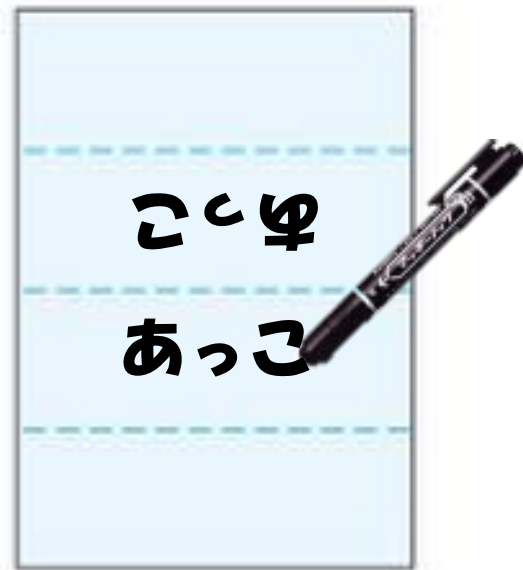


**ふたりでペアになって、
前から順番に
資料のある席にお座りください。**

席に着かれた方へ、準備のお願い

1. 配布資料の確認

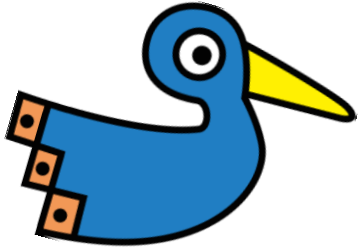
- ワークシート① ふちブレスト用
- ワークシート② ふちブレスト用
- ワークシート③ 2x2マトリクス
- ワークシート④ 2x2マトリクス



2. 名立て作り

- 呼ばれたいニックネームを大きく！

Welcome back to KiDS!



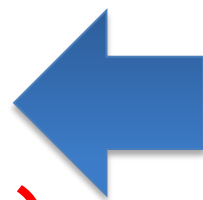
Keio
Innovative
Design
School

一般・学生向け ワークショップシリーズ

第1回 世界をリ・デザインしたい人のためのワークショップ(5～6月) **終了**

第2回 世界を変える新規事業・起業のためのコンセプトビジュアライゼーション **終了**

**第3回 「あなたの未来をデザインする人間
中心デザインワークショップ」(12月)**



第4回 「社会のデザイン」ワークショップ(3月)

SUNDAY KiDS4回の流れ

12/2 第1回 自己変革とゲーミング **終了**



12/9 第2回 『私』が変わる瞬間
～妨げの打破～

12/16 第3回 セルフ・ナラティブによって
編まれる『私』

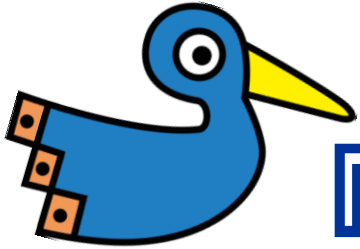
12/23 第4回 幸福学とデザイン思考に基づく
なりたい自分のデザイン

第1回未来デザイン会議

日時: 2012年12月15日13時～17時 場所: 慶應義塾大学日吉キャンパス協生館

SUNDAY KIDS!

2012年12月9日 日吉 協生館CDF



『私』が変わる瞬間

～妨げの打破～

Keio innovative Design School

Season 3 ep.2

Keio
Innovative
Design
School

本日の注意事項

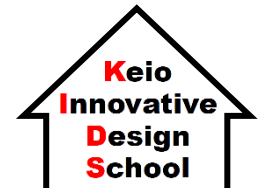
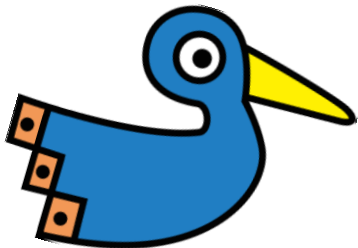
今までのKiDSと3つ違う点があります。

