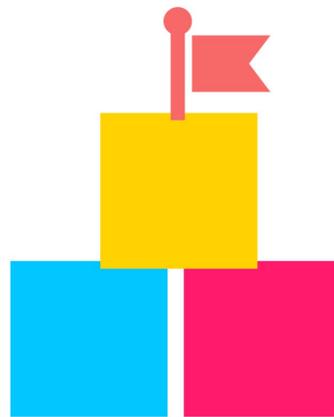


# Creative Question

創造的な問いを生み出そう

---



## Creative question

HOW WE THINK?

version 1.5

toiee Lab LIVE™ textbook for Learning Faciliator  
© 2017 toiee Lab (toiee.jp)

# ワークショップ動画

## この講座について

---

### ワークショップ全体の意図、目標

---

- 講座の目標はどこか？
  - 質問を使って、仕事や生活の生産性を上げることができるようになる
- 具体的に何を学ぶのか？
  - 「子供の問い」「哲学者の問い」「芸術家の問い」「デザイナーの問い」「イノベーターの問い」を学びます
  - それらの質問をシチュエーションに合わせて、使いこなせるようになります

### 想定する受講者

---

- どんなレベルの人を想定しているのか？
  - どんな方でも、受講可能です
- 事前に学んでおく必要のある科目は何か？
  - 特にありません
- どんな人なら、どんな結果が得られるのか？
  - 学習能力を向上したい方
  - 意思決定が必要な方

### 受講者の声

---

- 受講者の声
- 感想

## 講座資料

---

- [download](#)

## 参考情報

---

- 参考文献
- 参考資料

# イントロ

---

講座の導入です。講座のゴールを知り、期待を高めることで学習意欲を引き出します。この講座では、5つの問いを使い、すぐに生活や仕事で使ってもらおうことが目的です。

開始	終了	所用時間
0:00	0:05	5min

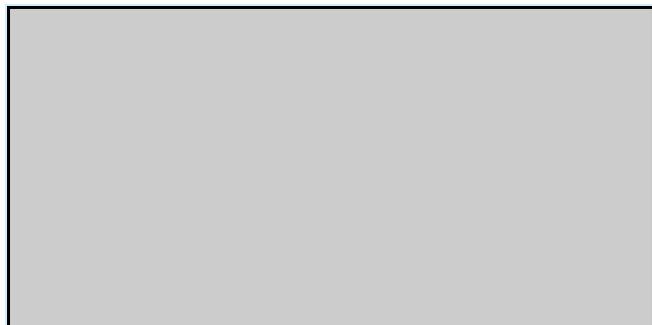
## ワークの狙い

---

- 期待を高める場所です
- 講座の全体像を知って、ワーク中心であることを知ります
- 各ワークは、全体のどの部分か？を意識できるようにします

## ワークの内容

---



### ビデオの概要

- クリエイティブ・クエッションは、5つの問いを使う
- 5つを知って、様々な場面で使うことで、考える力をアップすることができる
- 5つとは「子供の問い」「哲学者の問い」「芸術家の問い」「デザイナーの問い」「イノベーターの問い」
- それぞれは、前の問いの力が必要になるので、順に楽しんで学びましょう

### ワークの進行

- 「クリエイティブ・クエスチョン ワークショップ」を始めることを宣言します

- 拍手して盛り上がる雰囲気を作る
- 「クリエイティブ・クエスチョンワークショップ」を受けるとできるようになることを具体的に伝え、ワークショップに対する期待を高める
  - 例1) 問題を解決するアイデアが出せる
  - 例2) 本や、講座などから多くを学ぶことができる
- 問いの「ハウツー」を身につけるのではなく、問いを生み出す姿勢や物の見方を学ぶ

### ポイント

- 長い自己紹介などはせず、短く説明して、スムーズに次のワークに入る
- 短く、シンプルに期待を高める
- ゆっくり、落ち着いて話す



昨日から  
今日を懸命に生き  
明日への希望を持って  
大切なことは問うことを  
やめないことだ



コンサルティングは、  
常に問いがしなかった  
問いによって考えさせ  
人を成長させた

## 良い問いを生み出すために

良い質問をする人は、自らの無知によく気づき、  
自分が無知であることを苦にしない。  
知ったつもりにならずに、知らぬを知らぬとする。

問いとは、懐中電灯である。その懐中電灯を使いながら、  
自分の広大な無知のフィールドを常に探求し続けるのである。

# ウォーミングアップ

---

学習に取り組みやすくするための、ウォーミングアップのワークです。

開始	終了	所用時間
0:05	0:15	10min

## ワークの狙い

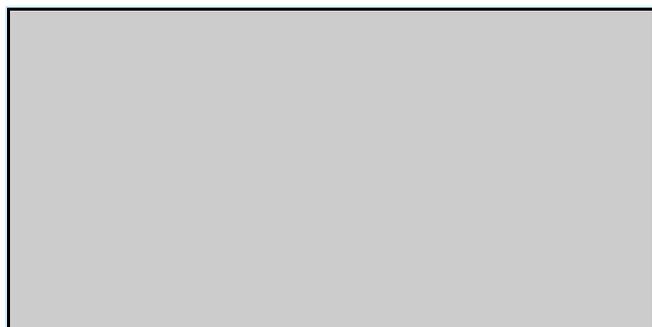
---

- 良い学習状態を作るためのウォーミングアップです
- 一人で学ぶ場合でも、良くて新しかったことを書き出すなどすると効果的です
- 発表すること、アウトプットすることになれる第一歩を踏み出します
- 予想外へのアンテナを張りだすことを行います

## ワークの内容

---

### 1. Good & New & 予想外 の説明



#### ビデオの概要

- クッシュボールを使って（準備してください）、良くて新しかったことと、予想外を発表します
- 最初の1週目は「こんにちは \_\_\_\_\_ から来た \_\_\_\_\_ です。私の良くて新しかったことは \_\_\_\_\_ です。」（拍手）とします
- 次からは「最近、予想外だったことは \_\_\_\_\_ です」と予想外を発表します
- 3min程度、ぐるぐる回します（拍手を忘れずに）

## ワークショップ進行について

- 学習モードに入るために、ウォーミングアップのワークをします
- 「良く」て、「新しかった」ことと、「予想外」を発表し、拍手をもらうワーク
  - 1週目は「自己紹介」+「Good & New」、2週目は「予想外」とする
  - 毎回、大きな拍手をもらうようにする
  - 端的に発表すること、些細なことでOKと伝える
- 例) 今日朝食食べたサンドイッチが美味しかったです

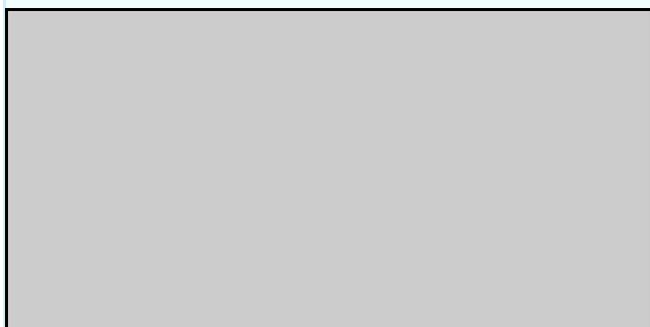
### ポイント

- クッシュボールが必要
- やり方をデモして示すと、学習者にとって理解しやすい
- なんと言えは良いかわからない学習者がいるときは、「些細なことでもいいですよ」「今日の朝何かなかったですか？」などと介入する

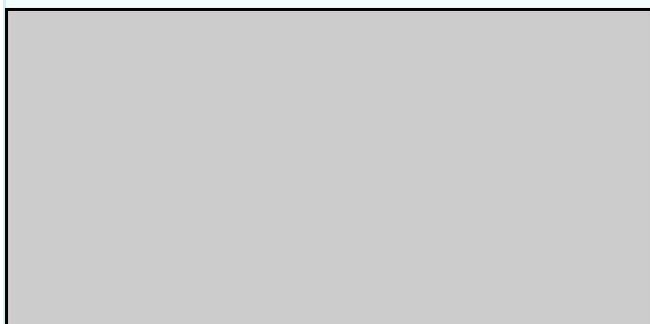
## 2. Good & New & 予想外 実行 (約5min)

