

2016年6月22日 10:00~16:20 23日 9:30~15:50  
宮城県総合教育センター

Ver. 003

平成28年度 宮城県総合教育センター高等学校商業教育技術研修会  
生徒の思考力・判断力・表現力を高める問題解決学習方法を活用する授業展開と指導法

# 発想する授業



ワーク中は、色々な人と発想ワークを行います。  
始まるまで、周囲の人と軽く挨拶して  
話しやすい関係を作っておいてください。  
(学びやすくなります。)

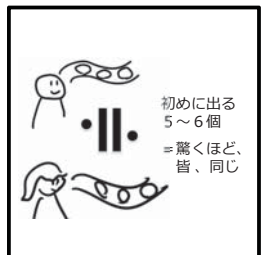
石井力重 Rikie Ishii  
アイデアプラント 代表  
早稲田大学 非常勤講師  
rikie.ishii@gmail.com

1000	• 1-1. 発想の特性~3枚の絵 (15)	
	• 1-2. Brainstorming Card (15) ※カード教材	
	• 1-3.ブレインストーミングの根底にあるもの (20)	
1100	学びの活め (10) + 休憩10	1050 (め+休憩) 1100
	• 2. 商品アイデア創出の授業 (ミニマム版=50分2コマ)	
	• 2-1. 【設定】テーマ紹介 (及び、状況の設定) (5)	
	• 2-2. 【発想1】一人発想の時間 (8+α)	
	• 2-3. 【発想2】5分交代のペアプレスト (5×3)	
	• 2-4. 【共有】4人のアイデアをマインドマップで書き出す (20+α)	
1200 /1300	<通常授業では、この辺で休憩 (休憩10) > 1200 (昼食) 1300	
	• 2-5. 4分 絵心教室 (5)	
	• 2-6. 【発想3】アイデア・スケッチ (マインドマップを素材に個人個人) (15)	
	• 2-7. 【抽出】魅力的なアイデアに☆をつけて回る (全員) (7+α)	
	• 2-8. 【表現a】上位5案のレビュー (10)	
	• 2-9. 【表現b】プレゼン・トーナメント (3+3+10)	
1400	<通常授業では、ここで終わり (今回は休憩10入れます) > 1400 (休憩10分) 1410	
	• 2-10. アウトプットの扱い、今後の展開 (外部連携、少数精鋭の主体的チーム) の紹介 (15)	
	学びの活め (15)	14:25 (め25) 14:40
1500	(上記のタイムラインに加え、 教員向け研修の場面で必要とする細切れ時間の積算) (計 1H40m)	
	• ワーク前 (内容説明のための時間) 3分×9	
	• ワーク後 (コツやポイントのコメント) 3分×9	
	• 随時質問と回答コメント (合計15~30)	
	• 創造的な取り組みをする先生方へのお話し (20)	
1600		
1620		16:20に終了

1-1  
頭が持っている  
発想の特性?

## 発想の特性

“アイデアメーション”



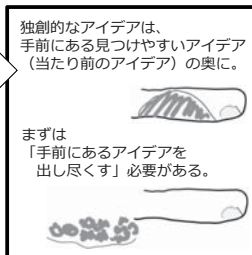
『スウェーデン式アイデア・ブック』  
フレドリック・ヘレーン

“アイデアの通せんぼ”

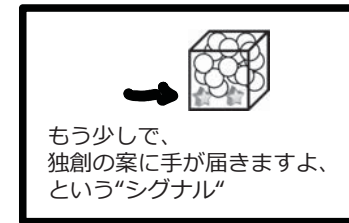
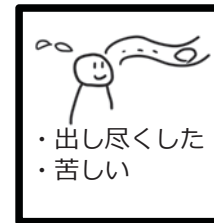


『創造力を生かす』  
A. オズボーン

( Next Zone )

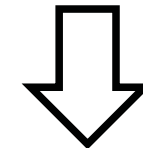


『アイデア・スイッチ』  
石井力重



を

と、捉えて・・・



出し尽くしたら、あと10個

(出すと苦し紛ればかりに思えますが、2~3 / 10は、“☆”が)

# Brainstorming Card



この4色カードはBrainstormのルールを、ゲームの「役」にしたものです。使っているうちに、自然とブレインストーミングの心理様式を学ぶことができます。

そのカードに書いてある指示の内容（アイデアを出す、等の行為）が実行できれば、そのカードを場に出すことができます。

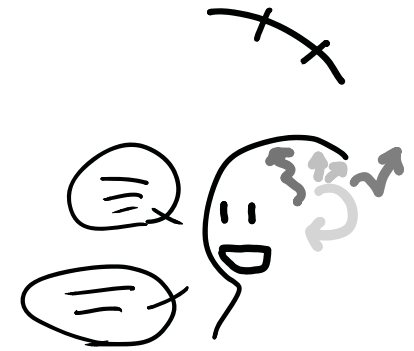
You can learn Brainstorming rules with playing card game.

5

日常のプレストでも、4つの心理様式をぜひ、意図的に実施してください。

創造的なアイデアや、新しい選択肢を得ることが増えます。

Please remind the cards on the daily job.  
So that, you can get new ideas.



本日の、以降のワークでは、Brainstorming Cardは使いません。

今日のプレストの際に手元に置いておいて眺めたり、手帳に挟むなどして自由に使ってください。

(4色のカードは、差し上げます)

Please take the cards to your office, and use it.

6

## 1-3

ブレインストーミングのルールの根底にある「創造的な思考展開モデル」

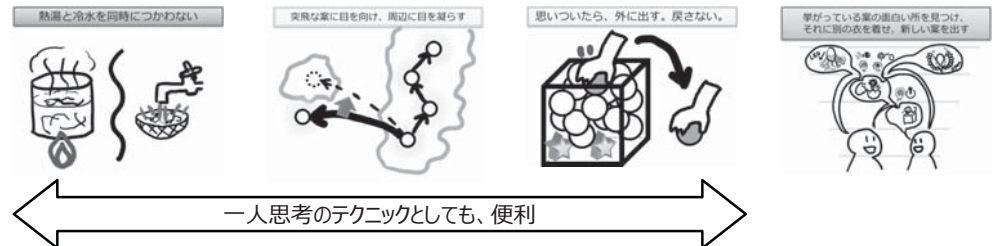
7

## 創造力のガイド

(プレストのルールの根底にあるもの)



- 1 判断を先に延ばす  
Defer Judgment
- 2 大胆なアイデアを歓迎する  
Encourage Wild Ideas
- 3 量を求める  
Go for Quantity
- 4 既出の案を発展させる  
Build on the Ideas of Others

