

思考の発散・収束		思考の発散・収束は得られたか												
デザイン	WSは思考の発散・収束が行われる様にデザインされていたか	思考の発散/収束	思考の発散/収束を行うことが出来る参加者を集めるデザインがされていたか？	参加呼び掛けの際の母集団は適切か、呼び掛けの際のフレーズは適切か、など										
		思考の発散/収束の為の時間はデザインされていたか？	短すぎる、長過ぎる？											
		思考の発散/収束の為のワーク及び作業量はデザインされていたか？	良いワークの流れ、悪いワークの流れ、作業量少なすぎる、作業量多すぎる？											
		思考の発散/収束の前の過程(直前のワークなど)がデザインされていたか？	アイスブレイクによる話し易い空気感の醸成、グループ全員の理解が等しくなる様なテーマの説明、直前で行った別のワーク、など											
		思考の発散/収束を行う目的はデザインされていたか？	なぜ解空間を拡げたいのか、どの様な論点で収束したいのか、など											
		思考の発散/収束を行う手法(ワーク)がデザインされていたか？	手法の選び方、つなげ方、など											
		思考の発散/収束を行う手法(ワーク)の設問(ワークに対するインプット)がデザインされていたか？	ブレインストーミングのお題、など											
		思考の発散/収束を行う為の情報(スライド、資料、など)がデザインされていたか？	PowerPoint資料、配布資料、など											
		思考の発散/収束を行う環境(設備、道具)がデザインされていたか？	互いに話し易い快適な机椅子の配置、落ちて来ないポストイット、お菓子・お茶、など											
		思考の発散/収束はイノベーション創出の為の対話の一つとしてデザインされていたか？	イノベーション創出に寄与しそうな思考の発散/収束だったか、など											
ファシリテーション	WSは思考の発散・収束が行われる様にファシリテーションされていたか	思考の発散/収束	思考の発散/収束を行う為に必要十分な前提(目的、条件、など)の説明がされていたか？											
		思考の発散/収束が行われる為に必要十分な手法(ワーク)の説明(手順、時間、成果物の形式、など)がされていたか？												
		思考の発散/収束が行われる為に必要十分なワーク実施の支援(アドバイス、コメント、ワークの手伝い、など)がされていたか？												
		思考の発散/収束が行われたことを必要十分にワークの実施者にフィードバックされていたか？	ブレインストーミング後にある方角の思考の広がりについてフィードバックする。親和図の結果から見えて来ているある合意ポイントについてフィードバックする、など											
		思考の発散/収束はイノベーション創出の為の対話として行われていたことをワークの実施者に必要十分に伝えていたか？	イノベーション創出活動においてこの思考の発散/収束がどんな意味を持つと考えられているかを離す、など											

		思考の発散/収束が行われ易い雰囲気、環境づくりを行っていたか？	ワイルドなアイデアを歓迎しよう、多様な観点を持って収束しよう、もっともらしい正解を見つけるのではなく、など																	
マネジメント	思考の発散/収束	思考の発散/収束を阻害する環境要因(設備、道具)は取り除かれていたか？	現場での机、椅子の配置の調整、机の人数調整、ポストイット供給、明かりの調整、お菓子・お茶の供給、など																	
	WSは思考の発散・収束が行われる様にマネジメントされていたか	思考の発散/収束を行うワークの実施者にとっての、作業的な阻害要因は取り除かれていたか？	参加者の要望に合わせた明かりの調整、参加者の要望に合わせたペンの交換、など																	
		思考の発散/収束を向上させる支援は行われていたか？																		
Participation	量	思考の発散の程度はどうか？	定量的な空間的な広がりはどうか？	距離、地理的区分の数、など																
		WSは思考の発散・収束が行われる様にparticipationされていたか	定量的な時間的な広がりはどうか？	秒、分、時間、日、年、季節、時代、歴史、など																
			定量的な意味的な広がりはどうか？	どれくらい上位の意味が出現しているか <例:設問"夏休みの過ごし方"、答"子供の特権">、どれくらい個別の事案が出現しているか <例:設問"夏休みの過ごし方"、答"栃木のおばあちゃんのうちにお">																
			定量的なアイデアのバリエーションの数はどうか？	提示されたお題に対して、いくつの種類の回答が出来るか <例:設問"夏休みの過ごし方"、答"食う・寝る・遊ぶ、自己実現・親孝行・ボランティア" 肉体的活動と精神的活動の2種類の回答>																
			定量的な多視点の数はどうか？	いくつの視点viewpointが出現しているか <例:設問"夏休みの過ごし方"、答"空間的視点、時間的視点、意味的視点の3つの視点の回答>																
		思考の収束の程度はどうか？	形成される合意ポイント(課題、論点、アイデア、など)の数はどうか？	合意ポイントは増えたか																
			構造化された理解は増えたか？	構造ゼロから発見または創造された構造の数はいくつ増えたか																
		思考の発散の質はどうか？	思考の発散活動をしている本人らが、これまで考えたこともない発想(組み合わせ含む)があるか？	グループにとっての新しさはあるか、など																

