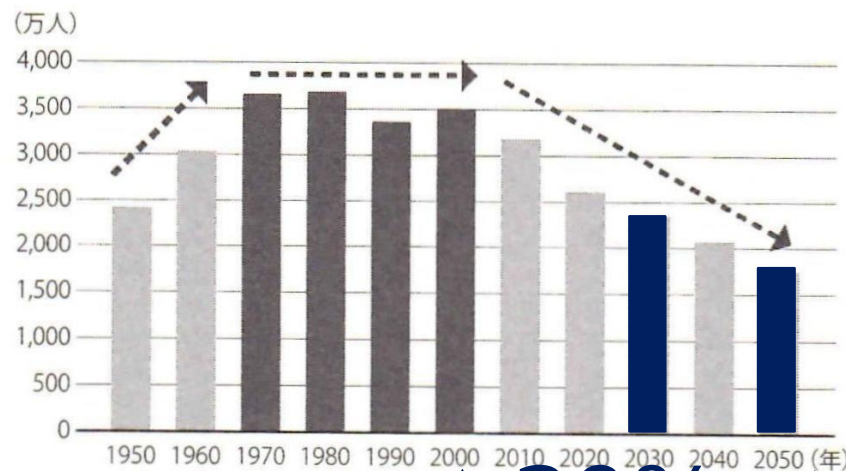


未来がワクワクする 人育てをデザイン

子育てのあり方を語る前に…

1. 誰も経験したことがない環境へ
2. 社会の常識を疑うべき時代へ

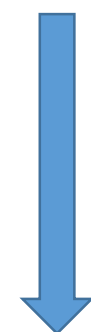
表4・20代と30代の総人数の推移



(出典) 2010年まで:「国勢調査」、2020年以降:「国勢調査」推計値・国立社会保障・人口問題研究所
平成24年1月推計「日本の将来推計人口」(出生中位 死亡中位)

▲30% ▲50%

日本全国が過疎化 マーケット縮小



教科書には答えは載っていない
次世代につながる価値づくりへ...



今までの常識や成功体験が通用しない

知識や技術など情報処理能力だけの時代ではない

「社会人基礎力」とは

- 平成18年2月、経済産業省では産学の有識者による委員会（座長：諏訪康雄法政大学大学院教授）にて「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」を下記3つの能力（12の能力要素）から成る「社会人基礎力」として定義づけ。