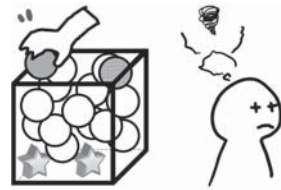

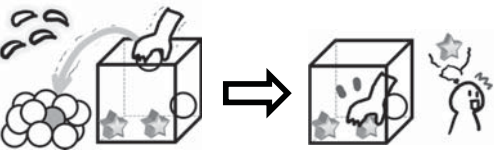


8

# 凡案を出し尽す

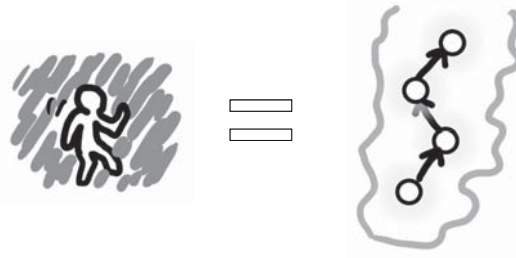
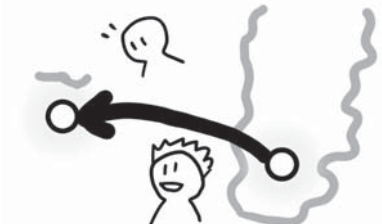
# 囚われの外へ

## ③ 量を求める Go for Quantity

- 
- 
- 

意識～前意識～無意識  
Mind Wandering (無意識的想起)

## ② 大胆なアイデアを歓迎する Encourage Wild Ideas

- 
- 

特性：思考節約  
→妥当を小刻み (固定観念)

OBゾーンOK (多様性の担保)  
～2iテクニク

# 面白いところを使う

## 4 既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others

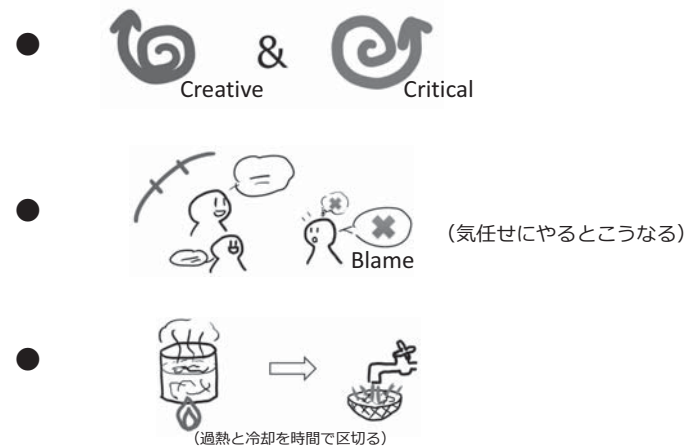


- ・面白い点or本質を切り出し、PIVOTを（派生案・改良案）
- ・Topic（主題）にフォーカスを当てガイドにする
- ・脱線許容：2歩（目安）

# 閃きと批判は、時間的にずらす

## 1 判断を先に延ばす Defer Judgment

（日本では、このルールの訳として「批判禁止」と表現されることが多いですが・・・）



- ～一人思考の観点では～  
創造的退行（抑圧から表出化へ）
- ～集団の観点では～  
評価懸念（evaluation apprehension）の緩和  
心理的安全性（psychological safety）

熟達者は「霜降り」の如く「閃き・批判の高速切替」

- 🔍 【エネスタート向け解説】  
「批判」を、一呼吸おいて駆使する
- ・・・【良点発見】
- ・・・【建設的（褒賞をもたらす）批判】
- ×・・・【批難】（Blame：欠点をとがめる）

# 1 判断を先に延ばす Defer Judgment

創造工学の  
文献各種より

## 熱湯と冷水

「一つの蛇口から熱湯と冷水を出そうとしても、ぬるま湯しか出てこない」  
 「批判と創造を同時にしようとしても、冷静な良い批判も熱した良いアイデアも出せない」  
 「会議中はアイデアだけに専念して批判はすべてお預けにしておこう」  
 「判断力が働かすぎると創造精神は硬化してしまう」  
 「判断力があまりに早く水をさすと、イマジネーションは試案を考え出す努力をさささとやめてしまう」  
 「熱さぬ判断力は創造力の炎を消し去り、さらには芽生えかけたアイデアを殺してしまう」  
 「あまりに旺盛な判断力は、人間の持って生まれたイマジネーションを枯らしてしまう」  
 「批判精神と創造精神も折合いが悪い。だからよく調整しないと、すぐお互いの邪魔をするようになる」  
 「判断力とイマジネーションは適切な距離をおいておけばお互いを助け合う」  
 「創造的な努力においては、判断力は時宜を得た場合にのみ望ましいものとなる」  
 「決定を下すにあたって初めて、それまでの創造的過程での熱中を捨てて冷静に判断しなければならぬ」

## 新しいアイデア = 暗部探索

「判断力が手持ちの事実だけに頼りがちなのに対して、イマジネーションは未知のものに向かって手を差し伸べ（後略）」

## 暗部探索をしやすくする

「ブレンストームが生産的な理由は、創造的な思索のみに集中しイマジネーションを委えさせる批判や邪魔を排すから」  
 「ちょっとでも失敗はないかという完全主義は排斥しななければならない」  
 『『正しい時に賢明に判断せよ』を肝に銘じておくべき』

## アイデアを褒めるのは良い (プラス側の判断はOK)

「創造的な努力においてはアイデアの最終選択に至らないうちはアイデアの価値を比較する必要はない」・・・**とはいうものの**  
 「創造的思索は肯定的態度を必要とする」  
 「創造的な努力は賞賛を好む」  
 「肯定的態度は『創造的な人々の特色である』」  
 「『イエス』に反応して新しいアイデアを形づくる習慣をつけよ。まず、それがよい理由を考えるのだ」  
 「希望と熟慮と勇気と、さらには自信が必要なのだ」

## テクニク + α

批判が浮かぶときは、書き出して忘れる  
 批判は逆さにして発想の切り口にする  
 捨てるアイデアを批判するのは時間ロス  
 後に、批判（懸念点抽出）作業をする

# 2 大胆な案を育成する Encourage Wild Ideas

創造工学の  
文献各種より

## 「暗いは一歩ずつ」の傾向

「精神の航海に漕ぎ出すことはそんなに易しいものではない」  
 「既成概念は新しい考えを受け入れる際の障害となる」  
 「創造力を妨げる今一つの傾向は、われわれの『順応したい』という熱望である。」  
 「『バカに見えるのがいやだから』という怖れは、人と違っていると思われたい気持ちと一致する」  
 「臆病はまた、創造的な試みに乗り出したあとでわれわれを立ち止まらせる小鬼」

