

# ビジョン型 コミュニティ実践会2月

2020年2月11日

一般社団法人 ベストライフアカデミー

代表理事 前田出



Best Life Academy

# ミッションとビジョン

## ミッション

---

応援する人が、豊かになる社会を作る

## ビジョン

---

目を輝かせて、夢を語る大人が恰好いい！と自慢できる日本にする。

## バリュー

---

1. 安心・応援・ポジティブな場をつくろう
2. 夢を応援する人になろう
3. 未来から逆算してゴールを決めよう
4. 楽しいと感じられることをもっともっと増やそう
5. 最高の人生を生きよう

2週間でよかった事、  
うれしかった事をシェアしよう。

# 1月の振り返り コミュニティデザインプレ講座

# グランドルール

## 1. 安心・安全

安心・安全な場を作るにはどうすればいいかをいつも考える。

## 2. 自由

自由に考え、発言、行動し、応援し合える文化を作る。

## 3. 価値観

それぞれが違う価値観を持っていることを認め、肯定から入る。

## 4. ゴール

チーム、個人のゴールを設定して、逆算思考を行う。

## 5. ワクワク

良いエネルギーを生み出す場を作ろう。

## 6. 顔を見せて、笑顔でズームに参加しよう。

笑顔とアクション

自己開示

⇒自己肯定

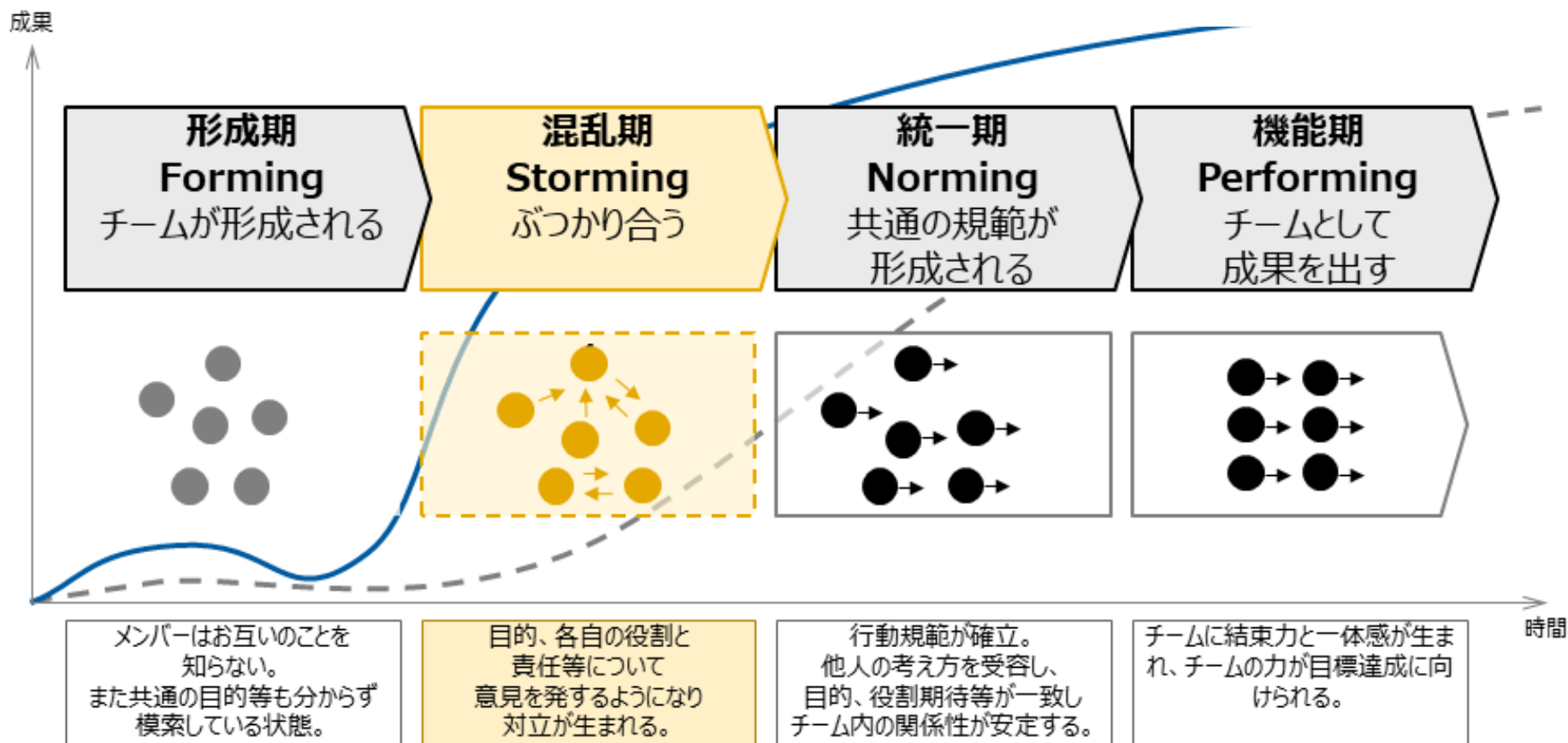
⇒他者肯定

⇒自己有用感

⇒自己實現

# タックマンモデル Tuckman Model

## チームの発達段階



# 第1ステージ: 形成期 (フォーミング)

1. メンバーがお互いの事を知らない。
2. これを言ったらまずいかなと言う雰囲気がある。
3. メンバーの意識がバラバラで自分は自分。
4. 不安、緊張感がある。



1. **安心、安全**な場を作る
2. お互いの大切にしているもの、**価値観**を知る。
3. どうなりたいか？ **未来**を知る。
4. どんな**経験、資源**を持って、どんな活動をしているかを知る。



## 第2ステージ: 混乱期 (ストーミング)

1. 本音を言う環境が出来る。
2. メンバー間の考え、個性の違いが出る。
3. 個人が本音を主張するので、ぶつかりが出る。
4. 序列、役割、力関係が出てくる。



