

2012年2月12日 12:40~14:00 @アクトシティ浜松
日本看護研究学会 ワークショップ3

創造的会話を自然に引き出す
「ブレスター」と
「アイデア専用ホワイトボード」を使った
ブレインストーミング体験

アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

要綱集

このワークショップは、アイデアを出すことには無縁な方、あるいは、アイデア出しはあまり得意ではないという方を対象に企画しています。「ゲームのような指示があるカード」や「発想をくすぐる問いかけの書かれた専用ホワイトボード」を使って、楽しくアイデアを出しあうワークを体験します。体験の後は、振り返り「自分の職場では、この学びはどのように活用できるだろうか」を想起し、メンバーとシェアする時間もあり、気づきを整理することができます。

1) あたたかい雰囲気を作る簡単なワーク

アイデアを気軽に出し会える雰囲気を作るため「**他己（たご）紹介**」という簡単なワークをします。内容はとても簡単です。アレンジすれば職場などいろんなところで使えます。ワークショップはずっと4人組で体験しますが、最初に他己紹介をすることで、他のメンバーのことを良く知ることができます。

2) 「カードゲーム」でアイデア出し

創造的な会話を自然と引き出す「**ブレスター**」というカラフルな90枚のカードを使います。順番にカードを引いて、そのカードの指示から発想を拡げます。多様な切り口でアイデアを拡げるカードや、他の人のアイデアに便乗してアイデアを出すカードや、アイデアを褒めるカードがあったりして、楽しみながらゲームを進めていき、沢山のアイデアを出すことができます。

ゲームの後、アイデア出しの会議（ブレインストーミング）のコツも紹介します。

3) 「アイデア会議ホワイトボード」でアイデア出し

発想を拡げる様々な観点がバブルの中に書かれている「**はちのすボード**」という紙製のホワイトボードを使います。身近な課題を1つ選び、その発想テーマを中央に書いたら、そのバブルの中の問いかけから思いつくことを、わいわい言いながら書いていきます。消せる紙でできていますので、気軽に書いていくことができます。