## 未成熟な・突飛な案も出す

「少なくとも自分のアイデアが一つくらいは使いものになるかもしれないと思うだけでよいではないか」  
 「バカバカしいアイデアでも、グループを息抜きさせるという点では効用がある」  
 「勇気を出してアイデアを考えよう、そしてそれを思い切って試してみよう。人が何と言おうと、かまわないことだ。」  
 「可能な限り最も奔放なアイデアを思いつく努力をしなければならぬ。そうすることによって、われわれのアイデア装置すなわちイマジネーションの準備運動を行なう」  
 「他人にバカに見えるのと、自分にバカに見えるのと、どちらがけいねいか？ 仮に他人が君のアイデアを少々バカげていると思っても、そのために自分で自分の創造精神を見捨ててしまってもよいのかね？」

## よぎれば「可能性」に気づく

「創造力の問題においては特にイマジネーションを判断力に優先させて、対象のまわりを徘徊させること」  
 「準備段階のひらめききくうるさい判断力に妨害される前に、紙に書き留めるとよい。そうすれば、そのうちのどれかが鍵穴と鍵のようにぴったり合うようになる」

## 良い所・新しい要素に注目する

「良いアイデアは大抵生まれた時には突飛なものであることを忘れてはならない」  
 「世の福利はすべて誰かの『バカげた』アイデアからもたらされている」  
 「どのようなアイデアも、賞賛とはいわずに、少なくとも聞いてもらうことを必要とする。たとえ役に立たないものでも、努力を継続させるには激励が必要だ。」  
 「心中創造的な努力を賞賛している」

## “突飛さん” = 「多様性の担保」

「因襲主義。因襲は独創性の大敵」（因襲：昔から続いているしきたり）  
 「自分では『つまらない』と思っているアイデアも他の誰のよりも優れていることもありうるし、また、最上のアイデアを作る組み合わせに是非とも必要なものかもしれない」

## テクニク + α

クリエイティブ・ジャンプの量が大きなアイデア発想法「死者の書」「ブルートシンク」  
 発想トリガーで「○：妥当な案を生む」「×：アイデアに結びつかず」の中間△：何か引かかるが、アイデアとしては結像しないものを見つけて使う  
 およそ実現性のなさそうな、「2」のアイデアをこっそりと考えてみる。

# 3 量を求める Go for Quantity

創造工学の  
文献各種より

## 量が質を生む

「質を向上させるものは量である」  
 「創造的な成功は通常、案出した試案の数に正比例する」  
 「試案が百あれば十の場合の十倍の成功率」  
 「一見無謀とも思えるようなものをも含めて、量が物を言う」  
 「試案をつぎつぎに重ねれば創造力も高まってゆくのだ」

「気落ちは創造力の訓練の敵」  
 「初めのうち良いアイデアが全然浮かばなくても、どうだというのだ？（中略）  
 継続性と忠実さとねばりがあってこそ、ものになるのだ。  
 天才と言われる人たちがさえ然り」  
 「完全主義には用心をしなければならぬ。まああのアイデアを実用する方が、良いアイデアをさらに磨いているのよりはるかに利口である」  
 「競争心が成人子供を問わず知的作業の遂行を50%以上促進する（中略）  
 このような刺激は創造的な思索にとって最も大切なものである。  
 創造的な思索にまず必要なものは、やってみようという衝動だからだ」

「立証済みの解決策を考え出すまでに35もアイデアを出している（中略）  
 5つか10か20くらいでアイデアを出す努力をやめていたら、ヘリコプターによる解決策は見逃していたらう」

## 出てくる順に傾向あり

★Fredrik Hårén「アイデアメーション」（IDÉBOK）  
 「初めに出てくるアイデアは大抵本当のアイデアではない」  
 「実験では、アイデアを出す時間の前半と後半ではどのような違いがあるか比較された（中略）後半には前半の78%以上のいいアイデアが出されている。」

## 独創への早道 = 掴んだら全部出す

「思いつくことは何でも、バカげていてもつまらなくても、書かないことには他の**アイデアの選せんほ**をする」

## 出し尽して、苦しい = 「創造性のおいしいゾーン」

「判断力に創造力の邪魔をさせないようにするには、すべての可能なアイデアが得られるまで、判断を遅らせる（中略）  
 この時が来てもまだ判断力行使させようとしてはならない。  
 良い時機に心をさ迷わせておく、さらに良いアイデアの靈感（inspiration）が得られることもある」  
 ★石井力重「Brainstormingの量と質の測定実験。出尽くすまでやる。この時点をt0とする。更に0.5\*t0やると「質」が増加。」

## テクニク + α

出尽くしたら、あと10個  
 出尽くしてもう出ない、となったら、アイデア発想法を使う。さらに出る。

# 4 既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others

創造工学の  
文献各種より

## 「少し違う」だけのアイデアも 新しいアイデア・別のアイデア

「特許の多くは他人が最初思いついたアイデアを土台にしたもの」  
 「他人のアイデアのちよとした改良に過ぎない特許はさらに多い」  
 「完全主義は人生の視野を狭めてしまい、創造的な努力を制限してしまう」  
 「ほとんどすべてのアイデアは他のアイデアの上に成り立っており、最高のアイデアとは前にあったものの改良に過ぎない」

## 「いいアイデアだね。その上に、更に、作ろう」

「どんな地位においても妨害の本当の原因は、あのいまいましい自尊心、すなわち自分の判断力に対する自尊心である。自分の批判力がすぐれていると思うために、仲間のアイデアをつい鼻であしらってしまうのである。」  
 「『これでもよいが、さらによするにはどうすべきか？』を考えるのだ」

## 芽を見つかるのがうまい人 + 出た芽を伸ばすのがうまい人

「感化力も大きな役割を果たす（中略）  
 『本当のブレンストーム会議では、1人の頭脳のひらめきが他の人々の持つ素晴らしいアイデアに火をつけて、一連の爆竹のように次々に鳴り渡らせる』  
 この現象を「連鎖反応」と呼ぶ社員もある」  
 「良い共同者と一緒に創造的な仕事が一層よくできる場合は多い」

## 派生案は必ず有る（5〜10個）

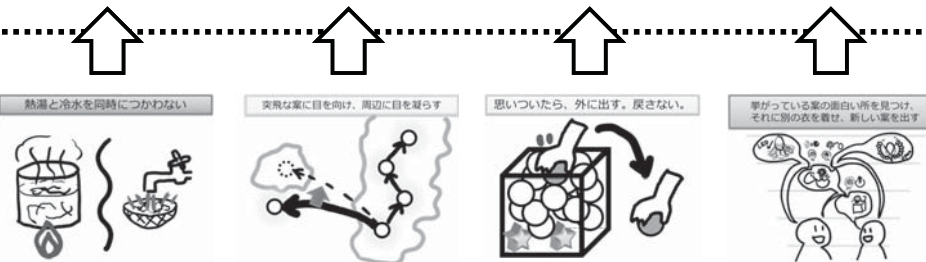
「連想はブレンストームの際、二様の効果を発揮する。アイデアを出したものは自動的にそのアイデアによってイマジネーションをかき立てられ別のアイデアの方に向かう。一方彼のアイデアは他の出席者全員の連想力にも働きかける。」

