

## (11) エンターテイメント

---



Good インストラクターは、生徒を持っています。

Great インストラクターは、ファンを持っています。





## (11) エンターテイメント

---



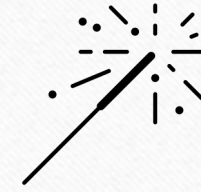
A. インストラクターが快適でリラックスしてる  
インストラクターが、不安や心配をしていると、  
生徒も同じように感じます。





## (11) エンターテイメント

---



B. なぜ、何年も同じクラスを教えているインストラクターが、  
情熱を持ち続けるのでしょうか？



## (11) エンターテイメント



---

### B. の答え

このクラスは、人を助けることが目的です。

そして、このクラスを受けると人の人生を変えていきます。

生徒にとっては、新たな学びとなります。





## (11) エンターテイメント

---



経験の多い生徒たちにも、情熱を伝える方法がありますか？

生徒の中には、同じクラスを5回、6回、何回も受けることがあります。

この人たちに、どうすれば「またこのクラスを受けたい」という気持ちにさせることができるでしょうか？



## (11) エンターテイメント



答え:

それはフレームです。

毎回のクラスのテクニックは同じですが、  
フレームに変化を与えることができます。

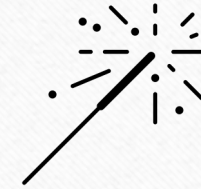
(インストラクターの経験や時事問題)

先生の情熱があれば、その経験を知りたいと思うようになります。





## (11) エンターテイメント



---

### B. の情熱の話の続き

例えば、クリンチを教えるときは、フレームのストーリーが変わると、  
同じ技でも **エンターテインメント性** が変わってきます。

LEGOは同じピースを使っても、見せるイメージが変われば、  
さらに楽しむことができます。



## (11) エンターテイメント



---

C.プレゼンテーションの中にジョークを入れます。

生徒が笑わなくても大丈夫です！



そうするとクラスは、明るく、遊びを含み、楽しいものになります。



## (12) Detail (詳細) を我慢する

---

**HowとWhy、Solo、BGR、Bonus Demo**

この中に、EDとMCMを入れます。



バランスを考え、1度に全て伝えると同じことを

繰り返し話すことになります。