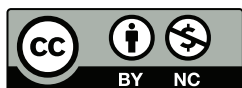


# 说故事

## 你的故事是什么 引导师指南 小组工作坊

概述	2
引导师准备和工作坊议程	3
介绍	6
热身练习	6
探索领导力:说故事如何发挥作用	8
说故事:它们为何以及如何能发挥作用	9
如何编写一个有效的故事	12
练习说故事的艺术	15
实际应用和总结	16



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。

## 概述

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 的小组工作坊向你提供。通过完成此小组工作坊,你的小组可以在你分享你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,你将成为家庭、社区和企业中更有效的领导者。

## 目的

在本课程结束时,你将:

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

## 本次课程将如何提升你的小组体验

- 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,你可以与你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。

说故事小组工作坊要求你作为引导师,拥有该模块中包含的所有工具和概念的第一手经验。

重要的是,你有一些自己的、成熟且有效的“故事”。请务必提醒所有小组成员携带笔记本电脑/平板电脑参加本次小组工作坊。

### 主持人/小组委员访谈问题

确保你与小组主持人进行课前对话。这里有一些可以问的问题:

小组生命体征:

- 有多少会员?
- 这个小组成立多久了?
- 本小组还完成了哪些其他小组工作坊?
- 这是一个高效能的小组,正在寻求更大的东西吗?
- 是什么吸引了这个小组参加本次小组工作坊?
- 小组的所有成员都同意本次小组工作坊的选择吗?



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(Rudyard Kipling)



# 工作坊议程及引导师时间

时间	视觉工具	活动
0:00-0:30	议程	<b>欢迎和介绍</b> <ul style="list-style-type: none"><li>简介   基本规则   目的   热身</li></ul>
0:30-1:00		<b>探索领导力:说故事如何发挥作用</b> <ul style="list-style-type: none"><li>目的</li><li>讨论</li></ul>
1:00-1:25		<b>说故事:为何以及如何能发挥作用</b> <ul style="list-style-type: none"><li>目的</li><li>讨论</li><li>工作时间</li></ul>
1:25-2:20		<b>如何编写一个有效的故事</b> <ul style="list-style-type: none"><li>讨论</li><li>视频</li></ul>
2:20-2:30		<b>休息</b> 10分钟(设定定时器)
2:30-3:40		<b>练习说故事的艺术</b> <ul style="list-style-type: none"><li>工作时间</li></ul>
3:40-3:45		<b>实际应用</b> <ul style="list-style-type: none"><li>讨论</li></ul>
3:45-4:00		<b>总结</b>
4:01		<b>散会</b>

## 时间

## 主题/视觉材料

在你开始之前

准备

### 主持人对话

- 在小组工作坊之前,安排与小组主持人通话。
- 使用引导师准备部分中的问题来了解小组并确定本小组工作坊是否适合小组。

### 前期工作

作为引导者,你必须有一些你所拥有且有效的故事。

### 空间

- 舒适的会议室,配有会议桌和足够的空间进行小组工作是最有利于该计划。房间应该是不受干扰、宽敞、自然光线充足、舒适座位。一些开放的墙面空间用于发布工作和走动的空间。

### 材料

- 参与者指南
- 白板或活动挂图
- 中号便利贴
- 引导师笔记本电脑
- 每位参与者携带笔记本电脑进行一些练习

### 说故事简介:小红帽

- 说“小红帽”——暂停,看看观众。
- “你的脑海中浮现了什么图像、想法或观点?描述。”
- “你最后一次想到小红帽是什么时候?”
- 回忆是即时的……刚刚发生了什么?
- 这就是我们今天要一起探讨的内容……故事的不可抗拒的力量以及如何利用它们来发挥领导力。
- 注意:保持讨论的互动性、活力和乐趣。示范说故事的流畅性并引导讨论。

## 详细的引导师计划和笔记（继续）

时间	主题/视觉材料
0:00-0:10	欢迎和介绍

### 欢迎和介绍

- 介绍你自己并分享/讲述一个故事作为你介绍的一部分。
- 快速浏览一下议程幻灯片：
  - >探索伟大领导者的领导力和品质
  - >故事为何能发挥作用? (CPR, EPL)
  - >故事如何发挥作用:科学
  - >成为更好的说故事的人的技巧和工具

