

## 心に残る体験と、不思議な話し合いからみんながつながる チームアクティビティ&ワールドカフェ

企業の組織変革やビジョン作成、都市開発のプロジェクトなどに「ワールドカフェ」や「オープンスペーステクノロジー」と呼ばれる対話の手法が注目されるようになってきました。そのような対話を組織で行う際にはこんな悩み事が出てきます。

「強制的に参加させられているという意識がメンバーにあり、参加意欲が低い。」  
「古い習慣、雰囲気から、上司のプレッシャーを感じるような場となってしまう。」

このプログラムでは、アクティビティを行って参加者が共通の体験をした後、「ワールドカフェ」を行います。アクティビティをしたときに感じた共通の感情や、一体感があるおかげで、普段会話がすれ違ってしまいう関係でも深い対話をすることができます。



### こんな状況の時に／こんな目的で

#### ■会社全体の一体感醸成によるコミュニケーション向上

それなりに雑談はあるが、他部署のことは見えず、コミュニケーショントラブルがよくある。会社全体で一つの組織であると感じさせたい。

<b>対象者</b>	会社全体、部署全体、管理職／リーダー、 新入社員、中堅社員	<b>人数</b>	30～1000人
<b>時間</b>	3.5時間～5時間	<b>会場</b>	バンケット、アリーナなど ※チームアクティビティ時は屋外可

### ◆◇チームアクティビティ

誰もが気がつけば参加して、行動してしまうゲームを集めたもの。企業の研修の最初でも使われることが多い。短時間で、全く知らない相手とも盛り上がってしまうようなゲームにチームワークの要素を入れる。



### ◆◇ワールドカフェ

テーブルごとに4～6人のグループに分かれて、カフェのようなオープンな雰囲気の中で話をする。そのことで、多くの人と情報の共有ができる。また、そこからたくさんのアイデアが生まれたり、人間関係がつながったりする創造的な話し合いの手法。

自然と知らない人とも話すことのできる雰囲気が作られ、終わったときにはその場の全員で話をしたような不思議な感覚を覚える。



## プログラム進行例

時間	内容
13:00 (25分)	<b>導入・アイスブレイカー</b> 参加者が安心して参加できる状態を短時間で整え、活発なコミュニケーションができる雰囲気を作る。
13:25 (65分)	<b>アクティビティ &amp; リフレクション（振り返り）</b> 少し難しいアクティビティに挑戦し、チームで目標に向かう一体感を体感する。
14:30 (10分)	<b>休憩</b>
14:40 (65分)	<b>小グループに分かれての対話</b> 模造紙を広げ、ワールドカフェ形式での対話を行う。
15:45 (45分)	<b>全体のまとめ</b> 体験したこと・学んだことの中から、仕事の場で活かしたいことを整理し、まとめる。
16:30	<b>終了</b>

## アクティビティ例

以下のようなアクティビティを組み合わせることで実施します。



### ペンあやとり

全員で内向きの輪になり、隣の人と人差し指一本ずつでペンを支える。ペンを落とさないように外向きの輪になるなど、目標の形に隊形を組みかえる。皆で作戦を立て、コミュニケーションを取って初めて達成できるアクティビティ。



### ヘリウムフープ

チームで輪になり、前に出した人差し指の上にフラフープをのせる。このフラフープから指を離さないようにして胸の高さから地面まで下ろす。一見簡単に見えるが、フラフープは地面に降りるところか、まるでヘリウムが入った風船のように上がってしまふ。



### パイプライン

小さな玉を指定された道具だけを使って、最初の人から最後の人まで順に送っていく。自分たちでより精度高く、短時間で成果を出せるように改善を重ねる。



### シットサークル

全員が輪になり、空気イスの要領で後ろの人の膝に座る。最後に全員の一体感を感じることができるアクティビティ。



### キーパンチ

チーム全員で、バラバラになっている1~30のカードを順番にタッチする。そのタイムを縮めていくアクティビティ。役割分担を意識することや、アイデアをたくさん出す意味を知ることができる。

## お問い合わせ先