### ワークを行いましょう

朝早く起きた人など、誰かを決めて、順番に発表しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

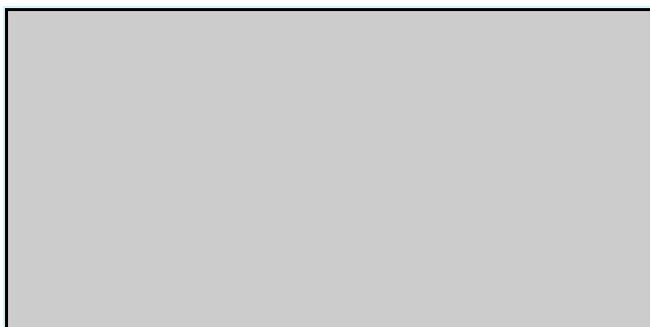
- 実際にワークをしています（ご覧の方も、ワークを行ってください）

- 1週目は自己紹介を行い、2週目からは「予想外」を話しています
- 拍手を行い、全体の雰囲気をポジティブなものにしています
- チーム学習をする場合は、「拍手」をするようにしましょう

#### ワークの進行

- 今日「一番、遠くからきた人」などのお題で一番目を決定する
- 時計回りに、回すルールでどんどん回していく
- 率先して拍手を行う

### 3. 現在の状態をチェックする（メタ認知）

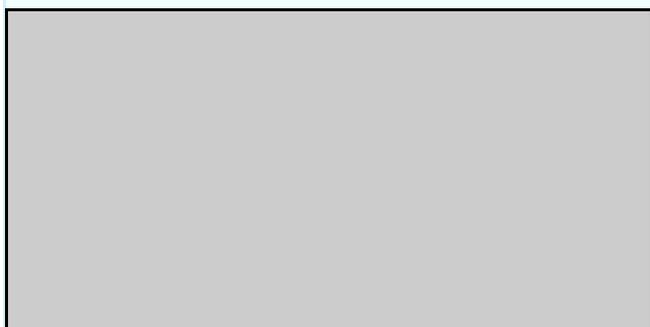


#### ワークの説明をご覧ください

- ワークの前後の違いに、意識を向けましょう
- これがメタな視点、感覚を手に入れるための重要な練習です

#### ワークを行いましょう

気軽に話をしてください。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- ウォーミングアップのワークの前と、現在を比較して「変わったところはなんでしょう？」
- ワーク前と、ワーク後の自分の変化について、客観視することは、学習にとっても重要です
- 振り返って、考えてみましょう

### ワークの進行

- 学習者(2、3人)に発表してもらおう（挙手、あるいは指名）
- 現在の状態をチェックする（ワーク前と、あとではどうなったか？）
- メタ認知に、少しだけ触れます

### ポイント

- ワークショップの序盤なので、振り返りはしっかりしたものではなく、簡単に全体に訊く程度にする

# なんでだろうゲーム

子供の問いを行いやすくするためのウォーミングアップのワークです。

開始	終了	所用時間
0:15	0:30	15min

## ワークの狙い

- 子供の問いは、たくさんの問いを出します。ランダムに、手当たり次第、問いを出すぐらい自由に問いが出せることが重要です。
- ここでは、周りを見渡して、普段、目についていないものをに気づくことに、気づきます
- 問いをたくさん出すモードになることが目的です
- 途中で止めて、振り返って、もう一度実行することで「メタ探求」を行います

## ワークの進行

### 1. なんでだろうゲームの説明



#### ビデオの概要

- 周りを見渡し、「なんでだろう？」と、次々と探すことを説明しています
- 数多く出すことが、大切です

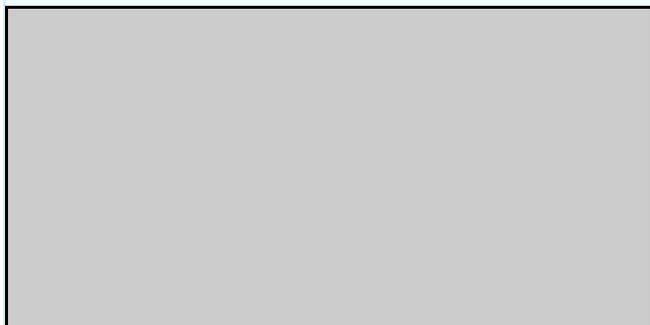
#### ワークの進行

- なんでだろうゲームについて説明します
- デモを行うなどして、わかりやすく説明します

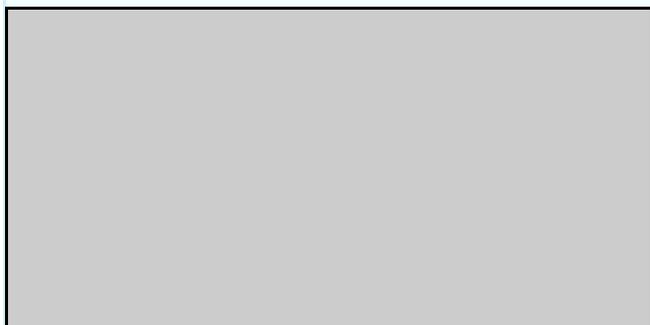
## 2. ゲームの実行 1回目 (3min)

ワークを行いましょ

なんでだろう？とたくさんの質問を出しましょう。一人で学ぶ人は、書き出したりしましょう。



ワークを実行後に、ご覧ください。



ワークの概要

- クッシュボールを回しながら、次々としていきます
- 周りを見渡しなが、どんどん出してみましょ
- 実際に、ワークを行ってください（一人の場合は、紙に書き出しましょ）

ワークの進行

- どんどん回すように、ファシリテートしましょ
- 詰まっている人がいたら、「周りを見て」など、声をかけましょ

## 3. 振り返り 1回目 (2min)



### ワークの説明をご覧ください

- 今のワークは、どんな感じだったか、感想を言い合いましょう
- さらに「次やるなら、どうすれば良いか？」のアイデアを出しましょう
- もう一度、「なんでだろうゲーム」を行います

### ワークを行いましょ

「気づき」「発見」「次やるなら」「もっとうまくやるには」などを話しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ワークの概要

- 「気づき」「発見」「次やるなら」「もっとうまくやるには」などを話す。

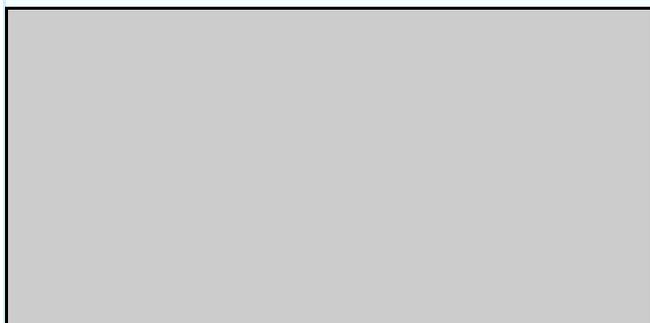
### ワークの進行

- どんな感じだったか？を質問しましょう
- 一通り、話が出たら「次やるなら、どうしましょうか？」と質問します
- あまりでない場合は、自分が率先して意見を表明しましょう

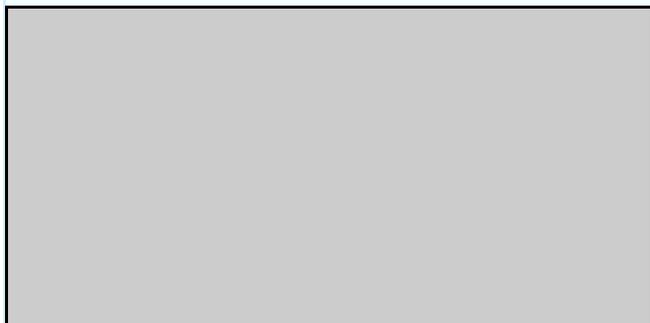
## 4. なんでだろうゲーム 2回目 (3min)