## テクニク + α

連想4法則（近接、類似、対照、因果）  
 類似アイデアでもその周辺の連想空間は異なる（6→5にするだけ！も大切）  
 発展の方向性 = 創造的所産の3要素（新規性、有用性、実現性）



## ブレストのルール (をロールカードにしたもの)



ブレストの根底にある思考展開

Introduction  
of  
「学びの活めめ」

“後で頑張って思い出す”、なんて、もったいない。

そして、学習の場から持って帰れるものなんて、長い時間の後になると、ほんのわずかに。

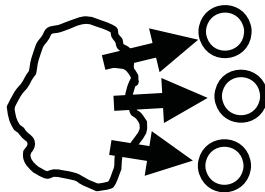
なので、記憶が新鮮なうちに、さばいて、  
(いわば、船の上で、釣った魚、活めして)  
自分にとって大事なところだけにする

・・・そんなワークを、要所、要所で、いれます。

## 学びの活めめ タイム

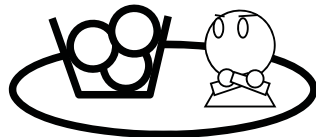
### 学びの活めめ

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



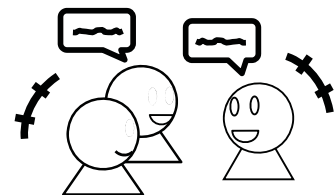
### 用途想起

「自分にとって、これ、どんな場面で使える？」 (2分)



### シェア

「俺はこう思った (違っていい)」 (5分)



### ■ 手法名・ワーク名称

1. 学びの活めめ「学びを、削いで、3つ化」

- ・
- ・
- ・

2. 用途を想起「これ、どんな場面で使える？」

[

このシートは、沢山あるのでいくつ使っても結構です。

このシートは、後でも入手 (ダウンロード) できます。

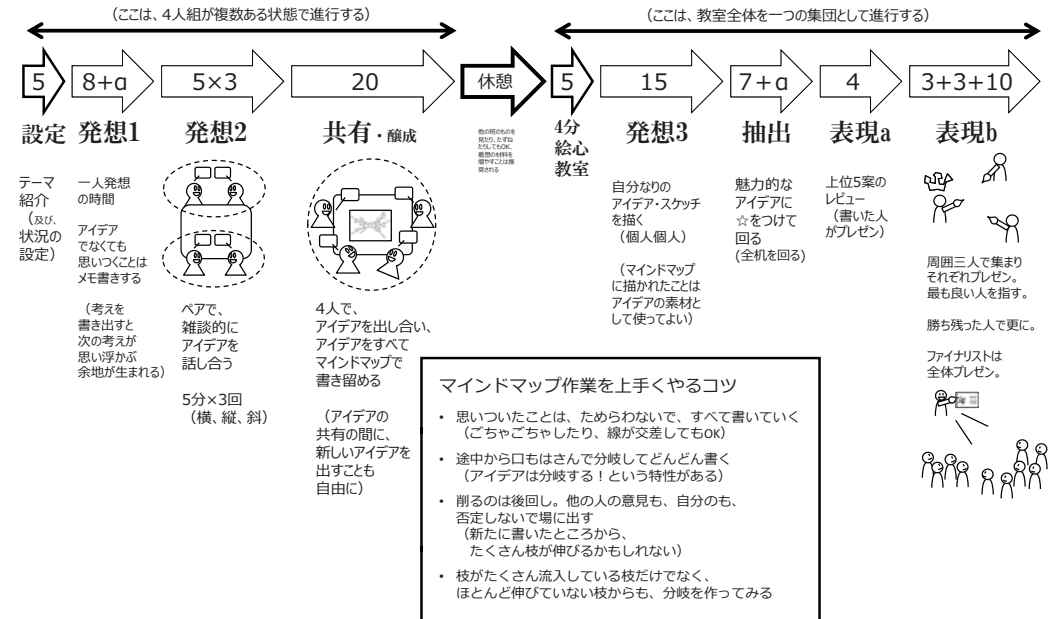
[http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo\\_files/ishiirikie/image/manbi\\_katsujime.pdf](http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo_files/ishiirikie/image/manbi_katsujime.pdf)

## 商品アイデア創出の授業 (ミニマム版=50分×2コマ)

- 2-1. 【設定】テーマ紹介 (及び、状況の設定) (5)
- 2-2. 【発想1】一人発想の時間 (8+α)
- 2-3. 【発想2】5分交代のペアブレスト (5×3)
- 2-4. 【共有】4人のアイデアをマインドマップで書き出す (20+α)  
<休憩>
- 2-5. 4分 絵心教室 (5)
- 2-6. 【発想3】アイデア・スケッチ (マインドマップを素材に個人個人) (15)
- 2-7. 【抽出】魅力的なアイデアに☆をつけて回る (全員) (7+α)
- 2-8. 【表現a】上位5案のレビュー (10)
- 2-9. 【表現b】プレゼン・トーナメント (3+3+10)

25

## アイデア創出の授業方法 (所要時間: 50分×2コマ)



26

### 設定

テーマ紹介 (及び、状況の設定)

## 練習お題

ネットショップと学園祭で、オリジナル商品を売ることになりました。

小ロットオーダーができる「オリジナルTシャツ」か「オリジナル・マグカップ」を発注し、自分たちで販売することに。

(商売に成功したら、生徒たちの希望する備品購入が! 商売に失敗したら、在庫は皆で買取・・・)

ぜひ、いい商品を企画しよう!!

27

### 4分 絵心教室

## 4分 絵心教室

- 顔 = ○ + 眉 + 目 + 口
- ユーザ = 顔 + 台形 + 手足
- モノ = 細線 + 太い輪郭 + 機能部分をカラー塗り
- 雰囲気 = まんぷ「€」、吹き出し「イガイガ、ふわふわ」

28

- 2-10 : アイデアワークの後のこと (15)

- アウトプットの扱い

⇒全員のアイデアスケッチを回収して、綴じる

順番は、表現β (のファイナリスト案) + 表現α (のレビュー案) + 他の全て (☆の順で)

⇒共有したい場合は、スキャンしてデータ化

⇒アイデアを共有材として、皆の利用ができる場所に保管

- 今後の展開 (外部連携、少数精鋭の主体的チーム) の紹介

⇒ (外部企業との連携の場合)

アイデア集から企業さんが興味を持つアイデアを見つけてもらい、それをたたき台にして有用性と実現性の両方を高めるためのディスカッションを企業さんとともに行う。  
(商品製造フェーズには学校組織はタッチできないので、コンセプトワークが連携のメインとなる) (※ 製品販売を面白くする企画のアイデア出しも提案し、リソースの範囲で協力)

