



学習方法1

| |
|------------|
| 分かって出来る |
| 分からないが出来る |
| 分かるが出来ない |
| 分からないし出来ない |

理論なき実践はブラインドだが、
実践なき理論も空虚である。
Lewin,K.

学習方法2

2週間後の食行動の変化

| |
|------------------------------------|
| 一方的な知識教育(講演・講義) ...受講者の3%に行動の変化 |
| 集団討議と自己決定の演習 ...参加者の32%に行動の変化 |

(Lewin,K.1947)

3か月後に出来た人の割合

- 言われたこと 10%
- 言われて
見せられたこと 32%
- 言われて
見せられて
体験したこと 65%

John Whitmore (1993)

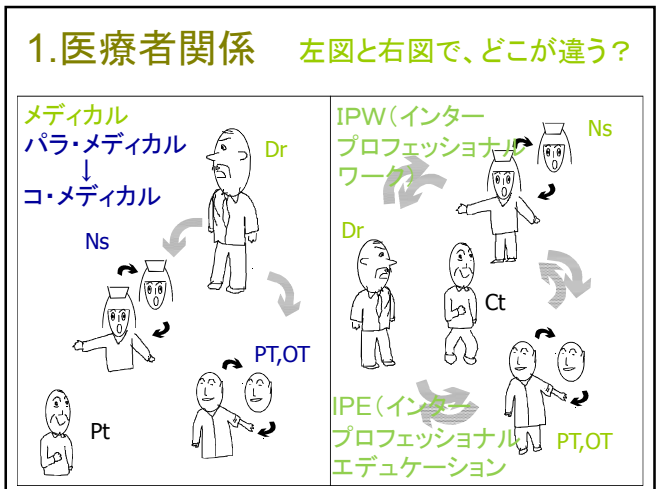
学習方法3

学習方法4

| |
|-------------------------|
| On the Job Training 実習 |
| Off the Job Training 演習 |
| Problem Based Learning |
| Lecture 講義 |

気づき
振り返り(個人、グループ、全体)

行動1 → 自己決定と宣言 → 行動2



コミュニケーション - 人間関係 - 集団・組織

●●● 集団・組織(チーム)
▲▼ 人間関係
●↔● 人間関係
▲▼ 人間関係
●↔● コミュニケーション

フォーマルな関係
地位・役割に基づく

インフォーマルな関係
感情に基づく

7

現代の経営
P.F. Drucker 著
BE ドラッカー 訳
Iwanami Shoten

伊藤雅俊
マネジメントとは、
事業に命を吹き込む
ダイナミックな存在である

今日必要とされているのは、一人ひとりの強みと責任を最大限に発揮させ、彼らのビジョンと行動に共通の方向性を与え、チームワークを発揮させるためのマネジメントの原理、すなわち一人ひとりの目標と全体の利益を調和させるマネジメントの原理である。

これらのことを可能にする唯一のものが、自己管理による目標管理である。

1954邦p.187

【エッセンス版】
マネジメント
基本と原則
MANAGEMENT
TASKS, RESPONSIBILITIES, PRACTICES
P.F. ドラッカー 著
上田悦生 翻訳

私が初めて目標管理を提唱して以来、この言葉はスローガンとさえなった。目標管理を採用している組織は多い。しかし、真の自己管理を伴う目標管理を実現しているところは少ない。自己管理による目標管理は、スローガン、手法、方針に終わってはならない。原則としなければならない。

1973邦p.187

給料や勤務時間数より大切

| 条件 | 重要 (Important) | 大変重要 (Very Important) |
|--------------|----------------|-----------------------|
| 人間関係 | 68 | 24 |
| 待遇 (給与・福利厚生) | 42 | 50 |
| 業務内容 | 64 | 25 |
| 勤務時間数 | 58 | 30 |
| 卒業教育 | 49 | 37 |
| 福利厚生 | 3 | 50 |

職業選びの条件 複数選択
看護学生92名 (高橋やよい 2003年)

10

看護職を続ける上で必要な条件 (複数回答5つ以内 129名)

| 条件 | 割合 (%) |
|-----------|--------|
| 良好な人間関係 | 89.1% |
| 適正な給料 | 81.4% |
| 適切な休日 | 68.2% |
| 納得行く業務内容 | 51.2% |
| 家族の理解 | 37.2% |
| 残業なし | 31.0% |
| 管理職による気遣い | 22.5% |
| 職場内継続教育 | 18.6% |
| 対等な人間関係 | 19.4% |
| 年休の取りやすさ | 17.1% |
| 柔軟な勤務時間 | 15.5% |
| 良好なアクセス | 14.7% |
| 進学支援 | 11.6% |
| 快適な物理的環境 | 7.8% |
| 時短労働制度 | 5.4% |
| 配属希望への配慮 | 5.4% |
| 復職支援 | 4.7% |
| 保養所の充実 | 1.6% |
| 母校の卒業教育支援 | 1.6% |
| その他 | 6.2% |