			目的を共有している集団が、これまで考えたこともない発想があるか？	WS主催者・参加者にとっての新しさはあるか、など															
			類似の目的をもつ組織や集団(研究室、会社、など)の群(領域、業種、ドメイン、など)が、これまで考えたこともない発想があるか？	競合他社やライバル組織などを含めた業界全体にとっての新しさはあるか、など															
			ある国籍、言語、文化、地理的条件などの集団が、これまで考えたこともない発想があるか？	日本人一般にとっての新しさはあるか、など															
			広く一般的に、これまで考えたこともない発想があるか？	人類にとっての新しさはあるか、など															
			考えたこともない度合いはどれくらいか？全くないか、少しひねっているのか？	今まで全く聞いたことがない、今までとは異なる組み合わせ・応用															
			複数の発言者による結果として発散が得られているか？それとも1人の発言者が発散していたのか？	複数人での思考の発散がおきているか、など															
		思考の収束の質はどうか？	形成された合意ポイントは、ワークショップの目的と照らして、イノベーション創出のために有効と言えそうか？有効なものはいくつあるか？	親和図のグループの数、目的構造(バリューグラフ上部)が出来た、など															
			構造化された理解は、ワークショップの目的と照らして、イノベーション創出のために有効と言えそうか？	新しいアイデアが欲しいワークショップで目的構造が明らかになり解空間が広がった、など															
共感・相互理解	共感・相互理解が得られたか																		
【大前提として参加者に“多様性”があるということ】	デザイン	共感	共感の醸成を行うことが出来る参加者を集めるデザインがされていたか？	参加呼び掛けの際の母集団は適切か、呼び掛けの際のフレーズは適切か、など															
	WSは共感・相互理解が行われる様にデザインされていたか		共感の醸成が起きる時間がデザインされていたか？	短すぎる、長過ぎる？															
			共感の醸成が起きるワーク及び作業量がデザインされていたか？	良いワークの流れ、悪いワークの流れ、作業量少すぎる、作業量多すぎる？															
			共感の醸成が起きる前の過程(直前のワークなど)がデザインされていたか？	アイスブレイクによる話し易い空気感の醸成、グループ全員の理解が等しくなる様なテーマの説明、自己紹介、など															
			共感の醸成が起きることの目的がデザインされていたか？	多様な参加者の共感が起こる事によって新しい視点を見つけた、など															
			共感の醸成を起こす手法(ワーク)がデザインされていたか？	手法の選び方、つなげ方、など															
			共感の醸成を起こす手法(ワーク)の設問(ワークに対するインプット)がデザインされていたか？	ブレインストーミングのお題、など															

		共感の醸成を起こす為の情報(スライド、資料、など)がデザインされていたか?	PowerPoint資料、配布資料、など																	
		共感の醸成を起こす環境(設備、道具)がデザインされていたか?	距離が遠すぎない椅子の配置、ポストイットに書いた時に見え易いペン、など																	
		共感の醸成はイノベーション創出の為の対話の一つとしてデザインされていたか?	イノベーション創出に寄与しそうな共感の醸成だったか、など																	
	相互理解	相互理解の醸成を行うことが出来る参加者を集めるデザインがされていたか?	参加呼び掛けの際の母集団は適切か、呼び掛けの際のフレーズは適切か、など																	
		相互理解の醸成が起きる時間がデザインされていたか?	短すぎる、長過ぎる?																	
		相互理解の醸成が起きるワーク及び作業量がデザインされていたか?	良いワークの流れ、悪いワークの流れ、作業量少なすぎる、作業量多すぎる?																	
		相互理解の醸成が起きる前の過程(直前のワークなど)がデザインされていたか?	アイスブレイクによる話し易い空気感の醸成、グループ全員の理解が等しくなる様なテーマの説明、自己紹介、など																	
		相互理解の醸成が起きることの目的がデザインされていたか?	相互理解が進む中で本質的な価値の探求をしたい、など																	
		相互理解の醸成を起こす手法(ワーク)がデザインされていたか?	手法の選び方、つなげ方、など																	
		相互理解の醸成を起こす手法(ワーク)の設問(ワークに対するインプット)がデザインされていたか?	ブレインストーミングのお題、など																	
		相互理解の醸成を起こす為の情報(スライド、資料、など)がデザインされていたか?	PowerPoint資料、配布資料、など																	
		相互理解の醸成を起こす環境(設備、道具)がデザインされていたか?	なるべく異分野同士座席配置、名札の工夫、など																	
		相互理解の醸成はイノベーション創出の為の対話としてデザインされていたか?	イノベーション創出に寄与しそうな相互理解の醸成だったか、など																	
	ファシリテーション	共感	共感の醸成を促す環境、雰囲気づくりは行われていたか?	ファシリテーター自らワークの最中や後に共感を表す言葉を発言する、ファシリテーター自ら参加者に突っ込みを入れる、など																
			共感の醸成を促すインストラクションは行われていたか?	ワークショップを通じて合いの手を推奨する、ワークショップを通じてポジティブ原則を推奨する、など																
			無意識的に共感の醸成を阻害する言動をしていないか?	客観的に一番良いアイデアを・・・、実現性を考えてディスカッションを・・・、など																
	WSは共感・相互理解が行われる様にファシリテーションされていたか																			