1. 初めから最後まで**ペアワーク**です。
2. 個人的背景に**踏み込む**かもしれません。
3. 独自の**気付きを得る**のが目的です。

覚悟は決めましたか？

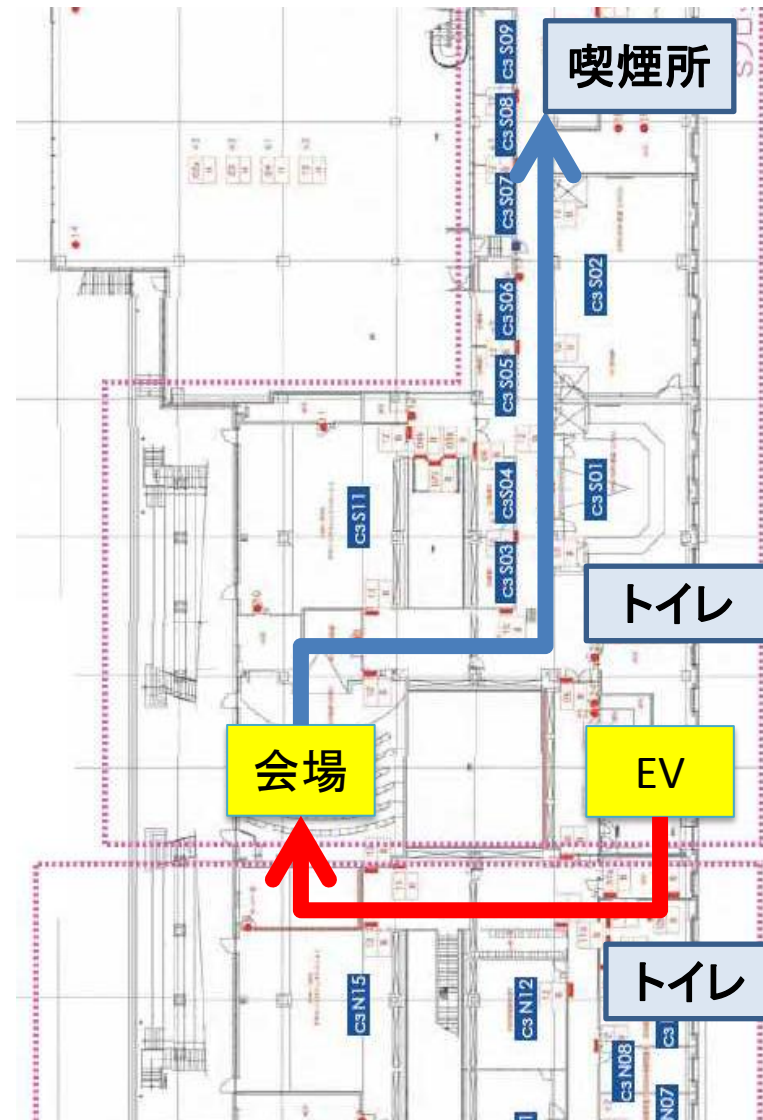
態度はOpen Mind, Open Heart

これが何においても重要です。



始める前に...

- トイレ・喫煙所



Teaching Staff



**teaching
staffs**

写真・ビデオ撮影許可のお願い



**今日も取材でカメラが入ります。
写真に写りたくない方は、
今、手をあげて教えてください！**

**この資料は、Facebookページ：
「慶應イノベーターティブデザインスクール」**

<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

および慶應イノベーターティブデザインセンターのHP：

<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/news.html>

からダウンロードできます。

（WS終了後にUPLOADする予定です）



テーマ説明

『私』が変わる瞬間～妨げの打破～

- 「殻を破る」をコンセプトとして2年間、研究を行う

『殻』を破る



『新たな取り組みを妨げる考えや習慣』の打破

- 殻を破った話
 - 新たな視座・考え方・行動・習慣etc.
 - ●●の結果、○○ができるようになった
 - ××だと思っていたけど、気にならなくなった
 - 出来ないと思っていたけど、できるようになった/気にしなくなった
 - 見えなかったものが見えるようになった

テーマ説明(続き)

『殻』

- 人は適応する動物
 - 常に変化し続ける社会・環境から情報を得る
 - 一度、方法を編み出すと新たな行動をしなくなってしまう。
 - “間違った成功体験”
 - バイアス体験、ステレオタイプ

うおーみんぐあっぷ ぶちブレスト①



「やりたくて、でも、
やれていないこと」

- ブレストルール
 - 一言で、相手に伝わるように
 - 批判しない・説明は短く
 - 「良い・悪い」を判断しない
 - アイディアにのっかる（自由に連想）
 - いいね！を忘れずに

ブレストルール

- 一言で、相手に伝わるように
- 批判しない・説明は短く
- 「良い・悪い」を判断しない
- アイディアにのっかる(自由に連想)
- いいね！を忘れずに

「やりたくて、やれていないこと」

質問タイム(3分/人)

- 先行で質問する人を決める。
 - 相手の「やりたいこと」に質問。
 - 聞かれた側は質問に集中して返事。

選択タイム

- 二人とも強く共感できる

「やりたいけれどもやれていないこと」

を一つ選んでみましょう。

- 本当に**現実味を持って**やりたいことを選んだ方が、ワークの効果を感じられます。

選べましたか？

- 今日はそれを「成し遂げたい」目標の例として利用したいと思います。
 - ※●●できていないなどの言葉になった場合は、●●できるように、など、ポジティブに言い直してください。

さて...