< 3つの能力 / 12の能力要素 >

前に踏み出す力（アクション）

～一步前に踏み出し、失敗しても粘り強く取り組む力～



主体性

物事に進んで取り組む力

働きかけ力

他人に働きかけ巻き込む力

実行力

目的を設定し確実に行動する力

考え抜く力（シンキング）

～疑問を持ち、考え抜く力～



課題発見力

現状を分析し目的や課題を明らかにする力

計画力

課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力

創造力

新しい価値を生み出す力

チームで働く力（チームワーク）

～多様な人々とともに、目標に向けて協力する力～



発信力

自分の意見をわかりやすく伝える力

傾聴力

相手の意見を丁寧に聴く力

柔軟性

意見の違いや立場の違いを理解する力

状況把握力

自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力

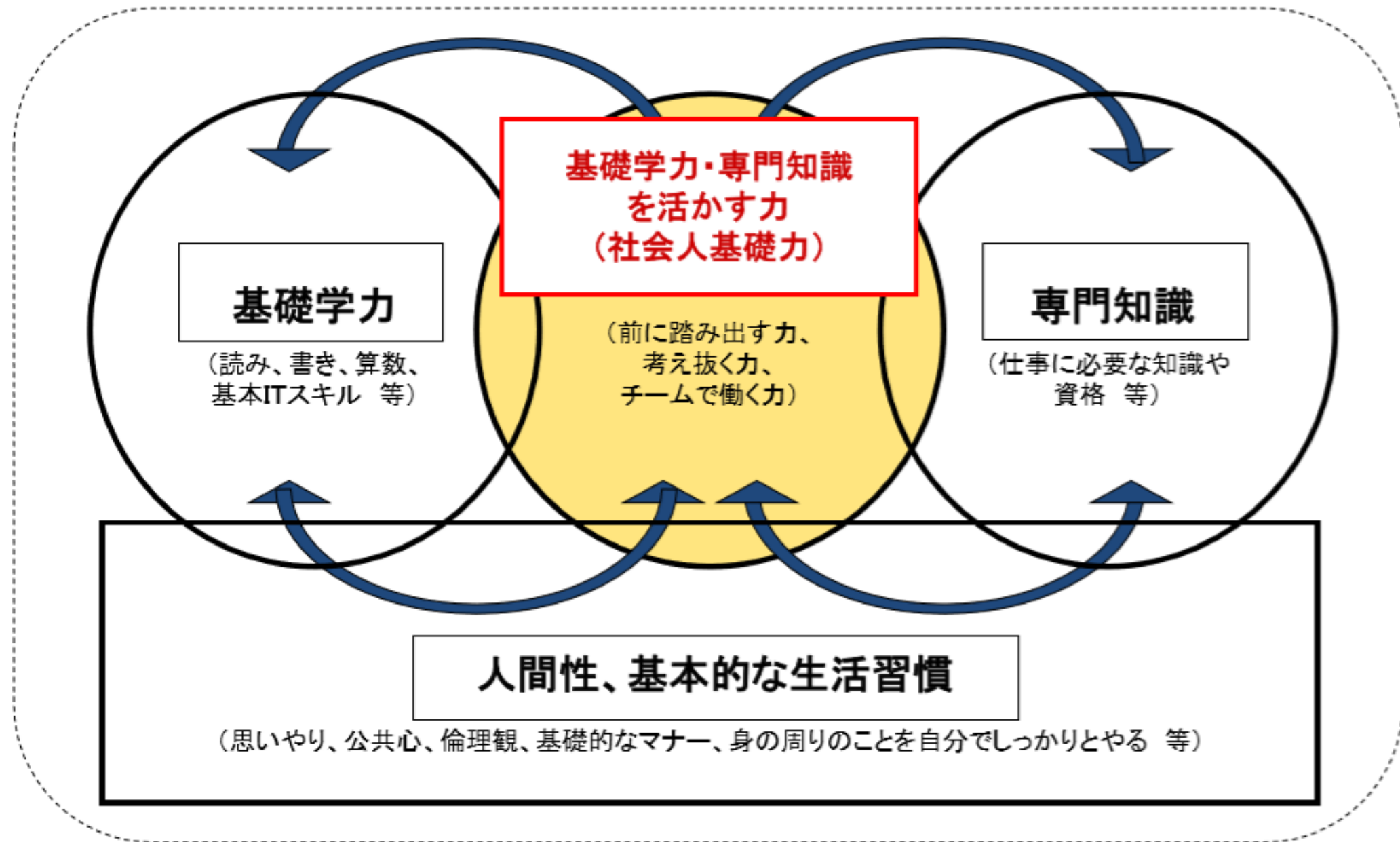
規律性

社会のルールや人との約束を守る力

ストレスコントロール力

