

～ 組織人材のあり方と未来へかかわる ～

APPROACH THE BEING

[3時間×室内プラン]

チーム コミュニケーション研修

実践形式でチームで成果を出すためのコミュニケーションを体系的に学ぶ



Project Ashigara Adventure21

Agusa co.ltd outdoor educational enterprise div.

株式
会社 アグサ

ADVANCE **AGS** GRATITUDE SUCCESS

人材研修トレーニングのご紹介



0465-72-0230

研修事業部 直通



社名	株式会社 アグサ
代表	足立 謙
創立年月日	1965年2月24日
事業内容	①環境サービス事業 ②野外教育事業 ③指定管理事業 ④温泉事業
沿革	1965 創業(南桜井組) 1975 社名変更(現社名) 1997 野外教育事業開始～施設OPEN 2013 施設リニューアル 2015 創立50周年 2017 新施設オープン(山梨県) 2018 社名変更 2025 創立60周年

関連施設

【宿泊施設】 足柄の温泉おんり～ゆ～・神奈川県立足柄ふれあいの村
足柄森林公園丸太の森キャンプ場・富士緑の休暇村
【野外フィールド】 神奈川県立 21世紀の森・南足柄市運動公園



Project Ashigara Adventure21
Agusa co.ltd outdoor educational enterprise div.

研修部門となる野外教育部は、設立から25年。「アドベンチャー体験」をテーマに、グループ(事業部・階層)への介入を得意とし、感情面・関係性からのアプローチを通してチームの発達を促進する研修を提供しています。企業・学校団体・スポーツチームをはじめ、年間20,000人がこのプログラムを体験しています。



あしがらロープコース



富士山ロープコース



野外研修イメージ



企業様導入実績 (順不同)

日産自動車(株)	久光製薬(株)
(株)SUBARU	カヤバ(株)
(株)明治ゴム化成	スタイレム瀧定大阪(株)
(株)アダストリア	神奈川電設(株)
藤沢市民病院	不二家労働組合
湘南ベルマーレ 等	

導入例／主な目的

- ・内定者研修／内定辞退防止・親睦
- ・新入社員研修／社会人意識への転換
- ・新任係長研修／チーム形成の手法を学ぶ
- ・新任課長研修／リーダーシップの醸成
- ・役員研修／ブレイクスルー体験
- ・全社員研修／肩書きを越えたチーム醸成
- ※その他 社員旅行プログラム
／社員のコミュニケーション向上

現場で求められる「コミュニケーション × チーム意識」を学べる室内型研修(3時間)

組織内で2人以上が集まればグループやチームが形成され、コミュニケーションが生まれます。同時にそれは、伝え方や解釈(思い込み)における「**コミュニケーションエラー(ミスコミュニケーション)**」が、時に大きなトラブルや損失につながるリスクを伴います。本研修は、そういったメカニズムとご自身のコミュニケーション傾向を知り、リスク低減を図る効果が期待できます。



※「チーム医療」を大切にされる医療機関等でのご要望・導入実績がございます。



● 研修の2つの目的

① コミュニケーションにおける重要性を学ぶ

- ・グループワークの中で、ご自身のコミュニケーション力をみつめる
- ・意思疎通に影響を及ぼす、「個々のあり方」をみつめる

② コミュニケーションがチームに及ぼす影響を考える

- ・1対1と1対複数人の違いを体感し、意思疎通の複雑性とポイントを学ぶ
- ・現場と結び付けて考える中で、チームでのコミュニケーションをみつめる

チームコミュニケーション研修
6 本研修の位置づけ

ヒヤリハット
(患者、セクション)

コミュニケーションエラー
(ミスコミュニケーション)

クレーム・トラブル
(患者、職場、セクション)

医療事故

職場、医療チームでの協働を通じて患者に適切な医療を提供するために、
どのようにしてコミュニケーションエラーが起こるのか、エラーを起こさない
ために必要なポイントを一緒に考えていきましょう