なんでやりたいことなのに

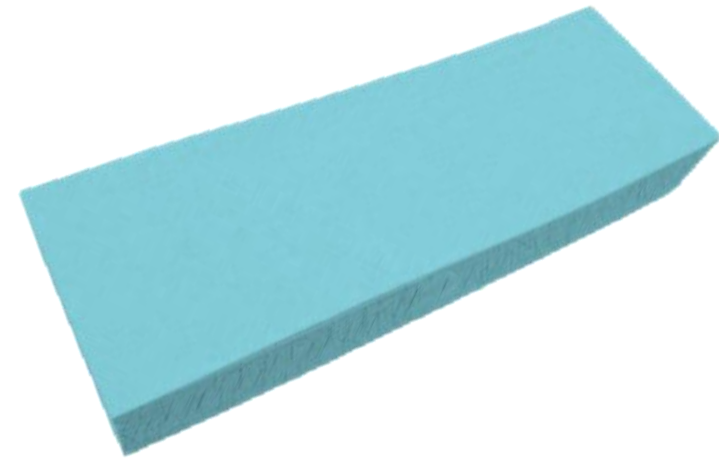
まだ、やっていないんでしょう？

やらない理由

『殻』: 妨げとなる考えや習慣

- 無意識と心理
 - 抵抗・ワークスルー(ジグムンド・フロイト『想起・反復・徹底操作』)
 - 面对するときを感じる心理的不快感
 - それを乗り越えるプロセス
 - 防衛機制(アンナ・フロイト『自我と防衛』)
 - 抑圧・投影・同一視・合理化・昇華...
 - 登校時の腹痛・通勤時のだるさなど、様々な身体的症状になることも
- 近年の更なる発展...

ぶちブレスト②



「どんな行動をすれば目標を達成できると思いますか？」

- ブレストルール
 - 一言で、相手に伝わるように
 - 批判しない・説明は短く
 - 「良い・悪い」を判断しない
 - アイディアにのっかる（自由に連想）
 - いいね！を忘れずに

ブレストルール

- 一言で、相手に伝わるように
- 批判しない・説明は短く
- 「良い・悪い」を判断しない
- アイディアにのっかる(自由に連想)
- いいね！を忘れずに

「どんな行動をすれば、目標を達成できると思いますか？」

行動無

行動有

現状肯定

実際に行動していないが、
それを問題と思っていない

実際に行動しており、
また、その成果に
満足している

Worksheet ③

2x2マトリクス

現状否定

実際に行動しておらず、
それを問題視しており、
変えたいと思っている。

実際に行動しているが、
その成果に満足していない

例えば・・・

行動無

行動有

現状肯定

実際に行動していないが、
それを問題と思っていない
↓
禁酒・禁煙など

実際に行動しており、
また、その成果に
満足している




現状否定

実際に行動しておらず、
それを問題視しており、
変えたいと思っている。
↓
宿題・急ぎでない仕事など

実際に行動しているが、
その成果に満足していない
↓
運動・ダイエットなど

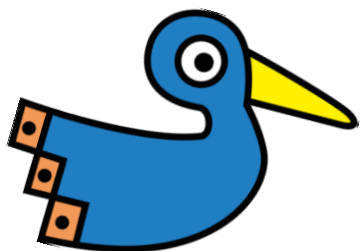
練習

- ワークシート①のぷちブレスト「やりたくて、でも、やれていないこと」の結果をこのマトリクスに当てはめて分類してみましょう。

 <p>実際に行動していないが、それを問題と思っていない</p>	<p>実際に行動しており、また、その成果に満足している</p>
<p>実際に行動しておらず、それを問題視しており、変えたいと思っている。</p> 	<p>実際に行動しているが、その成果に満足していない</p> 

あなたが**選んだ目標**は
マトリクスのどこに
位置していましたか？

A	D
B	C



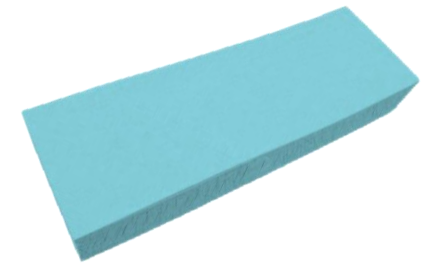
休憩

- 休憩をはさんで、より洞察を深めていきたいと
思います。

本番

- ワークシート②ぶちブレスト「目標達成のための行動」を分類してみましょう。

実際に行動していないが、それを問題とっていない	実際に行動しており、また、その成果に満足している
実際に行動しておらず、それを問題視しており、変えたいと思っている。	実際に行動しているが、その成果に満足していない



