『クリエイティブシンキング～発想の天才になろう！』～ 11～13歳前後の子供達へ

こんにちは。今日は、ちょっと変わった授業を皆さんに受けてもらおうと思います。まず、簡単に自己紹介をさせてください。大学卒業後某大手半導体メーカに入社し、23年間技術者をしてました。43歳で独立し技術コンサルタント会社を立ち上げ、技術者教育や実課題解決支援といった仕事をしてました。ですから、世の中に出る、社会に出る、会社に入る、仕事をする、仕事をするって具体的にはどういうことか？結果を出すためにはどんな能力が必要か、どんな人が結果を出せて、どんな人が残念な結果になるのか？沢山見てきました。また、世の中の変化も見てきました。私が子供のころにはスーパーマーケットも惣菜屋もコンビニもありませんでした。町の商店街（八百屋、肉や、魚屋）で材料を買って料理するしかありません。当然、テレビゲームもインターネットもありません。これがこの40～50年で信じられない変化・進化をしたのです。物質的な豊かさ、便利さ、安全、快適は言うまでもなく世界トップレベルです。でも、この変化、進化も良いことばかりではありません。昔はなかった数々の社会問題が出てきたのです。例えば、日本の少子高齢化問題については、世界が注目しています。前例がないのです。

グローバル化、IT化、就活、ニート、非正規雇用、格差社会、引きこもり、貧困という言葉は聞いた事があると思います。

今日は、厳しい現実とそれを乗り越える方法を伝えに来ました。まだ間に合います。小学低学年ではまだ何のことやら理解できない話ですが、中学生でぎりぎり、高校生になってからでは、手遅れかもしれません。でも、安心してください。今日、この話を聞き、“本気”になってもらえれば、必ず幸せな未来を迎えられると思います。まずは、ベーストーリーを聴いてもらいます。

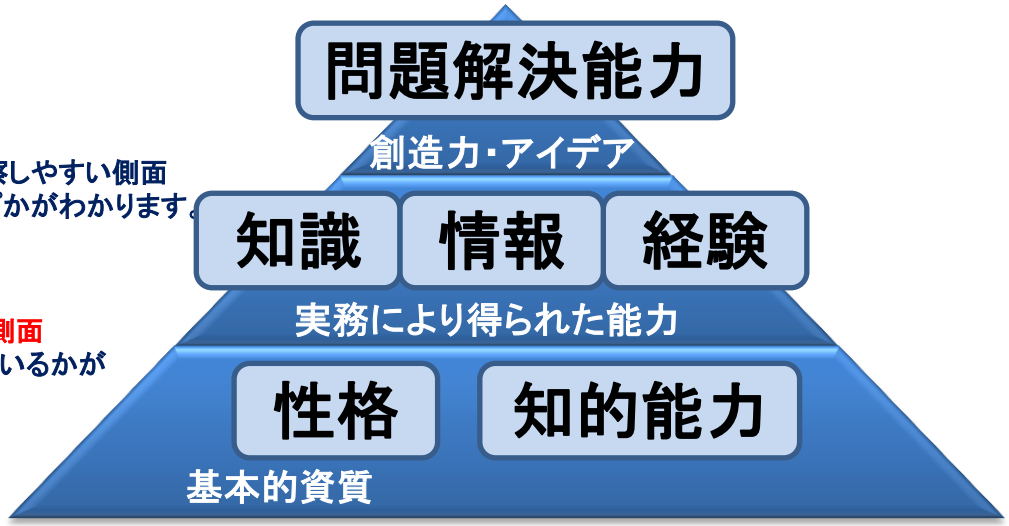
- ○日本の現状と世界の動き
- ○企業の戦略
- ○教育と学力と生きる力（結果を出す能力）
- ○企業が求める人材
- ○想像力、発想、アイデア、の育成
- ○何のために勉強するのか？

答えは単純で、『希望大学に入るための勉強』ではなく『社会に出るための勉強』をすれば結果を出す能力と偏差値の両方が手に入ると考えています。

では具体的に何をどうすればいいのでしょうか？

人事採用における最新適性検査

人間の行動のベースである「基本的資質」を「性格」と「知的能力」の2つに分けて評価されます。
この部分は入社後育成しにくいため、採用時に見極めるべき領域であり、またこの2つから
「仕事でパフォーマンスを発揮できるかどうか」と「組織になじめるかどうか」が判断できると言われています。



