

2017年10月14日 14:15~16:15
東北文化学園大学 5号館2F第2会議室

日本創造学会 主催
第51回クリエイティブサロン

アイデアワークショップ



石井力重 rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 代表

ワークショップの概要

早稲田大学の講義（デザイン論）や、
岐阜県立岐阜商業高校（スーパー・プロフェッショナル・ハイスクール）では、
生徒同士が創造的に会話しアイデアを創出するワークショップ中心講義を行っています。

今回は、皆で、**その一部**をワークショップ形式で体験してもらいます。

- （１）**発想しやすいようにデザインしたブレインストーミング、**
- （２）**頭の中にあるものを伝わりやすくする素描するアイデアスケッチ法、**です。

1415

1. 導入（流れの説明）（10）
2. お題紹介（5）
3. 発想「3人ブレスト」（40）
4. 素描「アイデアスケッチ（+4分絵心教室）」（20）
＜休憩（5）＞

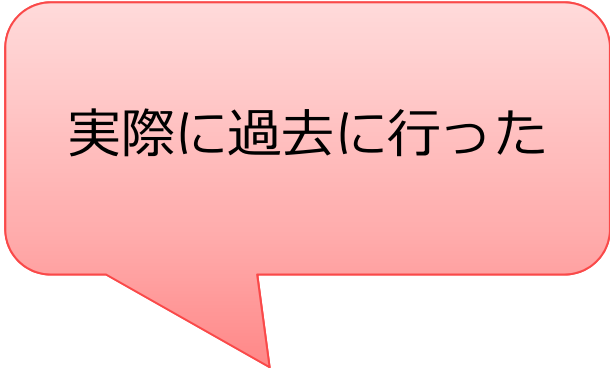
1535

5. 抽出「ハイライト法&アイデアレビュー」（20）
6. 抽出2「プレゼン・トーナメント」（15）
7. まとめ・メッセージ（5）

1615

2

お題紹介



実際に過去に行った

＜発想のお題の例＞

実際に過去に行った

<発想のお題の例>

<自炊を思わずしたくなるアイテム>

- ・一人暮らしじゃ、面倒なのは自炊。
- ・作る手間って、料理の経験がない人にはとても、負担
- ・なんとなく切って焼いてみたりするんだけど、おいしくない。
- ・そういう、ずぼらな一人暮らしの人が、思わず自炊したくなっちゃうアイテム（新商品）アイデアを考案し様。
- ・それは、キッチンウエア、という範疇のものもあるでしょうし、台所に立ちたくなる「スマホ・スタンド」とか「アプリ」もあり。筋トレになるスリッパとか、調理行為そのものへの誘因でなくてもOK。

実際に過去に行った

＜発想のお題の例＞

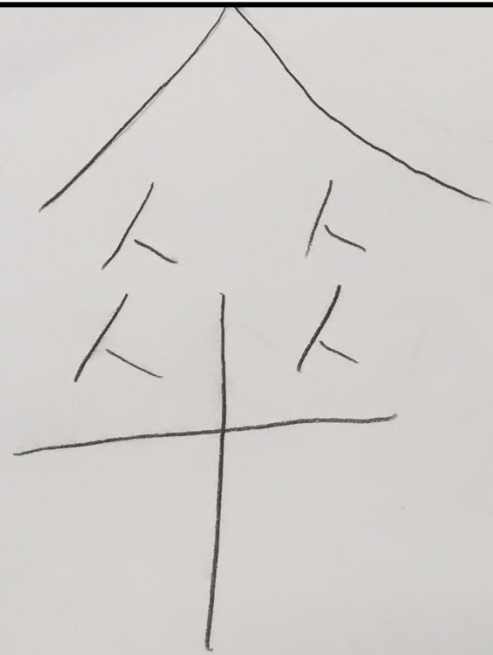
1ヶ月で4kg ダイエットをし、

その後1年間維持するに17

どうしたらいいか？

実際に過去に行った

＜発想のお題の例＞



をより便利

にするには

実際に過去に行った

＜発想のお題の例＞

・日本の
中高生で、自己肯定感が高い生徒を
2割増やすにはどうすればいいか。

<本日の発想のお題>

大学・高校において **主体的、対話的、深い**学習を 達成するための方策（アイデア）

「生徒達が主体的に課題を発見し、課題を解決する」学習のやり方、を考案しよう

お題が難しすぎる？ 大丈夫です。

“授業の中で**自分（=先生）が得意とすること**”にフォーカスし、
そこを使って**ほんのすこし面白く**してみる。
そんな思い付きレベルでいいんです。

だんだんと、色々な人に引き出してもらうちから、
新しい学習方法のアイデアが出てくるでしょう。

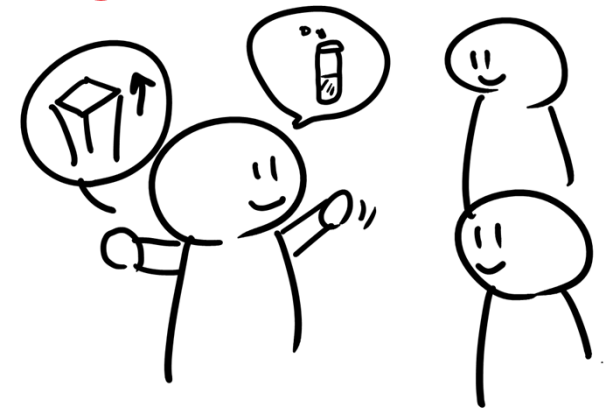
アイデアワークショップの
プロセスにだけ興味がある、
という方も、
「教育者ではないけど・・・」
という方も、
気軽にご参加ください。
（自分の学び方を改善する、
ことにも役立つかも?!）

(全体)

3

3人ブレスト

10歩いて、出会った人とアイデアを出し合う



Self-introduce

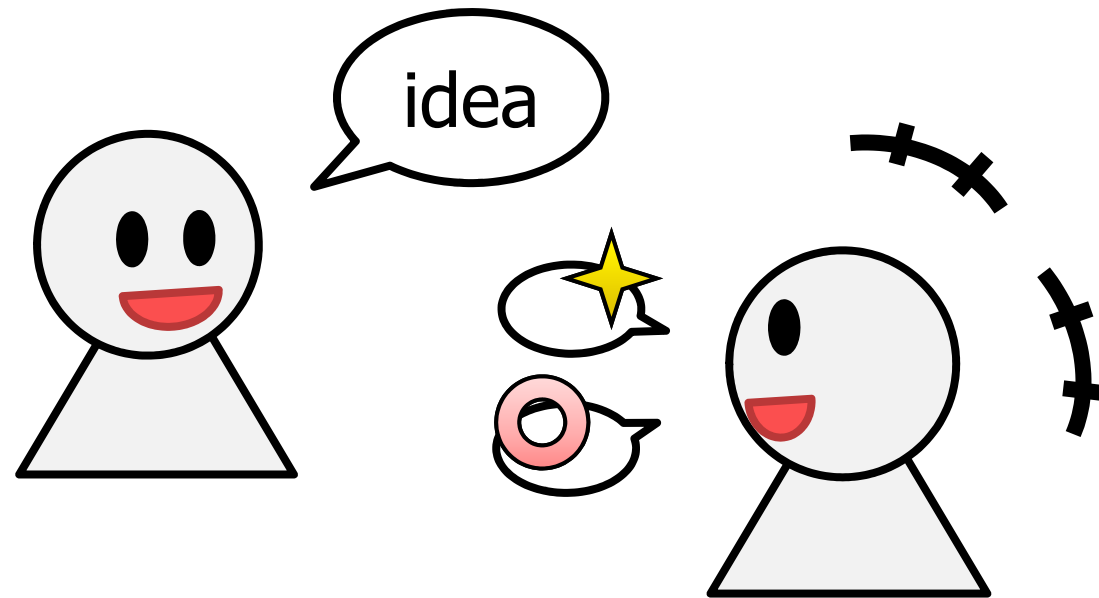


Brainstorm

$\times 3 \sim 4$

ルールを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”



「プレイズ・ファースト」

(相手のアイデアの良い所に光を当てて、コメントする)

効果 1)

アイデアを言いやすい場ができる



効果 2)

創造性のエンジンが回り始める

(肯定的心理 → (刺激) → 創造的思考)