東京女子医科大学
看護学部SD研究会
2009年

ソシオグラム

好意 ← 嫌悪

リーダー

サブリーダー

スタッフA, スタッフB, スタッフC, スタッフD, スタッフE, スタッフF, スタッフG

12

好意の諸要因

1. 外見上の要因
2. 近接性の要因
-
3. 類似性の要因
4. 相補性の要因
-
5. 自己開示

13



14

演習1: 価値交流学习

| | 権力 | 健康 | 学歴 | 愛情 | 名誉 | 金銭 | 誠実 | |
|-----|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----|
| 自分 | 4 | 3 | 5 | 2 | 6 | 7 | 1 | |
| はなこ | 5 ₁ | 2 ₁ | 4 ₁ | 1 ₁ | 6 ₀ | 7 ₀ | 3 ₂ | 6 |
| たろう | 1 ₃ | 4 ₁ | 2 ₃ | 5 ₃ | 3 ₃ | 6 ₃ | 7 ₀ | 19 |
| 合意 | | 3 | | | | 7 | | 15 |

15

コミュニケーション

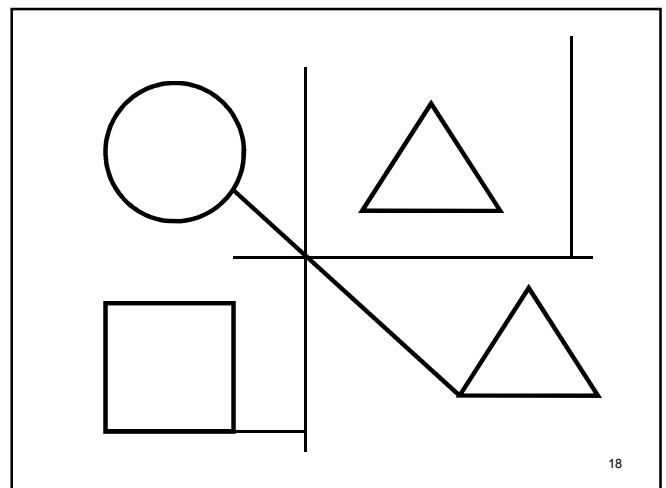
- コミュニケーションとは
communication (英: 伝達、通信、交通、伝導、感染)
communicare (羅: 共有する)
- メッセージを共有することの難しさ
言ったはずのことが伝わっていない。
言ってもいないことが伝わっている。
- メンバー間でメッセージが正確に共有されなければ、
チームワークも上手く行かない。

16

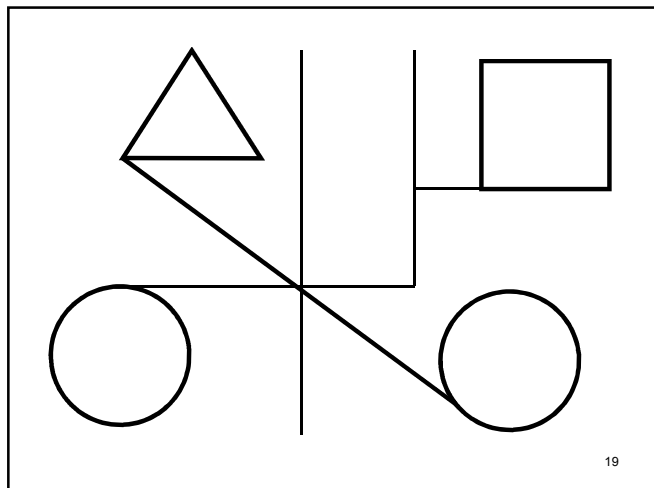
演習2: 伝達トレーニング

- Aさんはスクリーンの図を、言葉だけでB・Cさんに伝えて下さい。
- B・CさんはAさんの説明を聞きながら、どんな図かを想像して、5分間で描いて下さい。
- 三人は役割を交代して下さい。

