

研究成果の刊行に関する一覧表

発表者氏名	論文タイトル名	発表誌名	巻号	ページ	出版年
Saijo, M., Morikawa, S., Kurane, I.	Recent progress in the treatment for Crimean-Congo hemorrhagic fever and future perspectives	Future Virology	5	801-809	2010
Nakayama, E., Yokoyama, A., Miyamoto, H., Igarashi, M., Kishida, N., Matuno, K., Marzi, A., Feldmann, H., Ito, K., Saijo, M., Takada, A.	Enzyme-linked immunosorbent assay for the detection of filovirus species-specific antibodies	Clinical and Vaccine Immunology	17	1723-1728	2010
西條政幸	アレナウイルス	日本臨床	68 (増刊号)	431-434	2010
西條政幸	南米出血熱の診断法の概要	日本医事新報	4495	83-84	2010
Kikkawa, T., Kato, F., Nakamura, M., Sugiura, J. and Nagaoka, T.	The development and evaluation of crisis communication training for health professionals	The International Congress of Applied Psychology	Division 1: Work & Organizational Psychology, CD-ROM		2010

資料 1

わいわいホーム食中毒事件

I. 実施の手引き

1. 目的

食中毒の原因物質を解明するという課題を達成する過程で、以下の2つのことについて学ぶ。

- (1) 健康危機管理時において、情報共有が重要であること
- (2) 情報分析の際に、しばしば思い込みに陥りやすいこと

2. 所要時間の目安

ルールの説明	10分
演習実施	20分（参加者によっては30分程度まで延長可能）
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) 「わいわいホーム食中毒事件」情報カード 1セット40枚（各グループに1セット）
- (2) 「わいわいホーム食中毒事件」指示書 各グループに1枚
- (3) 「わいわいホーム」見取り図 各グループに1枚
- (4) （必要に応じて）ふりかえり用紙 各人に1枚

4. 進め方

- (1) グループ構成
 - ① 1グループ5人～7人。
- (2) 会場およびグループ数
 - ① グループで話し合いのできる机と椅子。グループ同士は、それぞれの話し合いの音がじゃまにならない程度に離れていることが望ましい。
 - ② 会場の大きさや参加者数に応じて、同時に何グループでも実施可能。
- (3) 進め方
 - ① 各グループにカード1セット（40枚）、指示書1枚、見取り図1枚を配布する。
 - ② グループの中で、カード40枚をよく切り、裏に向けた状態で各人にできるだけ均等になるように配布させる。
 - ③ 指示書の内容を読み上げ、制限時間を指示する（通常20分）。
注：カードそのものをお互いに見せないこと、文章を全部書き写すことは禁止であることを強調する。
 - ④ 制限時間の前に課題を達成したグループがあれば、進行係に連絡するように告げる。連絡を受けたら、正解かどうかを他のグループに分からないように教え、制限時間が来るまで待つように指示しておく。
 - ⑤ 制限時間が来たら、正解を発表する。あらかじめ設定した制限時間内に解答できないグループが多いようであれば、時間を5分～10分程度延長する。
 - ⑥ 正解を発表した後、ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う

- (1) 危機的な状況の中では、後から考えると情報があったのにもかかわらず、共有されないということがしばしば起こる。本演習では、写真1のように、情報処理の認知負荷を減らすために、不要と自己判断したカードを伏せてしまう参加者が少なくない。いったん伏せられた情報カードが、実は課題解決に重要であるとしても、見直されることは少ない。現実場面でも同じようなことはなかったか、事例を挙げて考えてもらう。