ワークを行いましょ

先の「気づき」「発見」「次やるなら」「もっとうまくやるには」などを参考に、もう一度ワークを実行しましょう。



ワークを実行後に、ご覧ください。



ワークの概要

- 先の「気づき」「発見」「次やるなら」「もっとうまくやるには」などを参考に、もう一度ワークする。

ワークの進行

- 全体をリラックスさせて、集中させましょう
- タイマーをセットし、スタートさせましょう
- 先ほどの「アイデア」を実行させるように伝えましょう

## 5. 振り返り 2回目 (3min)



#### ワークの説明をご覧ください

- ワークを振り返りましょう
- 感想、感じたこと、気づき、次やるならのアイデアを出しましょう

#### ワークを行いましょう

先と同様に、「気づき」「発見」「次やるなら」「もっとうまくやるには」などを話しましょう。



ワークを実行後に、ご覧ください。



#### ワークの概要

- 先と同様に、「気づき」「発見」「次やるなら」「もっとうまくやるには」などを話す。

#### ワークの進行

- 振り返りをさせる
- 良くなったか、悪くなったか、気づきなどを聞く
- 子供の問いへの準備を尋ねる（アンテナは立っているか？など）

# 子供の問い

---

本を読むことを題材に、問いの力を実感するワークです。本1冊を選んで、ただ読む場合と、問いを立てて読む場合を体験します。

開始	終了	所用時間
0:30	1:20	50min

## ワークの狙い

---

- 問いをたくさん出し、その問いによってアンテナが立つことで、情報を素早く探せる体験をする
- 新しい読書の方法を知ること
- 問いを立てる力をアップさせながら、学ぶことを経験する

## ワークの内容

---

### 1. 子供の問い読書の方法



#### ビデオの概要

- 本を選び、その本を「問いを使って」読んでいく、能動的な読書
- 子供の問いは、ページをめくりながら、たくさん問いを作る
- ふっと浮かんだ内容で構わない、次々とあげていく、あげながら、また問いを作る
- できるだけ素早く、書き出す
- 先ずは、「問いを作ることに5min、読むのに5min」を行う

## ワークの進行

- 子供の問いについて、簡単に説明する（効果、方法）
- 実際にやって見せるようにする
- たくさんの問いを作り、メモをするように、メモ用紙を準備する

## 問い駆動型探求

- 問いをたくさん作る
- 問いを整理、変換する
- 問いの答えを探すように探求する



クリエイティブ・クエスチョンワークショップ tole Lab

6

## 振り返ろう

問いを作ったBefore & After は？  
問い駆動型探求の効果は？  
どのプロセスが大切ですか？  
どんな問いが役立ったか？  
「良い問い」は、難しいか？



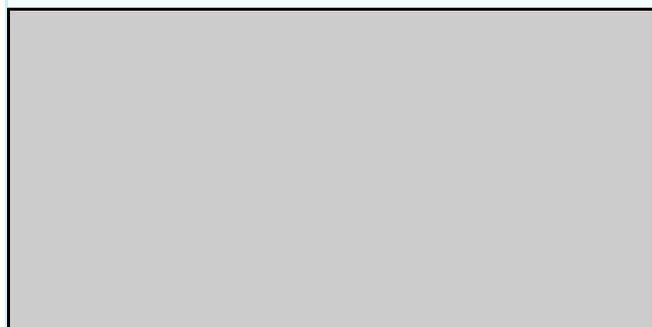
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ tole Lab

7

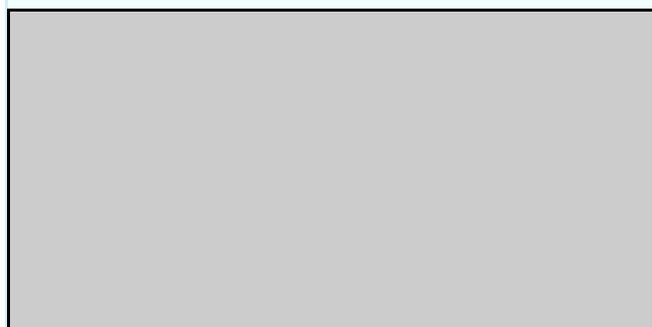
## 2. 問いを作って、読書する

### ワークを行いましょ

問いを作ることに5分使い、紙にどんどん書き出します。次に、問いを作ったあと、答えを探すように、5分間読み進めます。



ワークを実行後に、ご覧ください。

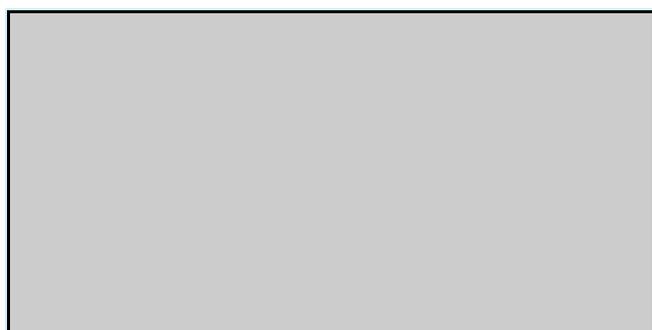


## ビデオの概要

### ワークの進行

- タイマーを5分にセットして、問いを作ってもらおう。問いを作っている間は、どんどんページをめくるように説明する
- 問いが作り終われば、すぐに読む時間として5分を用意する。問の答えを「ランダムに」探すように読むことを勧める

### 3. 問の出し方と、読み方を「振り返る」



#### ワークの説明をご覧ください

- どのように問いを出したら、良かったでしょうか？
- 問いを出してから、答えを探したい気持ちを我慢して、問いを出せたでしょうか？
- どのように取り組んだかを、振り返りましょう
- よかった点、改善点、次やるなら、予想外、気づきなどについて振り返りましょう

#### ワークを行いましょう

「学び」「発見」「気づき」「次やるなら」を教えてください。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



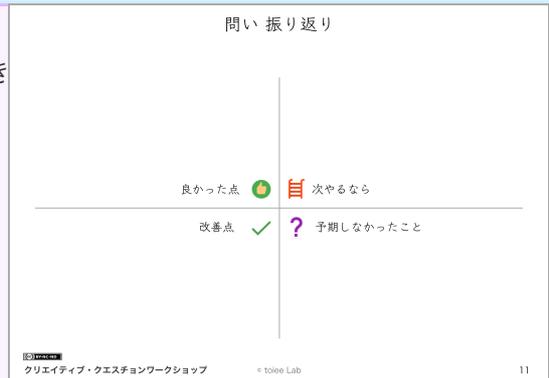
### ビデオの概要

- 「学び」「発見」「気づき」「次やるなら」を発表する。

- 子供の問いのワークについて振り返る
- よかった点、改善点、次やるなら、予想外、気づきなどについて振り返る
- 持ち時間は1人3分

### ポイント

- ワークショップの序盤なので、振り返りはしっかりしたものではなく、簡単に全体に訊く程度にする



## 4. 問いを追加し、評価する



### ワークの説明をご覧ください

- 問いをさらに出して見ましょう
- ペラペラめくって、気に止まったものなどをチェックしましょう
- 出てきた問いを「順位づけ」しましょう。例えば、トップ5を選ぶなど

### ワークを行いましょう

5minで問いを増やし、順位づけを行いましょう



ワークを実行した後で、ご覧ください。



#### ビデオの概要

- 5minで問いを増やし、順位づけを行う

#### ワークの進行

- 問いを追加するように指示する
- 問いの追加は、先の振り返りなどを使って考えてもらう
- 追加した問いを「順位づけ」してもらうようにする

## 5. もう一度、「問いを立てて、読む」を実行する

#### ワークを行いましょう

読む時間を作って、読みましょう。

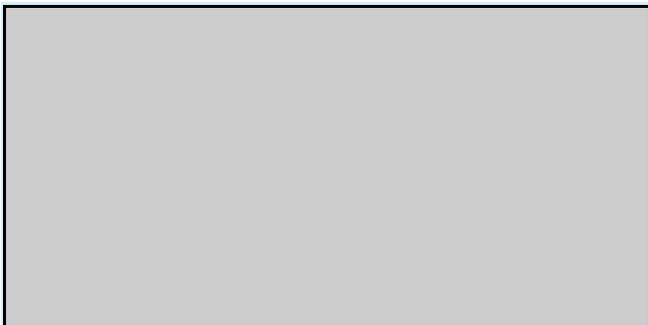




#### ワークの進行

- 5min時間をとって、読むように指示します

## 6. 振り返りを行う

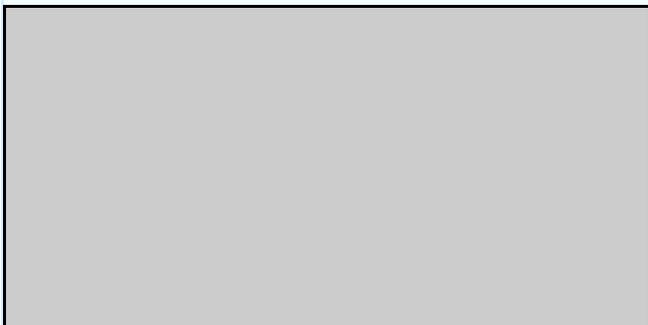


#### ワークの説明をご覧ください

- 子供の問いについて、振り返りましょう
- 「子供の問い」と「読書」について学んだこと、「学び方について、学んだこと」
- さらに、仕事や生活にどう使うか？のアイデアを出して見ましょう

