 ストーリーを研修にいかそう



好きな時間に学べます。

9 モジュール

モジュール1 企画力

全体像と
「師弟共学」

モジュール2 対話力

「あついかみの」
対話でうながす

モジュール3 実習力

マジックを
研修にいかそう

モジュール4 企画力

ワンシート企画書
「たこさあかす」

モジュール5 対話力

オープニングから
エンディングまで

モジュール6 実習力

ゲームを
研修にいかそう

モジュール7 企画力

テキストと
環境づくり

モジュール8 対話力

ソクラテスメソッド
とグループワーク

モジュール9 実習力

ストーリーを
研修にいかそう

タグライン形式で示した 9つの物語

<p>【モジュール1】 師弟共学 「あれもこれも教えないと」と一杯いっばいで、上から目線一方的に教えていた講師が、「師弟共学」の精神に出会い、「ライブ感あふれる対話によって、参加者の心を動かし行動をうながす」講師になって、誰よりもリピートされ、記憶に残る講師になる物語</p>	<p>【モジュール2】 あつかみの対話 話し方の順番に関して、起承転結や「結論から話せ」くらいの知識しかなかった講師が、参加者をテーマに引き込み、自分ごとにしてもらうための試行錯誤を行い、そこから「あつかみの」対話という公式を生みだす物語</p>	<p>【モジュール3】 マジック 元々口下手だった講師が、あこがれのプロマジシャンと出会い、マジックのノウハウ(タネ)や心構えを教わり、自分の研修に取り入れていくまでの努力の物語。</p>
<p>【モジュール4】 たこさあかす 既にテーマが与えられている研修から(下請講師)、クライアント共に課題を解決するカスタマイズ研修、さらには、自身のオリジナル研修を企画進行するようになった講師が、常に意識し改善し続けてきた企画書(フォーマット)の物語</p>	<p>【モジュール5】 O&E 初心者の講師が、メイン以外のオープニングとエンディングを、どう進めたらいいのか途方に暮れていたところ、鉄板の定石があることを知り、安心してさまざまな場面で使い始めるようになる物語</p>	<p>【モジュール6】 ゲーム 「〇〇について議論して発表してください」といった、ありきたりなグループワークしか行ってこなかった講師が、ゲームクリエイターと出会い、意図をもってゲームを取り入れることで、自由闊達な場を生みだし、やがてはゲームを自作するようになる物語</p>
<p>【モジュール7】 テキストと環境 教える内容をスライドにして教えていた講師が、書き込みノート式にして自分ごとになるように工夫したり、ホワイトボードやイスの使い方、BGMといった空間づくりにもこだわり、結果を出すことによって「美は細部に宿る」を実感する物語</p>	<p>【モジュール8】 ソクラテス 講師が答を言うのではなく、問いによって参加者から答を引き出す、あるいは、お互いのやりとりから共同して答を生み出す対話の場をつくることで、当初予定して以上の深いニーズ、欲、悩み、課題や、思いもつかなかった答や解決方法を発見する物語</p>	<p>【モジュール9】 ストーリー プロ脚本家と出会った講師が、ストーリーの大切さを実感することで、研修において、参加者自身が感情移入して主人公として歩き出すそんなストーリーを、エピソードレベルから、本格的ケースまで、さらには、それを自ら演じる体験を通じ臨場感を生み出す物語。</p>

9 モジュール・ベーシック（一巡目候補）

<p>【モジュール1】師弟共学 1-1 ようこそ、9メソッドの世界へ なぜリピートされる講師を目指すのか 1-2 オリエンテーション(ゴール、ステップ、グラウンドルール) 1-3 講師力チェック、自身の今を確認しよう 1-4 ライブ講師®に求められる3つの能力と9つの領域 1-5「師弟共学」の精神</p>	<p>【モジュール2】あつかみの対話 2-1 講師に求められる対話力とは 2-2 理想は「しくじり先生」 3-3 あつかみの対話の実例 お客さんでなく参加者に 3-4 あわせる・つかむ・いかす対話で、 テーマにスポットライトを 3-5 かせねる・みつける・のせる対話 で、参加者にスポットライトを</p>	<p>【モジュール3】マジック 3-1 なぜ今、マジックなのか(デモ) 3-2 講師に求められる実習力とは 3-3 実習の種類と特徴(マジック、ゲーム、ストーリー、グループワーク) 3-4 実習の基本的な進め方 (表の意図と裏の意図) 3-5 マジックのの種類と 研修にいかす3つのポイント</p>
<p>【モジュール4】たこさあかす 4-1 講師に求められる企画力とは 4-2 研修企画の範囲 実習、単独研修、連続研修から事業企画まで 4-3 たこさあかす「ワンシート企画書」 の実例と進め方 4-4 タイトルと根拠「なぜ今」 4-5 参加者のビフォー・アフター</p>	<p>【モジュール5】オープニングとエンディング 5-1 当日集合～開場～登壇 5-2 オープニングでやる4つの内容 5-3 エンディングでやる4つの内容 5-4 承認～閉場～フォロー 5-5 しえあとうくで振る舞いを見直す</p>	<p>【モジュール6】ゲーム 6-1 なぜ今、ゲームなのか(デモ) 6-2 クイズやデータからゲームに 6-3 研修ゲームの種類と 研修にいかす3つのポイント 6-4 ゲーム進行のポイント 6-5 シャプリングで新しいネタを生み出す</p>
<p>【モジュール7】テキストと環境 7-1 テキストの種類と活用のポイント 7-2 事前課題の準備 7-3 会場の準備 7-4 設備・備品の準備 7-5 アンケートの設計と実施</p>	<p>【モジュール8】ソクラテス 8-1 ソクラテスのデモ 8-2 問題解決の構造 8-3 質問、チャンク、バインド 8-4 講師が使う質問パターン (進める質問、ゆさぶる質問) 8-5 臨機応変に対応する (こんなときどうする)</p>	<p>【モジュール9】ストーリー 9-1 なぜ今ストーリーなのか(デモ) 9-2 ストーリーの種類と 研修にいかす3つのポイント 9-3 講師の自己紹介 9-4 2分間エピソード 9-5 プロの表現力かを学ぶ</p>

9 モジュール・2 巡目以降

【モジュール1】 師弟共学	【モジュール2】 あついかみの対話	【モジュール3】 マジック
【モジュール4】 たこさあかす	【モジュール5】 オープニングと エンディング	【モジュール6】 ゲーム
【モジュール7】 テキストと環境	【モジュール8】 ソクラテス	【モジュール9】 ストーリー

【モジュール1】

【モジュール2】

【モジュール3】

【モジュール4】

【モジュール5】

【モジュール6】

【モジュール7】

【モジュール8】

【モジュール9】

	配信日(動画)	意見交換(ZOOM)
モジュール1	4月1日(月)～	4月7日(日)14～16時
モジュール2	4月8日(月)～	4月14日(日)14～16時
モジュール3	4月15日(月)～	4月21日(日)14～16時
復習動画 Q&A	4月22日(月)～	
モジュール4	4月29日(月)～	5月5日(日)14～16時
モジュール5	5月6日(月)～	5月12日(日)14～16時
モジュール6	5月13日(月)～	5月19日(日)14～16時
復習動画 Q&A	5月20日(月)～	
モジュール7	5月27日(月)～	6月2日(日)14～16時
モジュール8	6月3日(月)～	6月9日(日)14～16時
モジュール9	6月10日(月)～	6月16日(日)14～16時