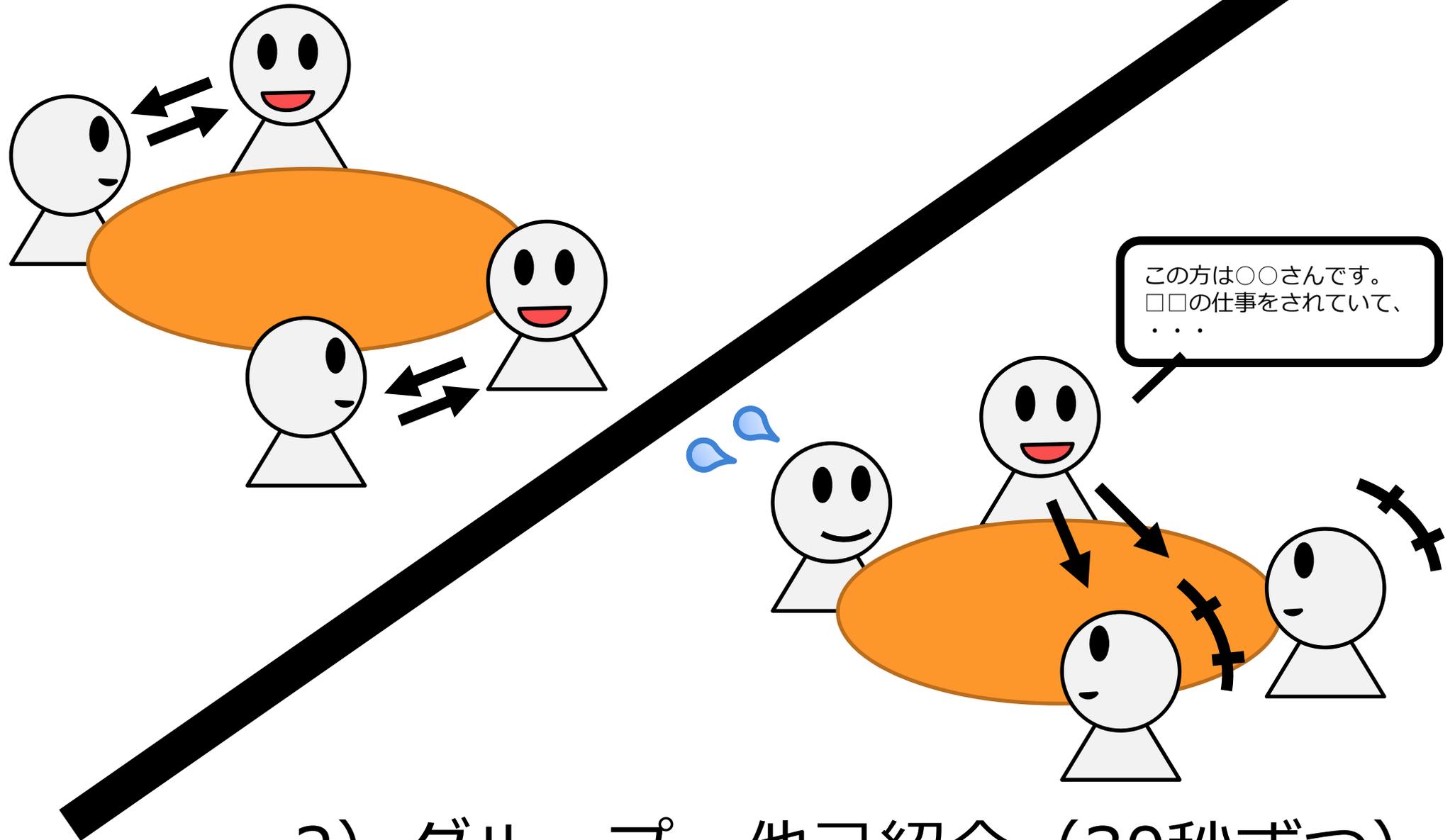
4) 振り返りと学びのシェア

3つのワークで、特に印象に残ったことや、職場での活用法のアイデアをメモして、メンバーで紹介しあいます。それを通じて、自分の気づきを整理し、他の人の学びも吸収することができます。

1

『他已紹介』

1) ペア、自己紹介 (30秒ずつ)



2) グループ、他己紹介 (30秒ずつ)

2

ブレスター・プラス

ブレインストーミングを遊びながら学ぶ

1

お題を決める

テーマリスト

- 10個のうち、
アイデア出しのテーマにしてみたいものを、
話しあい、グループで1つ選ぶ
- 時間：90秒

2

発想トランプ

カルタのように、広げる

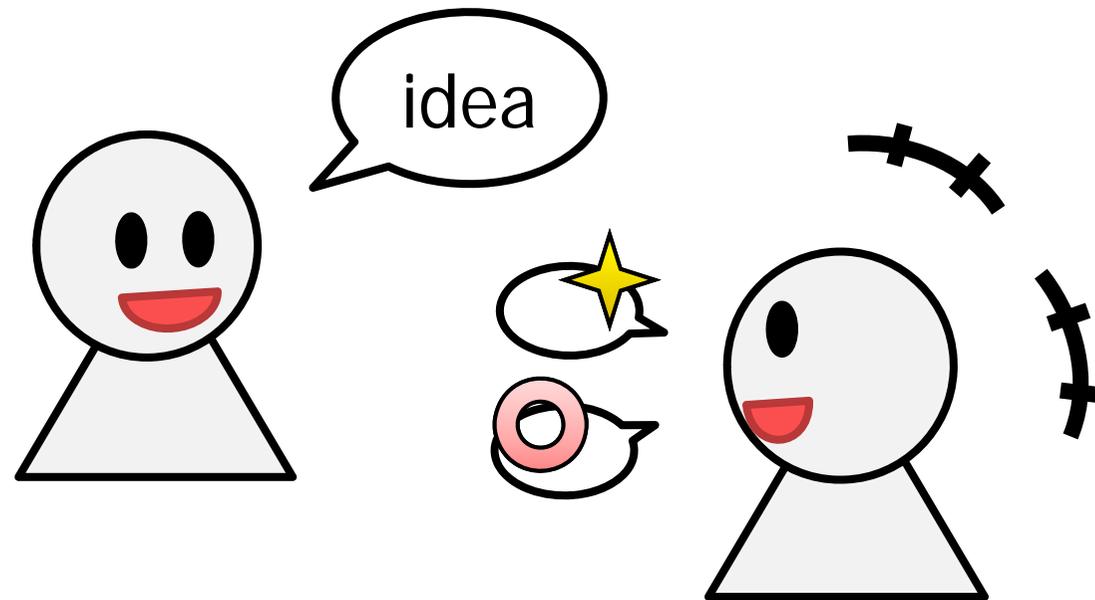
- 発想トランプを、テーブルに広げる。
- 向きはバラバラで結構です。
フレーズを表にして。