©Agusa 2024

チームコミュニケーション研修
8 「コミュニケーション」と「チーム」の関係性

■「チーム」の定義
共通の目的、達成すべき目標、そのための方法を共有し、連帯責任を果たせる補完的なスキルを備えた少人数の集合体。

(参考) タクマンモデル (チームの発達段階)

①フォーミング(形成期)
・相互を警戒し、不安・緊張がある。
・大きな方向性や流れに固い(硬行型)。
・発言に慎重が出ず、様子見。

②ストーミング(嵐期)
・本音が表れ、衝突。
(特に注意)
・自分都合の判断や意思決定に対して人任せ傾向。
(独断の専断)。
・目標への意欲、意欲に壁が立っている。

③ノーマーミング(統一期)
・チームの目標達成が優先される。
・目標達成に基づいた行動が生まれる。
・役割を分担し合うようになる(位置)。

④パフォーマンス期(成熟期)
・全員が本心から高い目標達成を目指す。
・自律的、協力的な行動が多くなる。
・お互いの信頼、会えるようになる。

↑チーム内でのコミュニケーションが揃いつくのはノーマーミングの段階から

©Agusa 2024

チームコミュニケーション研修
23 情報発信における「3つの〇〇度」

自分が「情報源の最初の発信者」「情報伝達ルート上の中継者」の立場における、重要なポイント (≒報連相の「報告」としての大事なポイント)

●鮮度： 情報の新鮮さ、速報性

- ・情報はできるだけ早く伝えるべき
- ・どんなに重要な情報でも必要なタイミングに間に合っていない→意味がない

●濃度： 情報の密度、量

- ・相手や目的を考慮し、適切な情報量に調整するようにする。濃い≠良い
- ・「濃」情報量が多い；理解に時間と労力を要する
⇒「薄」そもそも何が言いたいのが伝わらない。

●精度： 情報の正確性、信用度

- ・間違った情報からは正しい判断や結果を生み出せない
- ・情報を正確に伝えることは誰もが大事なことでわかっているのに難しい
→その1つの要因がバイアス(思い込み)

©Agusa 2024

本チームコミュニケーション研修は、

①座学研修 なのに、 ②面白く ③変化が見えやすい
が、特徴です



① 座学研修

■ 講師派遣型 → 付帯コスト減

本研修は、基本的に貴社内（又は貴社の指定する会場）での実施となります。そのため、外部研修実施時における受講者の出張費等は不要となるため、研修実施によって発生する付帯コストを減らすことが可能です。

■ ケガ等、健康状態問わず参加が可能

通常、当社が得意とする野外研修では身体を使ったアクティビティを実施するため、天候などの気候リスクに加え、受講者によっては外傷や疾病等に十分配慮しながら参加しなければいけません。その点、本研修は文字通り「座学」のため、そういった懸念点を気にせずに取り組むことが可能です。



② 面白く

■ 「実践」ベースの設計

「座学研修＝講師の話を聞くだけ、つまらない」そんな印象はありませんか？ 本研修ではそういった場面が少ないです。研修の大半は実践ベース(まずやってみる)で進み、その経験から学びに落とし込むため、何もしないという時間が極端に少ない設計となっています。

■ 参加せざるを得ない演習環境

本研修が扱うコンセプトは「チーム」です。つまり、全員が主体的に参加していないと成立しません。指示をしっかりと聞き、メンバーとコミュニケーション(相互発信・受信)を図ることが求められる本研修は、気が抜けていると相手や周囲に迷惑がかかるため、自ずと参加意識が高まりやすい環境となります。



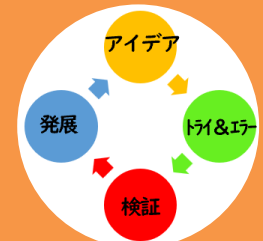
③ 変化が見えやすい

■ ご自身の傾向を自覚しやすい

どれだけ頭でわかっているか、思い描いたようにできない経験が研修中に多々ございます。自分やチームがこういった傾向なのか、経験した事実ベースを省みることが可能です。加えてそれらを客観的にフィードバックする当社ファシリテーターがいることで、自分たちが気づいていない傾向(強み・課題)を整理して把握することが容易になります。