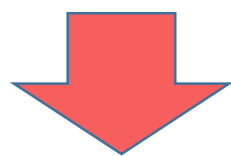
ストレスの発生源に対応する力

<能力の全体像>

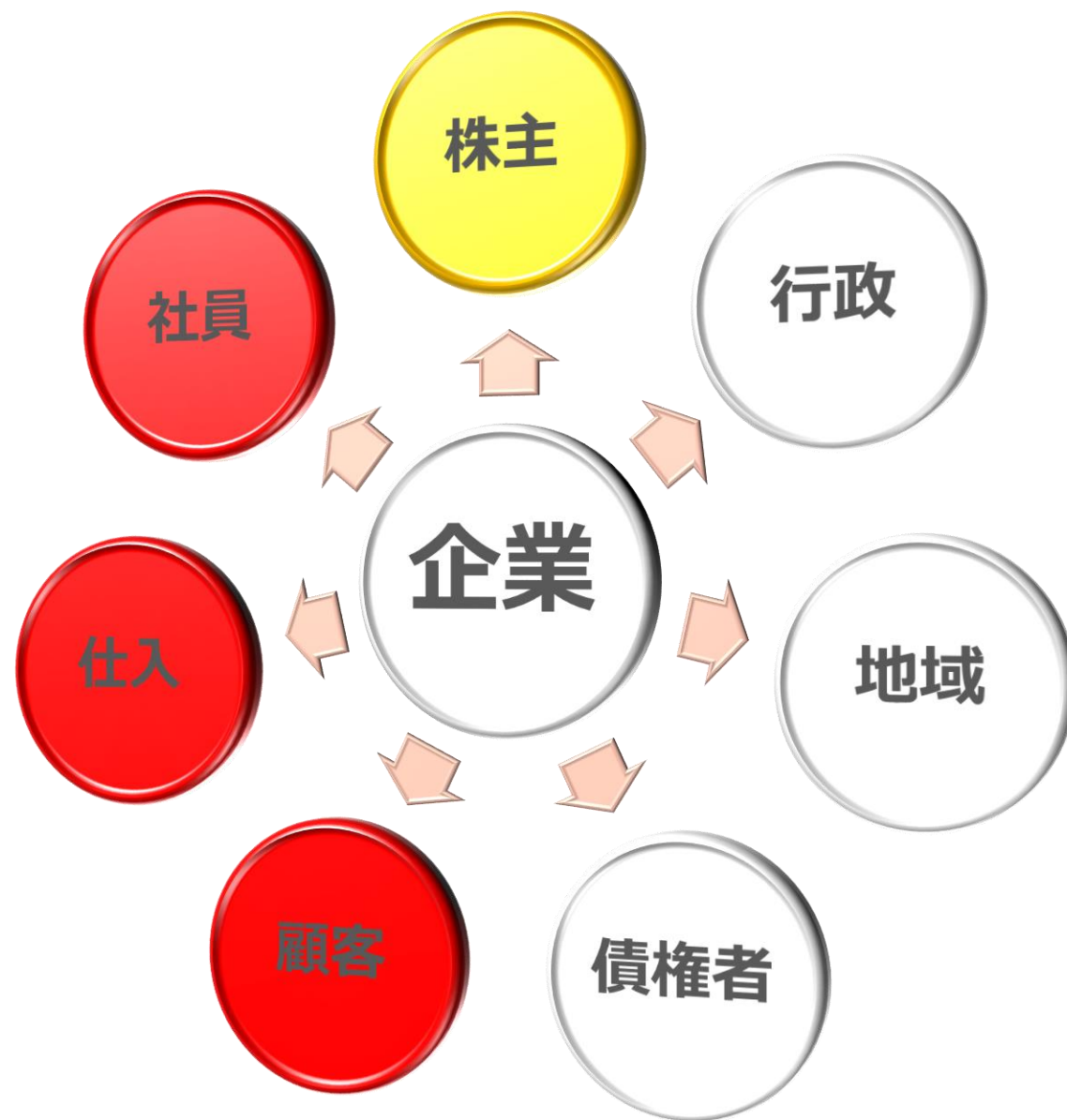


企業のステークホルダー (利害関係者)

コーポレートガバナンス
「株式会社は**株主**のもの」という
歪んだ (造られた) 常識



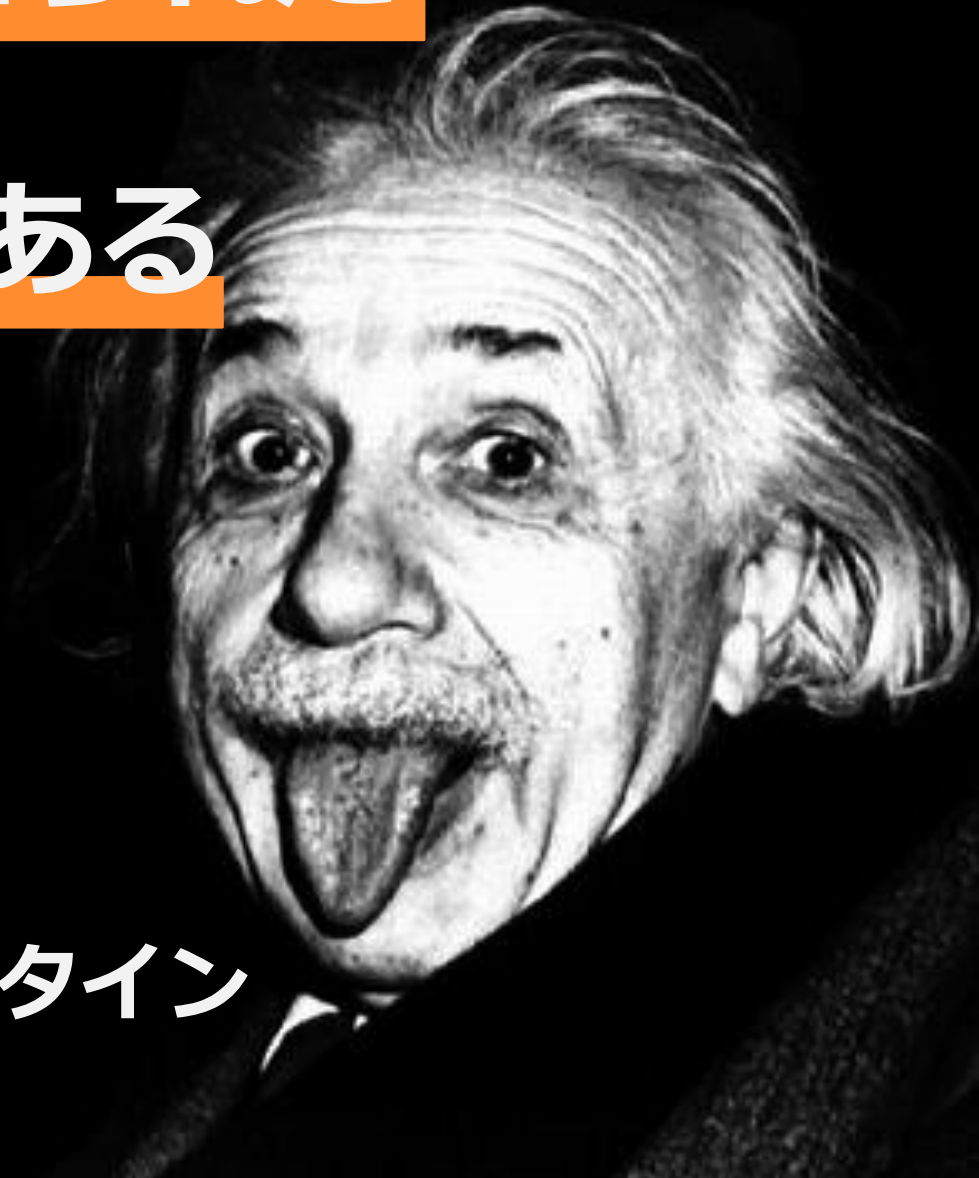
- 人件費・原価はコスト化
- 顧客に「売りつける」営業



常識とは 18歳までに蓄えられた

偏見の集大成である

アルベルト アインシュタイン



偏差値教育（相対的評価）の環境下で優秀な人が、
自由に生きるとはどういうことかに気づき始めると、なぜ生き苦しくなるのか
人と比べることなく自分らしく自由に生きること
それを本気で楽しむためには「答え（知識や処方）」をすぐに求めるチカラよりも、
固定観念と情報の波に逆らっても、自分で「問い（本質）」を考え抜くチカラが要る
自由な人は、「知識」よりも「意識」を自由にしたくなるので、
自然と「考える人」に変わるから、自律が生まれる
つまり、**自律していない大人とは「考えない人」のことだ**