勝負は「カードを多く獲得」

- じゃんけんで勝った人から、時計回りに番が回る。
- 番が来たら、持ち時間は30秒。
- トランプのフレーズを発想の切り口にして、アイデアを言っていく。
 - 発想のお題は、先に選んだもの
 - トランプは獲得できる。
 - 30秒間で、何度でもOK
 - 1アイデア=1トランプ
(1アイデア=2トランプ、はダメ)

コツを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

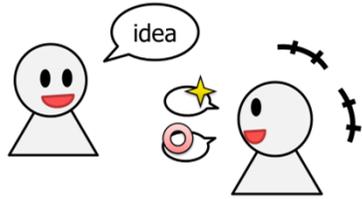


“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

アイデアの場のコツ

コツを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」



“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

- 番でない時もどんどんコメントを発言して構いません。アイデアを出した人の、その案の良い所をコメント（**プレイズ・ファースト**）していきます。

2つの効果、あり

- 創造的な話し合いの場が醸成できます
- 自分の番で出しやすくなります
(肯定的心構え→創造的思考)

3周、やります

- 1人 = 30秒
- 30秒 × 4人 × 3周 = 6分
- カードが減っていくので、後半になるほど、苦しくなります。
- 「こじつけ」でも「アイデアとして成り立つが怪しい」ものでも、OKです。
- イマジネーションの訓練とおもって、とにかくだしてください。
(誰も批判しませんので)

ここから、第2フェーズです

3

ブレスター



ブレスターの箱から、カード（赤・黄・緑・青）を出し、文字の読めるほうを上にして、中央に4山にして置きます。

ここからは、この「役カード」を使います。

番では、4つの山の一番上のカードの
いずれか1枚をとります。
(山の下からは取れません)

**上半分の大きな文字を読み上げ、
その内容に従ったコメントができれば、
カードを獲得**できます。

とれたら、次の人へ番が移ります。
取れなくても、30秒（目安）で番が移ります。

4色カードのやり方を、代表グループ
で説明します。



会場中央の代表テーブルで説明します。
恐縮ですが、お集まりいただき、しばしご覧ください。

「赤」・・・人のアイデア
を褒める役割。○○○に例文
を入れて、誰かのアイデア
を褒めればOK。場を温め、
アイデアの魅力を引き出す
効果があります。

「黄」・・・突飛なアイデアを出していく役割。大抵は無茶な指示内容で、それになぞらえてアイデアを出していきます。斬新なアイデアにつながりやすいカードです。

「緑」・・・たくさんのアイデアを言う役割。ただし縛りが無いので自由に案を出せます。発案の敷居をさげ、沢山出すことで、徐々に質を生み出す効果があります。

「青」・・・誰かのアイデア
アに便乗したアイデアを出す
役割。 便乗の仕方はカード
によって違います。既出
案を発展させたり、別バー
ジヨンの案を生み出したり
する効果があります。

補足



全員モード

のカードは、本格ルール用です。
今回は「全員が」という指示を
「ひいた人だけが」と読み替えてください。

役カードが引けない時

→ 発想トランプを引いてもOK
(フェーズ1とは違って、
1枚引くと、番が移ります)