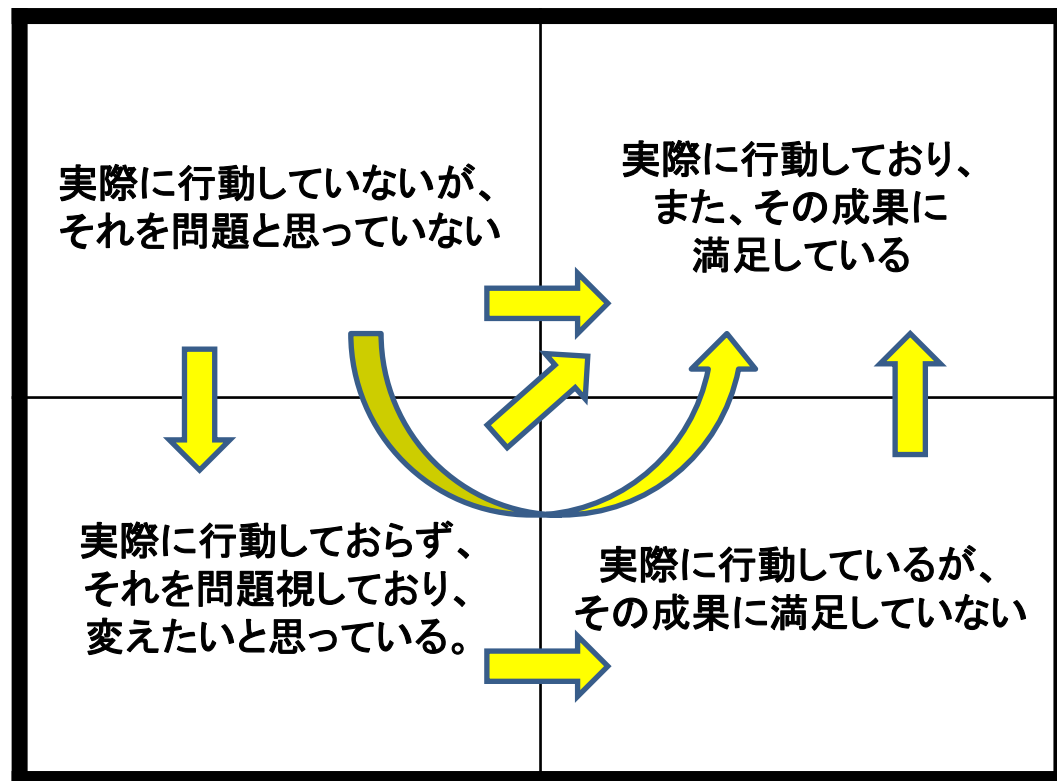
マトリクス of 使い方①

- 空欄になっている場所に入るものがないか、考えてみましょう。(フレームワーク思考)

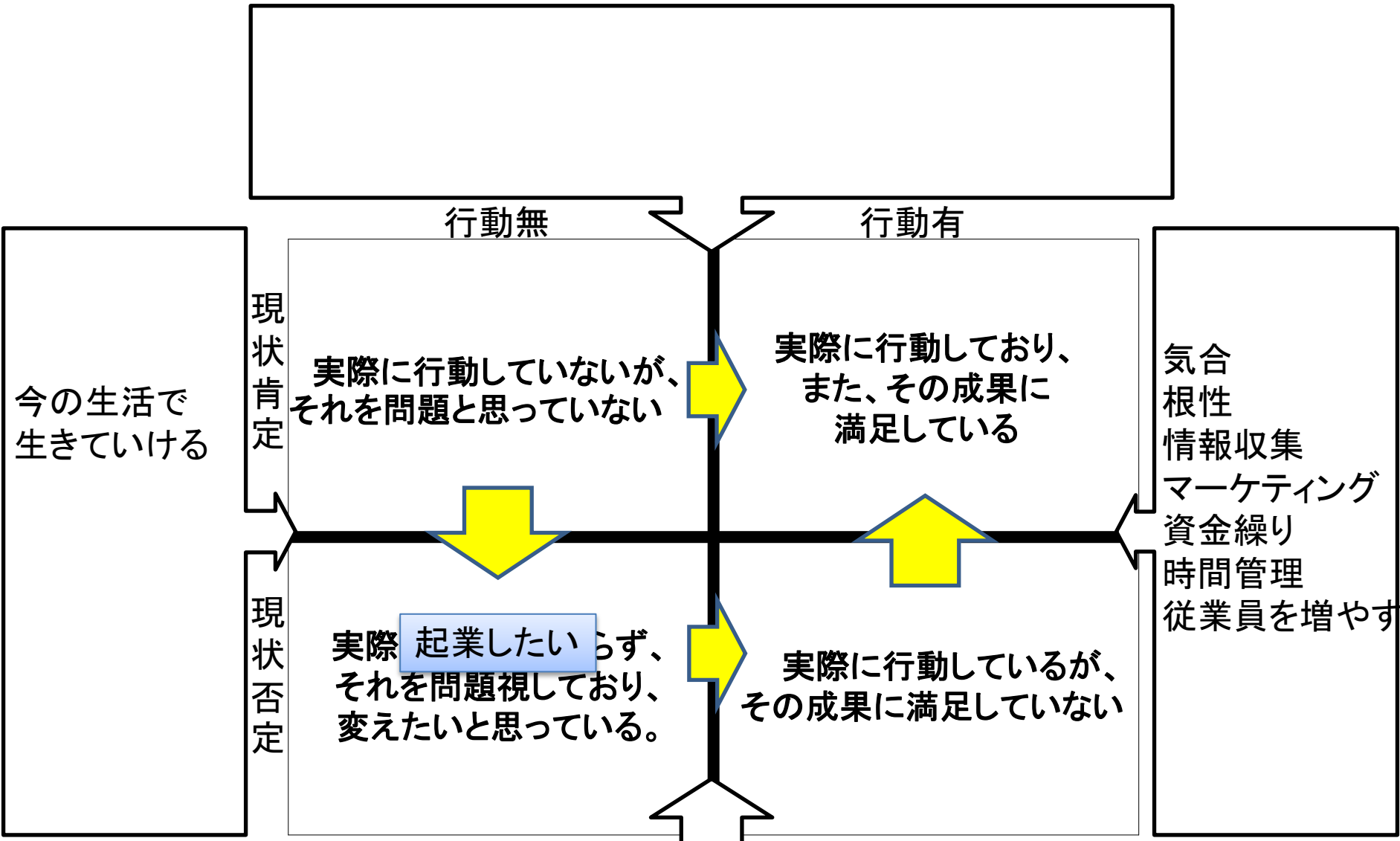
実際に行動していないが、それを問題とっていない	実際に行動しており、また、その成果に満足している
実際に行動しておらず、それを問題視しており、変えたいと思っている。	実際に行動しているが、その成果に満足していない