■ 何度もトライ→変化を体感しやすい

研修の基本軸は、実践を何度も繰り返すことにあります。初回がうまくいかなかったとしても、それらを振り返り2度目で新たなやり方を試行することができます。だんだんと習熟度が上がっていき、初回とは異なるプロセスの中で結果が改善することによって、ご自身の変化を体感しやすい設計となっています。



1. あてはまる数字に○をお願いします。 (理由や補足等ございましたら、コメント欄にお願いします)	とても そう思う	だいたい そう思う	どちらとも 言えない	あまりそう 思わない	全くそう 思わない
① チームにおけるコミュニケーションの重要性を 体感できた。	⑤	4	3	2	1

(コメント)
毎日、病棟チームで業務を行っている。
1人1人の個性を尊重し、学びたい。

① チームにおけるコミュニケーションの重要性を 体感できた。	⑤	4	3	2	1
-----------------------------------	---	---	---	---	---

(コメント)
話し合いがよい人と、同じ目的やゴールで協働することの良い
コミュニケーションが学べた。

② 仕事や職場に活かせる内容だった。	⑤	4	3	2	1
--------------------	---	---	---	---	---

(コメント)
患者さんとのコミュニケーション、自分に伝わりやすさを感じた。
伝わりやすさ、コミュニケーションが大切だと感じた。
しっかりと相手に伝わり、理解を促すことが大切だと感じた。

② 仕事や職場に活かせる内容だった。	⑤	4	3	2	1
--------------------	---	---	---	---	---

(コメント)
先輩方に時間がかかっても、丁寧に説明すること、自分が今何に困っているのかを
正確に伝えられ、問題解決につながると感じました。

2. 研修で学んだこと、得たこと / ご自身の変化
人見知りのため、最初はなかなか発言できなかったが、アスブレクを通じて話しやすさ
周囲から、最後の発表会では、自分と仲良く考え、意見を言ってくれた。
職場でも自分から助けになりやすくなる時は積極的に発言する。

2. 研修で学んだこと、得たこと / ご自身の変化
病院はチーム医療であるため、今回の研修で1人1人の言葉に耳を傾けることの重要性
を改めて学んだ。

2. 研修で学んだこと、得たこと / ご自身の変化
チームディスカッション、とても良かった。
1人1人の考え、感じ方、学ばせて、
明日の自分が、前向きになれるよう、がんばっていると感じた。

2. 研修で学んだこと、得たこと / ご自身の変化
どのチームにも伝わるか、伝わりやすさ、言葉、伝えるためのコミュニケーション
取るための大切さを学んだ。
特に、お互いに伝わりやすさ、というのを確認し、伝えるためのコミュニケーションを取ることで、
コミュニケーションエラーを防ぐことが、とても大切だと感じた。

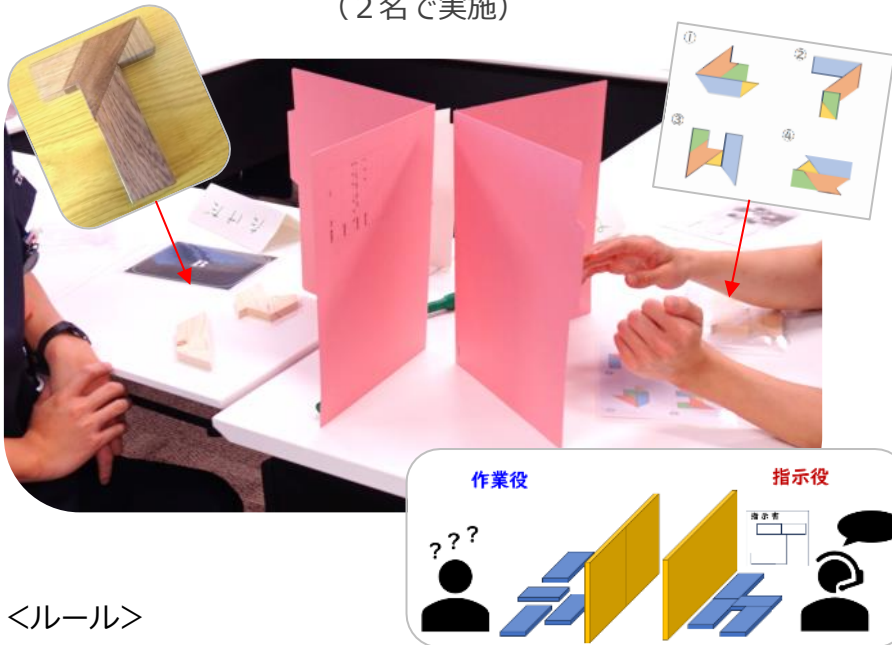
3. とくに印象に残っていることや、興味をもったこと
発表会あわせでは、思いがけない点に気づくことができた。
色々と視点をもち、様々な可能性を考えることが大切だと感じた。

