

早期離職する社員は、経験の負の側面に注目し、意欲が減退することによって、成果がでないという負のスパイラルに陥りがち。成果は、知識とスキルと意欲の積で求められますが、意欲は知識やスキルと異なり、短時間で転換可能ではないでしょうか。

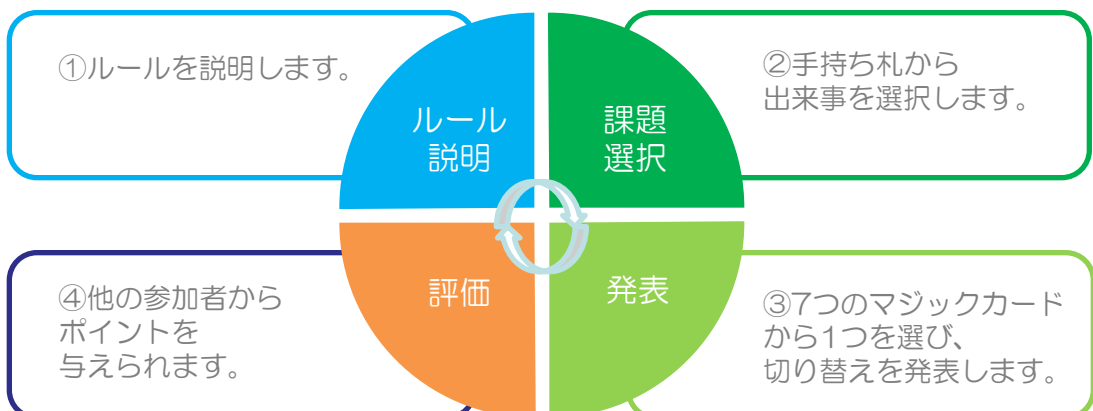
ネガティブな出来事に対して、気持ちを切り替えることを精神論ではなく、反復訓練によって学習させることはできないか。モチベーションマジックは、この課題を解決すべく開発されました。

凹んでしまった、そんなときに気持ちをすっきり切り替える方法を学ぶ

# 思考転換 ミニゲーム モチベーションマジック

## ■モチベーションマジックとは

モチベーションマジックは、発生した意欲が減退する出来事に対して、マジックという切替手法が記載されているカードを消費しながら、気持ちの切替策を発表し、それに対する周囲の賛同が多ければポイントが得られ、ポイントが多い参加者が優勝というゲームです。初めは簡単なのですが、徐々に少なくなる気持ちの切替手段と手元の出来事が初めて目にするものが増えることで、切り替えのスピードが求められてきます。このプロセスで参加者は気持ちの切替手段の豊富さとスピードを習得します。



## ■モチベーションマジックの学びのポイント

- ①気持ちの切り替え方法の豊富さを知る
- ②自分の切り替え方法の癖を知る
- ③切り替えられない出来事に対する切り替え法を他者を通じて知る

## ■モチベーションマジックの特徴

- ①マジックという考え方で切り替え方法を整理しています。  
経験則と考えられがちだった気持ちの切り替え方法をカード化し、分かりやすく伝えます。
- ②苦手なカードを隣に回す循環システム  
難しい問題が徐々に飛び込んでくる仕組みを採用しています。
- ③少人数でも実施可能なテーブル内完結型です。
- ④ゲーム部分はシンプルで1時間で実施が可能です。
- ⑤マジック理解のための事前講義スライドと簡単なワークシートが付属し、理解を助けます。
- ⑥定着のための拡張ルール「2ndステージ」と「3rdステージ」を同梱しています。

## ■カリキュラム

大項目	小項目	詳細
<input type="checkbox"/> オリエンテーション		趣旨や研修の意味などを伝える
<input type="checkbox"/> 講義		意欲に関する知識付与とマジックの解説を行い、ゲームを実施する上での前提を揃えます。
<input type="checkbox"/> ルール説明	ルール説明	ルールを説明します
	ルール共有	
<input type="checkbox"/> ゲーム実施	1stステージ	標準のルールでゲームを実施します。
	2ndステージ	学習内容の定着を図ります（オプション）。
	3rdステージ	学習内容の定着を図ります（オプション）。
<input type="checkbox"/> 振り返り	振り返りシート	振り返りシートを使い、気づいた点を書き出します。テーブル及びクラスで共有を行いません。その上で、まとめの講義を行います。
<input type="checkbox"/> 終了		研修を終了します

※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。