では、

ペンとメモ紙
をもち、

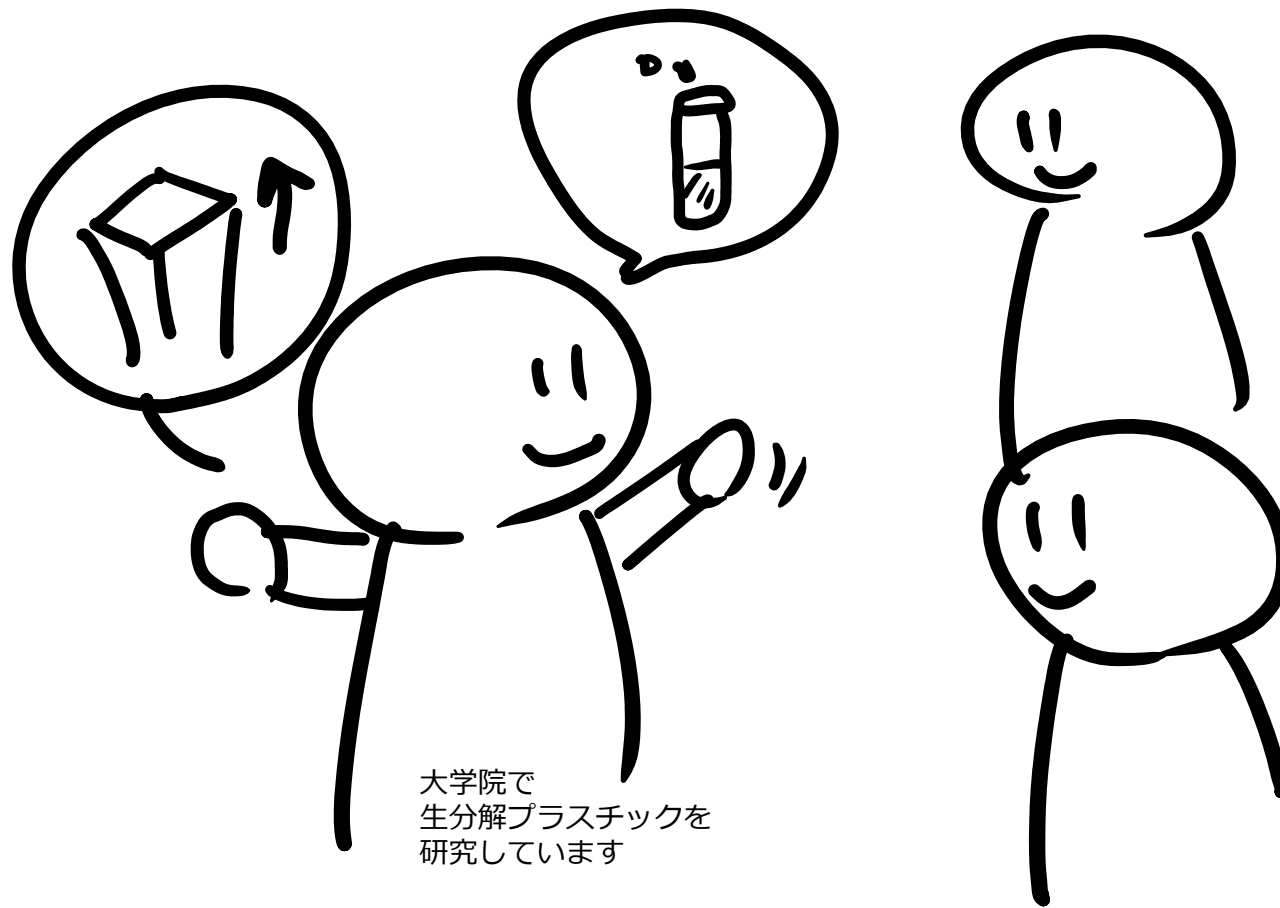
今いる場所から、なるべく遠くへ
散ってください。

(適度に人がいるあたりへ)



- ・ 今いる場所から、歩く。（知り合いとは反対方向に）
- ・ 止まった所で、知らない人を2人見つけ、3人組になる。

（なるべく、年齢層や、社会的属性の違う人と組むことを、お奨めします）



- ・ 各自、簡単な自己紹介をする。(20～30秒ずつ)



・ブレインストーミング（6分間 ※自己紹介タイムを含めて）

（平凡なアイデアでもOK、突飛なアイデアでもOK、
自由にたくさん案を出してみてください）

→ コツを、1つだけ

大学・高校において **主体的、対話的、深い**学習を 達成するための方策（アイデア）

「生徒達が主体的に課題を発見し、課題を解決する」学習のやり方、を考案しよう

お題が難しすぎる？ 大丈夫です。

“授業の中で**自分（=先生）が得意とすること**”にフォーカスし、
そこを使って**ほんのすこし面白く**してみる。
そんな思い付きレベルでいいんです。

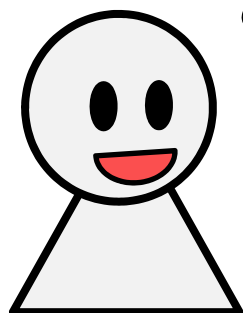
だんだんと、色々な人に引き出してもら从中から、
新しい学習方法のアイデアが出てくるでしょう。

アイデアワークショップの
プロセスにだけ興味がある、
という方も、
「教育者ではないけど・・・」
という方も、
気軽にご参加ください。
（自分の学び方を改善する、
ことにも役立つかも?!）