⇒ (外部企業との連携にしても、自前の組織でのビジネスにしても)

アイデアワークの先の活動は、経験したいものを募り「少数精鋭の主体的チーム」を組織する。他のメンバー (生徒) には定期的な報告と、人が沢山いる場 (イベント販売など) での活躍をお願いしておく。

29

memo

31

- ワーク前 (内容説明のための時間) 3分×9
- ワーク後 (コツやポイントのコメント) 3分×9
- 随時質問と回答コメント (合計15~30)
- 創造的な取り組みをする先生方へのお話し (20)

30

memo

32



2016年6月22日 10:00~16:20 23日 9:30~15:50  
宮城県総合教育センター

# D2

平成28年度 宮城県総合教育センター高等学校商業教育技術研修会  
生徒の思考力・判断力・表現力を高める問題解決学習方法を活用する授業展開と指導法

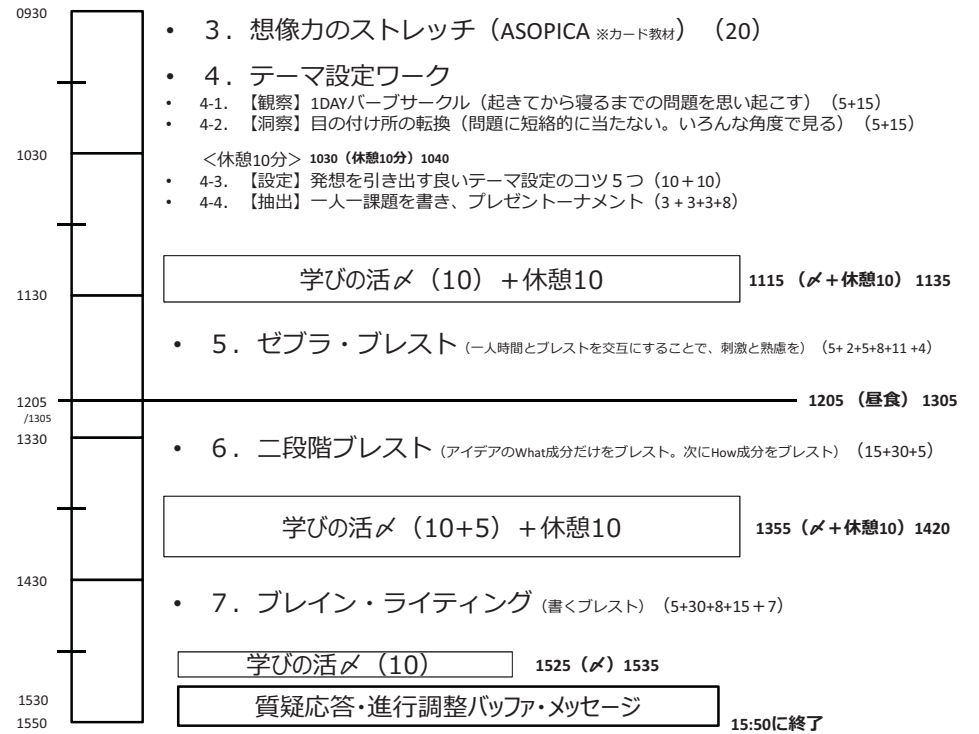
## 発想する授業



昨日とは、違った席で、違った人達と、  
言葉を交わしておいてください。

(ワークが捗ります)

石井力重 Rikie Ishii  
アイデアプラント 代表  
早稲田大学 非常勤講師  
rikie.ishii@gmail.com



3

想像力の準備運動  
「ASOPICA」  
(アイデア・観察・洞察・抽出)

## 連想の4法則・カード

<p>そのの近くに あるもの</p> <p>接近</p>	<p>それと 似ているもの</p> <p>類似</p>	<p>それと特徴が 反対なもの</p> <p>対照</p>	<p>それを生み出すもの それが生み出すもの</p> <p>原因・結果</p>
----------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------	---

・発想の広がりがほしい時、  
このカードをひとつひとつ、眺めてみてください。

## ワークの意味づけ



・創造力は、Creative Imagination (創造的な想像力) に依る  
・想像力は、その中核に「連想力」がある

・「連想の4タイプ・カード」は、  
遊びながら自然に連想力を鍛えます。  
・イメージーションやクリエイティビティーの  
発揮が要る場面で、力強い連想力は、  
パフォーマンス向上に役立つでしょう。

# 4

## テーマ設定ワーク

## 4. テーマ設定ワーク

### 4-1. 【観察】 (5+15)

1DAYバープサークル (起きてから寝るまでの問題を思い起こす)

### 4-2. 【洞察】 (5+15)

目の付け所の転換 (問題に短絡的に当たらない。いろいろな角度で見る)

<休憩10分>

### 4-3. 【設定】 (10+10)

発想を引き出す良いテーマ設定のコツ5つ

### 4-4. 【抽出】 (3 + 3+3+8)

一人一課題を書き、プレゼンテーション

## 4. テーマ設定ワーク

### 4-1. 【観察】 (5+15)

1DAYバープサークル (起きてから寝るまでの問題を思い起こす)

### 4-2. 【洞察】 (5+15)

目の付け所の転換 (問題に短絡的に当たらない。いろいろな角度で見る)

<休憩10分>

### 4-3. 【設定】 (10+10)

発想を引き出す良いテーマ設定のコツ5つ

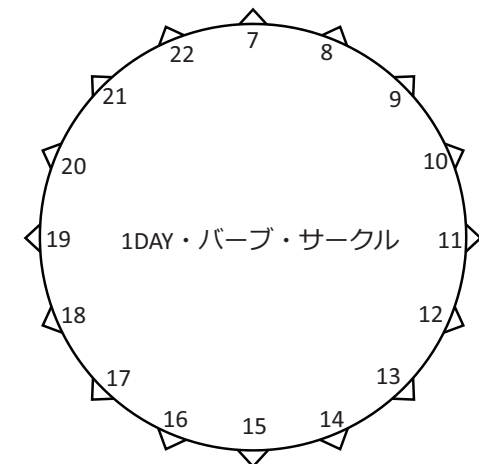
### 4-4. 【抽出】 (3 + 3+3+8)

一人一課題を書き、プレゼンテーション

(大きなタイムスケールなら)



(一日の行動を「動詞」で振り返り「困った」「願った」を探す)



## 4. テーマ設定ワーク

### 4-1. 【観察】 (5+15)

1DAYバープサークル (起きてから寝るまでの問題を思い起こす)

### 4-2. 【洞察】 (5+15)

目の付け所の転換 (問題に短絡的に当たらない。いろいろな角度で見る)