トランプ「3枚」 = 役カード「1枚」
とカウントします。

勝敗は「役カードの多さ」で決まります。なので出来るだけ役カードを、実施してください。

ゲーム時間 = 10分

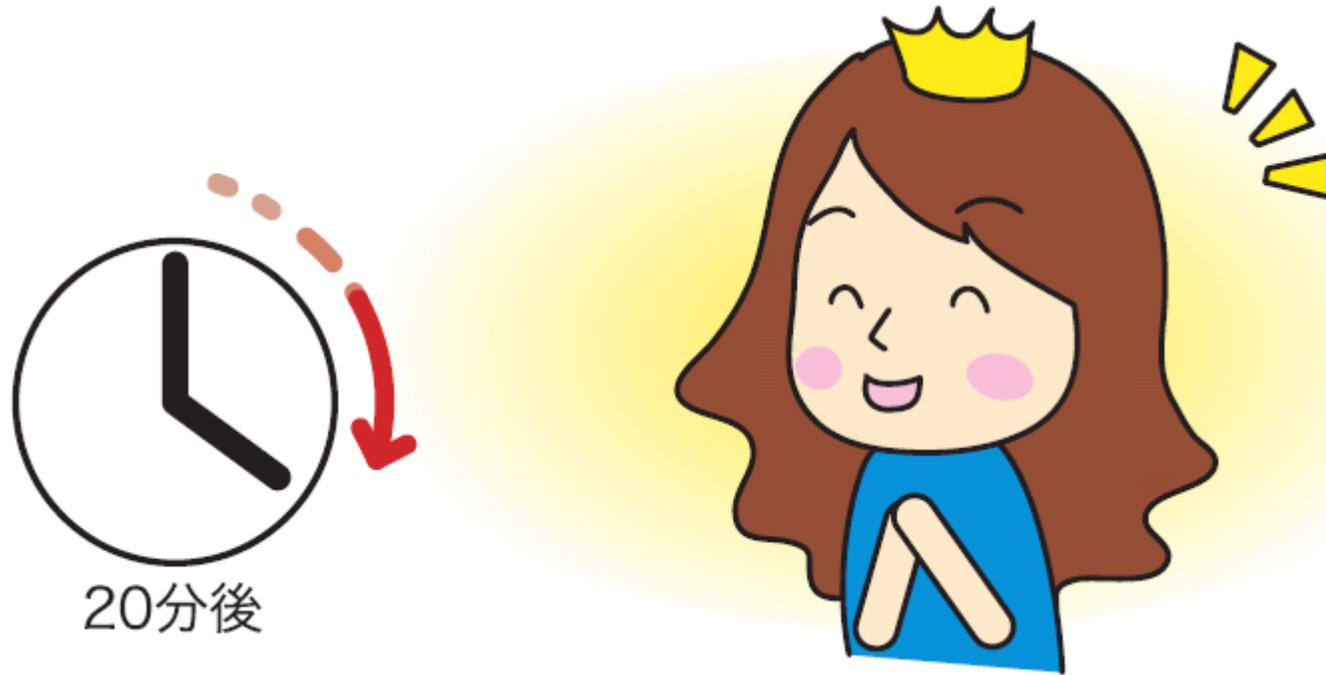
30秒の持ち時間は目安ですので
各テーブルで、適当、もしくは、厳密に
管理してください。

