

4時間でMASTERする!

議論! 結論! 会議の運び方基本ルール

運営について

- 開催期日 2016年 10月26日(水)
- 開催時間 13:00~17:00
- 開催場所 LDSS 講義室
- お問合せ 075 353 6730

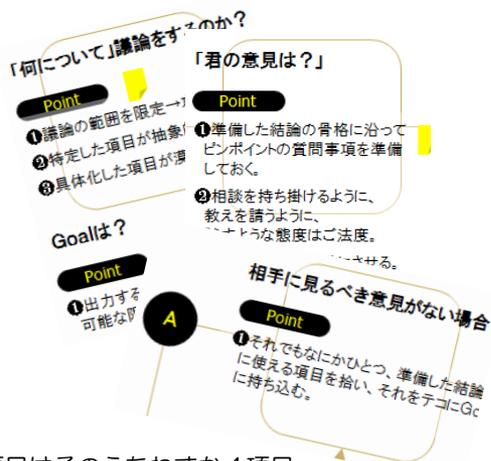
ご案内

1対1であれ会議であれ、議論をしたなら必ず**ベストな結論**を出さなくては仕事ではありません。しかも**最速**で。ところが、そうはなかなか間屋が卸さないのが現実です。

それはなぜでしょう?それは**議論**→**結論**の運び方があらかじめパターンとして設定されていないからです。そこで今回はその「**運び方のパターン**」を簡単に設定できるプログラムをご用意しました。4段階の工程で(右欄を参照してください)、考える項目数は全部で11項目に絞られています。議論に入る前にあらかじめ準備する項目はそのうちわずか4項目です。議論を進めながら残りの7項目をコントロールします。

その際あなたが気を付けなければならないことは、自分の意見をなにがなんでも通そうとする態度、相手を言い負かす・言いくるめる態度です。それは議論のGoalではありません。より良い結論を導き出すのがあなたの役割で、それがGoalなのです。あなたに必要な観点は、**相手の思考力を高める**という観点です。会議の席であれば、**組織力を高める**という観点が大事だということをあらためて認識をし、プログラムに臨んでください。

●基本ルールは4Step・11項目で構成



Shigeaki Ikeda

Timetable

1

1.Set 議論する条件を整える

- 「何について」議論をするのか?
 - ・議論の範囲を限定し、項目を特定する。
 - ・特定した項目の抽象性を省き、具体的にする。
 - ・具体化した項目の漠然性を省き、明瞭にする。
- Goalは?
 - ・議論の結果、出力するものは何か?

2

2.Rally 意見の交換

- 相手の意見の引き出し方は?
 - ・準備した結論の骨格に沿って、ピンポイントの質問項目を準備しておく。
 - ・相手を試すような態度はご法度。相談を持ち掛けるように、教えを請うように質問する。
 - ・相手の意見の<根拠>を明確にさせる。なぜを2回繰り返す。君の経験は?学説や法則は?確かな事例は?

3

3.Editing 意見の編集作業

- ここからはルートが3つに分かれる。
- Aのルート→相手に見るべき意見がない場合
それでもなにかひとつ、準備した結論に使える項目を拾いそれをテコにGoalに持ち込む。
 - Bのルート→相手の意見の一部を採用する場合
【折衷型】相手の意見と自分の意見のいいとこ取り。
【習合型】相手の意見を使い、自分の意見を通す。
 - Cのルート→相手の意見を採用する場合
あなたが具体性を欠く・明瞭性を欠くと思う箇所を補う。

4

4.Goal 結論を出す

- 3つのルートから導き出される結論のパターンは3つ。
- Aのルート→準備した結論
 - Bのルート→準備した結論のアレンジ
 - Cのルート→準備した結論以外の結論