マトリクスの使い方②

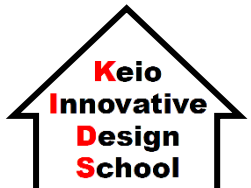
- 発展のパス(実行までの経路)に合わせて考察してみましょう。



Worksheet ④ De-adaptive matrix Advanced



知識が足りない、自信がない、仲間がいない、親が……。達成する目標を明確にしていない、住んでいる場所



殻が破れない…

阻害要因説明

- 外的要因・内的要因
 - 環境に依存
 - 心理・無意識に依存

- 例えば…

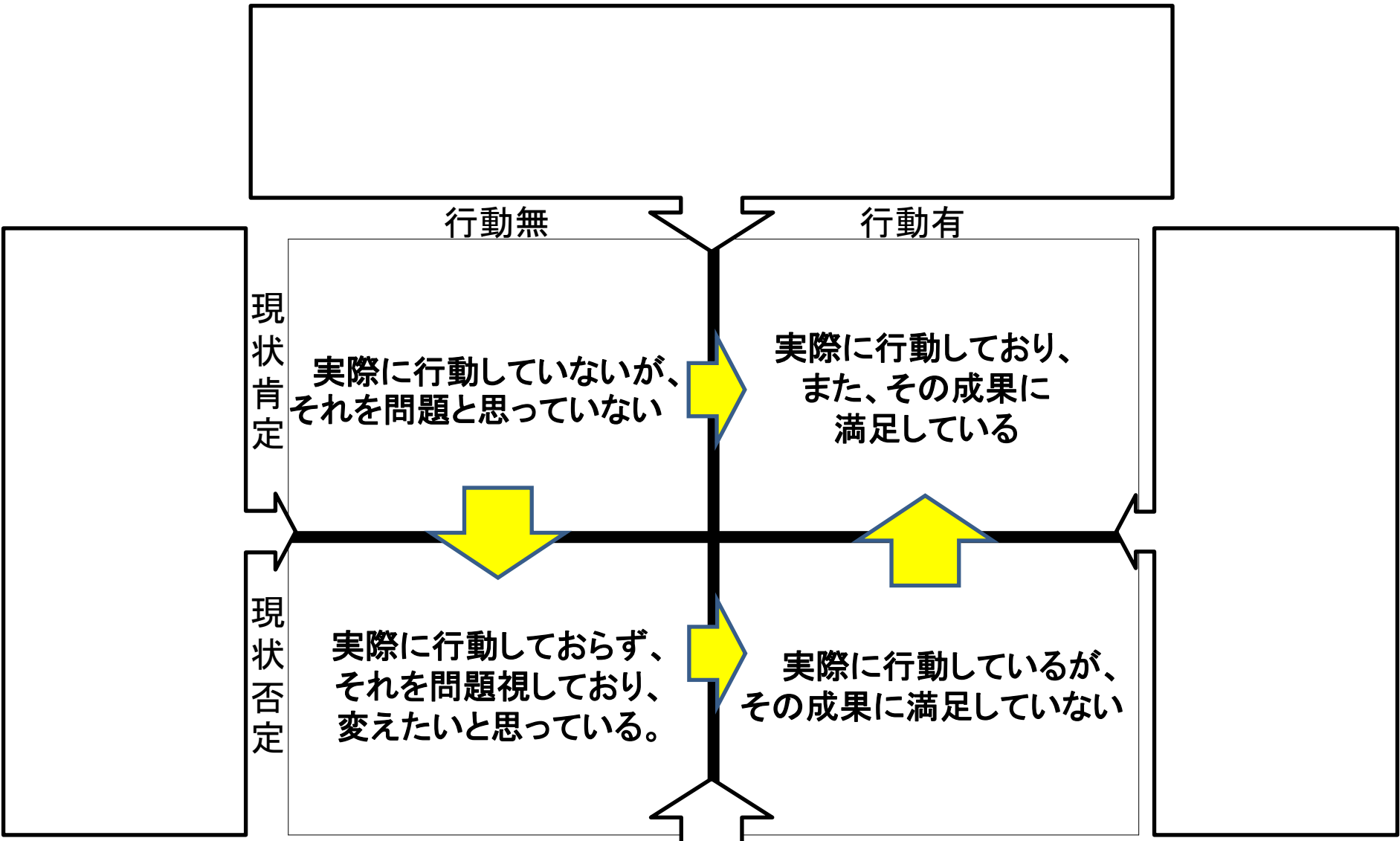
阻害要因の正体とは！？

- 本当にやりたかったら、無理にでもやっている？
 - 時間は作るものだ？
 - 材料がなければ工夫すればいい？
 - 動けば道は開ける？
- やらない理由には類似の傾向がある。
 - ペアで優先順位・重要度が高いと思う行動を三つ選んでみましょう。
 - それ以外の付箋を紙から外してください。

阻害要因洗い出し & 状況を 打破する打ち手

1. 一つずつパス(経路)を認識してみましょう。
2. 行動がどのような状態になっていくと良いのでしょうか。(例:できていない→できる→継続する)
3. そうなっていない現在の阻害要因はなんのでしょうか。
4. 将来予測される阻害要因はありますか？
5. それを乗り越えるための施策はなんのでしょうか？

Worksheet ④ De-adaptive matrix Advanced



共有タイム

- 参加者の皆さまから、気付きやフィードバックを頂きたいと思います。
- ■■という[スタート位置]にあったものを目標設定にした。
 - ○○が良かった。
 - ××という気づきがあった。
 - □□を●●するともっと良かった。