#### ワークを行いましょう

2種類の振り返り（課題に対して、課題の取り組み方について）を行い、現実に活用するアイデア（Learning by Doing）を出しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



## ビデオの概要

- 2種類の振り返り（課題に対して、課題の取り組み方について）を行い、現実に活用するアイデア（Learning by Doing）を出す

## ワークの進行

- 2種類の振り返りを行きましょう
  - 課題について学んだこと
  - 取り組み方について学んだこと
- Learning by Doingのアイデアを出す
  - 普段の仕事や、活動にどう使うか？

## 振り返ろう

問いを作ったBefore & After は？  
問い駆動型探求の効果は？  
どのプロセスが大切ですか？  
どんな問いが後立ったか？  
「良い問い」は、難しいか？



クリエイティブ・クエスチョンワークショップ + tosee Lab

7

## 振り返り

🔥 先の学びは生かされましたか？

💡 どうすれば、答えを出しやすいか？

✅ 実生活でどう役に立つか？

クリエイティブ・クエスチョンワークショップ + tosee Lab

12

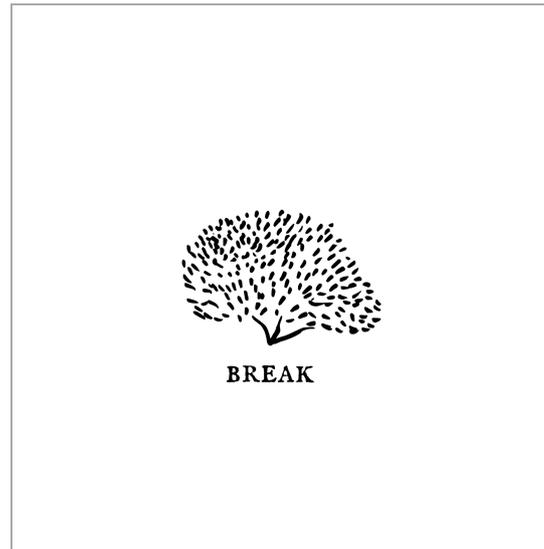
# 休憩

---

10分間、休憩をします。

開始	終了	所用時間
1:20	1:30	20min

休憩



# 哲学者の問い

哲学の基本的なアプローチである、「わかる」ことを通じて、問いをどのように立てるか？について考えるワークです。

開始	終了	所用時間
1:30	2:20	50min

## 設計意図

- 哲学者の問いを使って、自然と非自然を分ける中で、問いを出すことについて探求する
- 哲学者の問いを使って探求することで、対象の理解を深める時に、有効な問いの立て方について探求する
- 自分や相手の前提、想定を知ることができることに気づく

## ワークの進行

### 1. 哲学者の問いについて説明、デモ (10min)



#### ビデオの概要

- 哲学者の問いは「分ける」ことを行うために「例」をたくさん出して、「どっち？」と問うこと
- 自然と非自然を例に説明しています
- 「顧客」「顧客じゃない」などをすると、ビジネスの現場ではとても役立ちます
- 実際にやってみましょう
- チームがあれば、シャッフルしてください

#### ワークの進行

- チームを分ける、シャッフルする
- 哲学者の問いについて、デモンストレーションして教える

### ポイント

- 全体の人数によって、何人1組のチームにするかは変わるので、人数を見て決める

### 哲学者の問い

- 分かる、解る、理解するとは「何か？」
- それであるものと、それでないものの境界線を知ること

© toleee Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

8

---

### 哲学者の問い

哲学者の問いは「何か？」

このギリギリを狙おう

は、\_\_\_\_\_ ?  
 それとも \_\_\_\_\_ でない?

© toleee Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

9

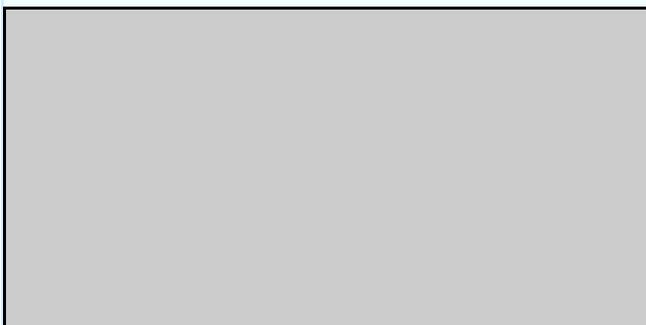
## 2. ワークを行い、振り返りを行う (15min)

### ワークを行いましょ

哲学者の問いを実行し、5minたったら振り返りましょ。5min以内に終わったら、交代して別のテーマで行います。なお、回答者は1人にしてください。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



## ビデオの概要

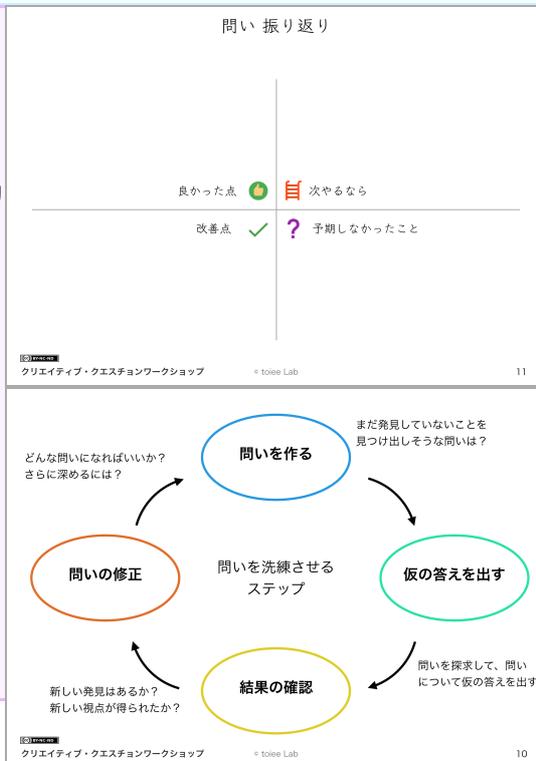
- 哲学者の問いを実行し、5minたったら振り返る
- 5min以内に終わったら、交代して別のテーマで行います
- なお、回答者は1人

## ワークの進行

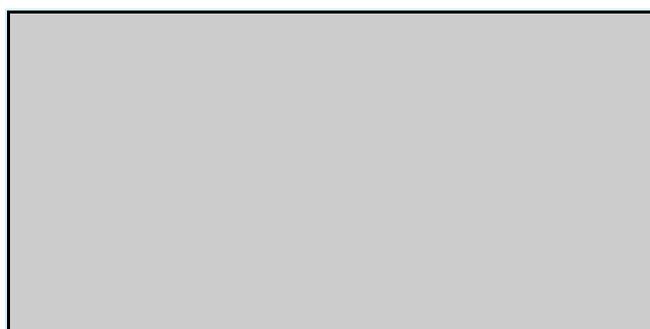
- 哲学者の問いというワークをする
- このワークでは、自然と非自然を分けていく
- 自然と非自然に分けたときに、真ん中の線ギリギリを狙うように伝える
- デモをして、説明をする