		相互理解の醸成と相関がありそうな、手法(ワーク)の実施とは直接関係のない会話が発生しているか?いつ発生したか?頻度はどれくらいか?	世間話、身の上話、派生トピックの会話、など																	
		相互理解の醸成と相関がありそうな、聞き返し・深掘りの質問が発生しているか?いつ発生したか?頻度はどれくらいか?	こういう意味ですか、なんでそうなったんですか、など																	
		相互理解の醸成と相関がありそうな、自分の考えを他者に理解してもらおうとしている発言が発生しているか?いつ発生したか?頻度はどれくらいか?	私はこう思うのですが皆さんはどうですか、どう思いますか、ありですかね、おもしろいとおもいませんか、など																	
		相互理解の醸成と相関がありそうな、他者の発言を受入れたと思われる発言が発生しているか?いつ発生したか?頻度はどれくらいか?	それは考えたことが無かった、そんなこと思ったこと無かった、確かにそれもありだ、そういうこともあり得る、など																	
		相互理解の醸成と相関がありそうな、自分と他者を一つのグループと認識している発言が発生しているか?いつ発生したか?頻度はどれくらいか?	我々のグループはちょっと他と違うよね、このグループの特徴は○○だね、うちは変なところで盛り上がっちゃったね、これは内輪ネタだね、など																	

手段→方法論

手段から方法論へのつながり		実施した手法が思考の発散・収束、共感・相互理解を生み出したか																		
	デザイン		手法(ワーク)群を実施する目的が理解できるようにデザインされているか?																	
	実施した手法が思考の発散・収束、共感・相互理解を生み出すようにデザインされていたか		実施した手法(ワーク)群が意図した発散・収束、共感・相互理解を生み出せるようにデザインされているか?																	
	ファシリテーション	インストラクション	手法(ワーク)群を実施する目的が理解できるような説明されているか?																	
	実施した手法が思考の発散・収束、共感・相互理解を生み出すようにファシリテーションされていたか	ファシリテーション	手法(ワーク)の目的を理解して、意図した発散・収束、共感・相互理解が生み出せるようにファシリテーションされているか?																	
	マネジメント		手法の実施において、意図した発散・収束、共感・相互理解の生成を阻害する要因が排除されるようにマネジメントされているか?																	
	実施した手法が思考の発散・収束、共感・相互理解を生み出すようにマネジメントされていたか																			
	Participation		手法(ワーク)の目的が理解できているか?																	
	実施した手法で思考の発散・収束、共感・相互理解を生み出すようにparticipationされていたか		実施した手法(ワーク)群の実施により意図した発散・収束、共感・相互理解が生み出せているか?																	

