

解決策は明らかなのに
誰も納得してくれない…

あなたならどうする？

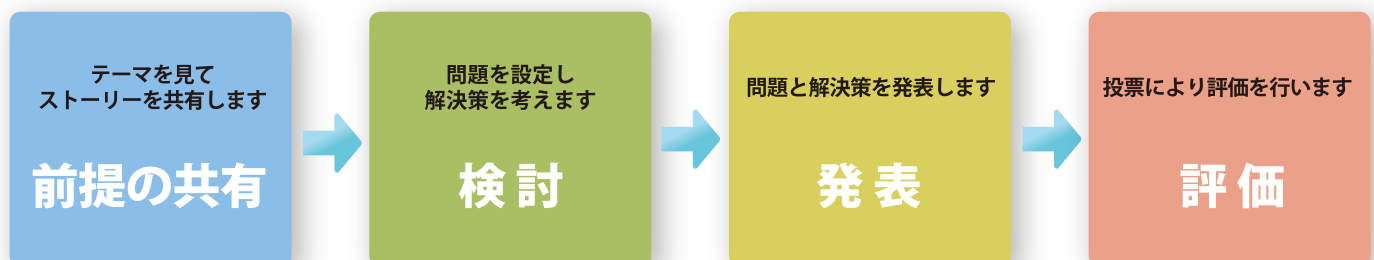
個人の問題と集団の問題を解決するプロセスを学ぶ

問題解決研修

解決昔話

「問題」とは何かを即答できる人、問題解決の手順を言葉で説明できる人は意外と少ないのではないのでしょうか。また、自分だけだと問題解決はできるのに、集団で問題解決を行おうと思うと、途端に難しくなると思う人も多いのではないのでしょうか。

解決昔話は、問題解決を学ぶ昔話をテーマにしたカードゲームです。前提を踏まえ、自分なりに問題を設定し、解決策の検討・発表を繰り返します。組織の問題解決を阻む様々な現象に気づけ、留意点を示唆します。また個人では容易に解決できる問題も、集団になると解決できなくなることがあります。集団で問題解決を行うためのポイントを、体験とレクチャーで学べます。



学びのポイント

- ①話し合いをする上での、前提共有の重要性
- ②問題の定義 / 問題解決プロセスの理解
- ③問題設定や解決策が立場や思考特性で異なることの認識
- ④問題や解決策への評価基準が人によって異なることの認識

特徴

- ①会議の場面を、「昔話」のメタファで再現したゲームです。昔話は全員が知っているながら、うろ覚えという点で現実の課題と類似しています。
- ②個人での問題解決はできても、集団での問題解決は急激に難易度が高まります。問題解決研修ではカバーしきれていない集団での問題解決のやり方が学べます。
- ③実践が難しい問題解決をゲームで実践でき、前提共有の重要性・問題の定義・問題解決のプロセスを段階的に学べます。
- ④ゲームの合間に講義を挟み、問題解決のプロセスで起きる現象を理解しやすくなります。
- ⑤評価された場合と最得点の案を選んだ場合に得点でき、最も価値の高い案を出そう、最も価値の高い案を選ぼうという気になります。
- ⑥問題解決というと固い印象を与えがちですが、昔話というテーマとかわいらしいデザインで、柔らかい印象を与えます。フィンランドなど北欧の学校教育などでも採用されている手法を研修技法に応用しました。

参加者の声

- ・問題に定義があるなんて思ってもいなかった。自分が問題とっていたことは問題ではなかった。
- ・昔話がテーマだったが、会議で起こっていることそのままだった。
- ・問題の裏返しの解決策ではなかなか解決しない理由がよくわかった。深く考えることの大切さに気付かされた。
- ・会社の事例がテーマだと、内容によっては話し合いが紛糾しそうだが、昔話がテーマだからやりやすかった。
- ・昔話に問題があるなんて思っていたが、視点を変えることで問題が設定できることがわかった。現実もそうかも。
- ・他のメンバーの価値観や判断基準を知れた。今後の会議は、みんなに優しくできそう。
- ・前提が共有されていないと何も始まらない。前提共有なんて全く意識していなかった。まずはここから始めようと思う。
- ・相手が問題設定した理由や、解決策を導出の背景がわかると無駄に争わなくて済みそう。日常からもっときいてみたい。
- ・リラックスした雰囲気のでれたので、解決策もたくさん考えられた。

用途

- ・問題解決研修(若手から管理職まで)
- ・会議の生産性を高める研修
- ・ファシリテーター研修
- ・被ファシリテーション研修(部門単位、階層別)
- ・組織活性化(部門単位、会社単位)
- ・リーダーシップ研修



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。

◆オリエンテーション◆

趣旨や研修の意義などを伝える

◆ルール説明◆

◆ゲーム実施 & レクチャー◆

ゲーム実施 第1回

問題設定と解決策立案の実施

レクチャー 第1回

問題定義 / 問題設定のポイント

ゲーム実施 第2回

問題設定の実践

レクチャー 第2回

原因分析の流れとポイント

ゲーム実施 第3回

原因分析の実践

レクチャー 第3回

解決策立案のポイント

ゲーム実施 第4回

解決策立案の実践

ゲーム実施 第5回

ここまでの学習を踏まえた
問題設定と解決策立案の実施

◆振り返り◆

研修全体を振り返ります

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。