0:10-0:30	热身(可选:根据需要选择一项)
-----------	-----------------

### 热身练习

- 目的:让小组活跃起来并保持专注。为了帮助参与者了解身体技能对于说故事的有效性起着重要作用。现在一起进行一些热身活动,感觉有些傻气,这样会帮助他们在讲故事时感觉更舒服。
- “我们相信,你是通过实践来学习的,而不是有人告诉你该做什么。那么,我们站起来,围成一圈吧。”

### 传递哔声

- 站成一圈。
- 你对你右边的人说“哔”。
- 站在你右边的人对他/她右边的人说“哔”,然后继续绕一圈。
- 一旦哔声绕了一圈回到你,就说:“好,让我们再做一次,但要快得多。”
- 这样做几次,每次都变得更快。积聚能量,挑战他们尽可能快地完成。
- 问小组,你们注意到什么?肢体、语言、音量.....
- 重点学习:
  - >当人们开始参与时,他们会向前倾身站在前脚掌上。
  - >吸引观众并给自己注入能量的最简单方法就是向他们倾斜。

时间	主题/视觉材料
0:10-0:30	热身(续)
	<p>传递脉动</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 仍然围成一圈,让每个人手牵着手。</li><li>• 由你开始捏你右边那个人的手。那个人通过捏右边人的手传递脉动,依此类推。</li><li>• 发送一轮。</li><li>• 告诉小组你将传递两个脉动。将脉动发送出去,并在第一个脉动传递到一半时开始第二个脉动。</li><li>• 持续积聚能量。</li><li>• 脉动+ 哔声:不要告诉小组你要加入哔声。在圈子中开始两个脉动,当它们在传递时,开始一个哔声,对右边的人说哔... 然后看着它分解!</li><li>• 重点学习:<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; 不需要太多就能打破常规并使你失去节奏。(在生活中,而且在你说故事的时候!), 所以练习集中注意力。</li></ul></li></ul> <p>红球、蓝球</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 站成一圈,告诉大家你拿着一个红色的球在你手中(这都是想象的;不需要任何道具)。</li><li>• 看着圆圈对面小组中的某个人,然后将球扔给他们。当你扔球时,说:“这是一个红球。”他们接住球后必须说:“谢谢你,红球。”</li><li>• 那个人继续传球,说:“这是一个红球”,接球者说:“谢谢你,红球。”</li><li>• 让红球绕圈传递一下,确保每个人都接到它、了解过程并说出这些话。</li><li>• 现在,当红球继续被传递时,与某人目光接触并传递给他们一个蓝球,并说:“这是一个蓝球”,并确保他们说:“谢谢你,蓝球。”他们继续传球,现在有两个球在绕圈传球。</li><li>• 快速插入一个黄球。</li><li>• 然后你可以加入想象中的物件,如扳手、锤头鲨、红色烤面包机、章鱼等。</li><li>• 通常3个球+3-4个物件就足够了。</li><li>• 现在让所有人停下来,问谁有红球,谁有蓝球,以及你加进去的所有物件。通常情况下,一些物件会在疯狂中丢失了。</li><li>• 重点学习:<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; 眼睛是与人交流最有效的方式。</li><li>&gt; 只有通过直接的目光接触,你才能与观众建立真正的联系。</li></ul></li></ul>

## 详细的引导师计划和笔记 (继续)

### 时间                      主题/视觉材料

0:30-1:00                      领导

#### 探索领导力:说故事如何发挥作用

- 目的:发现追随者和领导者之间的联系,以及过去曾经有什么影响过参与者。  
认识到过去的伟大领导者往往也是伟大的故事讲述者。故事让追随者按照他们自己的判断加入你。

#### 伟大的领导者是说故事的人

- 一些伟大的领导者是谁?”(温斯顿·丘吉尔、甘地、特蕾莎修女、纳尔逊·曼德拉、亚伯拉罕·林肯等)
- 伟大的领导者往往是出色的说故事的人。
  - > 你能举出一些例子来说明一些伟大的领导者利用过故事吗?
  - > 故事具有说服力,能够促使人们采取行动。
- “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)
- “故事是一种载体,可以让你将事实置于情感背景中。”——彼得·古伯 (Peter Guber)
  - > Peter Guber 是曼德勒娱乐的董事长兼首席执行官。(古伯的电影收入全球超过 30 亿美元,并获得 50 项奥斯卡奖提名。)

