**問題解決基礎４の授業の進め方**

　　　　　　　（２年生秋学期必修科目）　担当飯田

**コンセンサス（合意）ゲーム**の一例として「漂流脱出ゲーム」（右ＱＲコード）を取り上げ，集団思考の重要性を体験させ、会議の効率的な運営方法を学習します。さらに**社会人基礎力の育成**を目指します。

注：コンセンサスゲームとは：与えられたある問題についてグループで話し合い、議論を重ねる中でグループ全員のコンセンサス（合意）を得ることを目的としたゲーム

講義録、講義資料は、スマホで飯田研究室ＱＲコード<http://mybriefing.seesaa.net/> (右図)をスキャンさせ授業で使用するすべてのファイルをダウンロード、スマホでも閲覧できるようすることにより、利便性を計り、欠席した学生にも配慮しています。(ID,パスワードともにiida)

コンセンサス（合意）ゲーム手順：

１． この問題について各個人で考えてもらい，ワークシートの「個人」の欄に個人で考えた順位を記入してもらう。個人での解答時間は10分間とします。

２．**高校数学　数学１「データの分析」で学ぶ、本学では統計学１で学ぶ相関係数、**を使って、「正解」と個々学生が提出した順位の相関係数を表計算ソフトＥｘcｅｌの統計関数:CORRELを使って計算します。ここで、相関係数とＥｘｃｅｌの使い方の復習をします。参考：ＮＨＫ高校講座数学１：右ＱＥコード）

３．同じ目的に向かって思考しているにも拘らず-100％から+100％まで得点（右図）が分布し**思考が全く異なることを確認させます。**

４．４，５名のグループを作り，高得点の学生をリーダーとして問題について話し合ってグループとしての解答を作ってもらい，話し合いを重ねる中でグループ全員のコンセンサス（合意）が得られていく過程を体験してもらいます。ワークシートの「グループ」の欄にグループで考えた順位を記入してもらう。グループでの解答時間は15分とします。

[](http://mybriefing.up.n.seesaa.net/mybriefing/image/E382ADE383A3E38397.JPG?d=a1)５．グループにおいてつけられた順位を、順位の相関係数をパソコンを使って計算します。

６．-100％から+100％まで分布を確認させ、リーダーの得点とグループの得点の変化を認識させます。今回結果は19.78%が76.37%にアップ、40.66% が59.34%にアップ、60.99%が60.06%にダウン、90.06%が73.33%のダウンであった。

**プラスに転じた場合はリーダーの持っている情報・知識が正確にグループに伝えられ合意形成に有効であったと認識させ、リーダーシップ発揮されたとプラス評価をします。マイナスに転じた場合、リーダーがグループを誤った方向へ導いた可能性があることを意識させ反省させます。**

７．このようにして得られた個人の解答とグループの解答を比較して，「差」が大きくなったか小さくなったかを見ることによって，**グループでの話し合いが有効であった**かどうかを評価させます。得点－％は皆無になり**グループでの話し合いが**有効と評価します。

コンセンサスゲームを体験させることによって

**①：「グループ・メンバー同士の相互作用を通して、各メンバーの持つ知識・経験・長所・持ち味などが互いに刺激しあって、相互啓発の効果を生むことが期待できる。」**

**②：「会議においてよい方向性を出すためには会議能力向上や合意形成能力の手法を学ばなければならない。」**

**③：「グループで協議することが，場合によってはグループを誤った方向へ導いてしまう危険性がある。」**

ということを認識させます。

討議の手順

１．討議の手法、問題解決技法と呼ばれるもの（**ブレーン・ストーミング（ＢＳ、ブレスト）、ＫＪ法、特性要因図法**など）を活用してディスカッションを進める方法（ＱＲコード）を学びます。

２．特性を「なぜ飲酒運転が減らないのか？」定めます。

３．5～７人のグループで編成します。

４．リーダー、書記を決めます。

５．**ＢＳの４つの約束**

**・自由奔放（奔放なアイディア、とっぴな意見、ジョークを歓迎！）**

**・批判厳禁（「くだらない」「あり得ない」と否定しない！）**

**・量を求む（数で勝負！）**

**・便乗発展（連想を働かせ出てきたアイディアを融合し、改善するることを歓迎！）**

を意識させＢＳを開始します。

６．**カードに要因を記入**させる。30～50の要因を出します。**カードを分類し表札**を作成します。

**ＫＪ法：一見まとまりのないデータを統合して、アイディアをまとめていきます。**

７．**特性要因図フィッシュボーン（トラブルや解決すべき課題があった時、因果関係を可視化し、起きた結果や課題の要因を突き詰めるための図解法、魚の骨図ともいう）**を作成します。