「人育てのあり方」のビジョン

自律を育つ土壌をつくる…「考えられる人を育む」

上皇后 美智子様のお言葉

「幸せな子」を育てるのではなく

どんな境遇におかれても

「幸せになれる子」を育てたい

第一部：伝えるをデザインする

どんなビジネスデザインもコレに尽きる

どの場面でも目的と手段を履き違えない

どこの**誰に**

どんな**手段（商品）**を使って

どのような**幸せ創るのが目的**の

何屋さんなのか？

価値づくり

目的

- ・ 誰にどういう幸せをもたらすか

目標

- ・ 売上高

手段

- ・ 自社の商品やサービス

第一部：バスケ娘とダメ親父が得た「**共育**」

仕事と情報は待つのではなく
自分から取りに行きなさい

上手くいかないのか…で？ どうしたい？
上手くいったのか…次は？ どうしたい？

大事な試合で
日々の生活態度の全てが出る
…試合なんていうものは
日々の生活態度の「試し合い」

失敗させないと「自立」しない

自分で考えさせないと依存する

過干渉は「自律」が育まれない

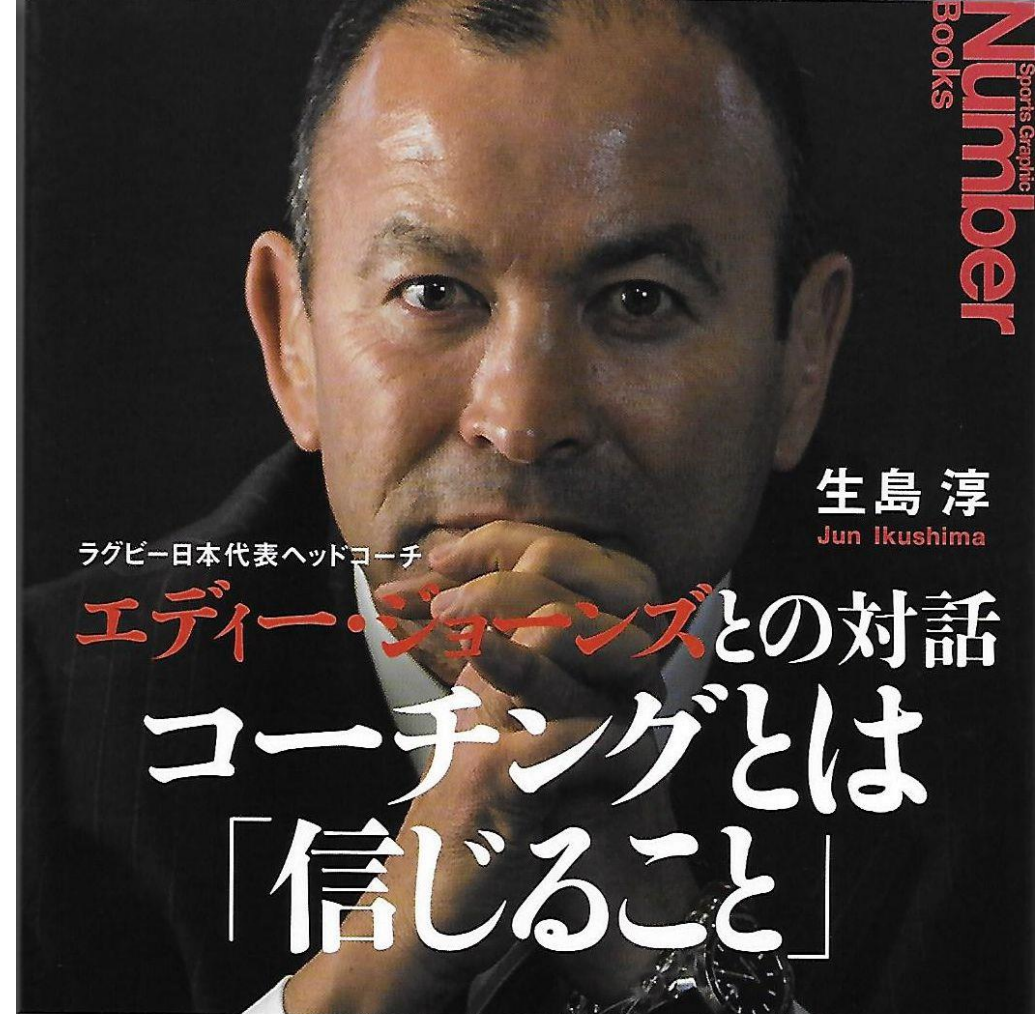
日本でのコーチングの難しさは
楽しむ要素が入ってきた途端に
「ディシプリン（規律）」が乱れると
考えている指導者が多いことにある