「プレイズ・ファースト」は
フェーズ2も続けてください。

では開始です！

4

ゲーム終了



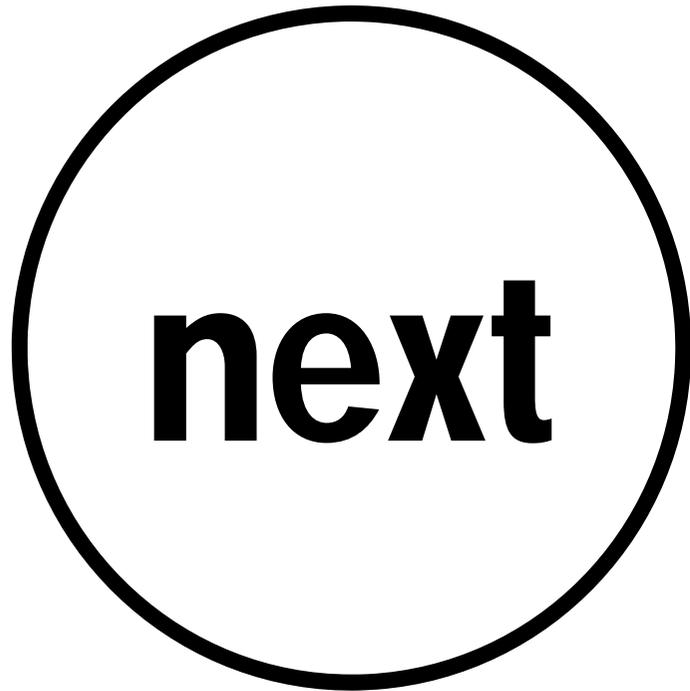
手元に最も多くカードがある人が優勝です。

時間的に余裕があれば、
想像力をくすぐる罰ゲームを実施します。

優勝した人に拍手！そして、その人は、
罰ゲームリストから1つ選びます。

最もカードの少ない人（同点ならジャンケン）は
その指示の内容を実施します。

時間は選ぶ時間も含めて2分間です。
（選ぶのが遅いと時間切れになります）



時間があれば、テーマを変えて
繰り返しチャレンジしてみましょう。

また、カードになれてきたら

「全員モード」なども含めた本格ルール（説明書）で実施し、