1. コミュニケーションの「量」から「質」へ変化が必要。
2. 「対話」の時間を持つ。
3. 「フィードバック」で現状を伝える。
4. 「応援の文化」を作る。

# コミュニティを作る時に一番初めにする3つ



ミッション



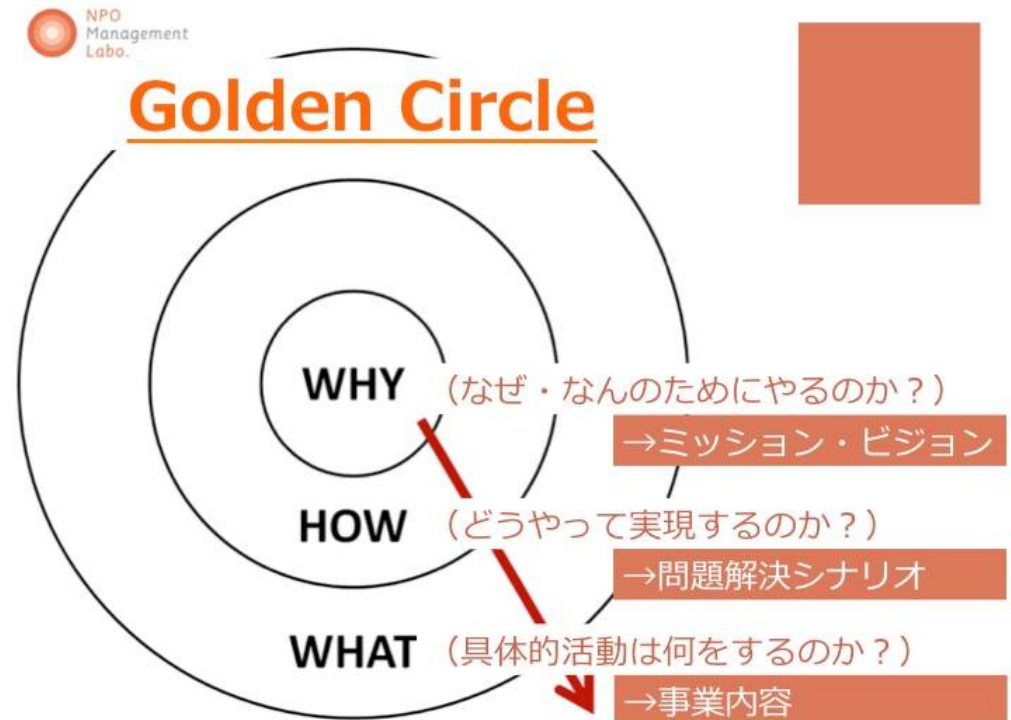
ビジョン

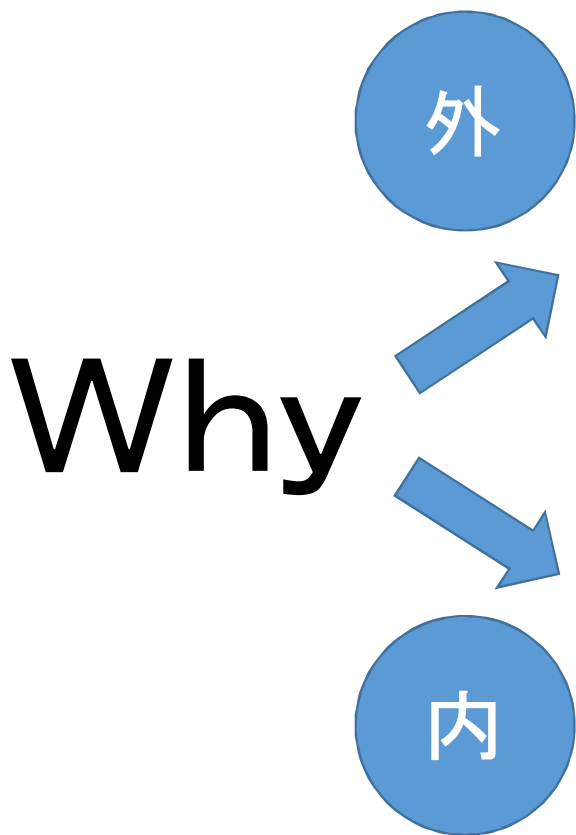


コンテンツ

# なぜコミュニティを作りたいのか？

サイモン・シネック  
「WHYから始めよ！」





What For

何のために？  
誰のために？  
何が起こる？

How Come

やりたい事(理由)はどこから来たの？

# コミュニティの「ミッション」を明文化しよう！

## 目的

活動の目的は何か？何のためにやっているのか？

## 対象

活動の対象は誰か？誰のためにやっているか？

## 価値

活動の魅力は何か？みんなは何に魅力を感じて参加するか？



人は1年でできる事を  
過大評価しすぎる。

そして、

10年でできる事を  
過小評価しすぎる。