<休憩10分>

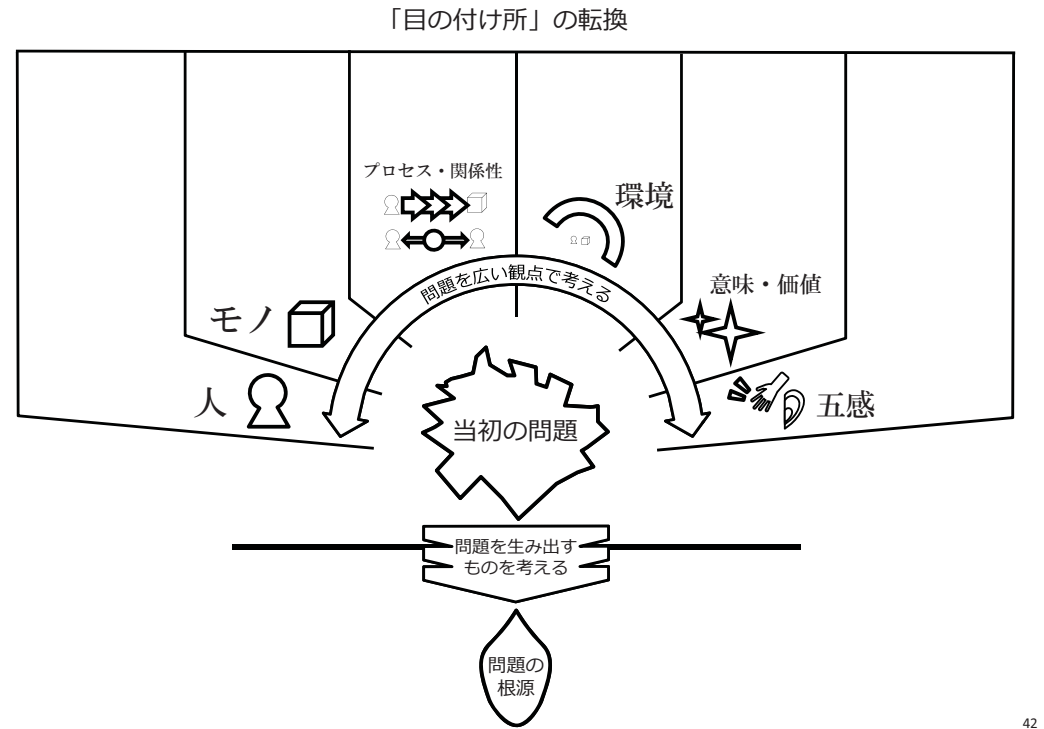
### 4-3. 【設定】 (10+10)

発想を引き出す良いテーマ設定のコツ5つ

### 4-4. 【抽出】 (3 + 3+3+8)

一人一課題を書き、プレゼンテーション

41



42

## 4. テーマ設定ワーク

### 4-1. 【観察】 (5+15)

1DAYバープサークル (起きてから寝るまでの問題を思い起こす)

### 4-2. 【洞察】 (5+15)

目の付け所の転換 (問題に短絡的に当たらない。いろいろな角度で見る)

<休憩10分>

### 4-3. 【設定】 (10+10)

発想を引き出す良いテーマ設定のコツ5つ

### 4-4. 【抽出】 (3 + 3+3+8)

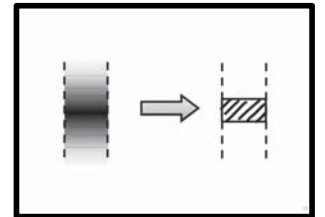
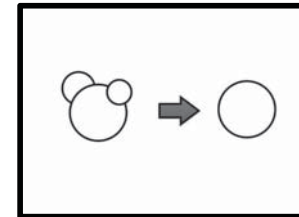
一人一課題を書き、プレゼンテーション

アイデアワークの成否の8割は  
テーマ設定の良し悪しに依る。

よいテーマを設定するには  
どうすればいいだろうか？

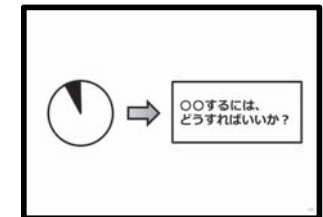
43

### ① 1つにする



### ② 狭くする

### ③ 問いにする



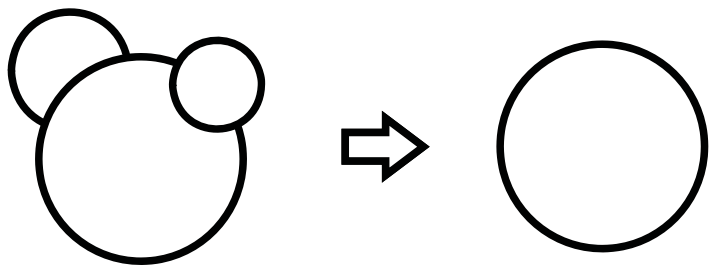
### ④ 把握する(我)



### ⑤ 把握する(根)

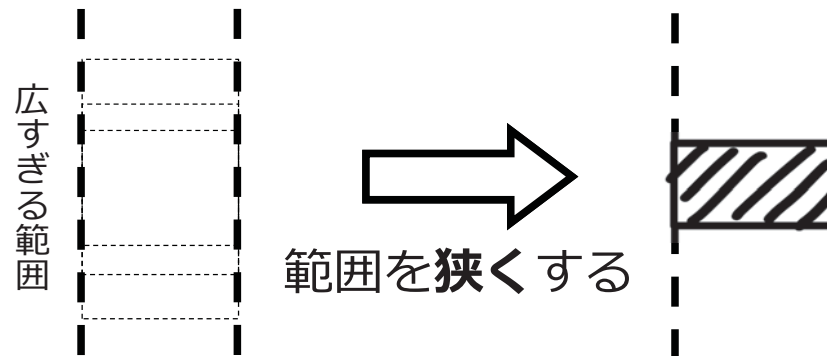


44



## 問題を1つにする

人は複数の問題を同時に扱うと本来の思考能力を十分に使えない。  
 複数の問題を包含している場合は、分解し、一番重要な問題1つをテーマにする。  
 なお、必ずしも「削る」方向にしなくてもよい。  
 問題を包含するように、大きくしてもよい。  
 中途半端に、ある部分は剥ぎ取り、ある部分は広げてもよい。  
 最も大事なことは、当初の問題をより良く近似できるように「1つ化」をすること。



問題に含まれるパラメータが広すぎると人は考えにくい。  
 そういう場合、自主的に、ある程度の狭い幅に限定してみて、考える。  
 “あいまい”が“具体”になると、発想力は発露しやすくなる。  
 何度か経験すると、次第に「発想しやすい頃合いの狭さ」感覚がつかれる。  
 当然、当初の条件よりも狭い「特殊解のような状態で解く」感じのアイデアになる。  
 そこで、発想しやすい3つぐらいの限定ケースで、特殊解（アイデア）を得る。  
 そして、それらを踏み台に、当初の広い範囲での解へと、アイデアを拡張する。

