



说故事

你的故事是什么
参加者指南小组工作坊



目录

概述	3
工作坊议程	4
探索领导力:说故事如何发挥作用	5
说故事:它们为何以及如何能发挥作用	7
如何创作一个有效的故事	10
练习说故事的艺术	13
真实世界应用和总结	15



本作品根据知识共享署名 - 非商业 4.0 国际许可证获得许可。只要正确注明来源并且使用本质上是非商业性的,就可以共享本作品的改编内容。

致谢

说故事是 EO 小组工作坊的一部分,由小组引导师社区为 EO 小组改编。特别表彰马修·泰勒 (Matthew Taylor) 与 EO 分享他的说故事内容,以及莱斯利·海耶斯 (Lesley Hayes)、李·普罗森贾克 (Lee Prosenjak) 和弗莱彻·麦肯齐 (Fletcher McKenzie) 将其改编为小组社区的内容。



如果以故事的形式教授历史,它就
永远不会被遗忘。

——鲁德亚德·吉卜林



很少有人探索的领导力领域之一是说故事的艺术和技巧。说故事是在引导下进行的课程,是通过 EO 的小组工作坊向您提供。通过完成此小组工作坊,您的小组可以在您分享您现在和以至于将来的故事时,可以一起探索和实践这一技巧。通过掌握说故事的艺术,您将成为家庭、社区和企业中更有效的领导者。

目的

在本课程结束时,您将:

- 更好地了解说故事对您作为领导者的效率有何影响。
- 了解故事为何以及如何发挥作用。
- 拥有一些技巧和工具,立即开始用于您讲述的故事。

本次会议将如何提升您的小组体验

- 学习讲述更有影响力的故事可以提高经验分享的质量,并带来更有力的深潜。
- 作为企业、社区和生活的领导者,您可以与您的小组伙伴一起实践说故事的艺术,并相互反思其影响或挑战。

活动

欢迎和介绍

- 简介 | 基本规则 | 目的 | 热身
-

探索领导力:说故事如何发挥作用

- 目的
 - 讨论
-

说故事:它们为何以及如何能发挥作用

- 目的
 - 讨论
 - 工作时间
-

如何创作一个有效的故事

- 讨论
 - 视频
-

休息

10分钟(设定定时器)

练习说故事的艺术

- 工作时间
-

实际应用

- 讨论
-

总结

散会

伟大的领袖

想想您认为是伟大领导者的人:能够激励并在一群人中产生变革的人。

伟大的领导者往往是伟大的故事讲述者。故事具有说服力,能够促使人们采取行动。这是我们作为人类运作的方式;它存在于我们的 DNA 中。

您敬佩的伟大领导者是谁?

为什么?

追随者

人们在领导者/领导力上投入了大量的时间和金钱,但在追随者上却没有那么多。然而,我们必须有追随者才能领导!

想想你生活中曾经成为追随者的某个时刻/情境。

你跟随了谁?



故事通过情感上的感染来教导、示范、团结和激励观众。它们是人类交流的最有效形式.....
也是将想法转化为行动的最有效方式。

——彼得·古伯 (Peter Guber)



探索领导力: 说故事如何发挥作用 (继续)



你为什么关注这个人?

好的/忠诚的追随者有哪些品质/特征?

领导者要想拥有强大的追随者, 需要具备哪些品质/特征?