ブレインストーミングの心理様式を、本格的に体験してください。

3

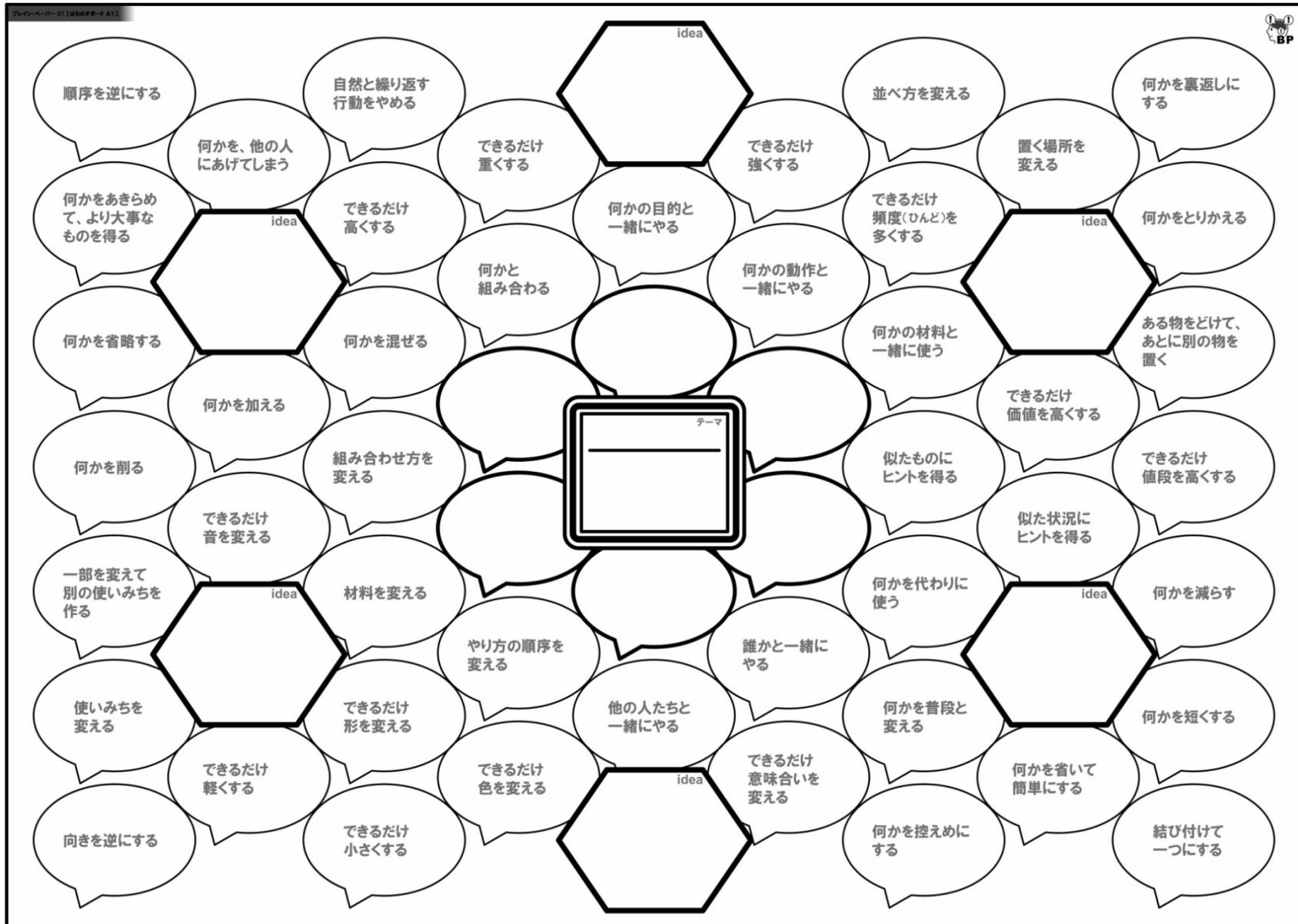
アイデア会議専用ホワイトボード紙

はちのすボード

「発想トリガー」

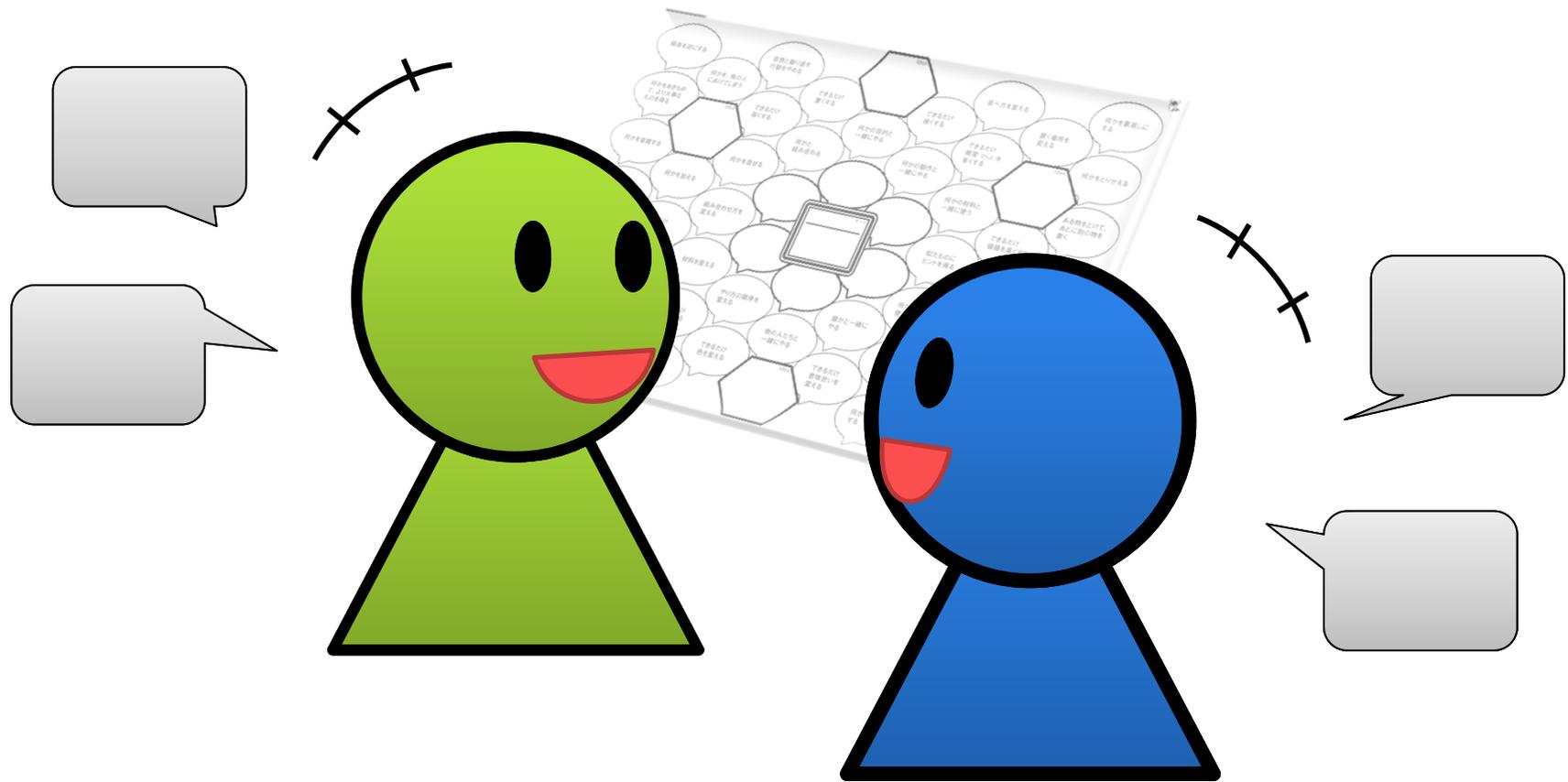
- アイデアを考え出す「引き金」となるリスト

「はちのすボード」

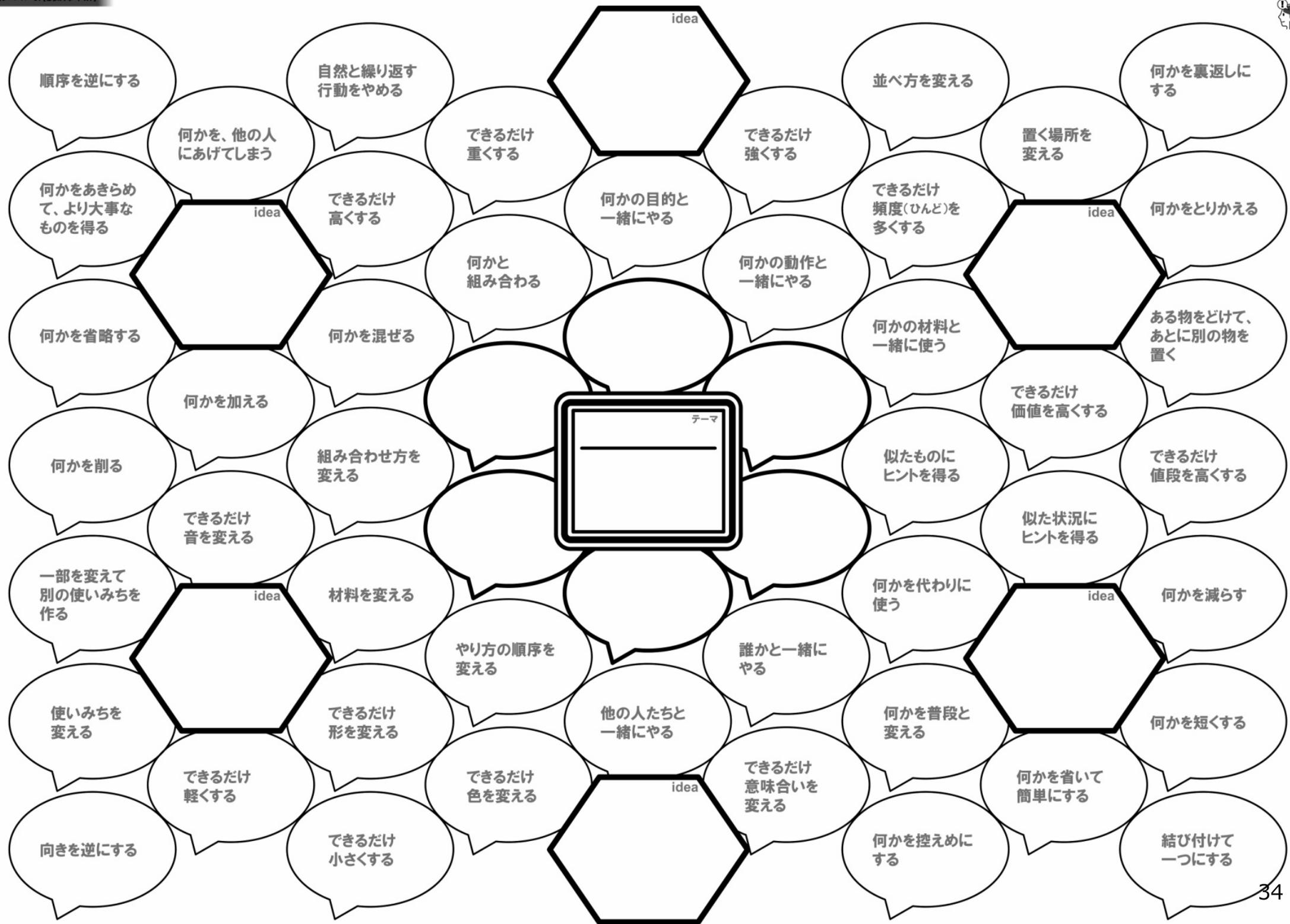


手順

- 真ん中のセルに「発想のテーマ」を書く
 - ○○するには、どうすればいいだろうか（問題解決）
 - 新しい○○のアイデア（新規構想）