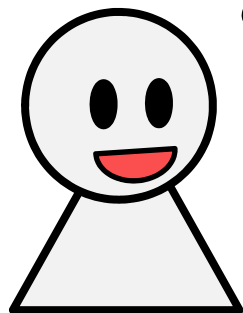
4

アイデアスケッチ

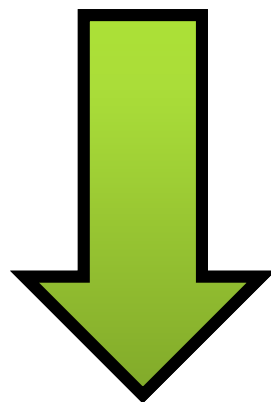
アイデアを書く



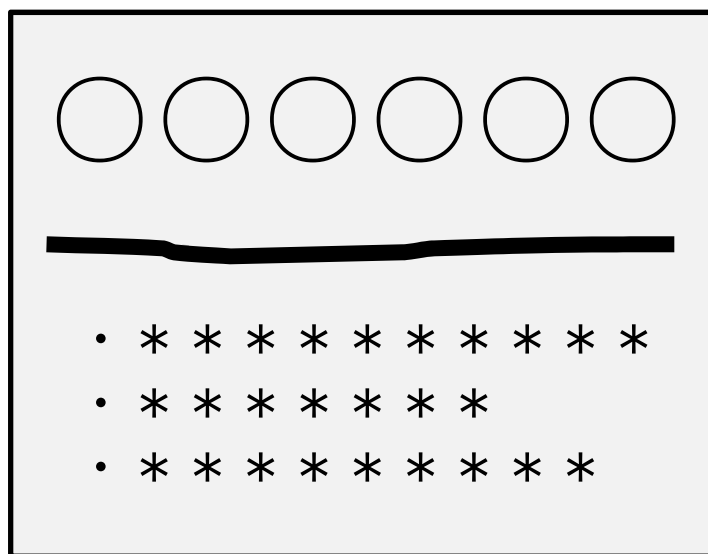
あのアイデア、
面白かったな



あのアイデア、
面白かったな



アイデアを、
少し具体化



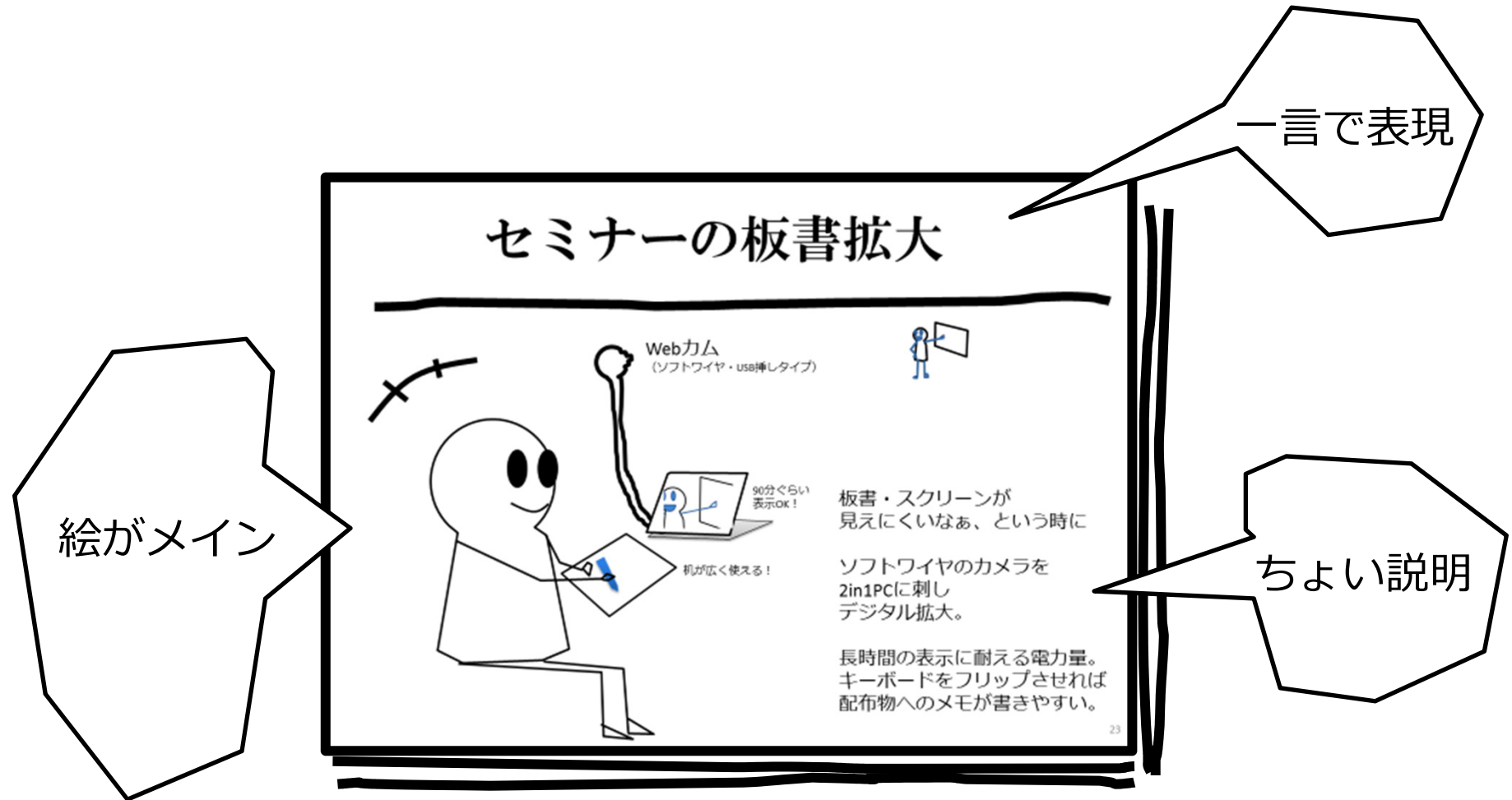
アイデア
・スケッチ

印象に残ったアイデアでも、
もちろん優秀なアイデアでも、
(他の人から聞いたアイデアもOK!)

枚数：1枚でも、複数枚でも。
(ただし、1アイデア=1スケッチ形式で)

時間： 10分 (+a)

アイデア・スケッチ



コツ

“Plan 3” (最小企画要素) = 【誰】 【何】 【狙い】

・・・を、具体的に書いておくと、良く伝わります。

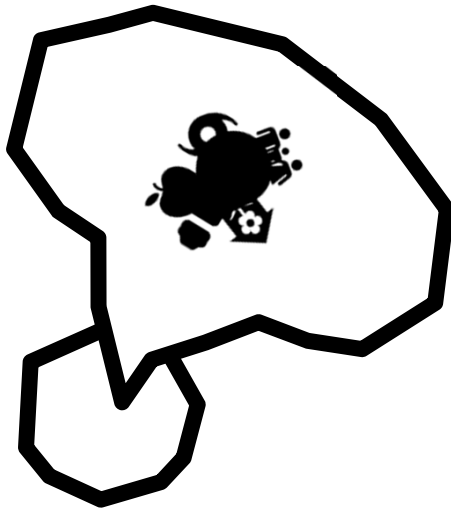
- ◎ A4白紙を使ってください。
- ◎ 絵や文字は、はっきり見えるように、書いてください。
- ◎ 1 アイデアで結構です。 （一枚に3案を列記する、のはNG）
（複数枚にわたって書いても結構です）
- ◎ 言語は、日本語か英語で。

この3要素をはっきり
させるだけで、
アイデアはとても
伝わりやすくなる

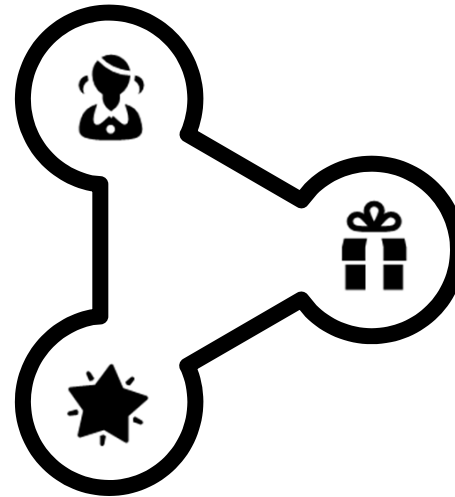
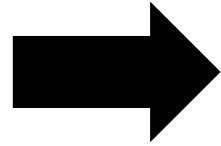
企画の最小骨格「Plan3」