故事为何有用？思考：C P R

C = 连接。故事将我们连接起来。我们天生就对故事有着先天的联系。

- 如何？故事有助于建立关系并发展强大的团队动力或“我们”的意识
- 分享一些如何使用故事将我们联系起来的例子。

P = 说服。故事说服我们。他们促使人们采取行动。

- 如何？人格，逻辑，情感
- 2,300 多年前，希腊哲学家亚里士多德提出，可以通过三种方式说服观众：人格 (ethos)、逻辑 (logos) 和情感 (pathos)。他的理论在他的著作《论修辞学》有所阐述。
- 人格
 - > Ethos = 希腊词，意思是品格。
 - > Ethos 是对演讲者特质的诉求。
 - > 观众是否认为演讲者值得信赖、知识渊博且论点可信？
 - > 对于领导者来说，这是一个关键因素。如果您的观众认为您可信且值得信赖，那么说服他们就会易得多。
- 逻辑
 - > Logos = 希腊词，意思是原因。
 - > Logos 是对你的论证逻辑的诉求。
 - > Logos 用于通过逻辑思维、事实和理性来说服受众。
 - > 如果你能通过逻辑和合理的推理“证明”一个论点，你的观众就更有可能被说服。
- 情感
 - > Pathos = 希腊词，意思是痛苦或经历。
 - > Pathos 是对观众情感的一种诉求。
 - > Pathos 通过唤起观众的情感反应来创造有说服力的论点。
 - > 诉诸希望和梦想，诉诸恐惧或担忧，或者诉诸观众的信仰或理想。
- 一个精心设计的故事可以让你同时融入亚里士多德的所有三个艺术证明。

说故事: 它们为何以及如何能发挥作用 (继续)

- 您的企业如何在营销中使用 Ethos、Logos 和 Pathos?您是否使用故事来帮助销售您的产品或服务?

人格:

逻辑:

情感:

我们使用的故事:

说故事：它们为何以及如何能发挥作用（继续）

- 当你试图说服别人时，你如何使用 Ethos、Logos 和 Pathos?想想你的家庭、社区或职业生活中最近的一个例子，你必须努力说服你的观众。你的论证包括了亚里士多德的所有三个证明吗?解释：

- 故事有助于建立关系、赢得信任并培养强大的团队活力。

R = 回忆。故事使事实令人难忘，因此它们可以被回忆并传承下去。如何？

- **感觉记忆**

> 每种感觉都提供与大脑的专用神经连接，电脉冲流沿着该神经连接传播。

> 大脑解释脉冲并将信号构建成可识别的图像、声音等。

- **工作记忆**

> 工作记忆就像你的生活黑板。这是我们在回忆新收到的信息、从长期记忆储存中提取现有信息，或新信息与现有信息匹配以决定如何处理新信息时所使用的意识记忆。

> 工作记忆在记忆以及思考和决策中发挥着重要作用。

> 但它有两个限制：

- ◇ 它仅在有限的时间内保存信息，大约 30 秒。

- ◇ 它只能容纳有限数量的信息：7 项信息 +/- 2。(Miller 1956)

- **长期记忆**

> 我们的长期记忆就像你头脑中的一台超级计算机。

> 它基本上具有无限的存储和容量。然而，如果我们无法回忆起来，这些信息就没有任何价值。

> 良好的存储系统取决于良好的归档。我们对事实和事件的长期记忆是通过我们在存储的项目之间立的交叉连接或“关联”来组织的。

使这种联系如此牢固的不在于你所讲述的故事，而在于观众在他们的长期记忆中与之相连接的自身故事。

如何创作一个有效的故事

现在您已经理解故事如何有效地推动观众采取行动,也对它们的运作有了一些了解那么如何创作一个有效的故事呢?

你的故事的情节是什么?

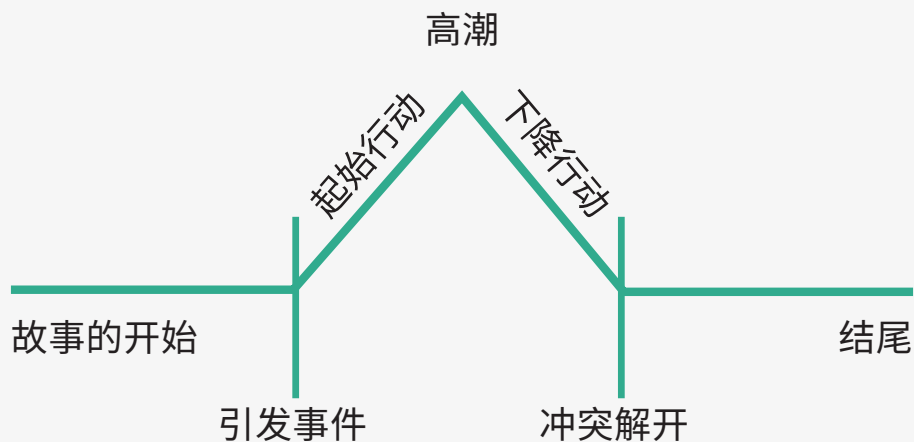
英国记者兼作家克里斯托弗·布克 (Christopher Booker) 认为,大多数故事都遵循他的《七个基本情节:我们为何说故事》一书中的七个基本情节之一(© Booker, 2006 年 9 月, Bloomsbury Publishing):