アンソニーロビンズ

10年後、全てが上手く行ったらどんなコミュニティになっていますか？

1. ○○が出来るようになっている

HAVE

2. ○○の状態になっている

BE

3年後、全てが上手く行ったらどんなコミュニティになっていますか？

1. ○○が出来るようになっている

HAVE

2. ○○の状態になっている

BE



1年後、全てが上手く行ったらどんなコミュニティになっていますか？

1. ○○が出来るようになっている

HAVE

2. ○○の状態になっている

BE

# コミュニティの「ビジョン」を明文化しよう！

10年後

10年後、全てが上手く行ったらどんなコミュニティになっているか？ HAVE & BE

3年後

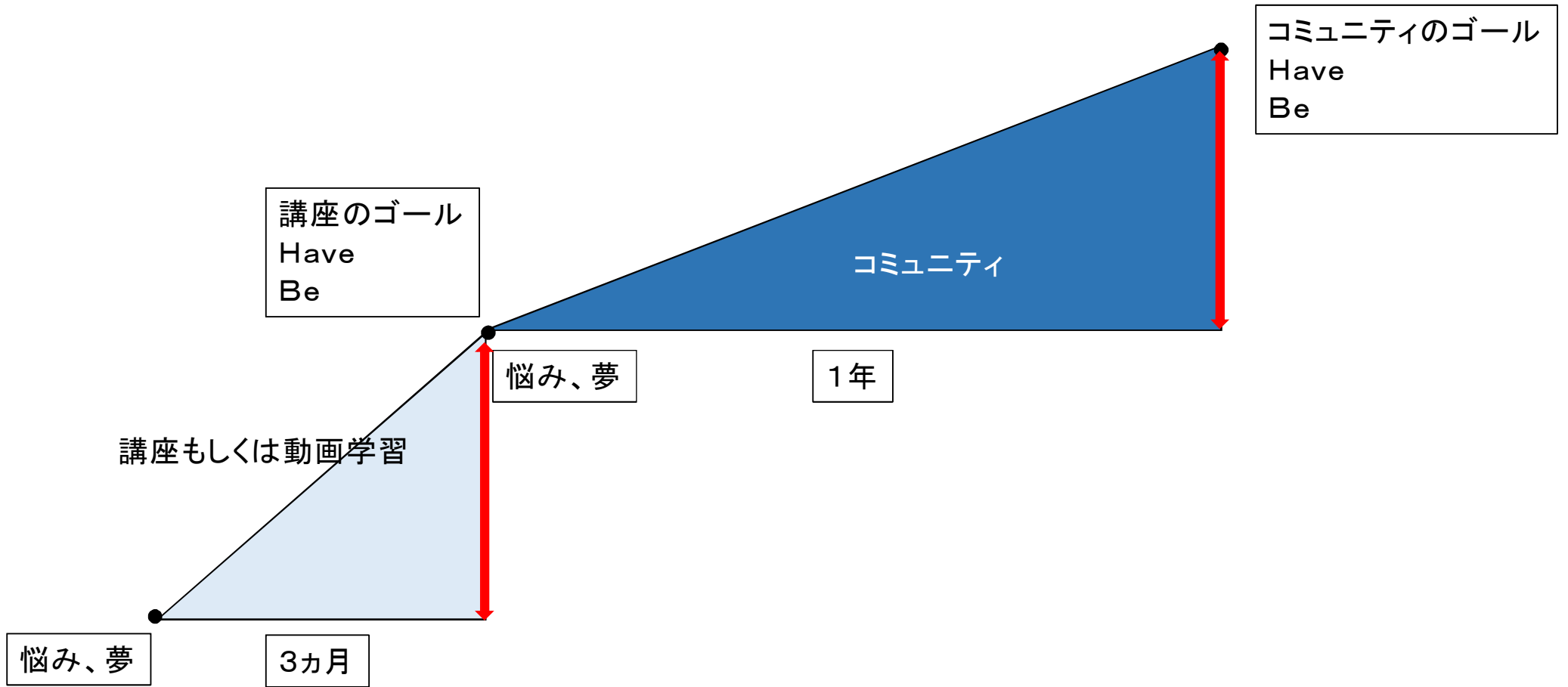
3年後、全てが上手く行ったらどんなコミュニティになっているか？ HAVE & BE

1年後

1年後、全てが上手く行ったらどんなコミュニティになっているか？ HAVE & BE

チームでシェアしましょう。

コンセプトを作ろう！



# 講座のコンセプト

1. 誰の？(Aさん)