性格

行動的側面

〇日常行動の特徴として表面にあらわれやすく、周囲から観察しやすい側面
　社交的で行動力のあるタイプか、思索的で粘り強いタイプかがわかります。

意欲的側面

〇目標の高さや行動力の大きさなど、いわゆる意欲に関する側面
　難問や競争的な場面に対峙するパワーをどの程度もっているかが
　分かります。

情緒的側面

〇基本的な感情の特徴を表す側面
　ストレスや失敗の受けとめ方や気持ちの整理の仕方と関係が深く
　行動にあらわれにくい内面的な気持ちの動きがわかります。

社会関係的側面

〇人や組織との関わりの中であらわれやすい特徴を表す側面
　厳しい状況や困難な課題に直面したときに、周囲との関係の中でどのようなふるまい（行動）をとってしまいやすいかがわかります。

知的能力

知識の蓄積量である「学力」ではなく、あらゆる仕事で共通して求められる、思考・判断力/コミュニケーション力などの「基礎能力」を評価されます。
　〇読む力：言葉や文章の意味・構成・要旨を的確に理解する読解力。
　〇情報収集分析力：各種情報をもとに新しい知見や的確な判断を導き出す力、グラフや表を正確に解釈する力等で判断されます。

タイムトラベル～過去から現在へ

『生きる力』『考える力』『想像力』『アイデア』『結果を出す能力』を身につけるためには、いくつかの重要なポイントがあります。持って生まれた、才能、感性の部分もありますが、大半は幼児期からの遊び、過ごし方、しつけ、習慣で大きく違ってきます。皆さんの責任ではなく、どういう育てられ方をしたか？という部分です。

例えば、子育ての重要ポイントとして・・・。

〇知りたがりやりたがりの芽を摘まない。～いろんなことに興味・関心を持つ時期が重要。知る、分かる喜び。

〇できることは自分でやらせる～自己責任、自分が嫌な目に合わないための事前対策。やってみる→失敗する→考える、この試行錯誤の数が上記能力に比例する。片づけ、起床等々

〇家の手伝いは最重要～できない新入社員は手伝いの経験がない。

〇褒める・感謝する～下心があっても機嫌取りでもいいから行動してみる。自分のしたことで相手が喜んでくれる事が自分にとっても最大の喜びとなる。（生きていく上で最も重要な要素）

モラル、自主性、思いやり、気配り、努力、我慢、目標を持つ、計画を立てやり遂げる、あきらめない、自信を持つ、自分を知る、自分を好きになる、人を笑わせるユーモア、笑顔でいる時間、プラス思考・マイナス思考（相手の良いところを見ようとする意志を持つ。悪いところしか見ない？見えない人は自分も幸せにはなれない）

まず、今の自分を客観的（もう一人の自分、親、先生、友達目線で）に見つめ、分析、まとめる。
（好きなところ、嫌なところ、自慢できるところ、直したいところ、みんなから好かれているか？頼りにされているか？行動は？性格は？）

なりたい自分、理想の自分像を思い描き文章にする。

例：だらだらぐずぐず、すべてが親に急がされ怒られいやいややってる自分。

→明るく元気で、よく手伝いをし、勉強も自分で計画を立て、活き活き楽しい時間を過ごしている。将来は、車か飛行機のエンジンを作ってみたい。昨年からその為の情報を集め始めた。

→なるだけ早く自分が興味を持てる夢中になれそうな職業について方向性を決める。

→土日を含めた家での時間割を作り、全てを親に言われる前にてきぱきと片づける
自分で成績表を作り、クラス1番、学年1番になるためのプランを作る。
趣味、スポーツ、料理、音楽なんでもいいから自分の一番得意なものを磨く。