- 战胜怪物:主人公着手击败威胁主人公和/或主人公家园的敌对势力(通常是邪恶的)。
- 白手起家:可怜的主人公获得了权力、财富和伴侣等东西,然后失去了一切,并在成长过程中重新获得。
- 探寻:主人公和一些同伴出发去获取一个重要的物体或到达一个地点,一路上面临着许多障碍和诱惑。
- 远行与归来:主人公来到了一片陌生的土地,克服了对他们构成的威胁后,带着经验回来。
- 喜剧:轻松幽默的角色,有快乐或愉快的结局;中心主题是战胜逆境,最终取得成功或快乐结局的戏剧作品。布克强调喜剧不仅仅是幽默。它指的是一种模式,其中冲突变得越来越混乱,但最终在一次澄清事件中变得清晰。大多数浪漫故事都属于这一类。
- 悲剧:主人公是一位有重大性格缺陷或重大错误的英雄,这最终导致了他们的毁灭。他们不幸的结局引起了人们对他们的愚蠢和本质上“好”品格的堕落的怜悯。
- 重生:在故事的发展过程中,一件重要的事件迫使主角改变自己的方式,常常使他们成为一个更好的人。

你的故事的结构是什么?

一旦你了解了故事的基本情节,你就需要创作故事的动作。许多故事都遵循德国小说家和剧作家古斯塔夫·弗雷塔格(Gustav Freytag, 1816 – 1895 年)所确定的一般戏剧结构。

弗雷塔格金字塔:戏剧的结构



- 故事的开始: 设置场景。作者介绍了人物和背景, 提供了描述和背景。
- 引发事件: 发生某件事以开始行动。通常单一事件标志着主要冲突的开始。引发事件有时被称为“复杂情节”。
- 起始行动: 故事逐渐展开并变得更加精彩。
- 高潮: 故事中最紧张的时刻。这通常是最令人兴奋的事件。这是起始行动所引发的事件, 也是下降行动随之而来的事件。
- 下降行动: 事件的发生是高潮的结果, 我们知道故事很快就会结束。
- 冲突解开: 该角色解决了主要问题/冲突, 或者有人为他们解决了问题。
- 结尾: (法语术语, 发音: day-noo-moh) 结尾。此时, 冲突解开后任何留下的秘密、问题或谜团则由角色解决或由作者解释。有时作者会让我们思考主题或人物未来的可能性。

如何创作一个有效的故事（继续）

你可以将结尾视为故事的开始的反面：作者不是准备通过介绍背景和人物来告诉我们故事，而是准备以最终解释来结束故事，解释实际发生了什么，以及角色如何思考或感受到这一点。这可能是情节中最难识别的部分，因为它通常与冲突解开密切相关。

百威啤酒是一家精通媒体的啤酒公司，推出了他们最令人难忘的超级碗广告之一。这是一个结构完美的故事，在一分钟内讲述。

看广告。你可以识别戏剧结构元素中的哪些元素？



故事是一个载体，可以让你将事实置于情感背景中。

——彼得·古伯（Peter Guber）



回忆=回想+反思

- 将故事视为小小的信息口袋。事实非常重要,我们所要做的就是将它们放在情感背景中,以便观众能够回忆起来。
- 这就是我们所要做的!那么我们该怎么做呢?
- 回忆=回想+反思
- >回想:故事的骨架——发生的事件、轶事、事实。
 - ◇ 你听到的大多数故事都只是回想,“只是事实,先生。”
- >反思:是故事的血、肉和核心。这是将您的故事提升到新水平的元素。例子:
 - ◇ 由轶事引发的想法
 - ◇ 你感受到的感受
 - ◇ 你做某事的动机
 - ◇ 道德或所学到的教训
 - ◇ 描述人物或地点的额外细节
 - ◇ 对话
 - ◇ 隐喻或类比
 - ◇ 虚构的时刻或因行动而产生的梦想。

再更深层次地观看广告。有哪些反思时刻?

现在轮到你将不同的元素组合在一起并开始创作你的故事了。

写下您生活中对您来说具有重要意义又难忘并且愿意分享的三个事件或时刻。

- 1.
- 2.
- 3.