世の中のアイデア出し



## テーマ定型文

〇〇するには、  
 どうすればいいか？

世のアイデア出しの9割は、問題解決型である。  
**問題解決の場合は、発想を引き出しやすいテーマ文が知られている。**  
 テーマ定型文は「〇〇するにはどうすればいいか」。  
 これに当てはめてテーマを書こうとすると良いテーマができる。  
**テーマ定型文で書くと、テーマが十分に検討されていない場合、それに気が付くことができる。**（定型文で書き直すと、強い違和感が出る。）  
 なお、残り1割は、新規構想型である。これはフォーマットが未確立。  
 しいて言えば「新しい〇〇のアイデア」というフォーマットである。  
 が、そうでない良いテーマ文もある。

## テーマ定型文の例

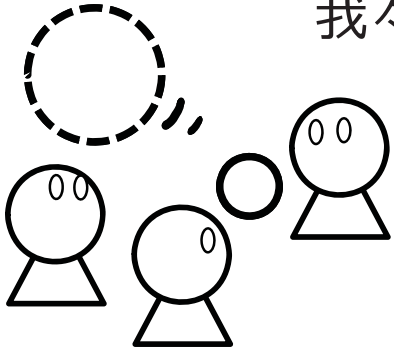
- 「ダイエットをあと100日長く、継続するにはどうしたらいいか」
- 「伴侶(妻、夫)との会話を今より2割増やすにはどうすればいいか」
- 「従業員のコミュニケーションを2割増やすにはどうすればいいか」
- 「もっとお客様の気持ちになって考えるには、どうすればいいか」
- 「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」
- 「同じような作業ミスを発生させなくするにはどうすればいいか」
- 「定期ミーティングに活力が出ない。どうすればいいだろうか」
- 「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」

テーマ設定のコツ

「今より2割増やすには」という「120%課題」の表現を加えると具体的にできることが多い。

# オーナーシップ

「それは、本当に  
我々の（所有する）問題か？」



“それは自分たちの問題だ”と感じる場合、  
チームの推進力は強く引き出せる。  
“自分たちの問題ではない”と感じる場合、  
最後まで、走りきるパワーを出せない。

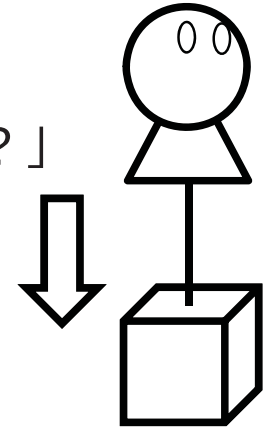
テーマを設定する段階で、  
「それは本当に我々の所有する問題か」  
を確認せよ。

チェックの答えがNOであれば  
「テーマを再設定する」か  
「メンバーを変更する」か、をせよ。

49

# 下に引く力 分析

「何があなたを制止するのか？」



問題には、解消する力が自然に働く。  
にも関わらず、問題は問題のまま残っている。  
大抵の問題には、**自然と解消するのを阻む**  
「重たいオモシ」がぶら下がっている。  
無視して解決策を考えても、解無し、になる。

そういう時は、まずは一段下がり  
「このオモシを解消するにはどうすればいいか」  
をテーマにして、**アイデア出しをする。**  
それが外れると本来の問題に解決案が出せる。

オモシに更にオモシがぶら下がっている場合は、  
下へ下へと下がり**一番下から問題解決**にあたる。

50

## 4. テーマ設定ワーク

### 4-1. 【観察】 (5+15)

1DAYバープサークル (起きてから寝るまでの問題を思い起こす)

### 4-2. 【洞察】 (5+15)

目の付け所の転換 (問題に短絡的に当たらない。いろんな角度で見る)

<休憩10分>

### 4-3. 【設定】 (10+10)

発想を引き出す良いテーマ設定のコツ5つ

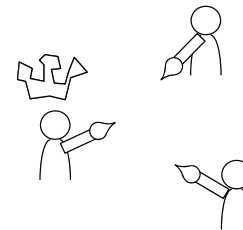
### 4-4. 【抽出】 (3 + 3+3+8)

一人一課題を書き、プレゼンテーション

51

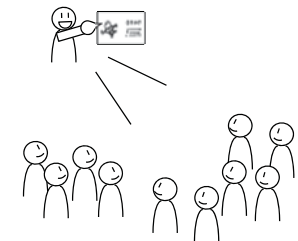
周囲三人で集まり  
それぞれテーマを紹介  
(1分間)  
(質疑応答もOK)

最も良い人を指す。



勝ち残った人で更に。

ファイナリストは  
全体プレゼン。



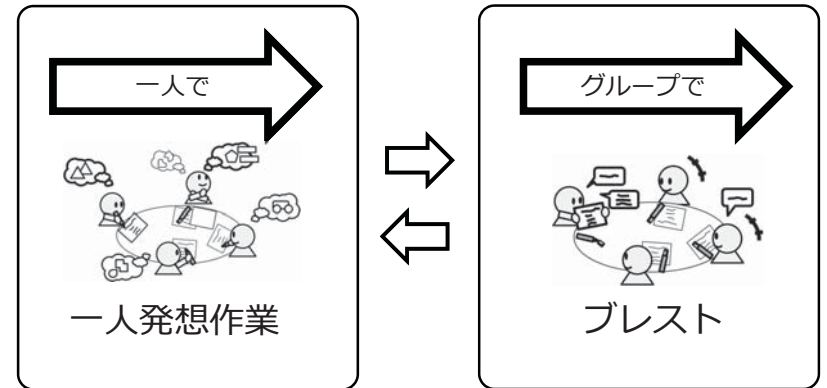
(ファイナリストのテーマを  
3~6つ程度残します。  
技法に合うテーマを  
選定する裁量をファシリテータにください。)

52

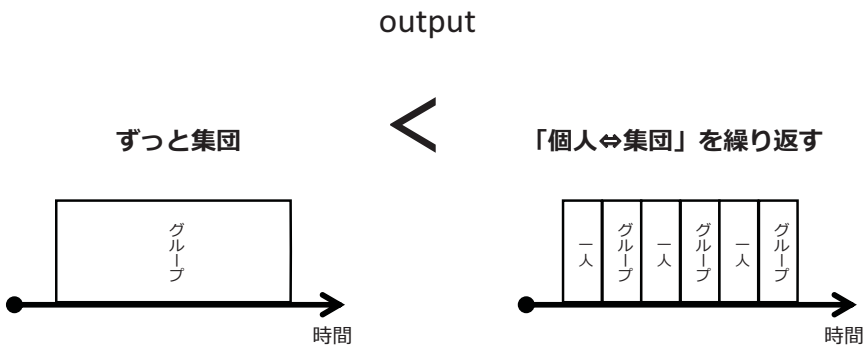
5

# ゼブラ・ブレスト (Zebra-BS)

発想作業時の人々の状態を「集団⇔個人」を交互に。



チームで発想する、といったら、ずっと白熱の状態でないといけない、という先入観がありますが、実は・・・



複数人で行う知的作業のデザインのコツとして、知っておくと便利です。

ゼブラ・ストーミング (ブレストと一人発想作業を繰り返す)