#### 追随者

- 大量的时间和金钱投入到领导者/领导力,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!
- 没有追随者的领导者会是什么样子?
- 想想你生命中曾经跟随过的某个人。他是谁?
  - > 在你的工作簿中写下答案。
  - > 请几个人分享……

#### 追随者和领导者之间的联系

- 在活动挂图页面的顶部写下“追随者”。
- “哪些品质使你成为你在工作簿中写下的哪个人的好的追随者?”
  - > 让参与者在便利贴上写下他们的回答(或在工作簿中),然后让他们将它们添加到活动挂图上。
- 在另一页活动挂图页面的顶部写下“领导者”。
- 你认为是什么让你所追随的哪个人成为如此优秀的领导者,以至于你愿意追随他们?”
  - > 让参与者在便利贴上写下他们的回答(或在工作簿中),然后添加到领导者活动挂图。
- 讨论每个列表。
- 寻找说故事所支持的联系和领域。
- 为每个列表拍照,以便你可以在小组工作坊结束后通过电子邮件发送给小组。

## 时间                      主题/视觉材料

0:30-1:00                      领导力 (续)

马丁路德金 (Martin Luther King, Jr.) 的故事 (示例)

- 在 1960 年代, MLK 认为他有一个非常好的信念——每个人都应该和睦相处, 无论肤色如何。他对此充满热情。这是他毕生的工作。于是他徒步走出去, 人们开始加入他的行列, 最后他来到了华盛顿特区, 不可思议的是, 现在聚集了 25 万人, 他将能够在第二天整天向他们演讲。
- 我相信世界上没有他更想要的事情, 那就是让人群中的每一个人, 其中30%是白人, 都同意他的观点。这是他的大好机会。但第二天, 当他站在人们面前时, 他并没有说, “你们需要和我一起完成这个伟大的使命”, 或者“我们需要团结起来反对种族主义。”他说的是, 我有一个梦想。”他说了八遍。“我有一个梦想。”他把这件事当作是针对他自己的; 那是他的梦想。他让人们按照自己的方式加入他, 每个人都对自己说: “我也是。”正如他们所说, 其余的就是历史了。
- 当追随者自己做出追随的决定而不是被告知追随时, 他们最忠诚。

1:00-1:25                      说故事 (为何以及如何)

### 说故事: 为何以及如何能发挥作用

- 目的: 了解为何和如何故事能发挥作用并且提供技巧和工具来帮助你成为更好的说故事的领导者。故事为何有用? C P R C (connect, 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。
- 如何呢? 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。
- 让小组分享一些如何使用故事将我们联系起来的例子。
  - > 政治演讲
  - > 广告
  - > Ted 演讲/EO 演讲人

P (persuade, 说服) – 故事说服我们。他们促使人们采取行动。

- 如何呢? 人格、情感与逻辑
- 2300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你的立场: 人格、逻辑和情感。(他的理论在他的著作《论修辞学》有所阐述。)

## 详细的引导师计划和笔记 (继续)

时间

主题/视觉材料

1:00-1:25

说故事 (续)

- 人格 (Ethos)
  - > 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。如果你的观众认为你可信且值得信赖, 那么说服他们就会容易得多。
- 逻辑 (Logos)
  - > 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)
  - > 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。
- 使用你的工作簿, 与同伴合作或以小组形式讨论/分享以下内容:
  - > 你的企业如何在营销中使用人格、逻辑和 情感? 你是否使用故事来帮助销售你的产品或服务?
  - > 当你试图说服别人时, 你如何使用人格、逻辑和 情感? 想想你的家庭、社区或职业生活中的例子, 你必须力说服你的观众。你的论证包括了亚里士多德的所有三个证明吗?