(略)

規律は選手の中に宿る

生活の中で正しいことをするのが規律

日々のあたりまえの事の中に規律はある



W杯南ア戦勝利の快挙は必然だった!
ハードな練習を通じて
選手の自立心を育てた指導法は、
あらゆるリーダーの参考になるだろう。

川淵三郎 日本サッカー協会最高顧問/
日本バスケットボール協会会長

定価(本体1100円+税) 文藝春秋刊

目的と手段を履き違えない

手段

- ・ バスケが
上手くなること

目標

- ・ 全国制覇

目的

人間力を築く

- ・ 尊敬
- ・ 感謝
- ・ 配慮

相手に勝つより自分に負けないバスケ

自分に弱い子は人には優しくなれない

ミニバスケット指導での投げかけ

- 仕事と情報は自分から取りに行くもの
- 日々の生活態度の全てが試合に出る
- 上手くいかない…それならどうするの？
- 失敗させないと自立と自律は育まれない
- 親のふるまいや背中はずっと見られている
- 本気で楽しんでこそその創造性と継続性



職場や社会での大人のあり方

- ⇒ **指示待ち**の大人になっていないか？
- ⇒ **日常生活の中に価値づくり**のヒント
- ⇒ どうすればではなく**どうしたいのか**
- ⇒ **失敗を許さない空気**では人は育たず
- ⇒ 上司や経営者は**説得力ある言動**か？
- ⇒ 楽しいことは**悪くない・楽はできない**

子供も社会人も本質的には同じ

第二部：育つをデザインする

第二幕：大きく頷ける小さな輝きを「**認知**」
褒めるのでもなく、叱るのでもなく…「**認める**」

躍心JAPANフェスティバル

ミニバスケットを使った
親子の心豊かさを育む**土壌づくり**の
ワークショップ

通常スコアでは評価されない
大きく頷ける小さな輝きに
しっかりとスポットを当てる



躍心JAPANスコアは絶対評価

- 「A」 …あきらめない姿勢 →アグレッシブ賞
- 「P」 …ボールのないところでも貢献 →シャイニング賞
- 「C」 …声掛けや気持ちのいい挨拶 →コミュニケーション賞

「褒める」「叱る」は…
できたこと・できなかったことの賞罰

つまりは…「**結果**への評価」



結果よりも…

- やろうとした瞬間
- 自分にできることに気づく瞬間

認める⇒ 存在価値の芽生え

躍心JAPANミニバスケットボールオリジナルスコアシート

Ver. 1.0.0

| 色: | | チーム名: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 合計 | | | No. | | | | |
|---------------|------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|-----|---|-------------|--|--|
| なまえ | | No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | A | P | | C | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| マナー違反 ファウル | ベンチ 応援席 | | | | | | | | | X: | | | | | | | | | | | | | | | | | 応援席 奨励事項 | <input type="checkbox"/> 子供達にやる気を起こさせる応援をしている。 <input type="checkbox"/> 試合の開始・終了時に対戦相手チームの応援席に礼をしている。 | |

A: アグレッシブスタイル・・・必死さやあきらめないプレイ 例…ルーズボール、体格差にも負けない、最後まであきらめないプレイ、ナイスDF、ナイスパスなど

P: パートナーシップ・・・ボールのない所でもしっかり貢献している姿勢 例…速攻時のリバウンドフォローを絶対さぼらない、ベンチ整理整頓や水筒渡し、会場運営積極協力など

C: コミュニケーション・・・コートの中でのチームメイトとの声の掛け合い、ベンチからの応援、試合開始・終了時の相手チームへの元気の良い挨拶など

X: マナー違反ファウル（相手チームにFT2投与え、違反者はバッテンマスクを着用）

・・・ベンチおよび応援席大人の暴言を徹底取締り。また、対戦相手のミスを確認し立てるベンチの子供からの声援は、嚴重注意を促し2度目の注意はMFとする。

※ このスコアで子供達の姿勢を評価する者は、試合開始前のベンチ入りの様子や、試合終了後のベンチ撤収するまでの全てをしっかりと見た上で、「P」と「C」の評価も記載すること