【Plan 3】

アイデア

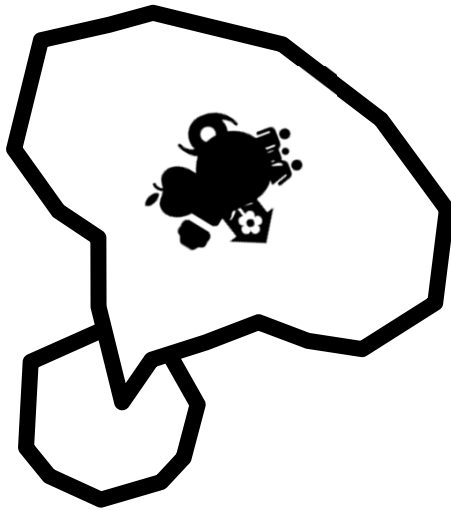


企画の最小骨格

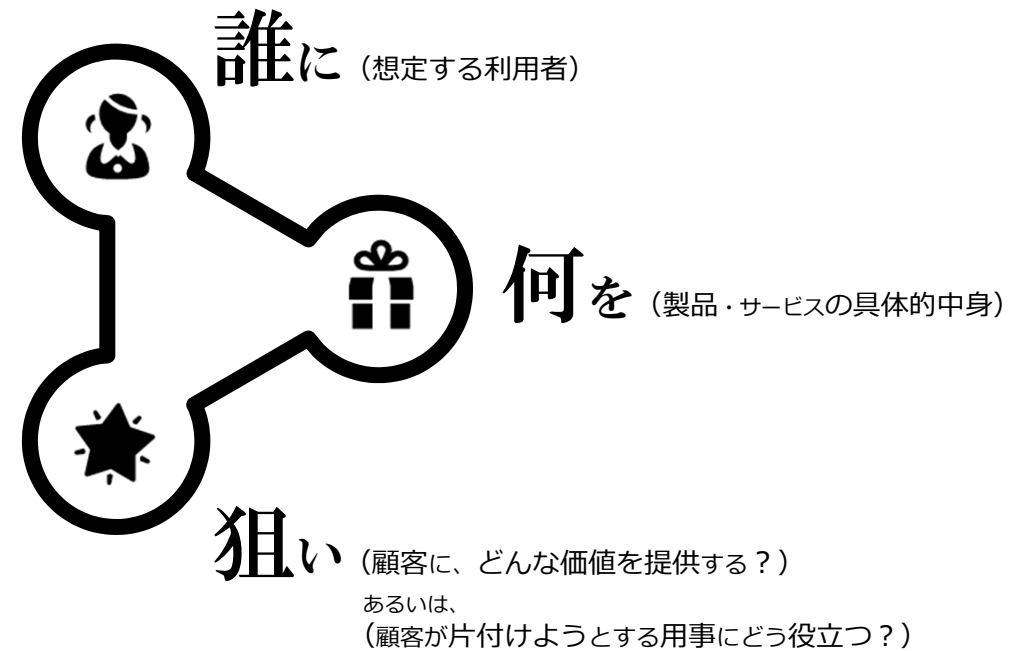


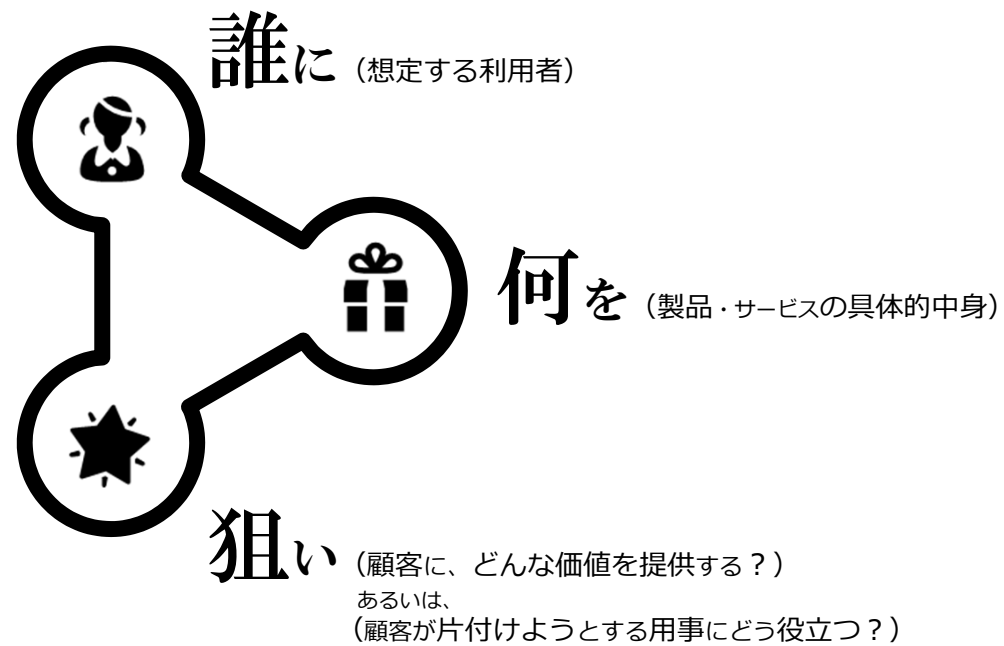
【Plan 3】

アイデア



企画の最小骨格





アイデアスケッチを描くとき、**3要素**を意識して書くと、良く伝わります

頭の中のアイデアを、
絵に描くための
ミニマム・ノウハウ

4分 絵心教室

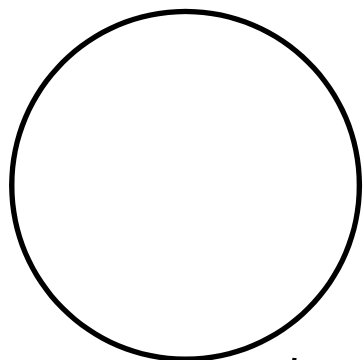
(一緒に書きながら、聞いてください)

4分 絵心教室

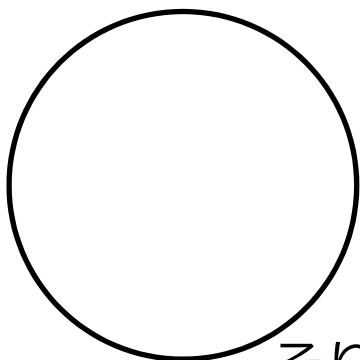
- **顔** = 【輪郭は○】 + 【口】 + 【目】 + 【眉】
- **人** = 棒人間の【胴体を□】で描く
- **モノ** = 【細線】 + 【太い輪郭】 + 【機能部分カラー塗り】
- **雰囲気** = まんぷ「€」、吹き出し「二重線」、点々輪郭