## ポイント

- 最初、ワークにどのように取り組んだらいいのか、わからないかも知れないので、最初にファシリテーターがデモをすると、取り組み方を理解しやすい
- デモの仕方としては、ファシリテーターが質問しながら一緒に考えてみると良い



## 3. 全体で振り返り (10min)



### ワークの説明をご覧ください

- 全体で振り返りをします。それぞれのチームで行った結果をシェアします
- どのような「工夫」や「意識」をしたか？などを発表します

### ワークを行いましょう

全体シェアをします。



ワークを実行した後で、ご覧ください。

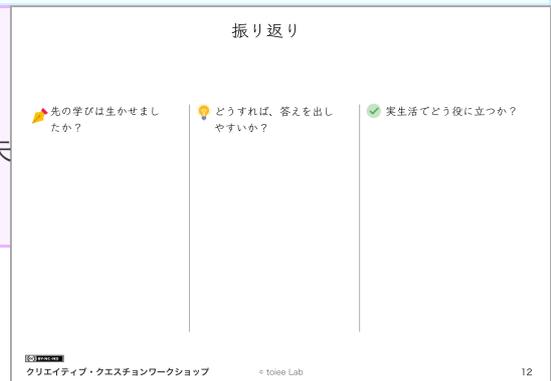


#### ビデオの概要

- 全体シェアをします

#### ワークの進行

- 参加者の全体から「意見」を引き出す
- 取り組んだ課題、発見したこと、取り組み方の工夫などを引き出しましょう



## 4. 哲学者の問いを行う (10min)

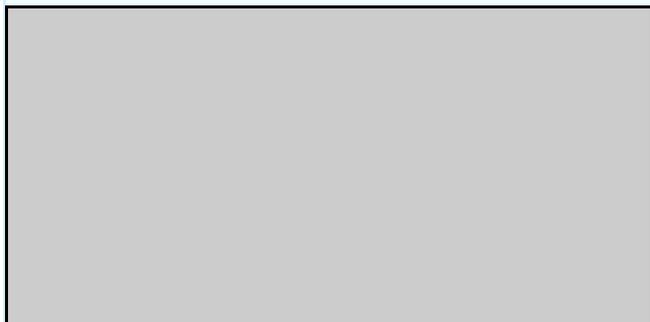


ワークの説明をご覧ください

- 哲学者の問いをもう一度、行って見ましょう
- より深く掘り下げるために、ある程度たったら「定義」をしましょう
- 「A」と「Aではない」を分けるものを明文化することで、より深く考えることができます
- また、面白い議題を考えて、深くやってみましょう
- 途中で「お知らせ」をするので、簡単に振り返りをしながら、さらに続けましょう

### ワークを行いましょ

回答者とテーマを選びます。より詳細に分けるために途中で「定義」をしましょう。定義をしつつ「より深く行くための振り返り」をして、さらに考えていきましょう。制限時間は、8min です。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- 回答者とテーマを選ぶ
- より詳細に分けるために途中で「定義」をする
- 定義をしつつ「より深く行くための振り返り」をして、さらに考える

### ワークの進行

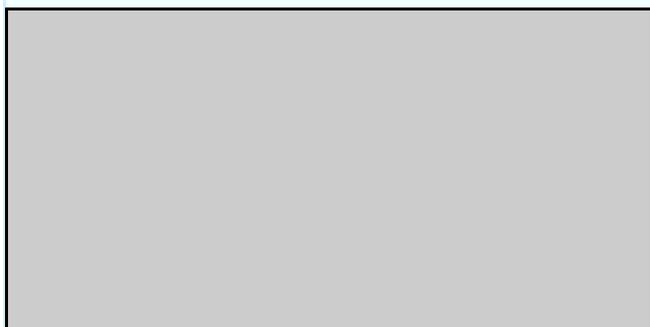
- 哲学者の問いをもう一度、行ってもらう
- 「A」と「Aではない」を分けるものを明文化することで、より深く考えることができることを伝えて、
- より深く掘り下げるために、ある程度たったら「定義」をするように指示する
- また、面白い議題を考えるように伝える
- 途中で「後5分です」など、お知らせをして学習を促す

- 定義をしっかりと見て、もう少し掘り下げる
- より実践的な内容を考えて、実行してみる

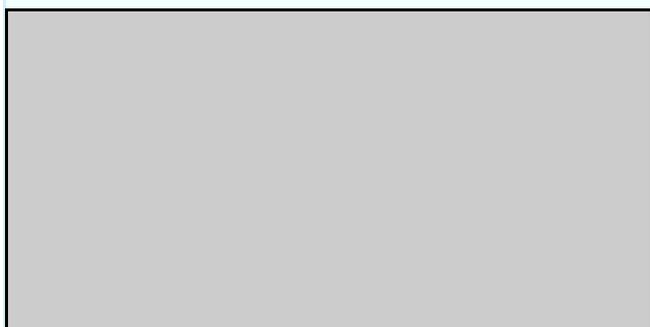
## 5. Learning by Doing

### ワークを行いましょう

哲学者の問いは「普段の仕事、生活」で、どう使えるか？使いながら学ぶためには、どんな方法が良いか？のアイデアを出しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- 哲学者の問いは「普段の仕事、生活」で、どう使えるか？
- 使いながら学ぶためには、どんな方法が良いか？のアイデアを出す

### ワークの進行

- 哲学者の問いを「いつ」「どこで」「どんなことに」使えるか？を考えてもらう
- 哲学者の問いを「使いながら学ぶ」には、どうしたら良いかアイデアを考えてもらう
- 気軽に発表してもらえ雰囲気を作って、発表してもらう

振り返り

🔥 先の学びは生かされましたか？	💡 どうすれば、答えを出しやすいか？	✅ 実生活でどう役に立つか？
------------------	--------------------	----------------

© toise Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

# 芸術家の問い

---

異なるものの、共通点を探すワークです。

開始	終了	所用時間
2:20	3:00	40min

## 設計意図

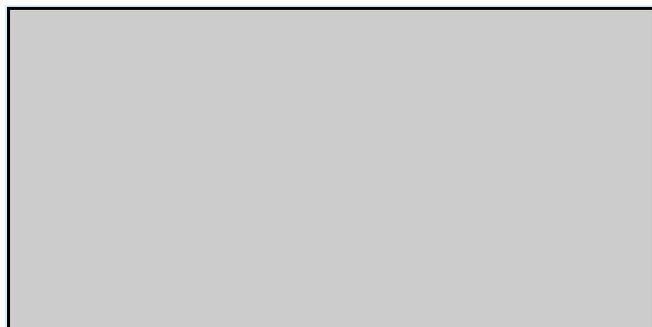
---

- 芸術家の問いを使って、自然と非自然を分ける中で、問いを出すことについて探求する
- 普段見ない切り口で考える。問いを立てる。

## ワークの進行

---

### 1. 芸術家の問いとは何か (5min)



#### ビデオの概要

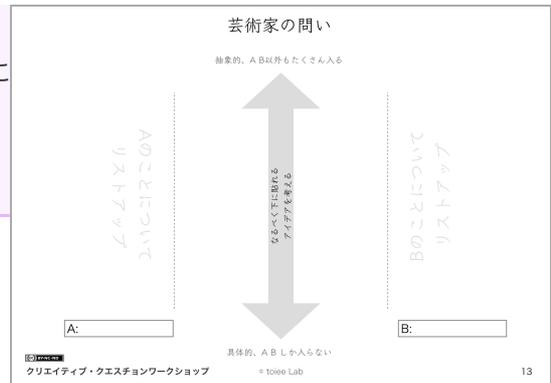
- 芸術家の問いは「全く違う違うものの」共通点を探すこと
- なるべく「この2つしか入らない」ようにすることが重要
- ポイントは「視点」。いろんな視点を意識的にあげて、変えて、考えてることが鍵
- 実際の例を使って説明

#### ワークの進行

- 芸術家の問いについて説明する
  - 全く違うものの共通点を探すワーク
  - なるべく「この2つしか入らない」ようにする

### ことが重要

- ポイントは「視点」。いろんな視点を意識的にあげて、変えて、考えてることが鍵
- 実際の例を使ってデモンストレーションする



## 2. ワークを実行し、振り返り、さらにワークをする (15min)

### ワークを行いましょ

全く違う2つのものを取り出して、それらの共通点を探しましょう。「いろんな視点」を変えて、考えて見ましょう。どんな視点があるか？をあげながら、実行して見ましょう。一通り終わったら、振り返りを行い、別のテーマに対して実行しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。