実は…認める側の「馴れ」が怖い

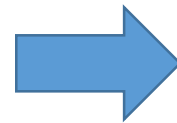
相対評価ではなく絶対評価なんだけど…

「それができてあたりまえ」…これが意欲を削ぐ始まり

意欲の根源は…

「認知されている」「見てくれている」

自分の価値の認知

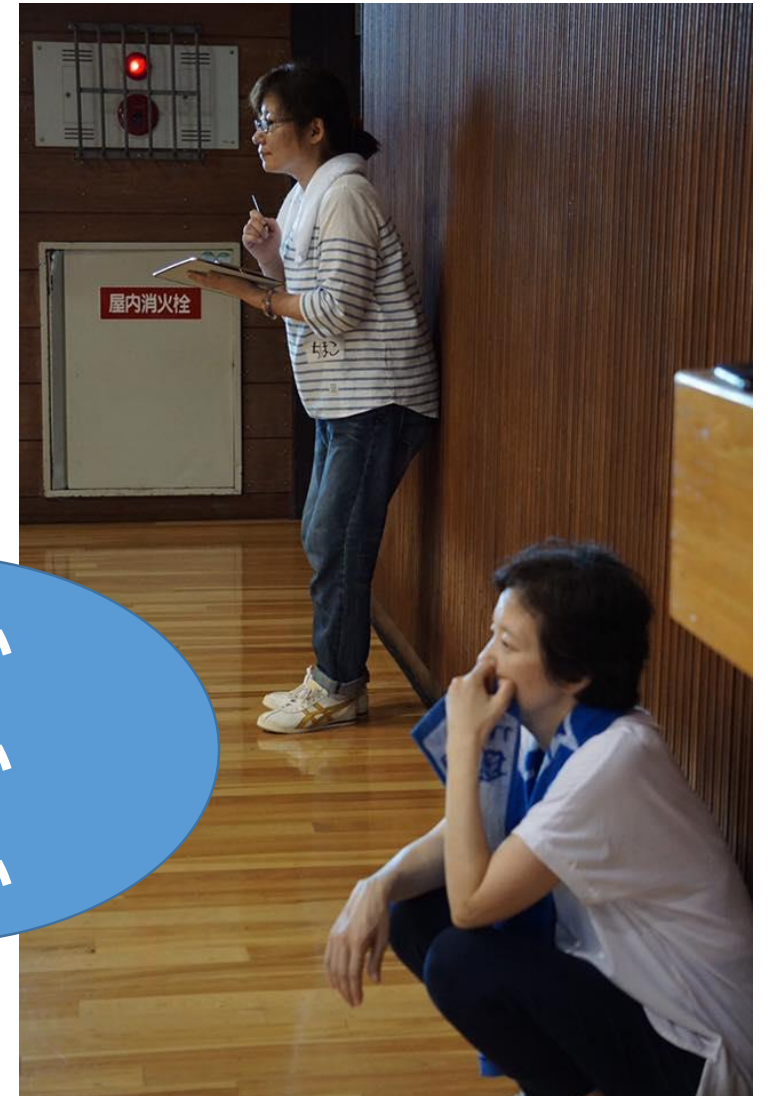


探求心
遊び心
向上心

「才能」を褒めるよりも「努力」を誉める

米コロンビア大学の研究

ニューヨークの小学5年生対象で実証



明らかに観るポイントも変わる…



明らかに応援姿勢が変わる…



成長しなければならぬのは誰？

- **感謝の気持ちが出かないのはなぜ？**
- **説得力のない親のふるまい**
- **「やればできるやん！」に潜むリスク**

親もに上司にも求められる「最大の仕事」

目的を共有

我慢しながら
環境を整える

自立と自律の育み

マズローの人間の欲求五段階説

自己実現欲求 (あるべき自分になりたい)

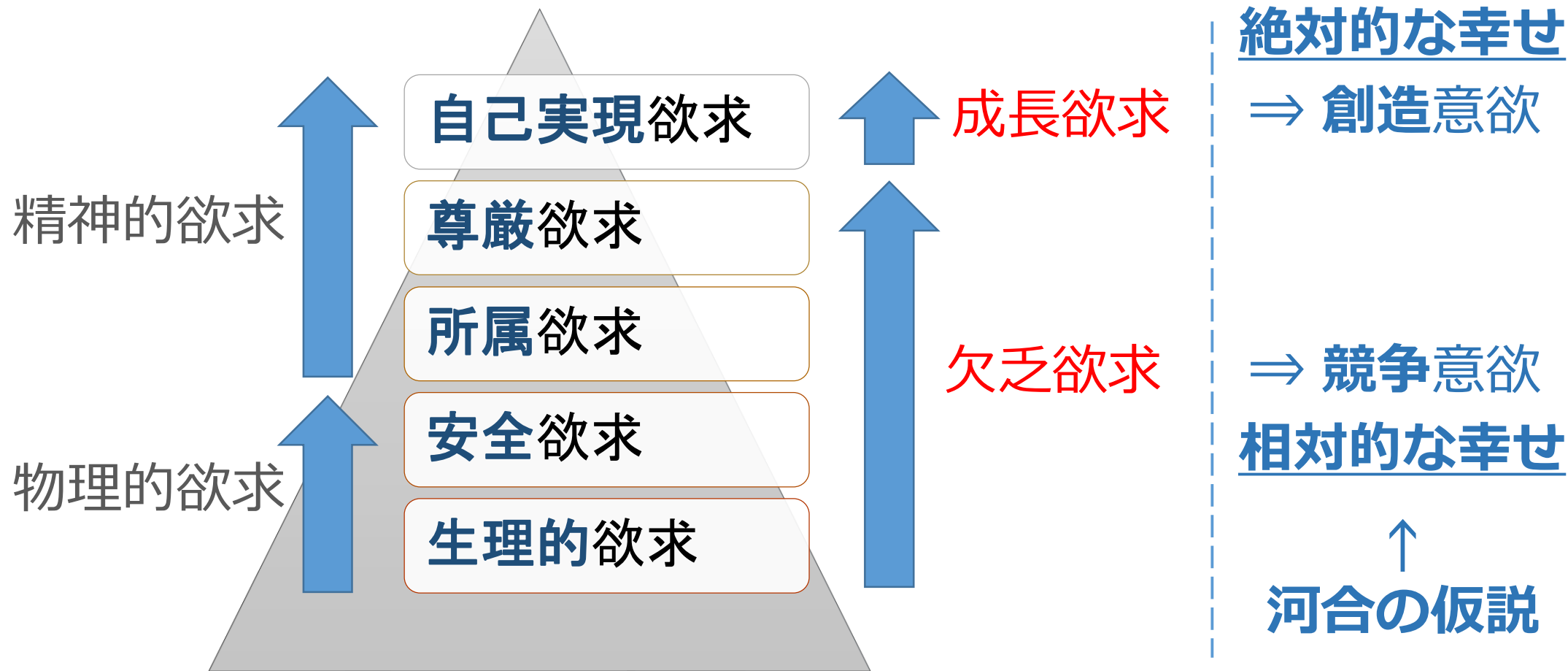
尊厳欲求 (地位や名誉・満ち溢れる自信)