顔 = 【輪郭は○】 + 【口】 + 【目】 + 【眉】

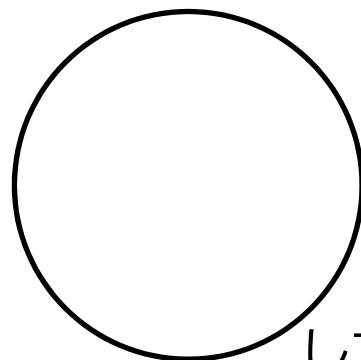
眉



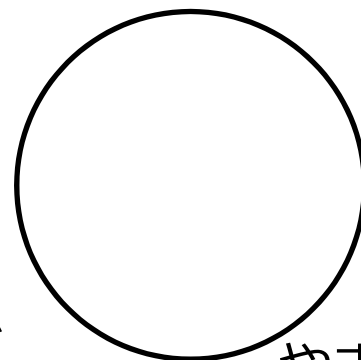
つり



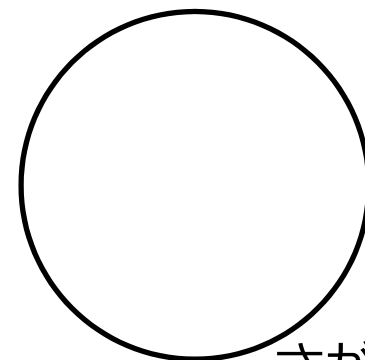
そり



しず

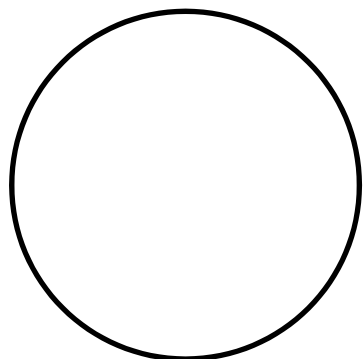


やま

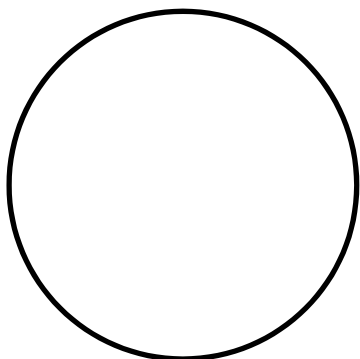


さが

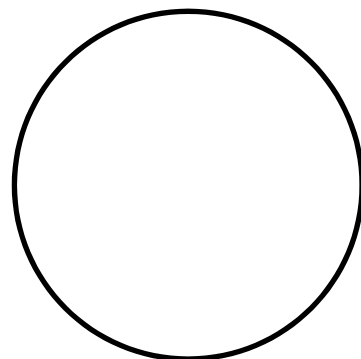
目



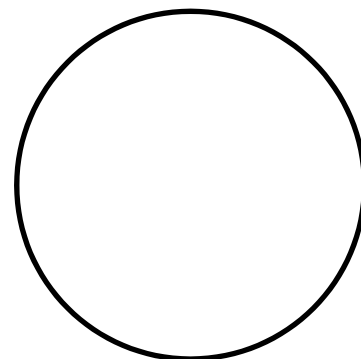
ギュツ



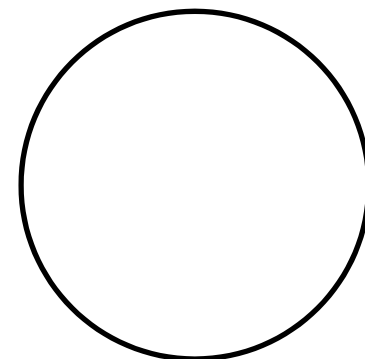
つむ



わら

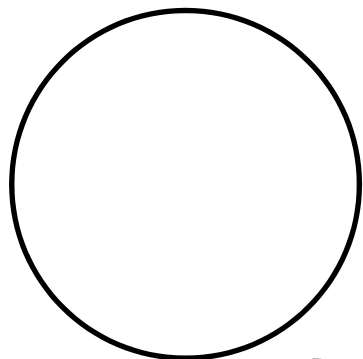


ぱち

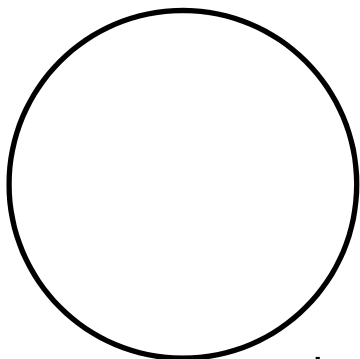


きょう

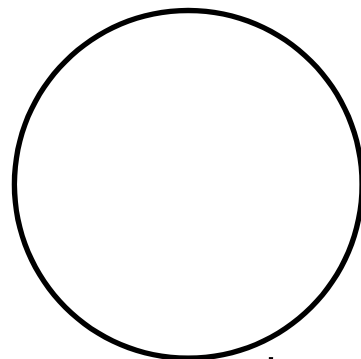
口



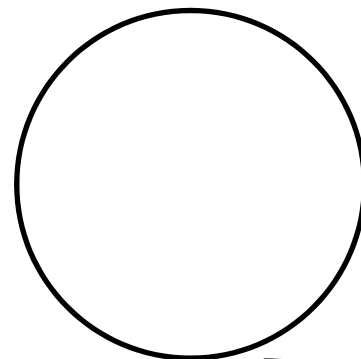
いう



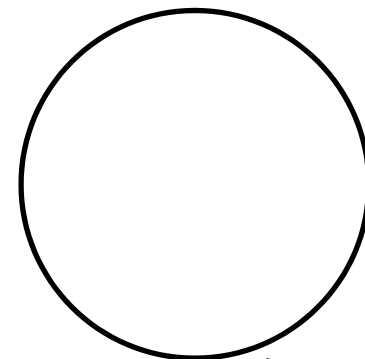
つむ



ちえ

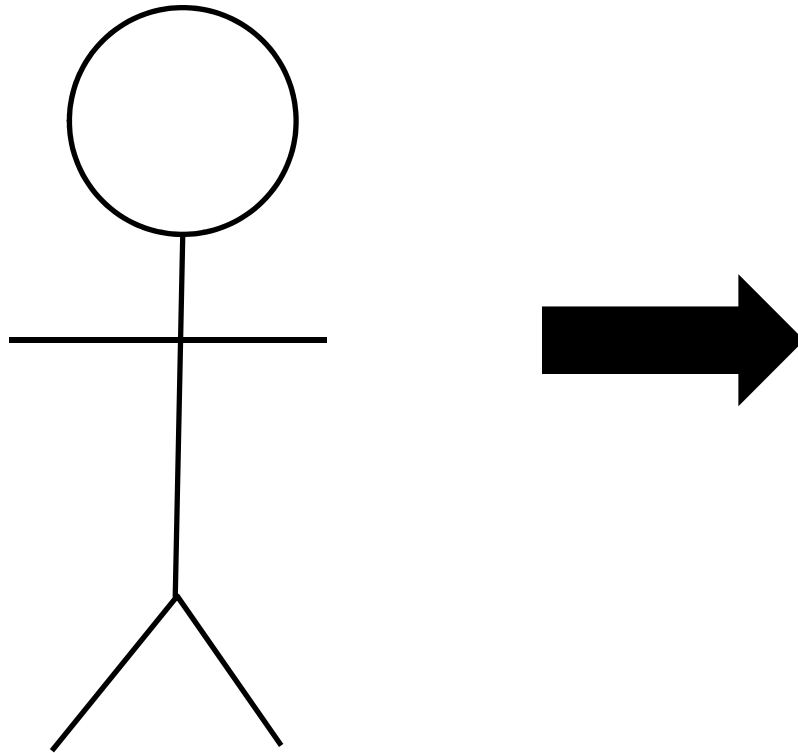


えー

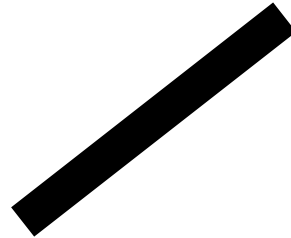
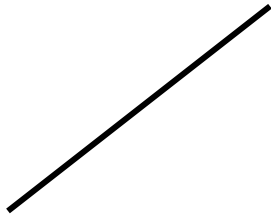


ほー 33

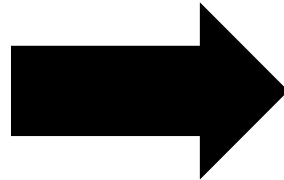
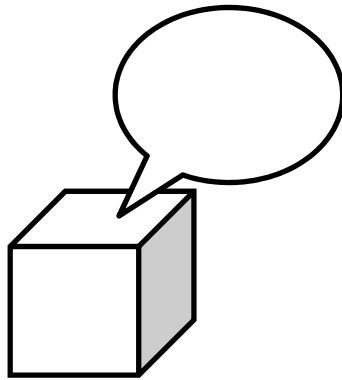
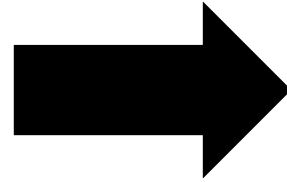
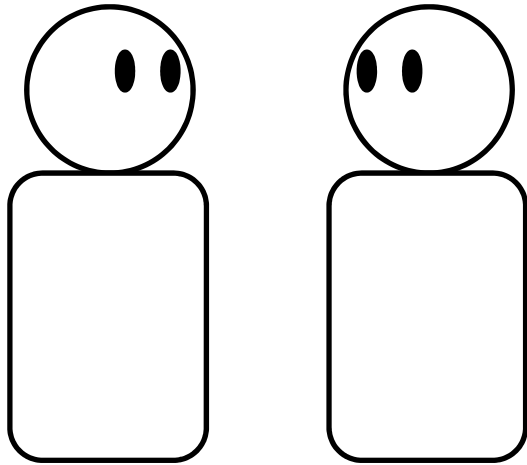
人 = 棒人間の【胴体を□】で描く



モノ = 【細線】 + 【太い輪郭】 + 【機能部分カラー塗り】



雰囲気 = まんぷ「€」、吹き出し「二重線」、点々輪郭





休憩 10分

5

ハイライト法 & アイデアレビュー

(魅力的なものに☆をつけて回る)

(上位案紹介)

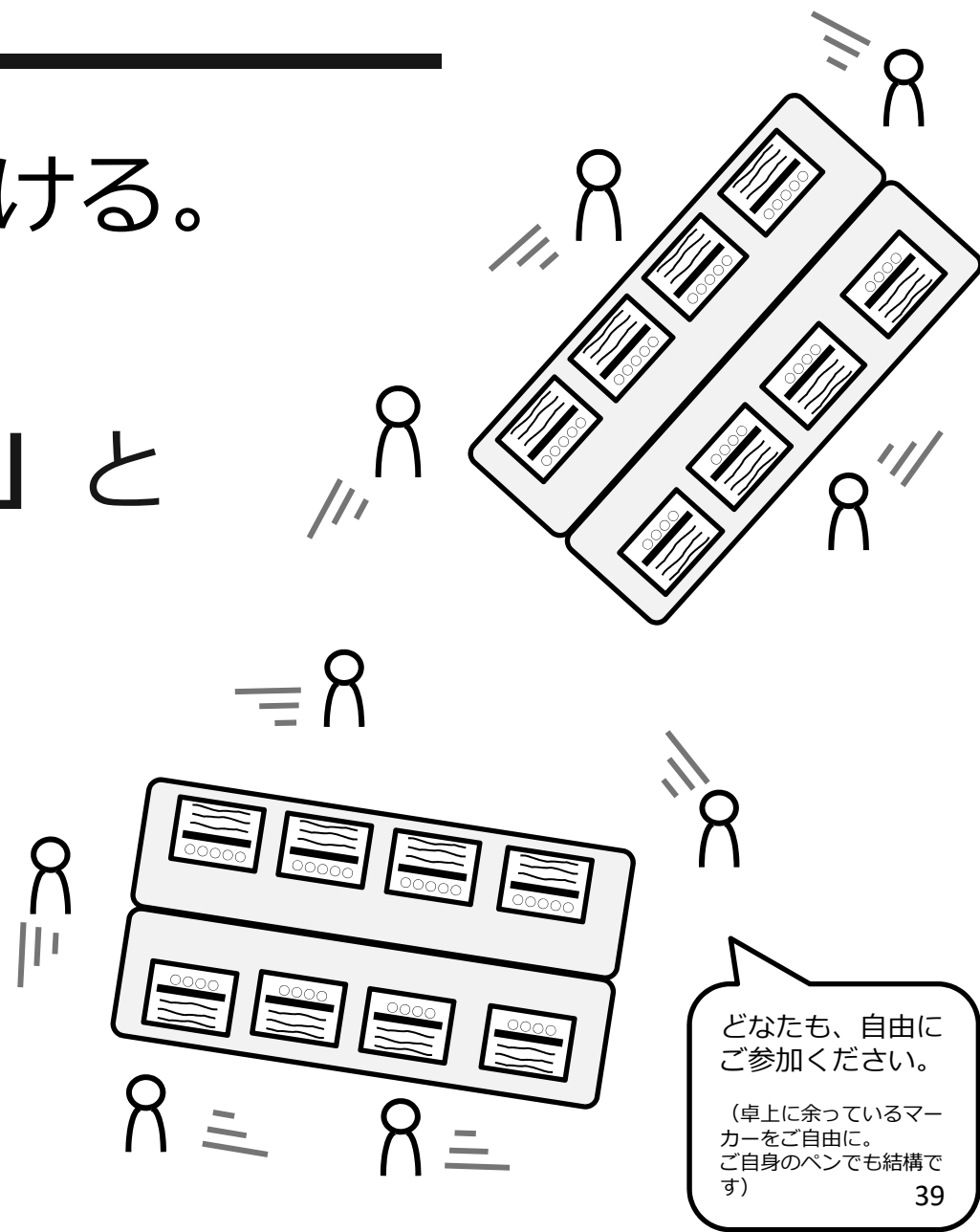
ハイライト法

テーブルを回る。☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と
感じるものに。

☆いくつでもOK

自分のスケッチや
自分のチームメンバーのスケッチも
後で、客観的に見て☆を付ける



上位案を紹介・共有する (アイデア・レビュー)