手段レイヤー

手段間のつながり	手法と手法の間が設計した通りにつながったか																			
----------	-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	デザイン		前後の手法と意味的にスムーズにつながる様にデザインされているか？																	
	手法と手法の間が つながる様に デザインされていたか		前の手法のアウトプットが次の手法のイン プットとなるようデザインされているか？																	
	ファシリテーション	モチベーション	次の手法を実施するモチベーションが与 えられているか？																	
	手法と手法の間が つながる様に ファシリテーションされ ていたか	インストラクション	前の手法から次の手法への流れが理解 できるような説明が出来るか？																	
	マネジメント		次の手法へスムーズにつながる様に備品 が供給されているか？																	
	手法と手法の間が つながる様に マネジメントされていた か		手法間のつながりを阻害する要因が排除 されるようにマネジメントされている か？																	
	Participation		実施者は手法(ワーク)のつながりの意図 を理解しているか？																	
	手法と手法の間が つながる様に Participationされていた か		実施者は手法(ワーク)間のつながりに関 する理解について他のメンバーをサポート しているか？																	
			前後の手法のつながりはスムーズだった か																	
手法	実施した手法はきちんと使えていたか																			
	デザイン		手法(ワーク)の時間は十分確保する様に デザインされているか？	ブレインストーミング 10分~15分、親和 図 15分~20分、ワーク実施者のスキル レベルに応じて調整する、など																
	実施した手法は適切にデザ インされていたか		手法(ワーク)のアウトプットが十分出るよ うにデザインされているか？	初めての実施者が多い場合バリューグラ フは上部しか作らない、2x2図を作成す る為のアイテムをある程度印刷して 用意しておく、ワークシートを用意する、など																
			手法(ワーク)を実施する人数は適切にデザ インされているか？	ブレインストーミング 3~5人、ワールドカ フェ 10~30人、など																
			手法(ワーク)は使いやすくデザインされ ているか？	手法(ワーク)のインストラクションスライド が分かり易い、インストラクション資料が 用意されている、手法(ワーク)のやり方を 教えてくれるスタッフが付いている、など																
			手法(ワーク)の設問(インプット)は適切 にデザインされているか？	ブレインストーミングの設問、因果ループ 図のお題、など																
			手法(ワーク)のための備品の準備はデザ インされているか？	ブレインストーミング15分の為にポストイ ット5パッド、ホワイトボードペーパー4枚、ペ ン5本、など																
			手法(ワーク)のためのスペース(動線) は十分確保するデザインがされている か？	ブレインストーミングを行うホワイトボード の前は十分広い、隣のグループとの机の 間隔が十分、など																

	手法(ワーク)のためのスペース(テーブル、ホワイトボード、など)は十分確保するデザインがされているか?	バリューグラフはA1用紙2枚分、など											
ファシリテーション	手法(ワーク)を実施するモチベーションを与える伝え方をしているか?												
実施した手法がデザイン通りに実施できるようにファシリテーションされていたか	手法(ワーク)の説明は理解しやすく伝えているか?												
	手法(ワーク)をスムーズに実施するコツやヒントを伝えているか?												
	手法(ワーク)の目的を達成出来る様な伝え方をしているか?												
	手法(ワーク)の最中に必要十分なワーク実施の支援(アドバイス、コメント、ワークの手伝い、など)がされているか?												
	手法(ワーク)について目的を達成する為に必要十分なフィードバックが実施者にされているか?												
マネジメント	不足した手法(ワーク)の備品が適切に補給されているか?												
手法がデザイン通りに実施できるようにマネジメントされていたか	不足した手法(ワーク)の実施に必要なスペース(動線)は適切に追加確保されているか?												
	不足した手法(ワーク)の実施に必要なスペース(テーブルまたはボード)は適切に追加確保されているか?												
	手法(ワーク)の実施を阻害する要因の排除がされているか?												
Participation	実施者は手法(ワーク)のインストラクション(指示)を理解しているか?	バリューグラフ上部で上位目的と代替案を書く、因果ループ図でレバレッジポイントも見つける、など											
実施した手法がデザイン通りにParticipationされていたか	実施者は手法(ワーク)のインストラクション(指示)通りに実施しているか?												
	実施者は手法(ワーク)の意図を理解しているか?	親和図を作成して面白いアイデアのインサイトを見つけたい、2x2で自分たちの新しい解空間を認識したい、など											
	実施者は手法(ワーク)の中で自グループの多様性を活かしているか?	自グループの実施者全員が発言をしている、実施者それぞれの視点が活かされている、など											
	実施者は手法(ワーク)について、自グループ内の他の実施者の理解などをサポートしているか?	バリューグラフを既に知っている実施者が他の実施者に教える、など											

Place:
Name:
Camera No.:

		実施者は手法(ワーク)を与えられた時間で実施しているか？	短すぎる、長過ぎる、など								
		実施者は手法(ワーク)のアウトプットを十分にらせているか？	5人・10分のブレインストーミングでポストイットが150枚以上、5人・14分のバリューグラフ上部が4段階完成、など								
		実施人数は適切であるか？	ブレインストーミング3~5名、など								
		実施者にとって手法(ワーク)は使い易いか？	初めての実施者にとってブレインストーミングは使い易い、初めての実施者にとってバリューグラフはやや難しい、など								