3. とくに印象に残っていることや、興味をもったこと
最初は、話し合いがなかったグループや、短時間で一着に物事を取り組む
ことで話し合いができていくことが、とても良かった。
ハードルを高く設定し、高いところからスタートすることが、とても良かった。

研修内では主に2つの演習を使います。いずれも奥が深いコミュニケーション系演習となります。

① コミュニケーションパズル

制限時間内に、協力して木製のパズルを完成させよ
(2名で実施)



<ルール>

- 役割「指示役」「作業役」を決める
- 指示役は作業役に指定された指示書の形を口頭の指示のみで作成してもらう
- 作業及び指示書、メモ用紙を各々に見せることはできない

② 絵並べ

制限時間内に、ある法則性に従って絵を並べよ
(6～8名で実施)



<ルール>

- 絵は自分しか見れない ⇨ 他の人に見せることはできない
- ジェスチャー禁止、メモ用紙は文字、数字、記号のみ書ける
- 並びが完成したら全員で立ち上がり、机に裏返して順番に並べる
→ 1枚ずつ順番にめくって答え合わせをする。

まず2人組、次に6～8名グループにて、時間内に成果(目標)を出していく上で求められるコミュニケーション(受信・発信)を体系的にトレーニングしていきます。

スケジュール [3時間]

9:00	研修開始 ~ アイスブレイク
9:30	演習① コミュニケーションパズル
10:10	演習② 絵並べ①
11:00	演習③ 絵並べ②
11:40	まとめ
12:00	終了

<実践から学びを抽出・整理する>

※配布テキスト例

5 振り返りのポイント/絵合わせ編①

- ① 何が起こっていましたか？(序盤・中盤・終盤)
- ② うまくいった/いかなかった要因はなんだと思いますか？
- ③ 意思疎通が一度に進んだのは、どんなきっかけがあったからですか？
- ④ メンバーのどんな動きかけがチームに前向きな影響を与えていたと思いましたか？
- ⑤ 集団でのコミュニケーションにおける大切なポイントは何かと思いましたか？



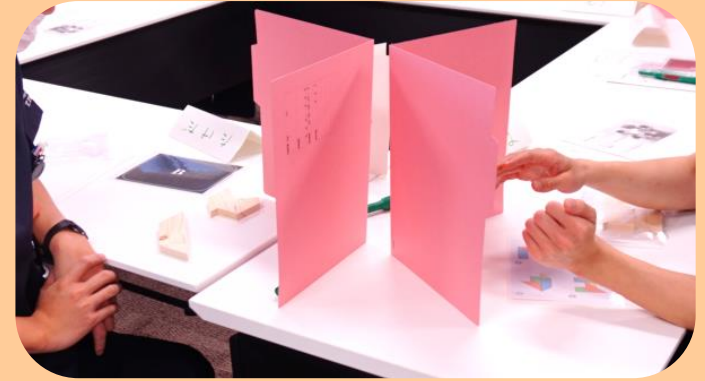
①
テーマに則って
下記欄に個人記入

②
記入内容を
2人～チームで発表

○コミュニケーションパズル

「1対1でのコミュニケーション」

まずは1対1におけるコミュニケーションを実施します。指示役と作業役を交互に担い、受信と発信のコツを学んでいきます。



○絵並べ①

「1対複数でのコミュニケーション」

配られたカード1枚を口頭のみで、とある順番に並べていきます。制限時間内にできずに焦る受講者も多いですが、うまくいかなかった要因を振り返り、次に向けて学んだことを整理していきます。