- ① ☆の数をスケッチごとに数えて数字で書いてもらう
- ② 「☆の数が、*個以上の方は？」と確認し、閾値を徐々に上げて、トップを確認
- ③ トップから順に、☆の多いスケッチを、順にレビュー（書いた人がミニプレゼン）
- ④ 終わる度に「ありがとうございました」と言って拍手を送る

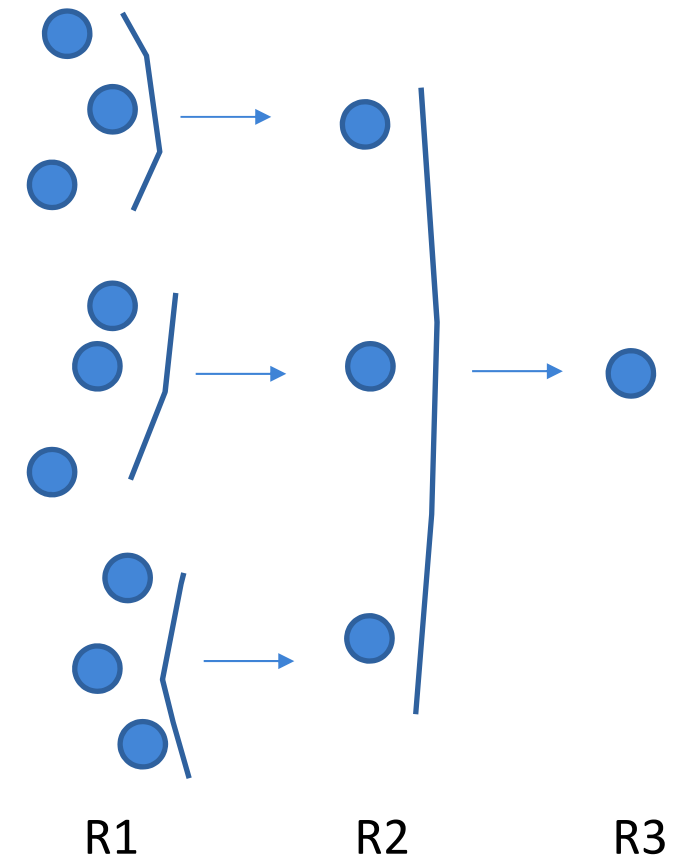
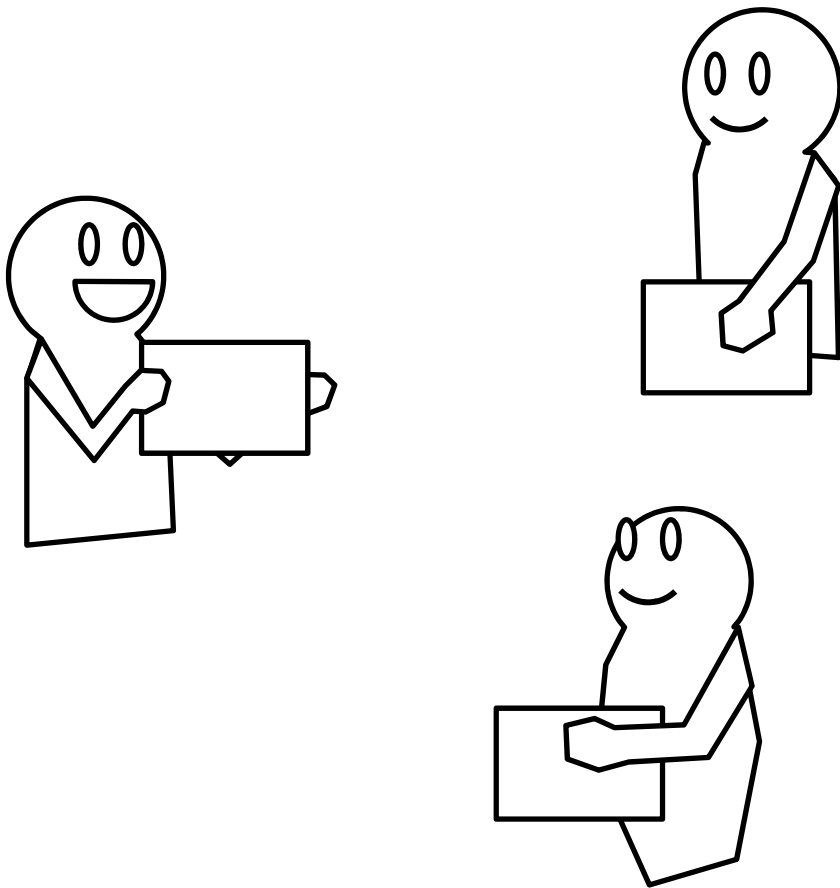
6

プレゼン・トーナメント

プレゼン込みでアイデアを評価

プレゼン・トーナメント

突破する



近くの人と3人組に。2分ずつプレゼン。
全員実施後、誰かを指さす（自分も指すのもあり）

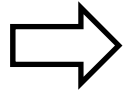
勝者による第二ラウンド。

2～4ラウンドを経て、ファイナリスト数名による全体プレゼン

7

まとめ

発想道具一覧



IDEAPLANT 『ブレインストーミング・カード』

<http://www.ideaplant.jp/products/bc/>

IDEAPLANT 『アイデアトランプ』

<http://www.ideaplant.jp/products/ideatrump/>

IDEAPLANT 『ブレスター』

ブレインストーミング学習ツール

IDEAPLANT 『智慧カード』

<http://www.ideaplant.jp/products/chiecard3/>

(スマホアプリ：KAYAC 『ideaPod』)

IDEAPLANT 『ブレインライティングシート2』

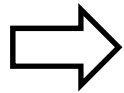
<http://www.ideaplant.jp/products/bws2/>

IDEAPLANT 『IDEAVote』

アイデアを創造的に絞り込む方法を学ぶツール

IDEAPLANT 『ASOPICA (連想の4法則カード)』

<http://www.ideaplant.jp/products/asopica/>



IDEAPLANT 『neko note (ねこのーと)』

<http://ideaplant.jp/products/nekonote/>

アイデア出し専用メモ用紙

IDEAPLANT 『Yomo (よも)』

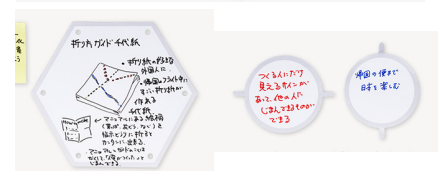
<http://ideaplant.jp/products/nekonote/>

ポストイット作業を改善するメモ台紙

IDEAPLANT 『Roku+Core (ろく たす こあ)』

<http://ideaplant.jp/products/rokucore/>

アイデアの中核を抽出し次のアイデアへ展開させる



参考文献

⇒ 1 『アイデア・スイッチ ～次々と発想する装置～』（拙著）
（創造的思考のためのガイドや、多様な発想の方法など）



⇒ 2 『創造的問題解決 — なぜ問題が解決できないのか？』
（CPS - Creative Problem Solving - の教科書的書籍。
創造力について示唆深いが、本質を理解に至るには実践が必要）