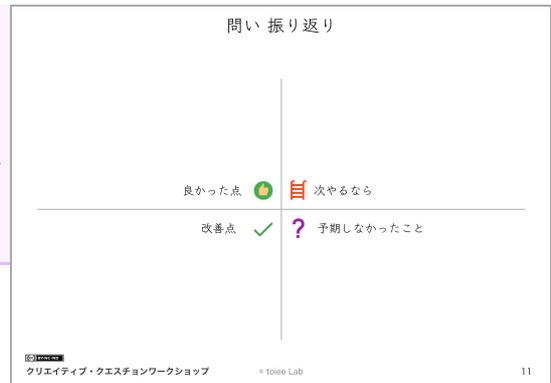


### ビデオの概要

- 全く違う2つのものを取り出して、それらの共通点を探す
- 「いろんな視点」を変えて、考える
- どんな視点があるか？をあげながら、実行する
- 一通り終わったら、振り返りを行い、別のテーマに対して実行する

### ワークの進行

- ワークを実行してもらおう
- 時間のカウントダウンなどを行って、促す
- 視点をいろいろ変えるようにアドバイスをする
- 5min で実行、2min で振り返り、5min で実行を行いましょ



### 3. 全体振り返り(5min)

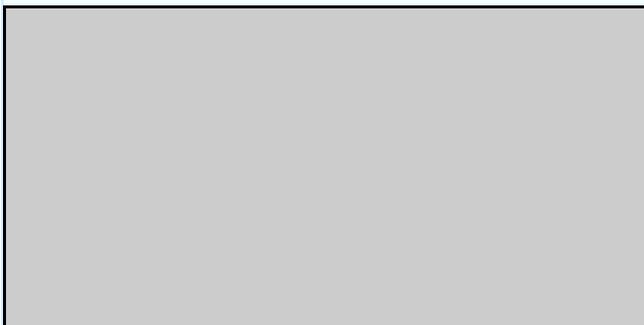


ワークの説明をご覧ください

- 全体で振り返りを行いましょ
- 特に「どんな視点」があれば、発想が出やすいか？を振り返りましょ

ワークを行いましょ

ワークの感想と、「どんな視点」があったのか？あるいは、「視点のアイデア」を出しましょ。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- ワークの感想と、「どんな視点」があったのか？あるいは、「視点のアイデア」を出す

### ワークの進行

- 全体で振り返りを行きましょう
- 特に「どんな視点」があれば、発想が出やすいか？を振り返りましょう

### 問いのヒント

様々な視点から見てみよう

- 歴史の観点から見たらどうか？
- 経済の観点から見たらどうか？
- 文化の観点から見たらどうか？
- 使う人の観点から見たらどうか？

他にはどんな視点がある？



クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

© tolee Lab

14

## 4. もう一度実行する (10min)



### ワークの説明をご覧ください

- 視点を色々出してみましよう
- 次やるならのアイデアを出してみましよう

### ワークを行いましよう

もう一度、実行しましょう。先ほどに出た「視点」を取り入れながら、実行しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



#### ビデオの概要

- もう一度、実行する
- 先ほどに出た「視点」を取り入れながら、実行する

#### ワークの進行

- もう一度、芸術家の問いを行う
- 先の振り返りで現れた「視点」を取り入れながら、ワークを実行するように伝える

## 4. Learning by Doing (5min)

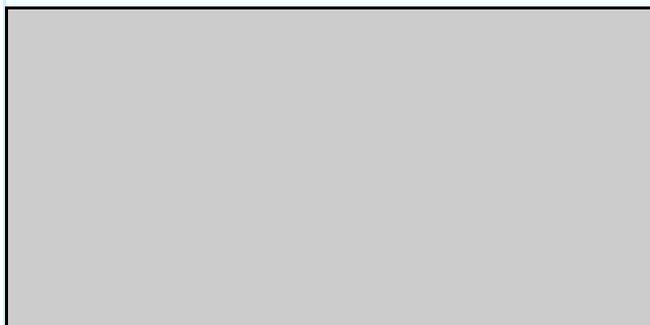
---

#### ワークを行いましょう

芸術家の問いは、どんな時に使えるか？アイデアを出しましょう。普段の生活、仕事で使うアイデアを出しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- 芸術家の問いは、どんな時に使えるか？アイデアを出す
- 普段の生活、仕事で使うアイデアを出す

### ワークの進行

- 芸術家の問いは、どんな時に使えるか？アイデアを出しましょう
- 普段の生活、仕事で使うアイデアを出しましょう

振り返り

🔥 先の学びは生かされましたか？	💡 どうすれば、答えを出しやすいか？	✅ 実生活でどう役に立つか？
------------------	--------------------	----------------

© 2020 toleee Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

# 休憩

---

1時間の休憩をとります。この時間を昼食などに当てましょう。

# デザイナーの問い

哲学の基本的なアプローチである、「わかる」ことを通じて、問いをどのように立てるか？について考えるワークです。

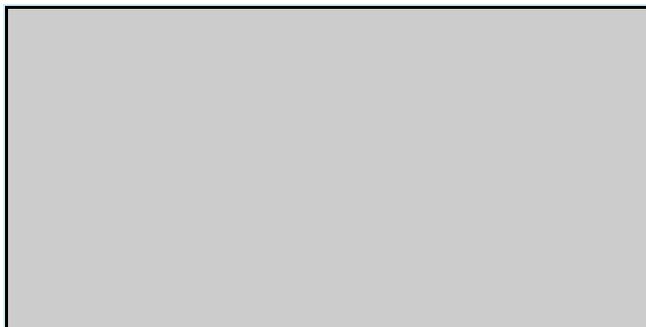
開始	終了	所用時間
0:00	0:40	40min

## 設計意図

- デザイナーの問いを実践する中で、問いを出すことについて探求する
- 問いの力で、新しいアイデアを生み出すことができる
- ものやサービスの性質、違いを認識し、そこから新しい活用方法を考えることができる

## ワークの進行

### 1. デザイナーの問いの説明と解説 (5min)



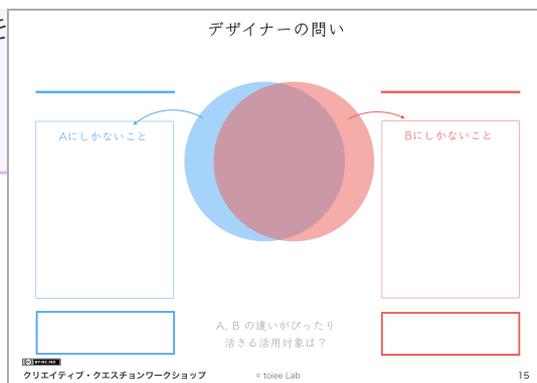
#### ビデオの概要

- デザイナーの問いは「違い」をはっきりさせ「違いが決定的に重要な応用先」を考えます
- これまでの「哲学者の問い」「芸術家の問い」を組み合わせた総合的な力が必要です
- デモで解説しています

#### ワークの進行

- 伝える内容
  - デザイナーの問いは「違い」をはっきりさせ「違いが決定的に重要な応用先」を考えます

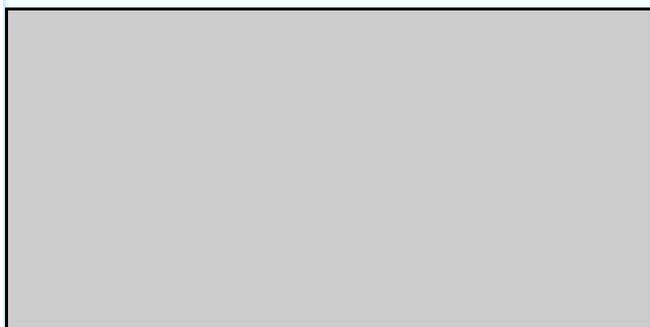
- これまでの「哲学者の問い」「芸術家の問い」を組み合わせた総合的な力が必要です
- デモを通じて、方法を説明します