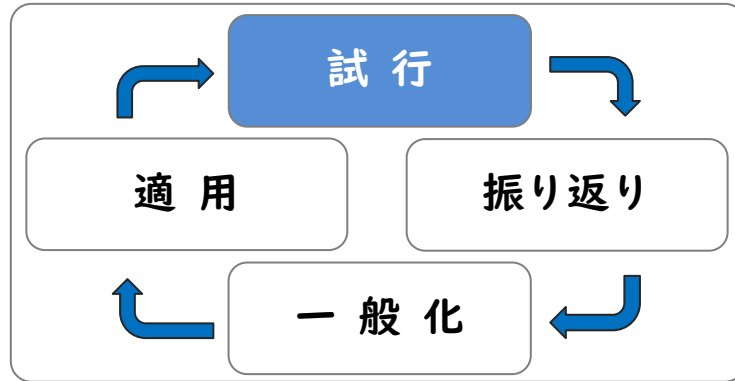
○絵並べ②

「1対複数 + 仕事量が倍」

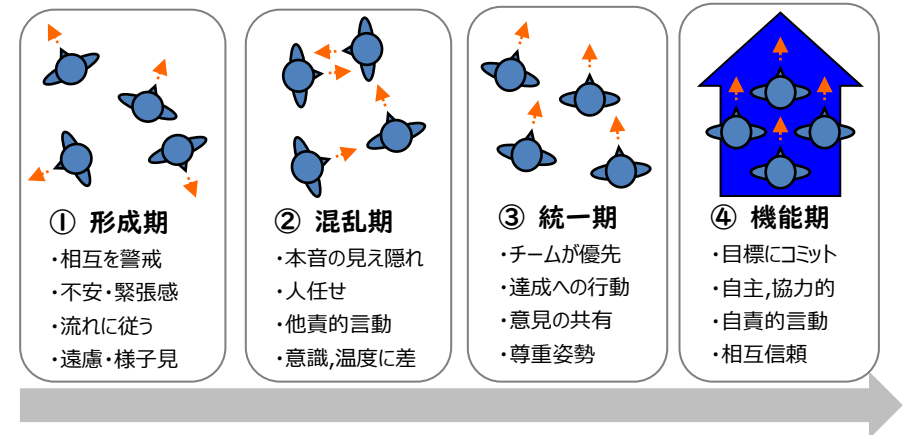
1回目の時と同じルールですが、配られるカードは1名につき2枚。仕事量が増える中で、1回目の学びを活かし情報整理を進めていきます。うまく絵の順番が揃った時、達成感で歓声上がるチームもあります。