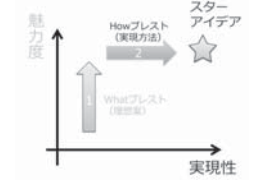
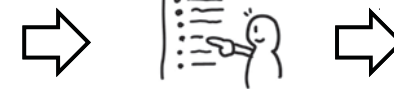
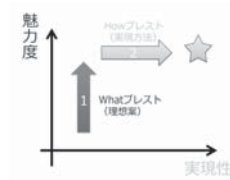
# 6

## 二段階ブレスト

アイデアのWhat成分だけをブレスト。次にHow成分をブレスト

出典：アイデア・スイッチP159～166

## 二段階ブレスト (Whatブレスト→Howブレスト)



**What**

理想案を出してく

実現方法 (=How) の無いアイデアでもOK!

**選ぶ**

魅力的な案を1つ選ぶ

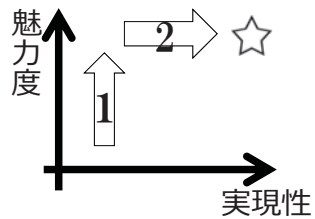
テーマ持込者の独断でOK

**How**

実現方法を出していく

**Tool** 実現方法の発想パターン集

## 補足



二段階ブレストの本質は、

「創造性の面の考案」と「実現性の面の考案」を分け、先にやるべきものに集中させているところにある

結果として・・・

※「人と違った考えの人 (突飛さん)」と「経験の豊富な人 (ベテラン)」の能力が相乗しやすくなる  
※一人の頭の中でも処理資源を使いやすい

# 7

## ブレイン・ライティング

書くタイプのブレスト

# 7-1

## ブレインライティング



6人で座る (3~8人ぐらいでもOK)  
各自が、シートを。



繰り返して、「6行目」で完了。  
(人数に寄らず6行目まで)



各自、アイデアを  
5分間で3つ書く。  
1マス、1アイデア。



時間が来たら  
左の人に回す



次の行に、アイデアを  
3つ書く。5分間。  
1マス、1アイデア。



(上のアイデアを発想の  
材料にしてもOK!)

# 7-2

## (ハイライト法)

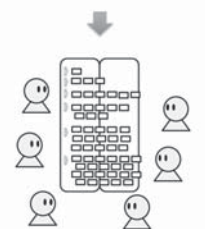


「面白い」  
「広がる可能性がある」  
と思うアイデアに  
☆を付ける。  
(90秒)



左の人に渡す。  
回ってきたものに  
同様に☆を付ける。

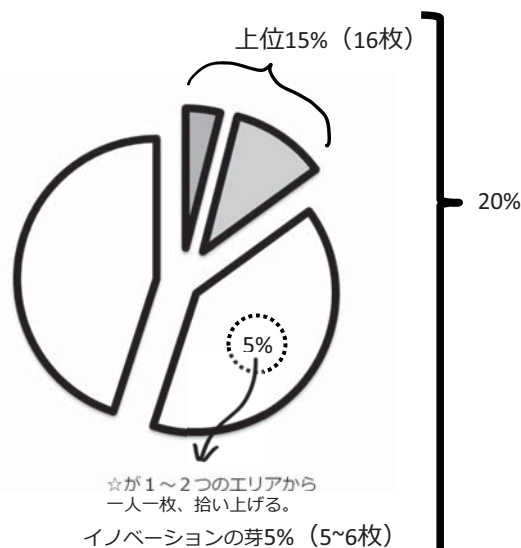
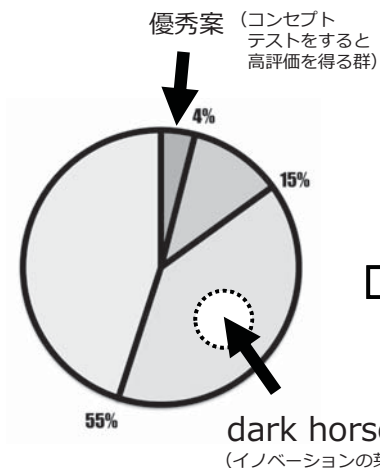
(これを繰り返して、  
一周させる。)



シートをカードにばらし、  
☆の多い順に並べる。  
上位からアイデアをレビュー。

# 7-3

## (20%化)



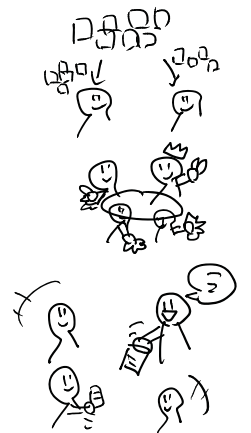
# 7-op

## (ラウンド・レビュー)

準備：各自、自分の書いたカード (アイデア) を持つ  
なお、星なしのカードは、外しておく (お蔵入りボックスへ)

1. じゃんけんをし、一番勝った人から番は時計回り。
2. 番の人は、手持ちの中かから紹介したいカードを一枚だし、中身 (アイデア) を紹介。
3. 他の人は、手持ちの中に、類似する案、関連する案があれば、紹介し、カードをつなげる。  
(目安となる上限は5, 6枚まで)
4. なお、それらが刺激剤となって意見がでるなら、ミニ・プレストを (2~3分) してもよい。  
(新たにアイデアが出たならそれも、加えておく)
5. 次の人へ番が移る。同様に進行。  
全員の手持ちのカードがなくなるまで、回していく。

→ まとまりごとに、A4 (又はA3) に貼る



15分間

- 質疑応答
- 進行調整バッファ
- メッセージ

65

## 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、本質を理解するには実践が必要）
- ⇒ 3 『創造力を生かす—アイデアを得る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・マハルコ）  
（論理的、感性的、の多様な発想技法など）



66

## アイデアワークショップで良く使う 発想道具一覧

67



IDEAPLANT 『Brainstorming Card』 ※  
アイデアワークショップ専用ツール（一般販売無し）



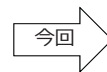
IDEAPLANT 『アイデアトランプ』  
<http://www.ideaplant.jp/products/ideatrump/>



IDEAPLANT 『プレスター』  
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 『SCAMPERカード』 ※  
アイデアワークショップ専用ツール（一般販売無し）  
⇒図表：拙著『アイデア・スイッチ』まえがき



IDEAPLANT 『ASOPICA（連想の4法則カード）』  
<http://www.ideaplant.jp/products/asopica/>



68