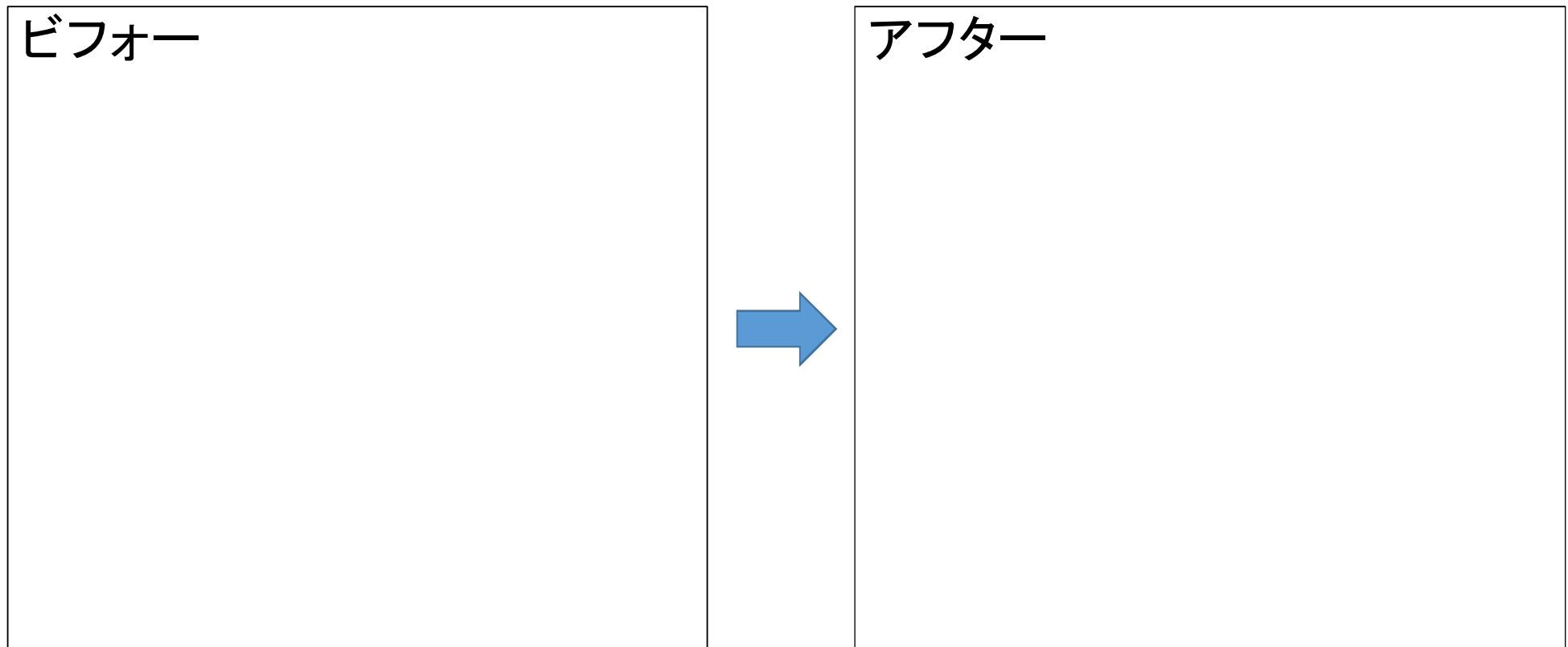
2. どんな悩み、欲、夢を持った人が

3. どうなる？

Have(〇〇が出来るようになる)

Be(〇〇の状態になる)