R (recall, 回忆) - 故事具有回忆。它们使事实令人难忘, 因此可以被回忆并传承下去。

- 如何呢? 首先我们必须看看记忆是如何工作的。
- 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。

时间	主题/视觉材料
1:00-1:25	说故事 (续)
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 工作记忆<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; 工作记忆就像你的生活黑板。</li><li>&gt; 这是我们在回忆新收到的信息、从内部记忆存储中提取现有信息或将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。</li><li>&gt; 工作记忆在记忆以及思考和决策中发挥着重要作用。</li><li>&gt; 但是它有两个限制<ul style="list-style-type: none"><li>◇ 它仅在有限的时间内保存信息,大约30秒。</li><li>◇ 它只能容纳有限数量的信息:7项信息 +/- 2。(Miller 1956)</li></ul></li><li>&gt; 让我们来做个小测试,看看这是否属实!<ul style="list-style-type: none"><li>◇ 我将向你展示一个数字,你所要做的就是记住它。我只会向你展示一小段时间。准备好?</li><li>◇ (展示9位数字1秒钟。)示例:729601473</li><li>◇ 你将这个数字保存在你的工作记忆中。</li><li>◇ 你们中的许多人都在动嘴唇并将这个数字向自己重复,为自己再争取30秒的时间。</li><li>◇ 谁能重复这个数字?(不要叫他们——让他们与其他那些没有数字的人一起解决。)</li><li>◇ 我再给你一次机会来记住一个数字。准备好?</li><li>◇ (显示第二个数字——分成几块——持续一秒钟。)示例:729 60 1473</li><li>◇ 现在谁能重复这个数字?(让他们一起解决。)</li><li>◇ 这是相同的数字,只是分成三部分。</li><li>◇ 第一个数字是9条信息。第二个数字被分成3部分。</li></ul></li><li>&gt; 如果你希望你的观众记住并应用你的关键讯息,你必须将关键点的数量限制在3-4个。这是我们人类所能承受的范围。</li></ul></li><li>• 长期记忆<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; 我们的长期记忆就像你头脑中的一台超级计算机。</li><li>&gt; 它基本上具有无限的存储和容量。</li><li>&gt; 然而,如果我们无法回忆起来,这些信息就没有任何价值。</li><li>&gt; 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建立的又连接或“关联”来组织的。</li></ul></li><li>• 那么故事是如何发挥作用的呢?故事在观众的心中创造有意义的联想。</li><li>• 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。</li></ul>

## 详细的引导师计划和笔记 (继续)

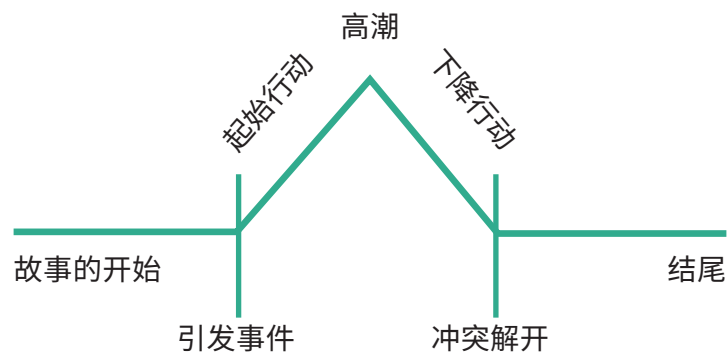
时间                      主题/视觉材料

1:25-2:20                如何编写 (基本情节)

### 如何编写一个有效的故事

你的故事的情节是什么？

- 《七个基本情节：我们为何说故事》是克里斯托弗·布克 (Christopher Booker) 于 2004 年出版的一本书，受荣格影响的故事分析及其心理意义。布克为这本书投入了 34 年的时间。
- 布克认为大多数故事都遵循七个基本情节之一：
- 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。他们的不幸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？
- 古斯塔夫·弗雷塔格 (Gustav Freytag) 是十九世纪德国小说家他们发现了故事和小说情节中的常见模式，并绘制了图表来分析它们。他使用金字塔绘制了一个故事的情节，如下所示：



时间	主题/视觉材料
1:25-2:20	基本情节 (续)
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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。</li><li>• 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”。</li><li>• 起始行动:故事逐渐展开并变得更加精彩。</li><li>• 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。</li><li>• 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。</li><li>• 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。</li><li>• 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。 &gt;你可以把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部分,因为它通常与冲突解开密切相关。</li></ul>