タイムトラベル～未来へ

あなたは今、大学3年生、就職活動中です。希望の職種、大手企業を中心に10社に願書を出しました。ところがすべて、不合格でした。企業の書類審査で、大学のランク付けがあり、入社試験や面接を受ける前の書類審査で落ちたという事です。 大学のランクや学校の成績・偏差値で結果を出せる能力の有無は計れないと思います。でも現実のルールがそうであり、そのルールがおかしいと言ってもどうしようもないのです。少しづつ採用試験の方法も知識量を問う方法から問題解決力を計る手法が導入され始めてますが、学歴という物差しはこれからも重要な判断材料には変わりないと思います。

その後50社ほどに願書を送付したのですが、結局、面接まで行けたのが3社、内定が取れたのが1社でしかも職種が全くの専門外で仕事にも会社にも馴染めず3ヶ月で退職、その後、職を探すが正社員の道は険しくとりあえず派遣社員として働き始める。仕事は単純作業だが、肉体的にハードで給料も生活費ギリギリ、精神的にもだんだんゆとりがなくなっていく自分を感じていました。

時代時代の運・不運

私の父や祖父は戦争経験者です。戦後、何もない時代から今の世界的に見ても例がない、豊かな社会を築いてきた人たちです。国のために命を捧げた祖父母の時代、会社の為、家族の生活の為、自分を犠牲にして働き詰めだった父の時代、そして、私の世代は、高度成長期の中で、普通に勉強し普通に就職し、それなりのゆとりのある生活が出来た時代です。そして今、未来はグローバル競争の中で、勝ち組と負け組が明確に色分けされ始め、その中間層がなくなりつつあります。 二極化と呼ばれている形です。

生きるか死ぬか、その日の食べ物がない時代からしたら、現在は天国ですが、格差社会、ストレス社会の中で、違う意味で普通に生きていくことが簡単ではなくなってきたのだと感じます。

世の中の動きやルールをなるだけ早く入手し、自分はどうするのか？考え動くことが求められています。どの道を選ぶのか？出来るだけ早いうちに決め、行動してください。まだ十分間に合います。

集中力＝面白い＝達成感＝自分の成長を感じられる。＝自主的・自立＝自分の武器・宝

やらされている事は、それなりの結果しか出ない

すべては自分の為、自分の人生の為という事に気付けるかどうか？が大きな岐路になります。

結果を出す
結果を変える

行動を起こす
行動を変える

調べる
自分で考える
考えを変える

興味を持つ
疑問を持つ
問題意識を持つ

全てに共通する不変の真理

子育て、育児、教育、スポーツ、受験、就活、恋愛、仕事、自己啓発、マネージメント、コミュニケーション、人間関係、各種ストレス・・・・生きて行く上で人は様々な問題や壁に遭遇します。

出来る人できない人、いつも笑顔の人いつも不機嫌な人、いつもドタバタの人いつもクールでスマートな人、何が違うのでしょうか？運がいい人悪い人として扱われてきた部分も含め、左記の4つのステップ・テクニックを使いこなせているか否かで決まるのです。

好奇心旺盛で、ある事柄に没頭し、それを成し遂げ、達成感に包まれる。この経験が多い子が、将来、出来る人になるのです。

勉強やスポーツでもっと上を目指すのであれば、今までと同じやり方、練習ではダメなことになるだけ早く気づき、別な方法を模索し実行する。その結果を評価し、より良い方法を探し求め成長していくというプラスのスパイラルを作ることができる人が結果を出せるのです。

現状のあるいは、まだ顕在化していない問題に気付けるか否か？が重要になります。ただ、気付くだけではダメで、その問題を分析し、考え、いくつかのアクションプランを策定できるか否かが2つ目の岐路となります。

次の難関が、行動を起こせるか？行動を変えられるか？です。結果が出ないこともあります。いや出ないことの方が多いかもしれません。でも、それは失敗ではありません。行動を起こせたことに価値があり、必ず自分の成長に繋がっていることを実感する日が来ます。試行錯誤の数が生きる力の大きさに比例するのです。

