

無駄な会議にサヨナラ! ビジネスファシリテーション

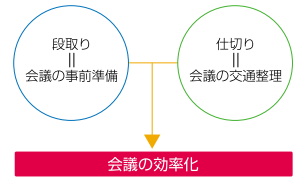
【対象】 ・ファシリテーション技術を身につけ、結果の出る会議を行いたい方
・新規事業の立ち上げやプロジェクトマネジメントを担当する予定がある方
・将来マネージャとして活躍したい方

【標準学習時間】 1日10-20分(3ヶ月間) **【ライセンス期間】** 6ヶ月

ビジネスファシリテーションとは

あなたの会社では、生産性の高い会議をしていますか？

会議は人件費のかかる高コストな投資ともいえますから、ビジネスにおける会議では、合理的な結論を導き、合意形成を図るための技術が重要視されています。この技術がファシリテーションです。ファシリテーションのノウハウを知っていれば、会議に向けた事前準備である「段取り」や論点整理といった「仕切り」ができ、議論を活発にすることが可能です。目的設定の仕方やアジェンダ・議事録の作成方法、有効な質問方法やツールの使い方、交通整理の方法や非難・沈黙・演説への対処法を学ぶことで、これまでの会議よりも格段に生産性の高い会議進行為実現できます。



学習目標

1. 会議における段取りの技術を理解し、実践できる
2. 会議における仕切りの技術を理解し、実践できる
3. 会議における議論の技術を理解し、実践できる

修了条件

1. ポストテスト：70%以上の正解率。受験回数は無制限
2. ロールプレイ：6回中3回以上出席すること
3. コーチング：5回中3回以上受けること
4. アクションプランシート：記入すること

カリキュラムの特徴と流れ

「段取りの技術」「仕切りの技術」「議論の技術」の3つの技術を体系的に学ぶテキスト学習と、ロールプレイを隔週で行います。ロールプレイでは、会議の「基本構造」→「事前準備」→「実施」→「事後処理」までの一連のプロセスを実際に体験していただけます。学んだ知識を毎週ロールプレイするため、学習開始後およそ1、2週間目から、習得した知識を自然に職場で実践していただけます。



	月	火	水	木	金	土	日								
事前	第1週	教材・学習の手引き、事前動作確認、プレテスト、セルフエフィカシテスト、学習プランシート													
	第2週	コーチング(1)							講師、コーチ						
1ヶ月目	第1週	講師レクチャー(1) 段取りの技術とは	会議のプロセス	会議の目的設計	アジェンダ	ディリーテスト(1)	ディリーテスト(2)	ディリーテスト(3)	ディリーテスト(4)	週末テスト(1) …月曜朝10時までに提出	講師				
	第2週	講師レクチャー(2)	講師介在によるオンラインロールプレイ(1)				気づきシート・アクションプランシートに記入				講師、コーチ、チームメイト、上司				
	第3週	講師レクチャー(3) 作業計画表	課題管理表	資料作成	議事録	ディリーテスト(5)	ディリーテスト(6)	ディリーテスト(7)	ディリーテスト(8)	ディリーテスト(9)	ディリーテスト(10)	ディリーテスト(11)	ディリーテスト(12)	週末テスト(2) …月曜朝10時までに提出	講師、コーチ
	第4週	講師レクチャー(4)	講師介在によるオンラインロールプレイ(2)				気づきシート・アクションプランシートに記入				講師、コーチ、チームメイト、上司				
2ヶ月目	第1週	講師レクチャー(5) 仕切りの技術とは	ゴールを設定する	役割分担の確認をする	交通整理	ディリーテスト(13)	ディリーテスト(14)	ディリーテスト(15)	ディリーテスト(16)	ディリーテスト(17)	ディリーテスト(18)	ディリーテスト(19)	ディリーテスト(20)	週末テスト(3) …月曜朝10時までに提出	講師
	第2週	講師レクチャー(6)	講師介在によるオンラインロールプレイ(3)				気づきシート・アクションプランシートに記入				講師、コーチ、チームメイト、上司				
	第3週	講師レクチャー(7) 演説への対処法	非難への対処法	沈黙への対処法	効果的な質問	ディリーテスト(21)	ディリーテスト(22)	ディリーテスト(23)	ディリーテスト(24)	ディリーテスト(25)	ディリーテスト(26)	ディリーテスト(27)	ディリーテスト(28)	週末テスト(4) …月曜朝10時までに提出	講師、コーチ
	第4週	講師レクチャー(8)	講師介在によるオンラインロールプレイ(4)				気づきシート・アクションプランシートに記入				講師、コーチ、チームメイト、上司				
3ヶ月目	第1週	講師レクチャー(9) 議論の技術とは	議論の可視化	可視化の効果	ブレインストーミング	ディリーテスト(29)	ディリーテスト(30)	ディリーテスト(31)	ディリーテスト(32)	ディリーテスト(33)	ディリーテスト(34)	ディリーテスト(35)	ディリーテスト(36)	週末テスト(5) …月曜朝10時までに提出	講師
	第2週	講師レクチャー(10)	講師介在によるオンラインロールプレイ(5)				気づきシート・アクションプランシートに記入				講師、コーチ、チームメイト、上司				
	第3週	講師レクチャー(11) 論点マップ	ホワイトボードの活用	事実を明らかにする	会議のクロージング	ディリーテスト(37)	ディリーテスト(38)	ディリーテスト(39)	ディリーテスト(40)	ディリーテスト(41)	ディリーテスト(42)	ディリーテスト(43)	ディリーテスト(44)	週末テスト(6) …月曜朝10時までに提出	講師
	第4週	講師レクチャー(12)	講師介在によるオンラインロールプレイ(6)				気づきシート・アクションプランシートに記入				講師、コーチ、チームメイト、上司				
事後	第1週	アクションプランシート、コーチング(4)							講師、コーチ						
	第2週	フォローメール							講師、コーチ						
	第3週														
	第4週	アクションプランシート、コーチング(5)							講師、コーチ						