ブレーン・ストーミングＢＳを実施することで

**①：ある特性に対して、何らかの解決策を手に入れることができる。**

**②：参加メンバーの問題解決能力が開発される。**

**③：ＢＳ独特の創造的な雰囲気を何回か繰り返して体験することによって、参加メンバーたちは、知らず知らずのうちに、創造的な態度や思考を体得していくことができる。**

**④：チームワークが強化される。**

**⑤：同じメンバーが数回のＢＳを継続して体験することによって、チームとしての結束が固まり、一体感や仲間意識が強くなるという効果が期待できる。**

ことを認識させます。

発表レジメの作成：PowerPointスライドの作成手順

Powerpointの機能について説明後

**1.表紙の作成**

**2.問題設定の経緯と背景**

社会問題の中で、皆さんがなにを感じ、いくつかある問題の中からなぜそのテーマを選んだのか、その経緯を解り易く文書で表現します。

書き出しは、私たちが「なぜ・・・・のか？」を選んだ理由は、・・・・の原因が何であるか疑問に思ったからである。この解決策を導きたくこの問題を選択した、と書くように指示します。

**3.問題が生じる原因の分析＋フィッシュボーン**

上記の理由で設定したテーマについて、その問題が生じる原因をどのように分析し、原因としてどのような内容が挙げられたのかフィッシュボーンを用いて紹介するとともに、骨同士の関係やその図全体を観て、この特性の原因をどこにあると考え分析したのか、その経緯を解り易く表現するように指示します。

書き出しは、ＢＳで、「・・・・」がいったいどのような原因で起こっているのかに視点を置いてみると、その根拠が見えてきた。以上の要因を整理しているうちに、「・・・・」の原因が大きく・つの表札に集約されていることが分かった。これら・つの要素（・、・、・、・、・、・）が複雑に関連し、それぞれの構成要素をもとに「・・・・・の問題」が発生する原因を分析した、と書くように指示します。

**4.問題解決のための具体的方策の分析+マトリックス図**

フィッシュボーンを通して出された原因に対し、再度ＢＳを用いて問題解決をするためには具体的に何をしたらよいか議論します。その結果出された具体的解決策をマトリックスにまとめ、それぞれのメリット、デメリットを考察します。

**5.問題解決策の選定とまとめ**

マトリックスによって導かれたそれぞれの解決策を選択し、実行に移すとよいか、決定した理由とともに、その方法を使うことによって問題点がどう変化することを期待しているかも含めて述べるように指示します。また、取り上げた問題に対して、この議論によって明らかになったこと・気づいたことを紹介するように指示します。

**6.おわり**

（担当持ちコマ数＝９０分×７コマの関係上４．５．のスライドおよびマトリックス図の作成を割愛します。特性要因分析で終了します。）

発表レジメの完成イメージ

３．問題解決のための具体的方策の分析（マトリックス参照）

４．問題解決策の選定とまとめ

グループ名：メンバー氏名

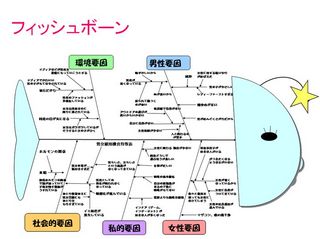
テーマ：「○○するための方法」

１．問題設定の経緯と背景

２．問題の生じる原因の分析

（フィッシュボーン参照）

[](http://sophia-kango.up.seesaa.net/image/m1.jpg)

[](http://sophia-kango.up.seesaa.net/image/sf-6f460.JPG)

この授業で、社会人基礎力の

**①前に踏み出す力**：・主体性（物事に進んで取り組む力）・働きかけ力（他人に働きかけ巻き込む力）・実行力（目的を設定し確実に行動する力）

**②考え抜く力**：・課題発見力（現状を分析し目的や課題を明らかにする力）・計画力（課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力）

**③チームで働く力**：・発信力（自分の意見をわかりやすく伝える力）・傾聴力（相手の意見を丁寧に聴く力）・柔軟性（意見の違いや立場の違いを理解する力）・情況把握力（自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力）

などが向上したことを認識させます。