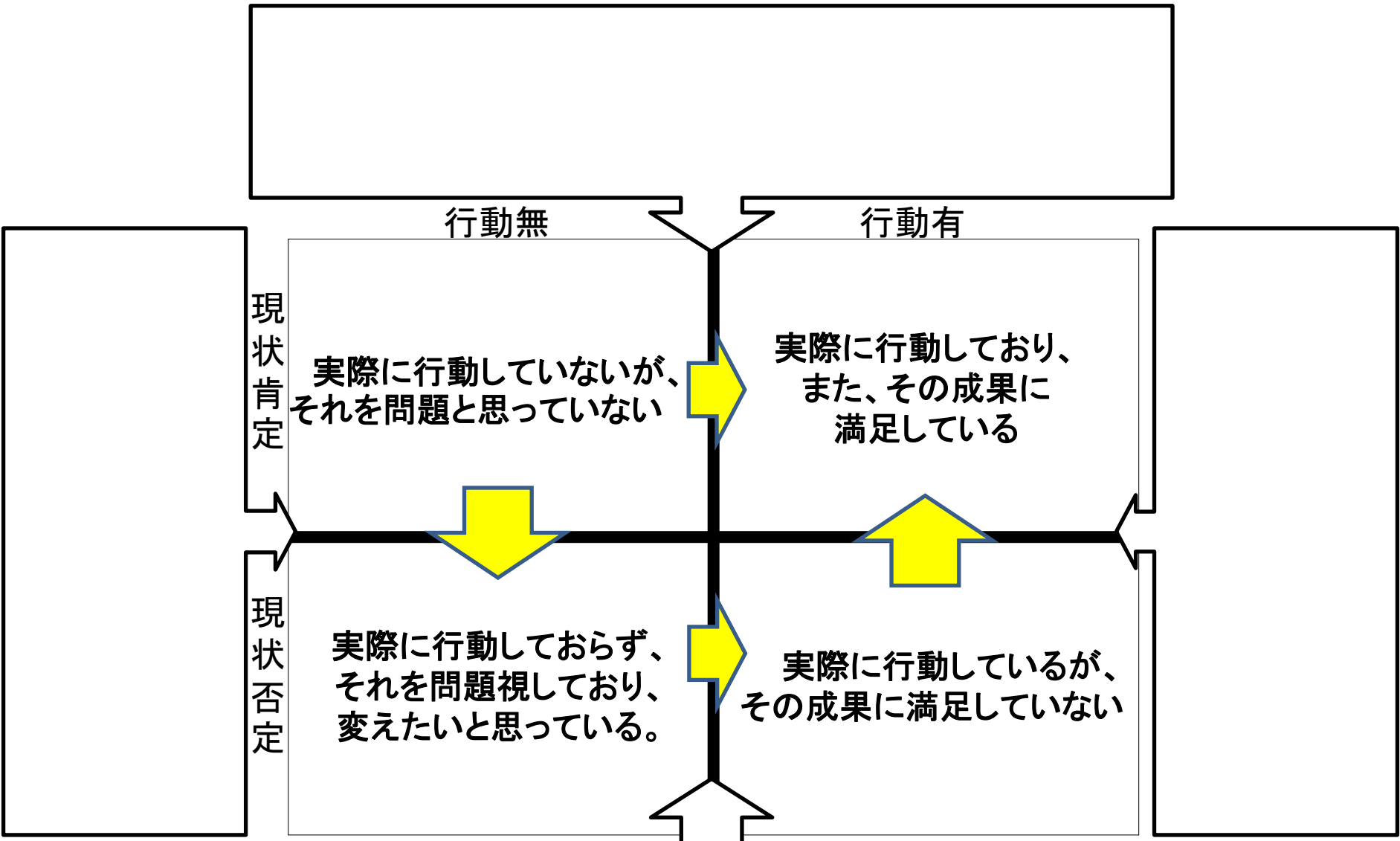
WRAP UP

- 元々持っている考えや行動から**一步引く視点**
- 自分の位置(目標達成までの距離)の**明確化**
- 目標達成までの**順序性**
- 阻害要因を**認識**し、制御可能変数にする

- 最後に・・・

ペアの方に感謝の気持ちを忘れずに！

Worksheet ④ De-adaptive matrix Advanced



フリーディスカッションタイム

アンケートご記入のお願い

&

コメント・質問、歓迎いたします

SUNDAY KIDS 次回予告

12/2 第1回 自己変革とゲーミング

12/9 第2回 『私』が変わる瞬間
～妨げの打破～

12/16 第3回 セルフ・ナラティブによって
編まれる『私』

12/23 第4回 幸福学とデザイン思考に基づく
なりたい自分のデザイン



第1回未来デザイン会議

日時:2012年12月15日13時～17時 場所:慶應義塾大学日吉キャンパス協生館

お願い：

Facebookページ

慶應イノベーターティブデザインスクール

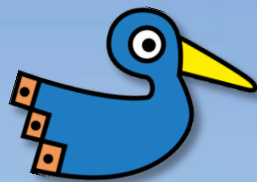
<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

に今日の結果をUPして頂けると嬉しいです。

活動の記録と、コミュニケーション継続のために。



講義資料の再利用は自由ですが、
使用する際には、
慶應義塾大学SDM研究科主催
「慶應イノベーターデザインスクール」
での資料であることを明記してください。



また
来週
お会いしま
しょう！



teaching
staffs

いつでも、
質問・意見・
見学大歓迎

慶應SDMにおける協働ワークショップ関連研究成果の例

【学術論文】

- 牧野由梨恵, 白坂成功, 牧野泰才, 前野隆司, 欲求連鎖分析(人々の欲求の多様性を考慮した社会システムの分析・設計手法), 日本機械学会論文集 C編, Vol. 78, No. 785, 2012年1月, pp. 214-227
