

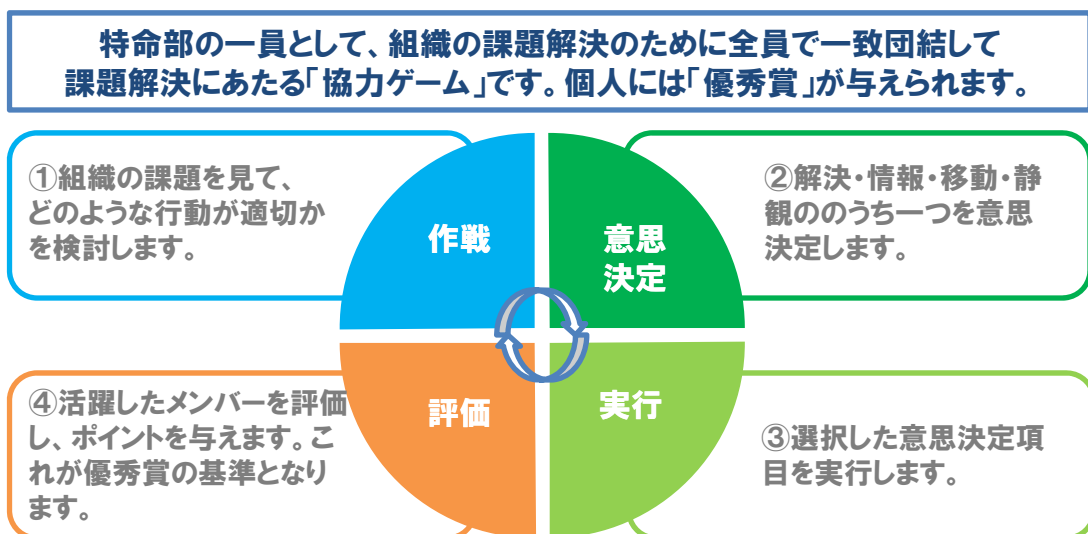
自分への無根拠な自信があり、他者の意見を真摯に聞けない。他者から意見されると心を閉ざしてしまう。こんな学生が増えているようです。

入社後に苦労しないために、他者のフィードバックを正しく受け止め、受容し、成長にドライブがかけさせたい。独りよがりではなく、協調して働く姿勢を身につけさせたい。そんな人材開発上の課題に答えるべく、「トナリノココロ」は開発されました。

他者への配慮、努力し続けることの大切さを刻み込む

ビジネス ゲーム トナリノココロ

■トナリノココロとは



■トナリココロの目的

- ①他者の心情・気持ちに配慮した振る舞いをする
- ②納得できるまで話し合う
- ③現状に安住せず、他者の良いところを謙虚に取り入れる
- ④努力すれば結果は変わる

ビジネスゲームは、気づきを促す研修ツールです。左記以外にも多様な気づきが得られます。同じ時間でどれだけのことを学ぶかがポイントだと伝えることで「遊び」にならないプログラム進行が可能です。

■トナリココロの特徴

①“コンプリメント”システム

勝利条件はお金ではありません。他の参加者から「貢献している」と評価されたかが重要です。

②“イニシアティブ”の要素を導入

時間意識を高め、コミュニケーションの一方通行を避けるために、イニシアティブストーンという石を使用します。この石が介在することで、簡潔に話すこと、対話することなどの重要性が示唆できます。

③”スパイラルアップ”の仕組みを導入

初めは負けた参加者も、他の参加者の長所を取り入れ、どんどん成長します。どの参加者も現状に甘んじていてはすぐに転落してしまうので、努力し続けてベストを目指す必要があります。そのためには他者のやり方を謙虚に取り入れなければならないことを学びます。

■カリキュラム

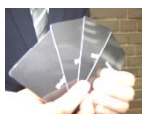
大項目	小項目	詳細
□オリエンテーション		趣旨や研修の意味などを伝える
□ルール説明	ルール説明	ルールを説明します。
	ルール共有	
□ゲーム実施	第一回	ゲームを実施します
	中間振り返り	沈黙・結果分析・シェア
	第二回	ゲームを実施します
	中間振り返り	コンペア・シェア
	第三回	ゲームを実施します
□振り返り	沈黙	ゲームを個人で振り返る
	マンダラート	マンダラートで自己の気づき、主要課題を整理する
	講義	大切と思われるポイントを講義します
	ゲットフィードバック	相互にフィードバックを与え合う
	ミッションステートメント	自己の活動への宣言を行なう

※標準版カリキュラムです。用途によってカスタマイズが可能です。

■実施イメージ



議論する！



選ぶ！



決める！



評価する！



行動する！



カレイドソリューションズ株式会社

<http://www.kaleidosolutions.com>

cs@kaleidosolutions.com

Tel 03-6794-8630