3 『創造力を生かす—アイディアを得る38の方法』
（A.オズボーンの著書。創造的イマジネーションについて示唆深い。）

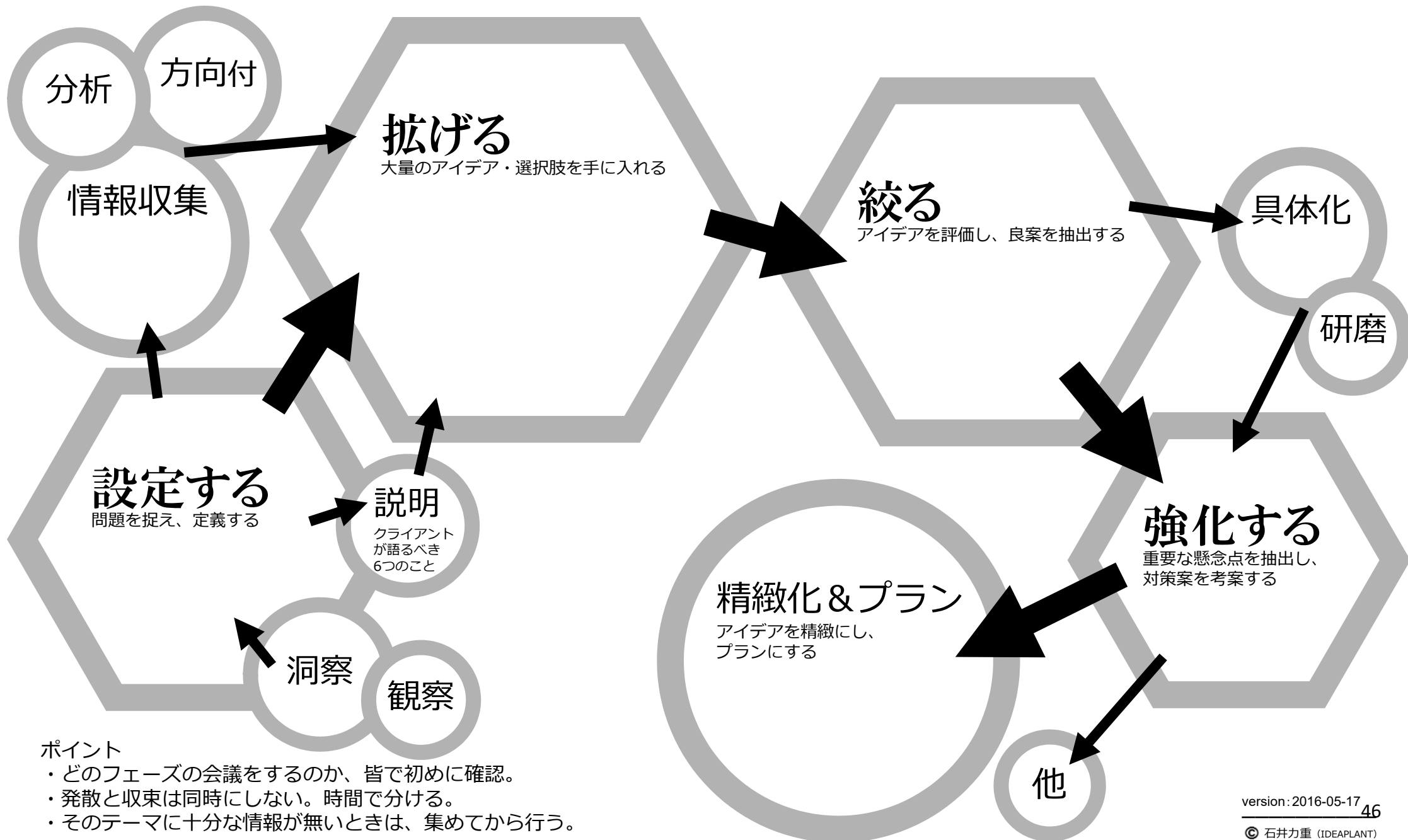
➡ 4 『スウェーデン式アイデアブック』
（60分で読める、創造的思考についてのヒントの本。）

5 『発想法の使い方』
（加藤昌治著。「死者の書」や「属性分析」など、分析的と直感的の発想法をカバー）

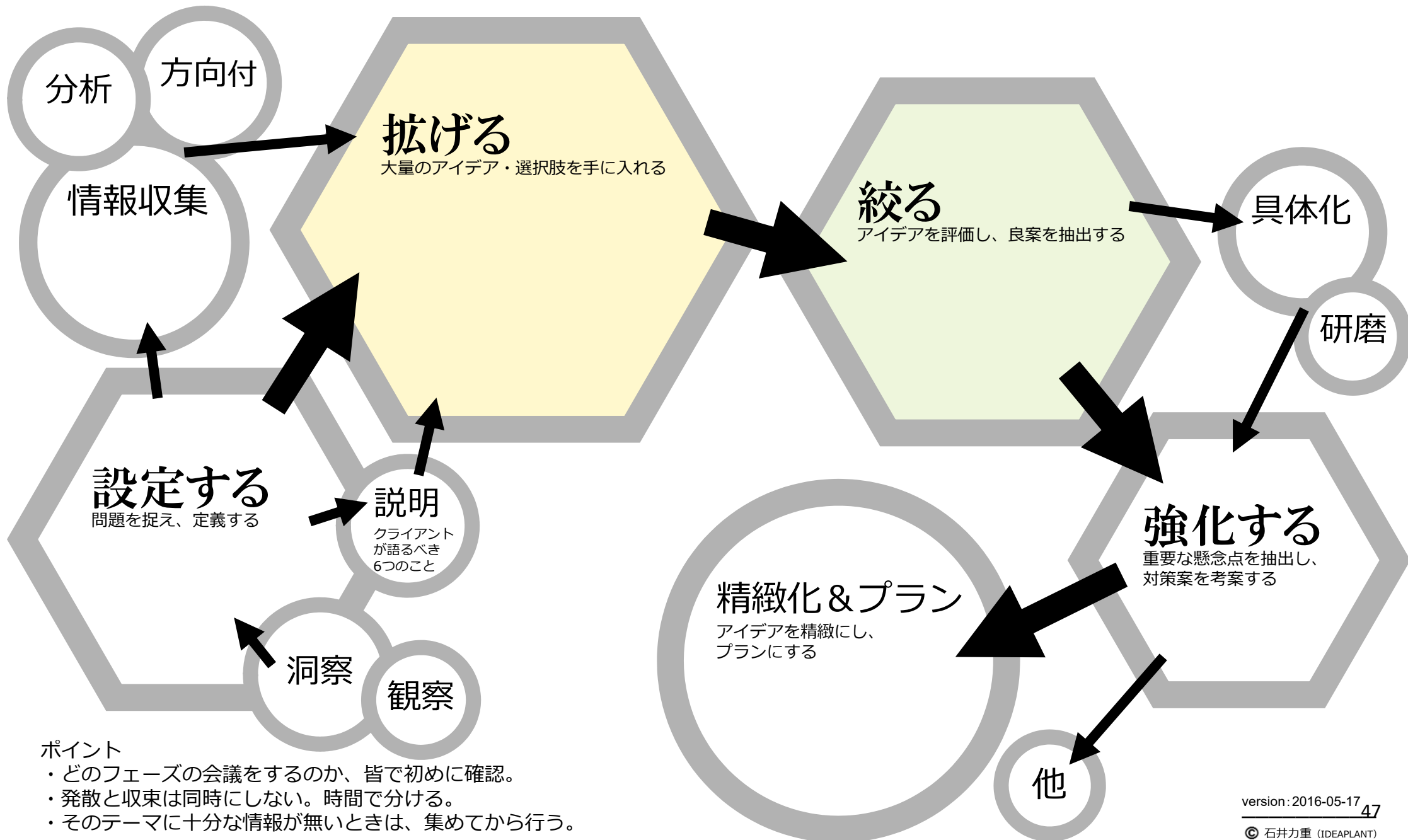
6 『アイデア・バイブル』（マイケル・マハリコ）
（論理的、感性的、の多様な発想技法など）