- 隣接する6つの吹き出しに、思いつくことを書く（アイデアでなくてもいい）
- 吹き出しの中の文字を読み、発想の手掛かりにしてアイデアを出す。そこへ書き込む。



- 1) お互いのアイデアを説明
- 2) アイデアを「発想の示唆」を使い意外な方向に広げてみる（実現性なくてもOK!）
- 3) メモはご自由に



4

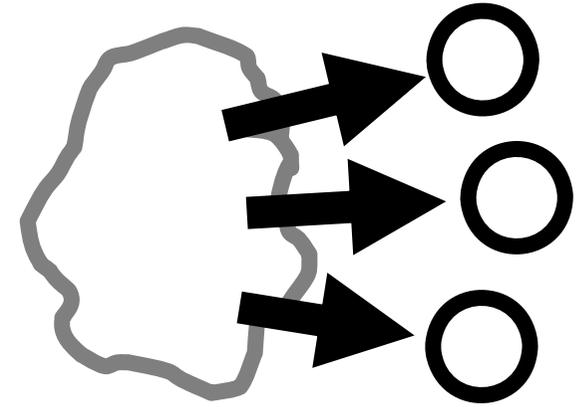
振り返り

学びの共有

学びの活めめ タイム

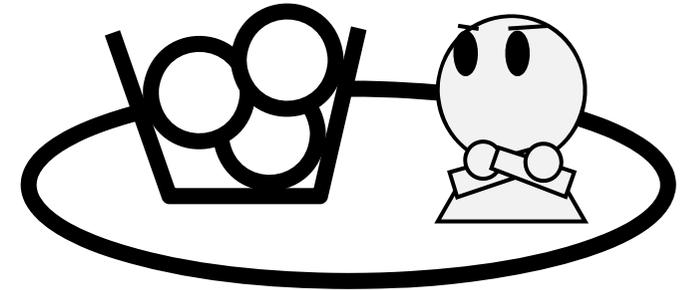
学びの活めめ

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