グループワークの一例

1. グループワーク～タイムレコーダの問題
ある500人規模の会社では、最近遅刻者が増え始めた。会社の駐車場から5～6分かかること、タイムカードの端末が、5個あるのだが、その前に列ができてしまう事。ですから、遅刻といっても、ほとんどが3分以内のものばかりである。遅刻になると社内の人事評価にマイナスとなり、昇格やボーナスの査定に影響する。今回も遅刻者の言い分は『いままでは、この時間に来ても始業時間には間に合っていた』『タイムカードを押すために並んでいる間に遅刻になったのだから会社の問題であり、遅刻ではない』
あなたは、この問題をどう解決する？

2. 頭の体操～時間を作れ！
燃え尽きるのにちょうど1時間の蚊取り線香が2個あります。この2つから15分を計る方法を見つけてください。

3. グループワーク～エレベーターの待ち時間
ある50階建ての高層オフィスビルでは、12時からのランチタイム時のエレベーターが混雑し、待ち時間が長い、イライラする。何とかしてほしいとビルの管理会社にクレームが上がってきた。
さて、どうしたものか？

4. 頭の体操～なんてこった！
突然、車のタイヤがパンクし、初めてタイヤの交換をしようとしてました。4つのナットを外し、パンクしたタイヤとスペアのタイヤを入れ替え、ナットを付けようとした瞬間、4つのナット全てを側溝に落としてしまいました。近くに民家はありません。電話も通じません。ナットも探しましたが、1個も出てきません。
さて、どうしたものか？

5. グループワーク～米国芝刈り機メーカの戦略
一戸建て、広々とした芝生の庭を乗用や電動の芝刈り機で綺麗に刈り上げている光景はまさしくアメリカ人のステータス、成功のあかしと言われていました。日本では、ゴルフ場はともかく、自宅の庭を乗用芝刈り機でというのは、想像できませんね。さて、アメリカのある芝刈り機メーカが売り上げの減少に悩んでます。国内だけではなく、海外からも新製品が投入され、シェアを奪われ始めたのです。
社長、経理、営業、マーケッティング、技術の役員が会議をしてます。あなたも参加して戦略を立ててください。

16. グループワーク～技術開発（飛距離君を用いた最適条件の模索）

これから、皆さんは、飛距離君の開発エンジニアです。最も遠くに飛ばせる最適条件を見つけてもらいます。この装置は、理工系大学生や、製造業の技術者育成で実際に使っている教材です。参加メンバーの中には大手企業のトップクラスのエンジニアもいました。皆さん、意外に苦戦してましたので、皆さんは気楽に挑戦してみてください。

まず、注意事項です。守れない人は、イエローカード、レッドカードを出します。

1. こちらの指示があるまで、勝手に触らない。
2. ケガあるいは『痛てっ！』を発したチームは失格となります。安全第一です。
3. チーム名、リーダー1人、コンテスト対応者2人を決める。
4. 他チームへのスパイ活動は減点（見つかれば？）