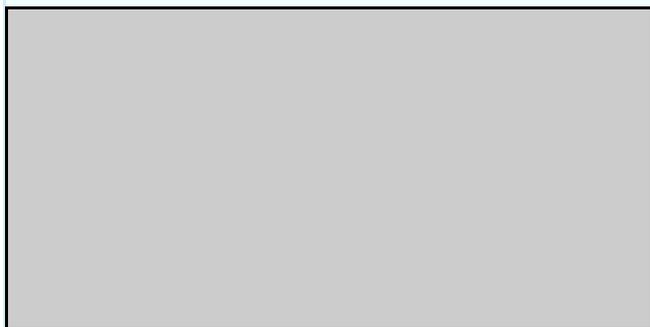
## 2. ワークを行い、振り返り、ワークを行う（15min）

### ワークを行いましょ

似ているが違う2つのものを取り出して、それらの違いを探しましょう。「いろんな視点」で違いをあげて、「それが決定的に重要な応用先」を考えましょう。一通り行ったら、振り返りを行い（取り組み方について、よかった点、改善点、予想外、次やるなら）、さらに別のテーマで行いましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



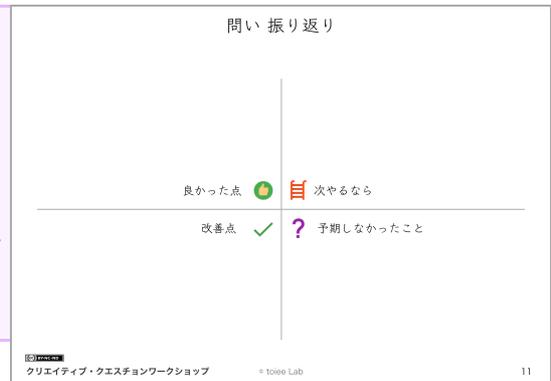
### ビデオの概要

- 似ているが違う2つのものを取り出して、それらの違いを探す
- 「いろんな視点」で違いをあげて、「それが決定的に重要な応用先」を考える
- 一通り行ったら、振り返りを行い（取り組み方について、よかった点、改善点、予想外、次やるなら）、さらに別のテーマで行う

## ワークの進行

- ワークを実行してもらおう
- 時間のカウントダウンなどを行って、促す
- 視点をいろいろ変えるようにアドバイスを
- 5min で実行、5min で振り返り、5min で実行を

いましょう



## 3. 全体振り返り (5min)

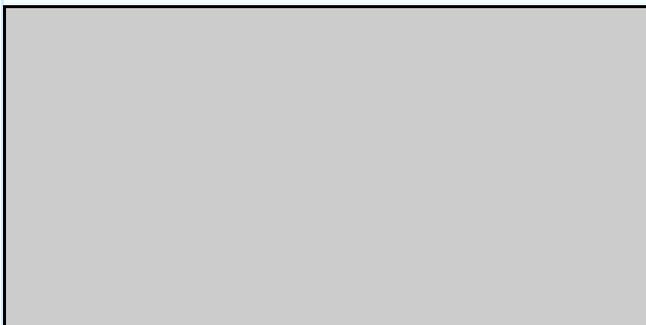


### ワークの説明をご覧ください

- 感想を言い合いましょう
- 次やるならアイデアや、工夫を話し合いましょう

### ワークを行いましょう

全体で「学んだこと」をシェアしましょう。どのように取り組むと、うまく行くか？などをシェアします。シェアした内容を生かして、次のワーク「興味深い対象を選んで、デザイナーの問いを実行する」に進みます。



ワークを実行した後で、ご覧ください。

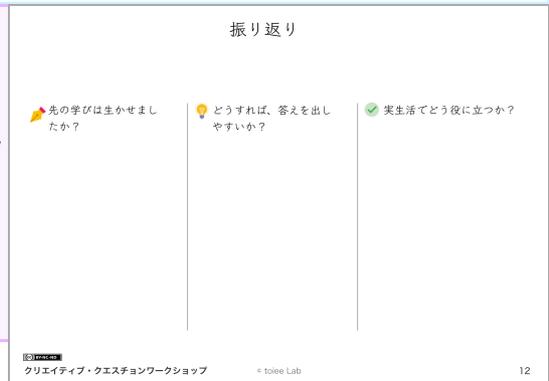


### ビデオの概要

- 全体で「学んだこと」をシェアする
- どのように取り組むと、うまく行くか？などをシェアする
- シェアした内容を生かして、次のワーク「興味深い対象を選んで、デザイナーの問いを実行する」に進む

### ワークの進行

- 全体で「学んだこと」をシェアします
- 良い取り組み方について、シェアして、次のワークにつなげます
- たくさんの意見が出るようにしましょう
- また、拍手もしっかり行いましょう



## 4. 興味深いテーマを考える (5min)



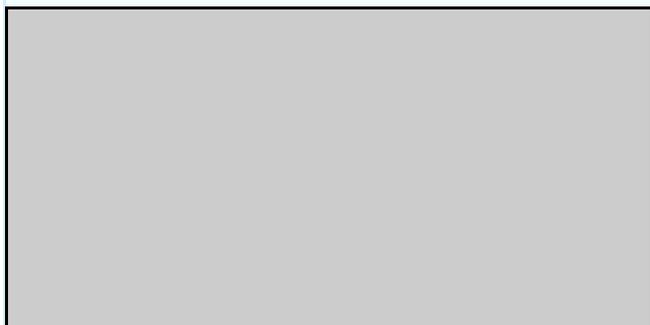
### ワークの説明をご覧ください

- アイデアを考えて、みましょう
- 効果的にワークをするアイデアを出しましょう

### ワークを行いましょう

デザイナーの問いは、とても実用的です。どんなことに使えば良いか？をアイデアを出しましょう。商品開発など、ぼんやりした内容だけでなく、より具体的な「商品名」や「サービス」などで

考えましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



#### ビデオの概要

- どんなことに使えば良いか？をアイデアを出す商品開発など、ぼんやりした内容だけでなく、より具体的な「商品名」や「サービス」などで考える

#### ワークの進行

- 時間がないので、飛ばしてもよい
- どんなことに使えば面白そうか？を考えてもらう

## 5. Learning by Doing (5min)

#### ワークを行いましょう

仕事や生活で「デザイナーの問い」を使うアイデアを考えましょう。実際に使うには、どうしたら良いか？も考えましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- 仕事や生活で「デザイナーの問い」を使うアイデアを考える
- 実際に使うには、どうしたら良いか？も考える

### ワークの進行

- Learning by Doing のアイデアを考えてもらう

振り返り

 先の学びは生かされましたか？	 どうすれば、答えを出しやすいか？	 実生活でどう役に立つか？
--	--	--

© 2019 totes Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

# イノベーターの問い

問題を解決したり、ブレイクスルーをもたらすようなイノベーターの問いを実践します。

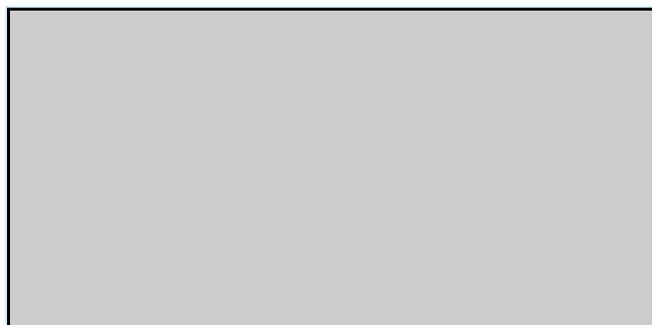
開始	終了	所用時間
0:40	1:15	35min

## 設計意図

- 哲学者の問いを使って、自然と非自然を分ける中で、問いを出すことについて探求する
- 哲学者の問いを使って探求することで、対象の理解を深める時に、有効な問いの立て方について探求する
- 自分や相手の前提、想定を知ることができることに気づく

## ワークの進行

### 1. 説明をする (10min)



#### ビデオの概要

- イノベーターは、「今までにないもの」を生み出す人。イノベーターとの特徴として、「AかBか」ではなく、「AもBも」を叶えたりする新しい発想をする
- 新しい発想をするには、「都合の良い質問」が重要。これは「できている前提」の問いをすること
- たくさん出すことで、問いから発見がある
- デモで説明している