### 百威啤酒视频

- 发现结构:视频练习
  - > 观看这个 2014 年超级碗广告:百威啤酒, 2014年小狗广告 (广告在巴西发布)  
<https://www.youtube.com/watch?v=dIN02trC-mk>
  - > 你可以看到这个完美构建的故事在一分钟内被完整讲述出来。(制作成本仅为 400 万美元!)
  - > 播放两次, 并让参与者在工作簿中写下他们注意到的故事元素。
  - > 讨论小组所确定出的元素。
- “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)

## 详细的引导师计划和笔记 (继续)

时间

主题/视觉材料

1:25-2:20

基本情节 (续)

### 如何编写一个令人难忘的故事

回忆 = 回想 + 反思 (Recall = Recollection + Reflection) (三个 R)

- 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:故事的血,肉和核心。这是将你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
  - > 挖掘出存在的不同的反思时刻。
  - > 指导参与者,让他们自己发现在故事中包含的一些不同的反思,比如“温泉(Warm Springs)”的名字、院的外观和感觉、什么时候下雨、通过面部表情表达的感情、三法则,反映了男人和女人之间的关系。

2:20-2:30

休息

10分钟 (设定定时器)

时间	主题/视觉材料
2:30-3:40	练习说故事的艺术

### 说故事练习

#### 练习

- 让我们看看你是否能将迄今为止分享的信息融入到你自己的故事中!
- 写下你生活中对你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。[允许90秒]
- 绕小组走一圈,让每个人分享他/她的三个事件——只要简短的事实。(即“当我六岁的时候,我从自行车上摔下来,摔断了腿。”)
- 现在,从三个事件中选择1个来编写故事。[允许60秒]
- 请一名志愿者站起来并与小组分享他/她的故事。[尽量将故事控制在5-7分钟。]
- 故事结束时间:“你的故事是关于什么的?” > 说故事的人可能会说,“这是关于当我从我的自行车上摔下来,把我的腿摔断了。”
  - > 与故事讲述者合作,深入挖掘故事的真正含义。
  - > 如果可能的话,尝试用一个词来描述这个故事。是关于痛苦、恐惧、控制、不放弃等吗?

#### 双人练习

- 将小组分成两人一组。
- 站立着,让第一个人向他们的伙伴讲述他们的故事。[允许5-7分钟]
- 故事结束后,指示“听者”问“讲述者”“这个故事是关于什么的?” 伙伴们可以讨论用一个词来描述这个故事。[允许2-3分钟]
- 交换角色并重复这个过程。

#### 说故事实时指导课程

- 把整个小组重新聚在一起。
- 要求另一位志愿者向小组讲述他们的故事——这一次在说故事的时候指导说故事的人。
  - > 寻找机会加入反思:名字、人物或地点描述、细节、他们的感受如何,或者他们为什么做某事等等。
  - > 不断地中断说故事的人,并鼓励讲者将反思的时刻融入到故事中,这样他们就能感受到差异,观众也能看差异。
  - > 关注故事的开头。你不太可能有时间让他们讲述整个故事。
- 根据时间安排,由1-2名志愿者参与此过程。成对进行实时指导练习
- 将小组分成新的配对和新的伙伴。
- 让两人互相指导。
- 每个故事讲述者有5-7分钟的时间分享他/她的故事,而教练则寻找机会加入反思元素,并提出有用的建议/问题。成对进行实时指导练习
- 如果时间允许,邀请最初讲述故事的头两位志愿者之一,使用这些新工具重新讲述他们的故事,看看有何不同。

## 详细的引导师计划和笔记（继续）

时间                      主题/视觉材料

3:40-3:45                      实际应用

### 实际应用

- 引导讨论以帮助参与者认识到何时、何地以及如何利用他们的新技能。如果可能的话，让大家起来尝试一下而不是仅仅讨论它们。
- 目标是让参与者以不同的方式看待故事，并让他们开始自然而然地在自己的沟通风格中包含故事。
- 你希望公司在与员工、供应商、合作伙伴或顾客/客户的沟通方式方面做出哪些改变？
- 故事如何可以在你的家庭或社区生活中帮助你？
- 你特别想要改进并使其达到最佳状态的一个故事是什么？

3:34-4:00                      总结

4:01                              散会