7 『発想法 — 創造性開発のために』
（KJ法の川喜田二郎氏の著書）

アイデア創出ワーク・プロセス



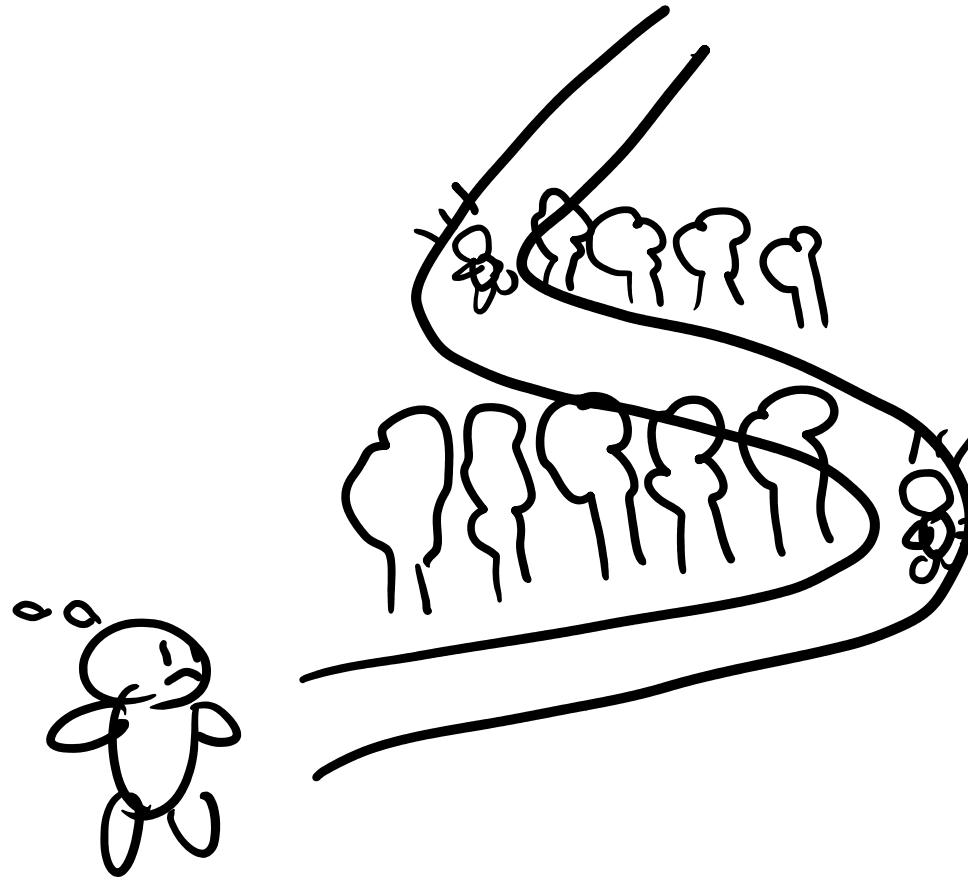
アイデア創出ワーク・プロセス



メッセージ

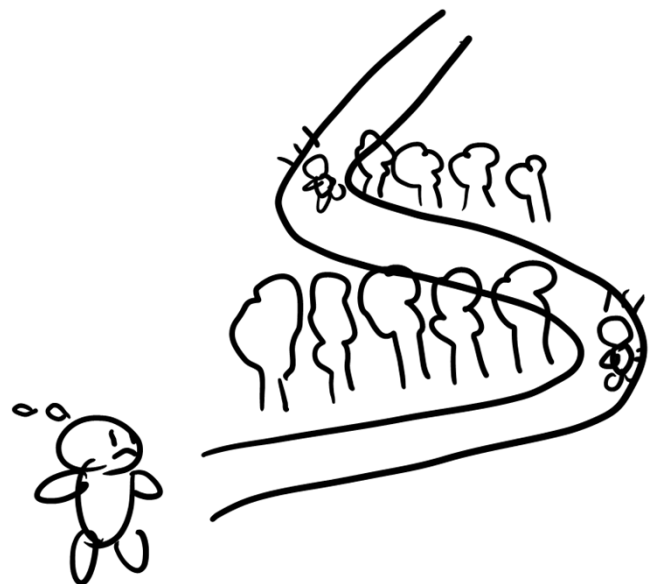
未踏の闇を行く信念

+そして、、、



人間の発想は、**カーブの奥**。

スタート地点では、思ってもいなかった景色が、
途中から見えだす。

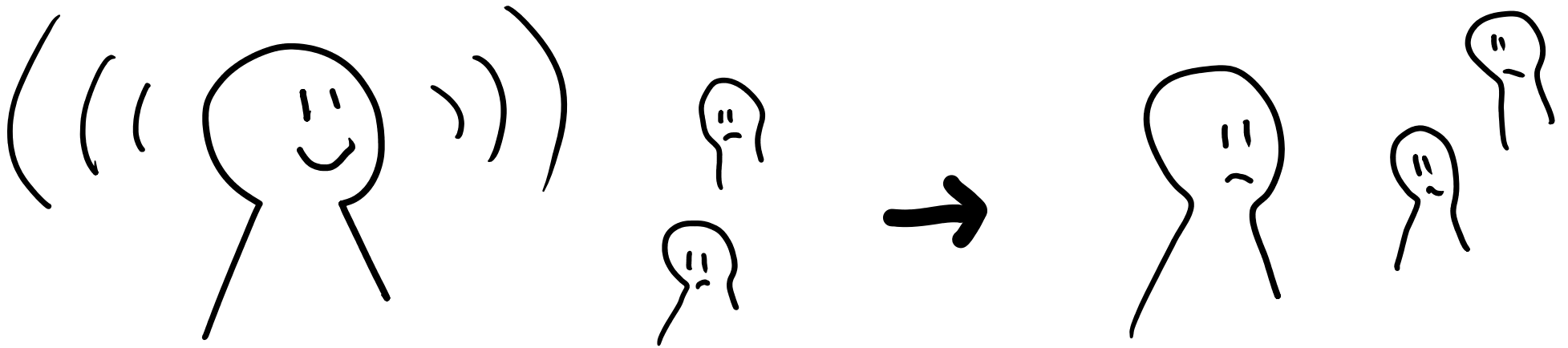


未踏の闇を行く信念

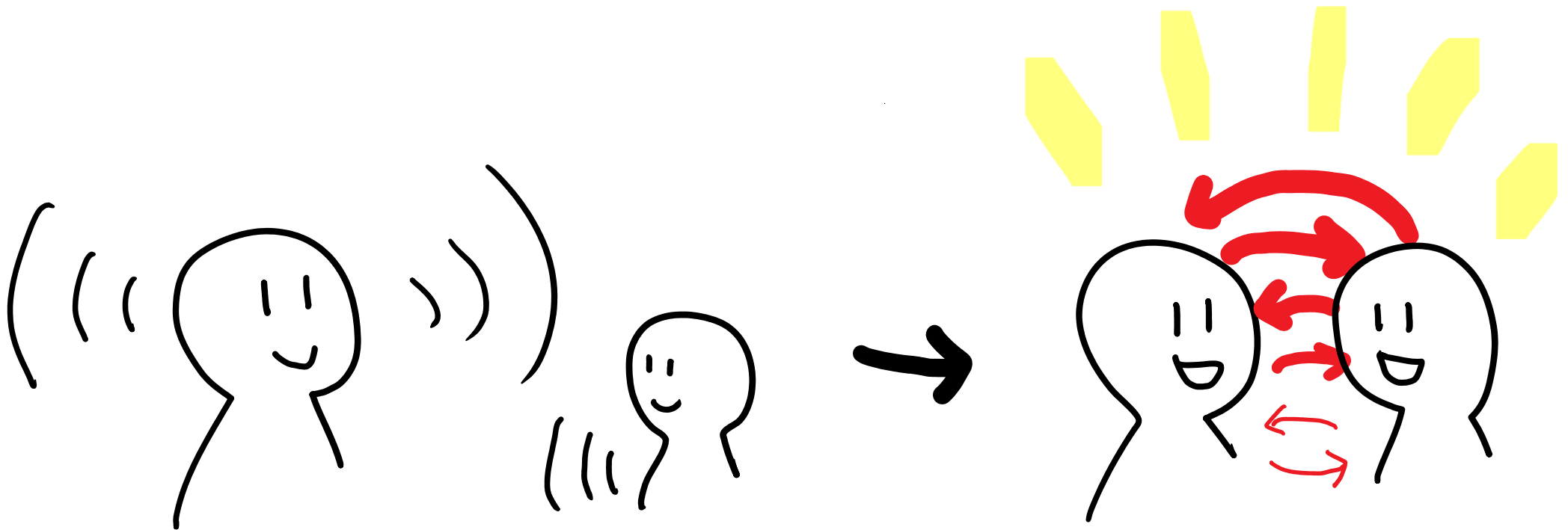
(・・・とはいえ、つらいもんはつらい、ですね)



(本日の皆さんの様子です：1分)



どんなに頑張る人でも、だれも輻射熱を かえしてくれなければ、いつか冷える。



創造の人は、発露を反射してくれる人が いると、回転数を挙げられる

あなたの発するものに、共振し、
それを反射してくれる人が
この場には、
たぶん、たくさんいます。

ぜひ、いろいろな人と、
創造的な話し合うムードを
持続、発展させてください。

社内・社外にブレストできる友人が
いることって、
結構、大きいんです。



創造的な活動をする人や組織が 次々と生まれてくる社会を創りたい

アイデアプラントは、「アイデア創出の支援」をする組織です。

アイデア創出のための製品開発や講演・ワークショップを主な業務としています。

詳細はこちら >

www.ideaplant.jp

石井力重

アイデアプラント代表

<http://ishiirikie.jpn.org/>