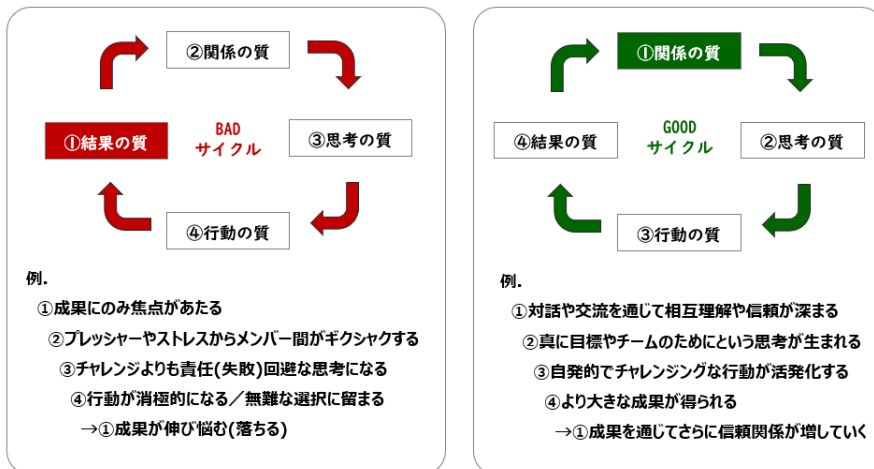
① 学び/気づきの量, 質を高めるモデル 『体験学習サイクル』



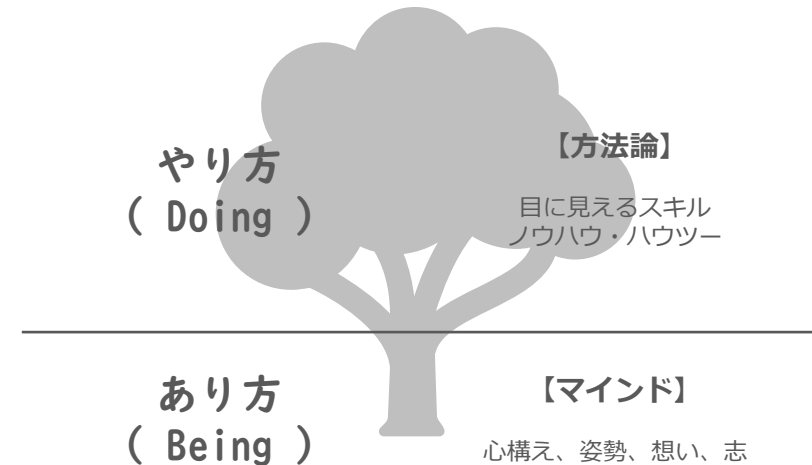
② チームの段階を見極めるモデル 『タックマンモデル』



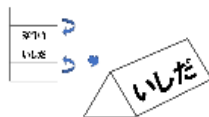
③ チームの好循環を考えるモデル 『組織の成功循環モデル』



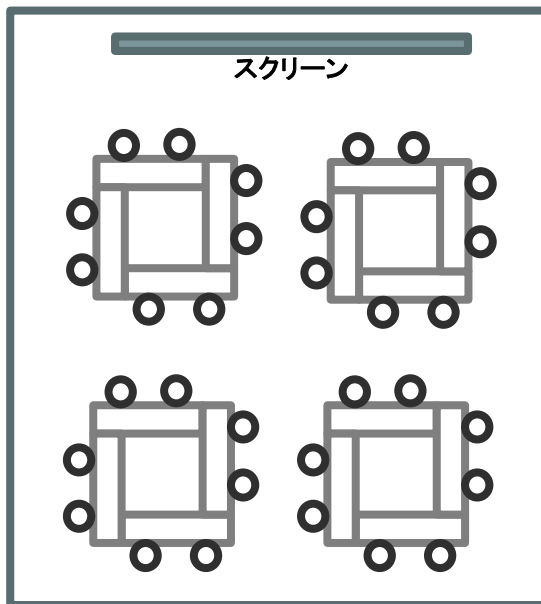
④ 個人の傾向(ムリできない)を省みるモデル 『あり方』



項目	備考
会場(会議室)	広さは受講人数に合わせてお知らせします。 ※右記レイアウトをご参考下さい
プロジェクター (+スクリーン)	講師が全体での説明時に利用します。 ※貴社PCを使用する場合は、事前に投影用 スライドデータを送付致します。
マイク	講師が全体での説明時に利用します。 ※10名以下の少人数等、人数によっては、 なくても実施可能です。
A4用紙(白紙)	ネームプレート(右図)や、 演習中の記録用紙として 使用します。 ※1人あたり5枚程度
受講者名簿	※2班以上実施時→「班分け」表記必須
テキスト その他印刷物	事前に当社からデータ送付する資料の印刷を お願いします。



※会場レイアウトイメージ



※形式→「口の字型」で島をつくる ※1島あたり7～8名を推奨します

※受講者持参…筆記用具・飲み物

料金

① 研修費 最少6名～最大40名 8名/班 計算	受講班 (人数目安)	1～2班 (～16名)	3班 (～24名)	4班 (～32名)	5班 (～40名)
	料金(税別)	180,000円	240,000円	300,000円	360,000円
② 出張費 機材搬入費	※会場までの距離による Ex.東京・横浜…33,000円		研修費に含まれるもの … 講師料 研修費に含まれないもの … テキスト印刷料・昼食費		