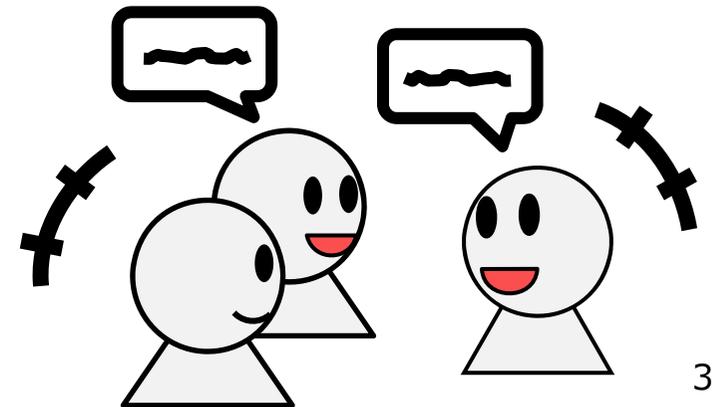
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「私はこう思った (違っていても良い)」 (5分)



メッセージ

創造する人や組織が
次々と生まれてくる社会を
創りたい

石井力重

そして、尊敬企業を輩出する社会へ

アイデアに困ることがあれば
いつでも、連絡下さい。

挑戦するあなたを応援します。

石井力重 rikie.ishii@gmail.com

アイデアプラント www.ideaplant.jp
仙台市青葉区通町2丁目5-28 アクス通町3F

twitter @ishii_rikie

facebook ishiirikie