- 早田吉伸, 前野隆司, 白坂成功, 保井俊之, 国内外事例分析に基づく日本型フューチャーセンターのデザインー地域課題解決のための協働プラットフォームの実現を目指して, 地域活性研究 Vol.3, 2012年3月, pp.85-94
- Toshiyuki Yasui, A New Systems-Engineering Approach for a Socio-Critical System: A Case Study of Claims-Payment Failures of the Japan's Insurance Industry, International Council on Systems Engineering (INCOSE), Systems Engineering Journal Vol.14 No.4, 2011年12月, pp.349-363
- 津々木晶子, 保井俊之, 白坂成功, 神武直彦, システムズ・アプローチによる住民選好の数量化・見える化: 中心市街地の新しい政策創出の方法論, 関東都市学会年報, 第13号, 2011年10月, pp.110-116
- Naohiko Kohtake, Takashi Maeno, Hidekazu Nishimura and Yoshiaki Ohkami, Graduate Education for Multi-Disciplinary System Design and Management: Developing Leaders of Large-Scale Complex System Design and Management, Synthesiology, English Edition, Vol. 3, No. 2, 2010年9月, pp. 124-139
- 神武直彦, 前野隆司, 西村秀和, 狼嘉彰, 学問分野を超えた「システムデザイン・マネジメント学」の大学院教育の構築ー大規模・複雑システムの構築と運用をリードする人材の育成を目指してー, シンセシオロジーー構成学, Vol. 3, No. 2, 2010年5月, pp. 112-126