所属欲求 (集団に属したい、仲間が欲しい)

安全欲求 (安心・安全な暮らしがしたい)

生理的欲求 (睡眠欲・食欲・排泄欲・性欲)

マズローの欲求五段階説と大男の仮説①



マズローの欲求五段階説と大男の仮説②

自己実現欲求

尊厳欲求

所属欲求

安全欲求

生理的欲求

- 結果承認
- プロセス承認
- 行動承認
- **意識承認**
- **存在承認**

考えさせ

創らせ

失敗させる



自立の後押し

自律の芽生え



自立と自律を生むのは
存在と意識を認めるだけで良いのかもしれない



デザインとは…

人々の心や行動の変化から
そこにある潜在的な課題や

願望を読み解き

あるべき姿をカタチにすること



デザインとは…

人の心をくすぐり

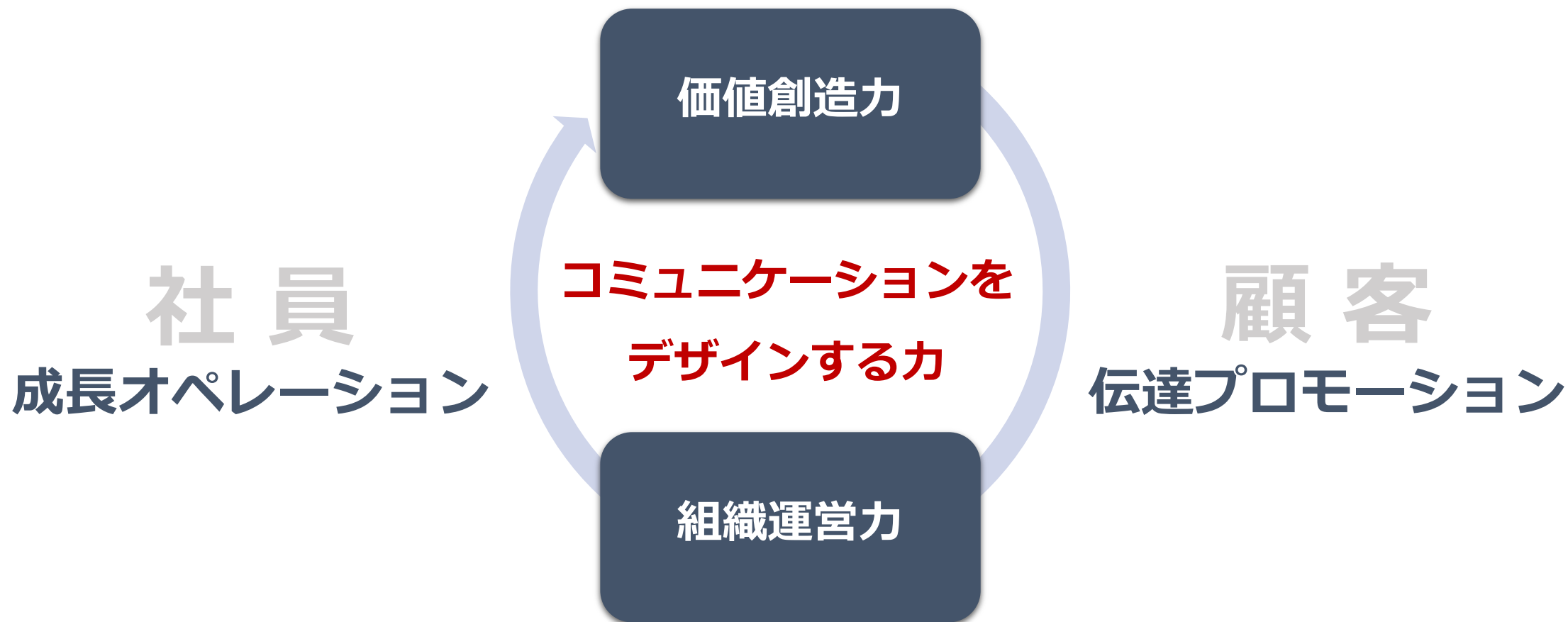
未来にワクワクする

価値ある行動環境を

設計すること

河合義徳の思考

人の心を動かすチカラを高めるデザイン



お客様の笑顔