# ( ) 講座でのビフォーアフター

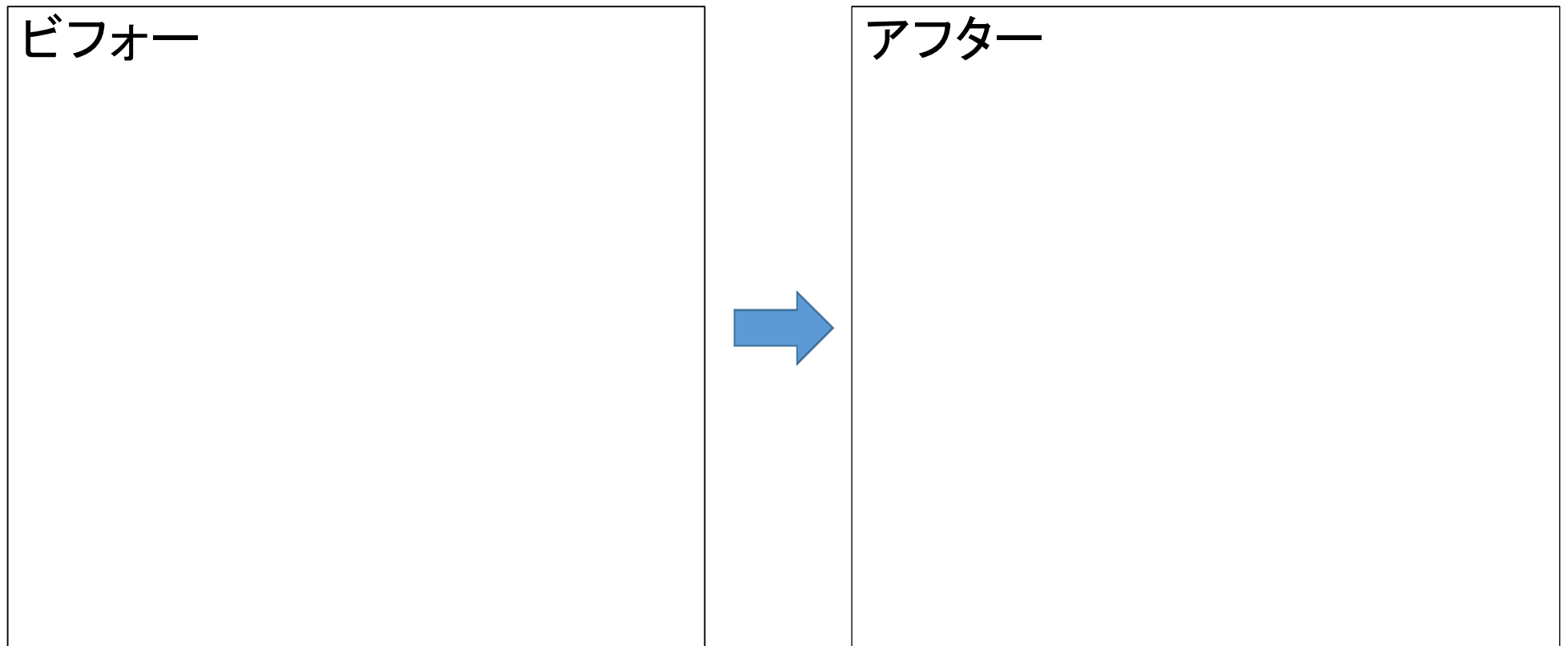


# コミュニティのコンセプトを決める

1. 誰の？(Aさん)
2. どんな悩み、欲、夢を持った人が
3. どうなる？



# ( )コミュニティでのビフォーアフター



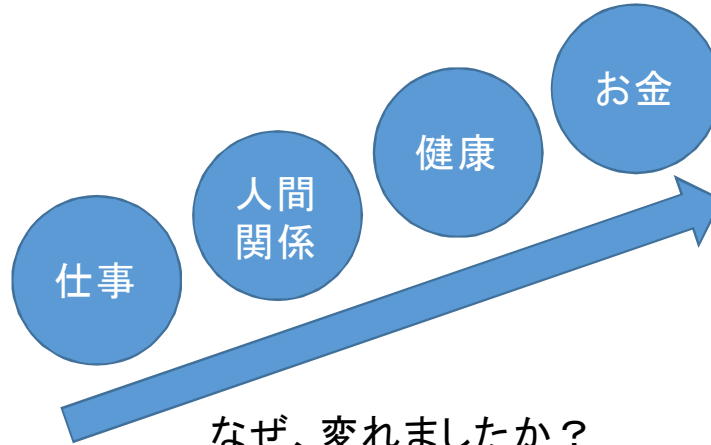
# 会員( )のビフォーアフター



入会前 年 月 日

欲しい、やりたい！

なりたい！



なぜ、変れましたか？  
コンテンツは何？

Copyright ©2019 Izuru Maeda All Rights Reserved



1年後 年 月 日

やりたい⇒やってます！

なりたい⇒なってます！

# コミュニティでの提供コンテンツを決めよう！

1. Aさんが変化するために、何を提供しますか？

1) 商品、サービス名

2) 価格

3) 特徴

# 具体的なカリキュラムを作成する。

- 1年間のスケジュールを作り、毎月の勉強会等の予定を立てる。
- スケジュールを見ると、参加者が1年後のゴールをイメージできる。
- リアルで会う場とバーチャルで交流する場をどのように設計するか。

# 具体的な提供カリキュラム

## 【メインコンテンツ】

1. 勉強会
2. 専科
3. グループコンサル、個別コンサル
4. 合宿
5. アワード、表彰式、パーティー、運動会
6. 飲み会、ランチ会
7. テーマを決め見学会、遠足
8. 練習会、稽古会

## 【オンライン上のコンテンツ】

1. 質問掲示板
2. 会員同士の交流 フォーラム
3. デイリーワーク
4. ズームミーティング
5. ズーム飲み会
6. コミュニティ限定記事配信
7. 勉強会の動画配信
8. 外部講演会への優待

## 具体的なメイン提供カリキュラムを決める

| 月  | 内容 | 月   | 内容 |
|----|----|-----|----|
| 1月 |    | 7月  |    |
| 2月 |    | 8月  |    |
| 3月 |    | 9月  |    |
| 4月 |    | 10月 |    |
| 5月 |    | 11月 |    |
| 6月 |    | 12月 |    |

# 【振り返り】

1. 興味があったところは何ですか？
2. 帰ってすぐには何ですか？
3. もっと知りたい事は何ですか？