次項に飛距離君の写真掲載

◆説　明：パーツ確認→組み立て（標準）→仕組み・動作原理の理解

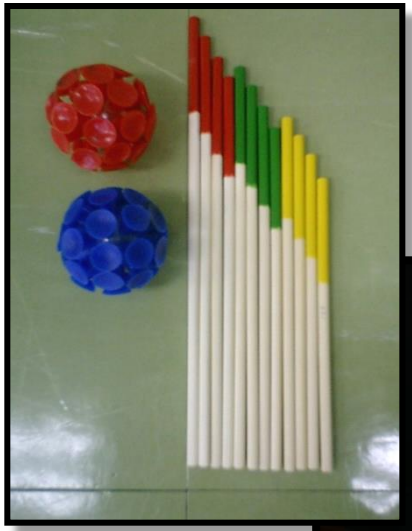
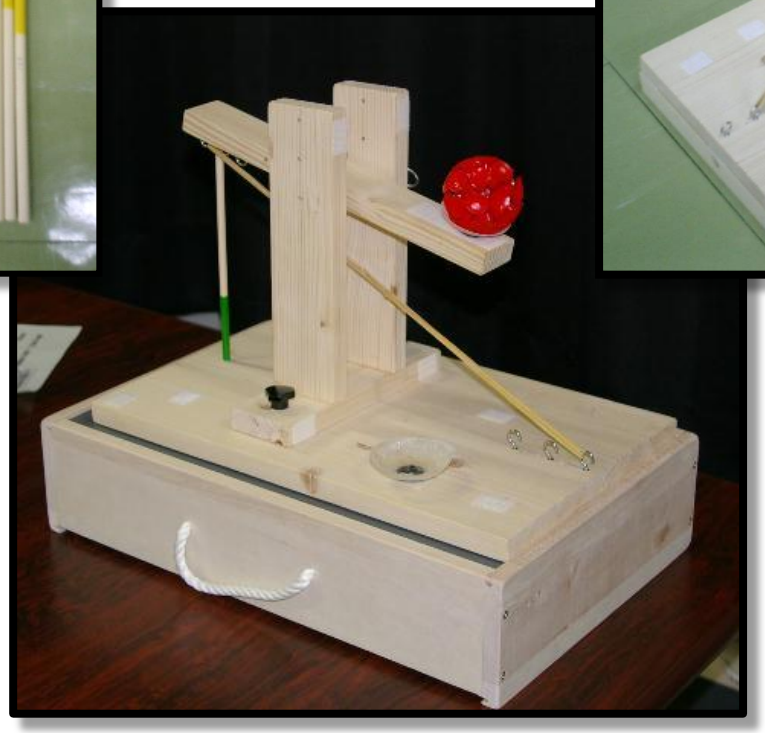
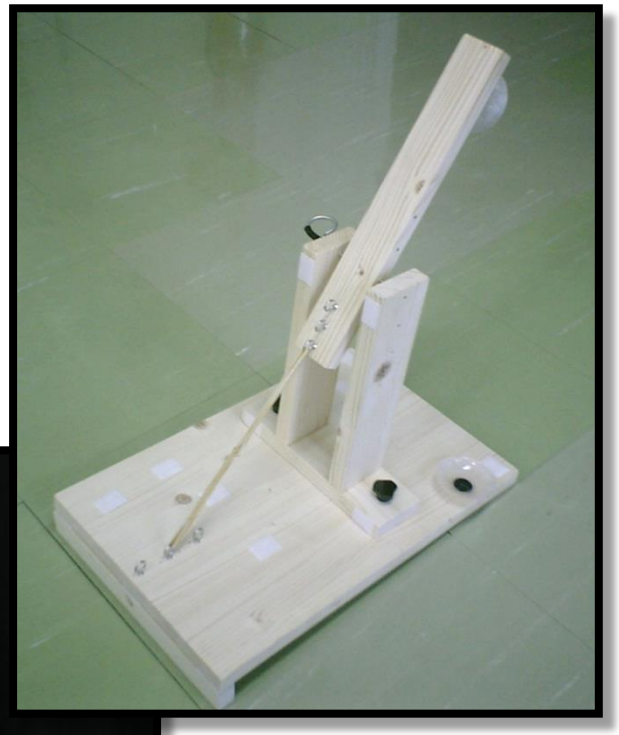
◆作戦会議1：ボール、ゴムなしで、最もエネルギー効率が良いセッティングを推測し決める。（5分）

◆第一回コンテスト（各チーム5分）
- ・まず、自分たちが考えたセッティングについてリーダーがプレゼン。
  （どんな議論をして、この結論に至ったか？勝算は？）
- ・実射は5回、ベスト3の平均値で競う。1位：50点　2位:40点　3位：30点　4位:20点　5位：10点
- ・審査委員の独断と偏見で特別点を付加する場合あり。

◆作戦会議2：技術会議　ボール、ゴムなしで実験プラン作成（10分）
- ・ボール、ゴムありで実験を実施（10分～15分）
- ・最適条件の決定

◆第2回コンテスト（各チーム5分）
- ・第一回の反省と実験の手ごたえ、今回の戦略等をプレゼン
- ・実射は5回、ベスト3の平均値で競う。得点は第一回時の倍とする。
- ・審査委員の独断と偏見で特別点を付加する場合あり。

◆結果発表
- ・表彰式及び総評

考える力
イメージする力
想像力
チーム力
プレゼン力

実験セット　飛距離君