#### ワークの進行

- 伝える内容
  - イノベーターは、「今までにないもの」を生み出す人。イノベーターとの特徴として、「AかBか」ではなく、「AもBも」を叶えたりする新しい発想をする
  - 新しい発想をするには、「都合の良い質問」が重要。これは「できている前提」の問いをすること
  - たくさん出すことで、問いから発見がある
- デモで説明する

**都合の良い質問**

- ・ 都合のいい状態があるとしたら、それは何？
- ・ 答えがあるはずと仮定して、問いを作る
- ・ 問いを作りながら答えを出す。発想の転換をする
- ・ コツ：そんなのない！ ぐらい考えてみよう

あれもこれもできるとしたら

© tole Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

**作ってみよう**

「明日解決できるとしたら、」  
「ついでに解決できるとしたら、」

「今日解決できるとしたら、」  
「ついでに10個くらい問題を解決できるとしたら、」

1 解決したい課題をあげる

2 都合のいい質問をいくつも考える

3 都合の良い良さをパワーアップする

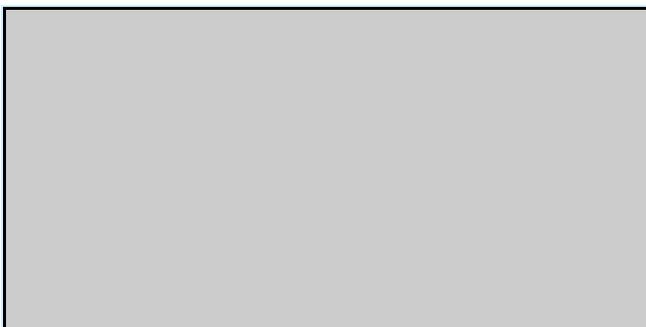
© tole Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ

- 最後に、イノベーターの問いというワークをする
- イノベーターの問いでは、解決したい課題に対して、都合の良い質問を作る
- 作り方は、「都合の良い状態があるとしたら、それは何？」と考えて、答えがあるはずと仮定して問いを作る
- 問いを作りながら答えを出して、発想の転換をする
- まずは、解決したい課題を挙げてみる

### ポイント

- イノベーターの問いを説明するときは、他の問いのときと同じようにデモをするか、あらかじめ自分の事例でも良いので、用意しておいて説明すると、スムーズにワークに入ることができるだろう

## 2. 問いを出し、上がった問いを分析し、さらに問いを出す (15min)



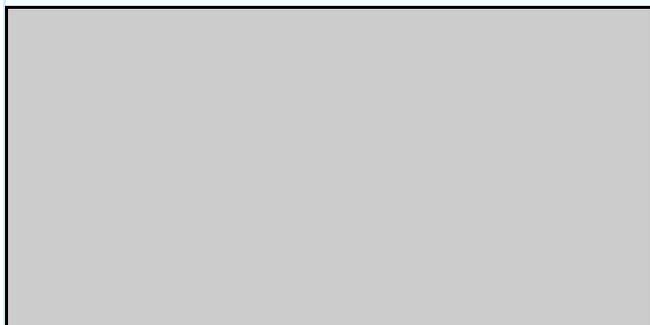
ワークの説明をご覧ください

- 感想を言い合ひましょう

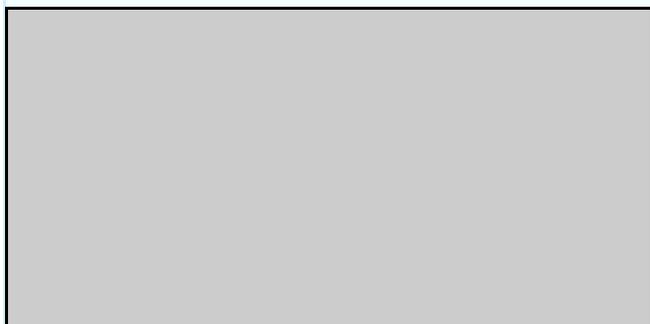
- 次やるならアイデアや、工夫を話し合しましょう

## ワークを行いましょ

次々と「都合の良い問い」を出します。いろいろ出した後、「問い」を分析しましょう。パターンなどを分析します。そこから、さらに「都合の良い問い」を出す方向を変えたり、掘り下げたりします。



ワークを実行した後で、ご覧ください。

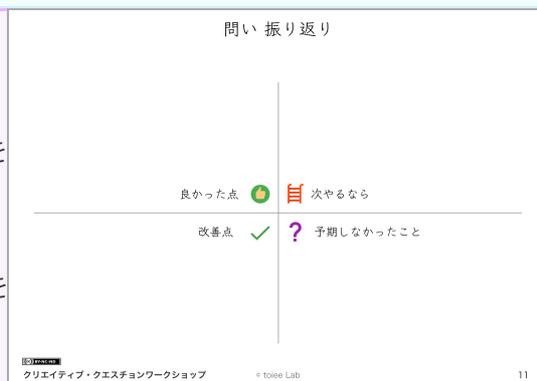


## ビデオの概要

- 次々と「都合の良い問い」を出す
- いろいろ出した後、「問い」を分析し、パターンなどを分析します。さらに「都合の良い問い」を出す方向を変えたり、掘り下げる

## ワークの進行

- 次々と「都合の良い問い」を出すように伝える
- いろいろ出した後、「問い」を分析させる（時間を区切っても良い）
- パターンなどを分析します
- そこから、さらに「都合の良い問い」を出す方向を変えたり、掘り下げるよにさせます



## 3. 感想会 (10min)

### ワークを行いましょ

感想を述べましょう。

ワークを実行した後で、ご覧ください。

### ビデオの概要

- 感想を述べる

### ワークの進行

- イノベーターの問いは、次々とあげることが大事
- たくさん使って行くと、良さがわかってくる（アブダクションという力がつく）
- 発想を広げることにつながるものなので、しっかりとした言語化はせず「ワイワイ」感想を述べさせる

### 振り返り

🔥 先の学びは生かされましたか？

💡 どうすれば、答えを出しやすいか？

✅ 実生活でどう役に立つか？

# まとめ

---

1日の振り返りをします。

開始	終了	所用時間
1:15	1:25	10min

## 設計意図

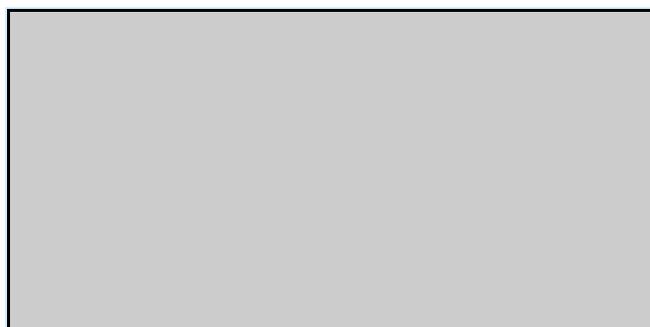
---

- 帰ってから、クリエイティブ・クエスチョン講座で学んだことを意識できるようにできるようになる
- 今後の活用について考えることで継続学習の意欲をアップさせる

## ワークの進行

---

### 1. 全体の振り返り、学んだこと、学び方について学んだこと



#### ワークの説明をご覧ください

- 今日の学びを振り返りましょう
- クリエイティブ・クエスチョンから学んだこと、学び方で学んだことを発表します
- また、今後、帰ってからどういふことに使うか？などのアイデアを発表します。

#### ワークを行いましょ

学んだこと、学び方で学んだこと、今後のアイデアを出しましょう。



ワークを実行した後で、ご覧ください。



### ビデオの概要

- 学んだこと、学び方で学んだこと、今後のアイデアを出す

### ワークの進行

- 全体シェアをする
- クリエイティブ・クエスチョンから学んだこと、学び方で学んだことを発表します
- また、今後、帰ってからどういうことに使うか？などのアイデアを発表します。

振り返り

🔥 先の学びは生かされましたか？	💡 どうすれば、答えを出しやすいか？	✅ 実生活でどう役に立つか？
------------------	--------------------	----------------

© 2019 tosee Lab  
クリエイティブ・クエスチョンワークショップ