● テキストのご紹介

■具体的なケースと課題で知識を深め、ロールプレイを通じて職場でのファシリテーション技術の実践を促進します。



▲講師レクチャ

毎週月曜日は3分レクチャで、その週の学習のポイントを解説します。



▲週末テスト

たとえば週末テストでは、10問の選択式テストと2問の記述テストで、学習内容を振り返ります。

会議の目的設定

会議の開始に際して最も重要なのは、「会議の目的」を明確化する。会議の目的という点、会議の「テーマ」にばかり焦点がいきがちである。目的は「チームとゴール」のセットで構成されている。

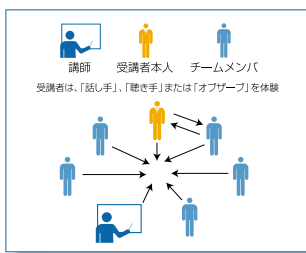
ゴール=獲得目標

それでは、会議における「ゴール」とは何なのだろうか。例えば、次の施策についてなどというタイトルがつけられた会議があるとしても、そもそも、「マーケティングの施策」が会議のテーマであることが分

それではこの会議のゴールは何なのか。「新しいアイデアを出し」「新しい施策を決定する」のか、「問題点を洗い出す」のか、「問題

▲基礎知識

ファシリテーションの基礎となる手法や考え方を学びます。



▲オンラインロールプレイ

講師とチームメンバとのロールプレイで実践力を高めます。



▲ケーススタディ

実際の会議で使うツールを用いたケーススタディや、ビジネスの会議で起こりがちな失敗・成功ケースを紹介し、実務での実践を促します。

■豊富なビジネス経験を持つ専門家がオリジナルコンテンツを執筆

ビジネスコンサルティングと、スキル教育を専門として活躍する著者が、豊富な経験をもとにオリジナルのテキストを執筆。著書も豊富な著者がビジネスの現場で経験した24本のケースで、受講者の実業務に肉迫します。

著者紹介

[山崎 将志]

株式会社 知識工房 代表取締役

東京大学経済学部卒。1994年アクセンチュア入社。
チェンジマネジメント、組織・業務革新、ナレッジマネジメント、
e-ラーニングによる人材革新など、人材、組織に関するコンサルティング、
および研究活動を一貫して行う。

● 提供価格(税込)(期間限定特別価格)

ASPIによる配信サービス
カリキュラム単価 166,950円

● 動作環境

対応OS	Windows 2000 Windows XP (Windows XP SP2はポップアップブロック機能をオフにして下さい) Macintoshは対応していません
ブラウザ	Internet Explorer 5.5 / 6.0 Netscapeは動作保証していません
Java動作環境	Sun Java 2 Runtime Environment, SE v1.4.2_xx または Sun Java 2 Runtime Environment, SE v1.5.0_02 以上、もしくは Microsoft Java Virtual Machine 5.00.3805 以上
プラグイン	Macromedia Flash Player
推奨回線速度	ADSL以上 (Bフレッツなど光回線なら尚可)
Webカメラ	株式会社アイ・オー・データ機器:USB-CAM30MS (推奨)

● お問い合わせ

製品の内容や実施方法、その他ご不明点は、弊社営業担当までお気軽にお問い合わせ下さい。

NTTレゾナント株式会社

ポータル事業本部 ビジネスプラットフォーム事業部 ラーニングポータル部門

〒100-0004 東京都千代田区大手町1-6-1 大手町ビルディング3F TEL (03) 5224-5260 FAX (03) 5224-5202
URL <http://www.e-cube.goo.ne.jp> E-mail e-cube@ntr.co.jp