

経験が通用しない

新種の部下に

何をどう伝えれば

よいのだろうか？！

部下へのコミュニケーションを向上し、職場環境を改善・人間関係を円滑化する

アサーティブネス  
トレーニング  
管理職版

# イエナイヨ

MEN IN BLACK

年上の部下、外国人の部下、女性の部下、ゆとり世代、非正規社員など、かつてよりも管理職のマネジメント対象は多様化しています。過去にない対応を求められるため、過去のやり方が参考にならず、自分の頭で対応を考えなくてはなりません。同時に、新型うつ  
の増加、ハラスメント問題など、管理職が厳しい発言をしにくくなっています。身近に参考になれる相手の少ない管理職はこれらに頭を抱えており、管理職への研修ニーズが高まっています。

「イエナイヨ」は、言いにくい状況に対して発言内容と言い方を考え、その内容にアドバイスが得られるビジネスゲームです。これを管理職向けに実施したいという声を受け、管理職の日常をテーマに、新たに開発を行いました。



## 学びのポイント

- ①アサーティブ・アグレッシブ・ノンアサーティブの概念を知ることができる
- ②反復訓練を通じて上記3概念の定着が促せる
- ③部下の問題行動への指摘内容と表現方法を他者の発言を通じて学べる

## 特徴

- ①概念は分かりやすいが、行うのが難しいコミュニケーションをカードゲーム化
- ②「言いたくても言えない・言えるけど配慮に欠ける」発言をwin-winに軌道修正
- ③What(何を言うか)とHow(どう言うか)の二つの要素を楽しく・飽きない仕組みで反復訓練
- ④部下の属性を選択することで、研修目的に応じてカード内容をカスタマイズ可能
- ⑤深刻な問題をコミカルなデザインでカード化

## 参加者の声

- ・職場で何を言ってよいか分からずコミュニケーションそのものを避けていたが、本研修で何を言えばよいかのヒントが得られた。
- ・パワハラやセクハラを恐れて何も言えずにいたが、チャレンジしてみようという気になった。
- ・自分の発言は普通かと思っていたが、今の基準ではかなりアグレッシブで気をつけたいと思った。
- ・自分の周りには上司と部下しかおらず、真似ようと思っても真似る相手がいなかったため、参加者間で事例や悩みが共有できたことは非常によかった。
- ・カードがコミカルで見ただけで笑顔になった。事例研究だったらかなり暗い気分になったと思う。
- ・初めは、「ゲーム?」と思っていたが、50歳にもなって、研修で熱中できたのは新鮮だった。
- ・女性活用やゆとり世代などの流れの中で、悩みだらけだったヒトのマネジメントに光が見えた。

## 用途

- ・コミュニケーション研修
- ・管理職・マネジメント研修
- ・リーダーシップ研修
- ・セクハラ・パワハラ研修
- ・チームビルディング研修
- ・上司の気持ちを理解する研修(若手向き)



## カリキュラム

※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。

### ◆アサーションについての講義◆

趣旨や研修の意義などを伝える

### ◆ルール説明◆

ルール説明

### ◆ビジネスゲーム(発表型)◆

練習

### ◆ショートディスカッション◆

### ◆ビジネスゲーム(応酬型)◆

本番

### ◆ディスカッション◆

### ◆振り返り・発表◆

### ◆終了◆

研修を終了します。

コンテンツには、「マニュアル」「トークスクリプト」が付属しております。