【学会発表】

- Hiroyuki Yagita, Akira Tose, Madoka Nakajima, Sun K. Kim and Takashi Maeno, A Validation Regarding Effectiveness of Scenario Graph, Proc. ASME 2011 International Design Engineering Technical Conferences, August 2011, Washington, USA
- Takashi Maeno, Yurie Makino, Seiko Shirasaka, Yasutoshi Makino and Sun K. Kim, Wants Chain Analysis: Human-Centered Method for Analyzing and Designing Social Systems, Proc. International Conference on Engineering Design, August 2011, Copenhagen, Denmark, pp. 302-310
- Koichi Takahashi and Takashi Maeno, The Causal SWOT Analysis using Systems Thinking? A Tool for Situational Analysis Workshop, Proc. 55th Annual Conference of the International Society of System Sciences, 2011, CD-ROM, Hull, UK
- Madoka Nakajima, Hiroyuki Yagita and Shoichi Sasaki, System Design Approach Derives a New Type of Insurance, Proceedings of the 5th International Conference on Business and Technology Transfer (ICBTT2010), pp130-135
- Sun K. Kim, Shinichiro Haruyama, Takashi Maeno, Tetsuya Toma and Yoshiaki Ohkami, Preliminary Validation of Scenario-based Design for Amorphous Systems, 20th INCOSE International Symposium, July 2010, Chicago, USA
- Naohiko Kohtake, Takashi Maeno, Hidekazu Nishimura and Yoshiaki Ohkami, Graduate Program in Multi-Disciplinary System Design and Management, 20th INCOSE International Symposium, July 2010, Chicago, USA
- Sun K. Kim, Whitfield Fowler, Kosuke Ishii and Takashi Maeno, Tools for Project-based Active Learning of Amorphous Systems Design: Scenario Prototyping and Cross Team Peer Evaluation, Proc. ASME 2009 International Design Engineering Technical Conferences, 2009
- Kosuke Ishii, Olivier de Weck, Shinichiro Haruyama, Takashi Maeno, Sun K. Kim, and Whitfield Fowler, Active Learning Project Sequence: Capstone Experience for Multi-disciplinary System Design and Management Education, Proc. International Conference on Engineering Design, 2009, pp. 57-68
- Seiko Shirasaka, A Standard Approach To Find Out Multiple View Points to Describe an Architecture of Social Systems-Designing Better Payment Architecture To Solve Claim-Payment Failures Of Japan's Insurance Companies -, 19th INCOSE International Symposium, July 2009, Singapore

【著書】

- 保井俊之, 「日本」の売り方: 協創力が市場を制す, 角川ワンテーマ21(新書), 2012年3月
- 仲谷正史, 寛康明, 白土寛和, 前野隆司, 他, 視×触 視ること, 触れること, 感じること(テクスタイルー未来社会のための触体験デザイン), 慶應義塾大学アート・センター/booklet 19, 2011年3月
- 前野隆司, 思考脳力のつくり方ー仕事と人生を革新する四つの思考法, 角川ワンテーマ21(新書), 2010年4月

See you next week!



Keio
innovative
Design
School

[http:// www.sdm.keio.ac.jp](http://www.sdm.keio.ac.jp)
<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/>

集合写真撮影 のお願い

緑のパーカー（スタッフ）の
指示に従って移動してください

Worksheet①うおーみんぐあっぷ ぷちブレスト

ブレストルール

- 一言で、相手に伝わるように
- 批判しない・説明は短く
- 「良い・悪い」を判断しない
- アイディアにのっかる(自由に連想)
- いいね！を忘れずに

「やりたくて、やれていないこと」

ブレストルール

- 一言で、相手に伝わるように
- 批判しない・説明は短く
- 「良い・悪い」を判断しない
- アイディアにのっかる(自由に連想)
- いいね！を忘れずに

「どんな行動をすれば、
その目標を達成できますか？」

Worksheet ③ De-adaptive matrix

行動無

行動有

現状肯定

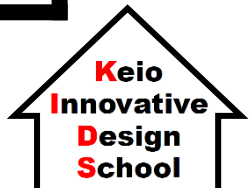
実際に行動していないが、それを問題と思っていない

実際に行動しており、また、その成果に満足している

現状否定

実際に行動しておらず、それを問題視しており、変えたいと思っている。

実際に行動しているが、その成果に満足していない



Worksheet ④ De-adaptive matrix Advanced



行動無

行動有

現状肯定

実際に行動していないが、それを問題とっていない

実際に行動しており、また、その成果に満足している

現状否定

実際に行動しておらず、それを問題視しており、変えたいと思っている。

実際に行動しているが、その成果に満足していない