

授業紹介:問題解決基礎4 担当飯田

コンセンサスゲームの一例として「砂漠 or 海上遭難脱出ゲーム」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ばせる。

(コンセンサスゲーム: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である。)

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)をスキャンさせすべてのファイルをダウンロード閲覧できるようにし利便性を計り、欠席した学生にも配慮する。



コンセンサスゲーム手順:

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 分間としている。

②スピアマンの順位相関係数を使って、模範解答を「正解」と個々の順位の相関係数をパソコンを使って計算する。

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違うことを確認させる

-8.79%	26.95%	-6.59%	26.92%	26.37%
12.09%	-21.29%	-12.64%	28.02%	-12.09%
14.84%	20.33%	28.02%	-14.84%	-8.24%
-21.98%	0.55%	-5.49%	-24.18%	-15.93%
70.33%	25.82%	36.81%	-1.10%	-0.55%
22.53%	-10.44%	25.27%	49.45%	
-37.36%	82.42%	-46.70%	4.40%	
-22.53%	60.99%	-41.21%	-45.05%	
19.78%	40.66%	90.66%	-50.00%	
28.02%	-45.05%	-7.69%	14.29%	

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。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 分としている。

⑤グループにおける再度スピアマンの順位相関係数を使って、模範解答を「正解」グループの順位の相関係数をパソコンを使って計算する。

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確認させる。結果は 19.78% ↑ 76.37%、40.66% ↑ 59.34%、60.99% ↓ 60.06%、90.06% ↓ 73.33%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ことを評価する。マイナスに転じた場合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る。

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る。グループでは-%は皆無になり有効と評価する。

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」ということを参加者に認識させる。

討議の手順

- ①討議の手法、問題解決技法と呼ばれるもの(ブレイン・ストーミングBS、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やり方(QRコード)を紹介する。
- ②特性を「なぜ飲酒運転が減らないのか？」定める。
- ③5～7人のグループで編成。
- ④リーダー、書記を決める。
- ⑤BSの4つの約束
 - ・自由奔放(奔放な発想を歓迎し、とっぴな意見歓迎ジョーク歓迎。)
 - ・批判厳禁(各個人のアイデアに対して、批評・批判をゆるすな)
 - ・量を求める(数で勝負する。できるだけ多くのアイデアを出せ。)
 - ・便乗発展(連想を働かせ出てきたアイデアを結合し、改善して、さらに発展)
 を意識させBSを開始。
- ⑥カードに要因を記入させる。30～50の要因を出させる。KJ法
- ⑦カードを分類し表札を作成する。
- ⑧特性要因図フィッシュボーンを作成する。
(担当持ちコマ数の関係上マトリックス図の作成までは教えない。)

ブレイン・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は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。
- ことを認識させる。

レジメ発表スライドの作成手順

1.表紙

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は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する。

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、書けばよい。

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な討議法で分析し、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。

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、と書けばよい。

4.問題解決のための具体的方法の分析+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する。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、デメリットに説明する。

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。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

6.おわり

(担当持ちコマ数の関係上4. 5. のスライドおよびマトリックス図の作成割愛。)

レジメイメージ

グループ名：メンバー氏名 テーマ：「〇〇するための方法」 1. 問題設定の経緯と背景 2. 問題の生じる原因の分析	3. 問題解決のための具体的宝庫の分析（マトリックス参照） 4. 問題解決策の選定とまとめ
フィッシュボーン	マトリックス図