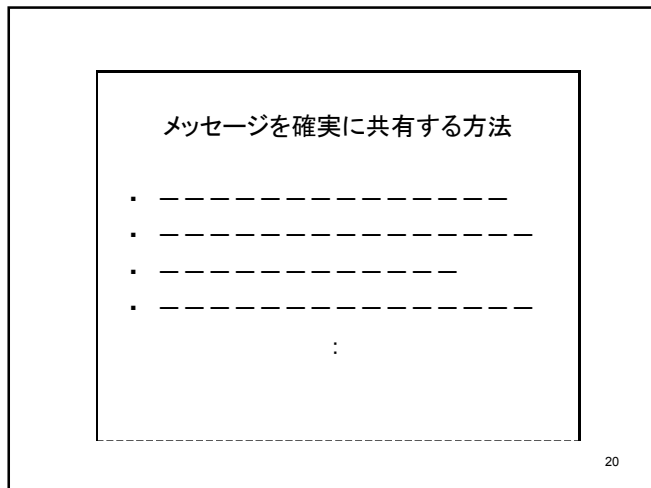
17



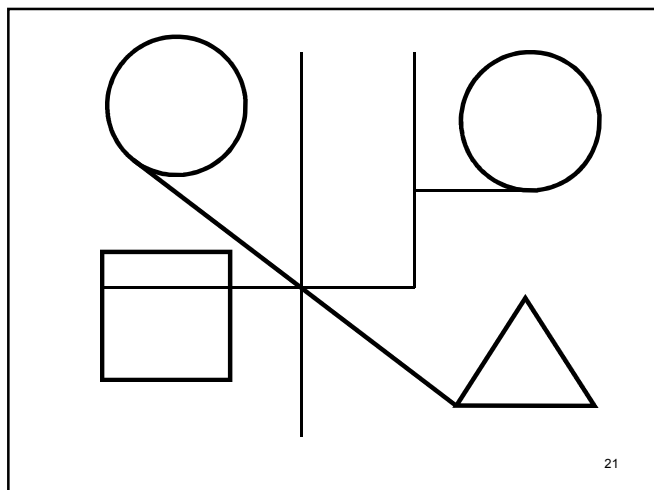
18



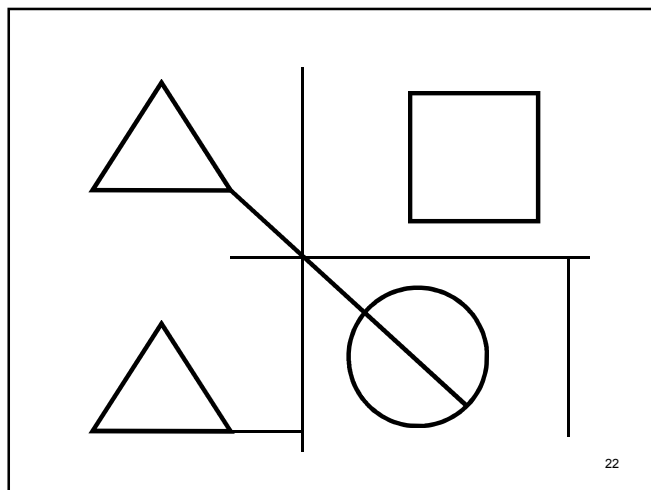
19



20



21



22

演習3: 自由連想ゲーム

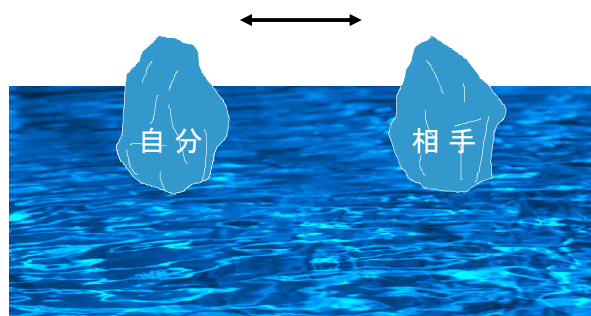


- 一つのテーマから各自が自由に連想し、一つの言葉を1枚のカードに書く。
ex. テーマ: 休日 → 連想: ダラダラ
- 進行役が1枚ずつ読み上げ、誰が書いたかを皆で当てる。

23

相互理解のために<1>

一時的・部分的接触 ⇔ 一時的・部分的認知



相互理解のために<2>

周りが
知っている 知らない

自分が
知っている 知らない

25

演習4: 協力ゲーム

26

よりスムーズに作業を完了させる方法

-
-
-

27

演習5: 自己開示紹介

- 私的・内面的なテーマを一つ決める
ex: 好きな食べ物、好きな場所、昨夜の自分
- 進行役から自己紹介を始める
席を立てて2歩前を出て、「...が好物の〇〇です」
- 握手をした人の席が自分の席となり、握手をされた人が次に自己紹介をする。

28

5つの心の特徴

| | |
|----------------|---------------------------------|
| CP (批判的な親心) | 責任感が強い、理想や信念を持っている、 厳しい、批判的 |
| NP (養育的な親心) | 養育的、保護的、受容的、優しい、甘やか かし、おせっかい |
| A (理性的大人心) | 理性的、客観的、分析的、冷静、理屈っ ぽい、冷淡 |
| FC (自由な子供心) | 元気、陽気、創造的、自由奔放、衝動的、 わがまま |
| AC (従順な子供心) | 従順、素直、遠慮がち、人見知り、消極 的、依存的 |

29

各場面に相応しい関係

30

演習6: 集団討議

1. 一人で3択問題10問に取り組み。
2. 3~4人で話し合い、正解数を増やす。
3. 正解数が増えたか、グループ効果を求めて確かめる。
4. 正しい意見が活かされたか、リソース活用度で確かめる。
5. 効果的な話し合いについて考える。



31

グループ効果とリソース活用度を高めるために

- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----

32

演習7: ブラインドワーク

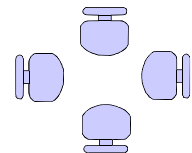


作戦タイム: 目隠しをせず、ヒモに触れず、1分間
作業タイム: 目隠しをして、ヒモを持ち上げ、2分間

33

Q 課題を確実に達成する方法

- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----



34

演習8: ブレーンストーミング



NPとFCの関係(通常時)

- ・ 遠慮せず、自由にアイデアを出し合う。
- ・ 互いに批判せず、受容する。
- ・ アイディアの質ではなく、量を競い合う。

35

NPとFCの関係(通常時)

もっと多くのアイデアを出すために

- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----
- ・ -----

36