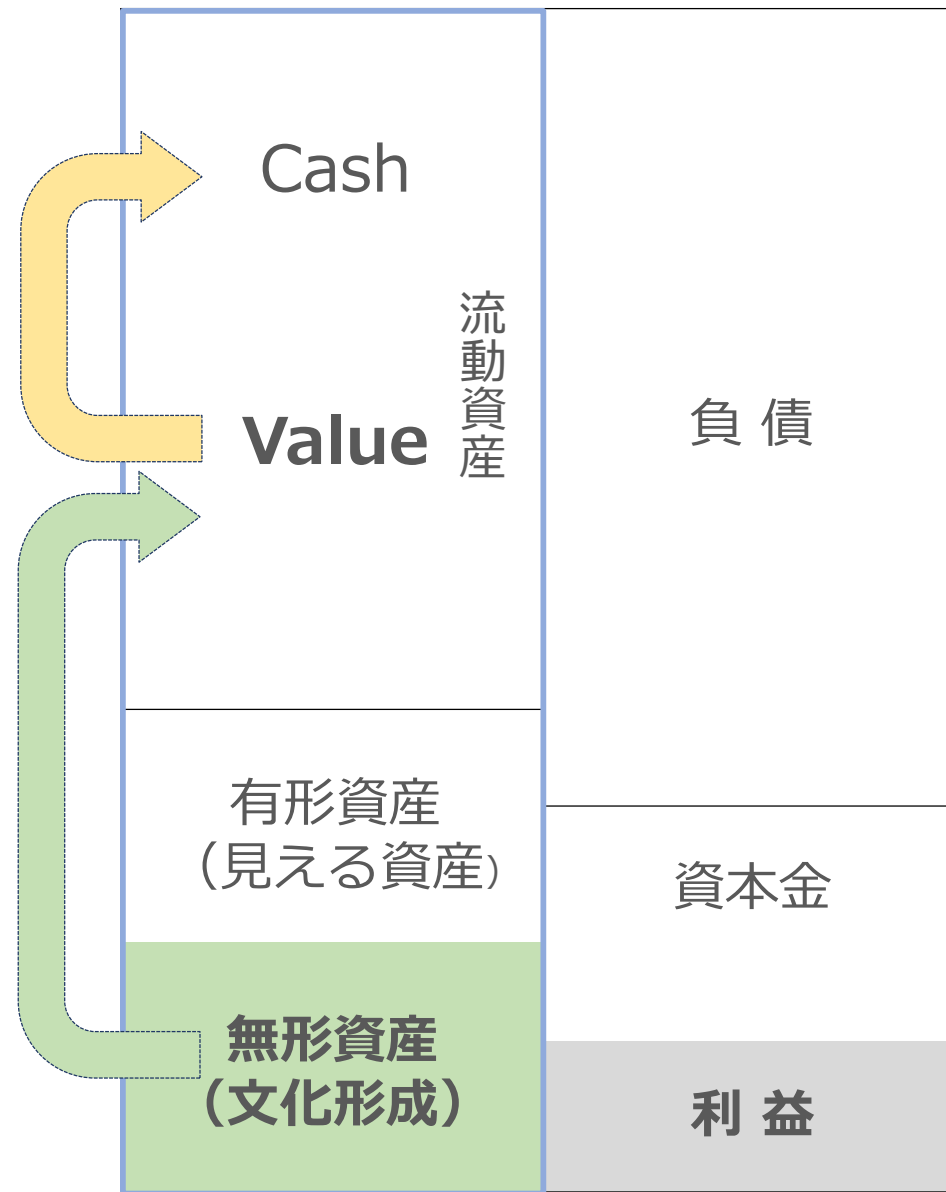
見える
コミュニケーション

「心が動く」を空気づくり

Backstage, Inc.

働く人の笑顔

見えない
コミュニケーション



レビューの書き込みをお願いします！

おしえる

ストアカ



河合 義徳

生徒マイページ

先生マイページ

主催マイページ



プロフィールを見る

大阪

1,500pt

ポイント詳細へ >

ディプロマ 1

メダル 1 >



マイカテゴリー変更

ストアカ利用規約・各ガイドラインの改訂のお知らせ >

ご利用ガイド

講座受講ガイドライン

受けたい講座 (0)

予約済みの講座 (0)

受講履歴/レビュー (1)

メッセージ(個人)

ポイント詳細

受講履歴 (1件) [すべて](#)

明日から役立つ「デザインの基礎」講座 | 非デザイナーのための…



河田 悠輝

1月15日(火) 19:00

領収書

レビューを書く +100pt