

必死に頑張る若手社員。しかし、残念ながらその成果は努力の量とは比例しないようです。頑張って、頑張って、頑張りがいたその先に持っているのが徒労感だけだったとき、社員の心は折れてしまいます。
社員の悩みは各人各様、画一的に対応することは困難です。若手社員の疑問・悩み・煩悶・・・その原因を特定し、それを解決するためのトリガーに気づかせてあげたい。
そんな想いからビジネスゲーム“フレキシビリティ”は開発されました。

- そりの合わない上司、頑張っているのに成果がでない、なぜか同期と差がついている -

若手社員の“なぜ”を解決する

ビジネス
ゲーム

フレキシビリティ *flexibility*

フレキシビリティとは

架空の組織の中で、発生する問題を解決するゲーム型研修です。
問題解決には、段取りを立てて、周囲の人を巻き込む必要があります。

問題を読み、
解決策を検討します。

問題の
把握

段取りを
立てる

解決のための
段取りを立てます。

講師が解決策と
承認印をチェックし、
ポイントを与えます。

解決
ポイント
獲得

交渉

必要な関係者と交渉し、
承認印を獲得します。

フレキシビリティ研修の目的

段取り力の強化
 ホウレンソウの徹底
 人間の多様性理解
 問題解決の基本の理解



ビジネスゲームは、気づきを促す研修プログラムです。左記の目的以外にも個々人の問題意識・レベルによって多種多様な気づきが得られ、それを共有することで研修の味わいは変わってきます。

フレキシビリティの特徴

“マルチロール”システム

自分以外の役割を演じることで、他者がどのような考えに基づき行動しているかを理解できます。役割は10分ごとに交代します。

“ヒント”システム

各期の終わりに自分の課題を振り返ります。分からないことがあるときは、自分から主体的にヒントを獲得し、それを次期に反映することが可能です。

競争心を引き出すポイントの“見える化”

獲得したポイントはホワイトボードに張り出され、自然と上位者を追いかける気になります。

カリキュラム

	期	先攻	後攻
9:00	ルール説明(30)		
9:30	アイスブレイク・ルール理解		
第一期(60)	問題個人検討	社員役	役割イメージ
	社員役	関係者役	関係者役
	役割イメージ	問題個人検討	問題個人検討
	関係者役	社員役	社員役
10:40	中間振り返り・ヒント・問題追加配布(30)		
11:10	第二期(50)		
	問題個人検討		
	社員役	関係者役	関係者役
13:00	中間振り返り・ヒント・問題追加配布(30)		
13:30	第三期(50)		
	問題個人検討		
	社員役	関係者役	関係者役
14:20	結果発表(5)性格特性発表(10)		
	まとめ講義(15) ヒント及び重要な問題の説明		
15:00	質疑(5)気づきの整理(15)		
15:20	グループ内発表(15)講師コメント(10)		
15:55	行動計画書(20)・ペア共有(10)アンケート(10)		
16:35	まとめ(10)		
17:00			

標準版カリキュラムです。用途によってカスタマイズが可能です。

フレキシビリティの用途

若手社員のリテンションに
 若手社員のビジネス基礎体力向上に
 若手社員のキャリアデザインに

つまづいているポイントを洗い出し、改善策を考えます
 段取り・対人関係・問題解決など仕事の基本を学べます
 体験を基に自己のスキルの現状を洗い出します

お問い合わせ

カレイドソリューションズ株式会社
 TEL : 03(6794)8630 FAX : 03(6794)8630
<http://www.kaleidosolutions.com>