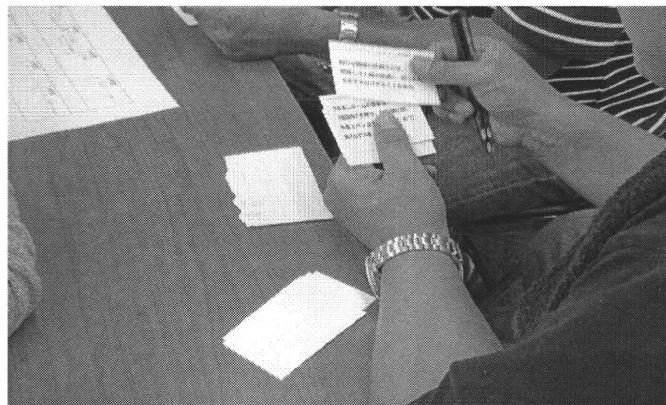


写真1 不要と判断したカードを伏せてしまう

- (2) 「わいわいホーム食中毒事件」では、思い込みを起こしやすい情報が含まれている。たとえば、食中毒の原因は生ものと思い込んで、すしやハンバーグに注目しすぎるのはその例である。また、「釣りが趣味」であるのは女性だが、これはしばしば女性のステレオタイプに反している。健康危機管理時にも、思い込みに基づいて情報を分析してしまう場合があること、またその結果として誤った判断が行われることがあることを、事例を挙げて考えてもらう。

3. 発展

- (1) 別の状況（進行役が提示する）ではどのようなことになりそうかを考えてもらう。
- (2) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 参加者数が30名以上の場合、進行係を複数にして対応することが望ましい。

感染地図

I. 実施の手引き

1. 目的

感染症の発生者数と発生場所を解明するという課題を達成する過程で、以下の2つのことについて学ぶ。

- (1) 健康危機管理時において、体系的な情報分析が重要であること
- (2) 危機対応においては、他組織（集団）との協力が必要であること

2. 所要時間の目安

ルールの説明	10分
演習実施	50分
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) 「感染地図」指示書 各グループに1枚
- (2) 「感染地図」マス目用紙 各グループに2枚（メモ用1枚、提出用1枚）
- (3) （必要に応じて）ふりかえり用紙 各人に1枚

4. 進め方

- (1) グループ構成
 - ① 1グループ5人～7人。
 - ② 全体として、4～5グループが必要である。
- (2) 会場およびグループ数
 - ① グループで話し合いのできる机と椅子。グループ同士は、それぞれの話し合いの音がじゃまにならない程度に離れていることが望ましい。
 - ② 少なくとも3グループ以上必要。6グループ以上では、進行役を3,4名配置する必要がある。8グループ以上になる場合は、4グループずつの同時実施の方が望ましい。
- (3) 進め方
 - ① 各グループに指示書1枚、マス目用紙2枚を配布する。
 - ② 開始時間と終了時間（45分後）を告げる。指示書は各グループごとに読んでもらい、進行役が読み上げることはしない。
 - ③ 開始時間から10分後、20分後、30分後、35分後に、各グループの代表に情報探索（各4カ所）をさせる。このとき、各グループがどこの場所を指定したかを、全体によく聞こえるように繰り返し、感染者数の合計を、各グループの情報探索ごとに発表する。
 - ④ 4回目の情報探索後（すなわち、35分後）に、10分間の猶予をあたえ、正解を提出用マス目用紙に書いて提出させる。
 - ⑤ 正解を発表した後、ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）

- (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
- (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
- (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う

- (1) 多くの参加者は、課題の指示が曖昧であることをしばしば問題にする。しかし、危機的な状況にあっては、情報が十分にえられたり、やるべきことが明確になっていたりすることの方がむしろ珍しい。危機管理時には、限られた情報のなかで、指示されるのではなく、みずからやるべきことを明らかにしていく必要があることを理解してもらう。
- (2) クライシス・コミュニケーションにおいては、どのように情報を伝達するかということよりも、むしろいかに情報を収集、分析するかが成否の鍵を握っている。特に、情報分析については、収集した情報を、限られた時間の中で、可能な限り体系化して分析することが必要になってくる。グループのメンバーの中で、いかに役割分担をして解決していったかを、ふりかえってもらいながら、現実場面での役割分担についても議論してもらう。
- (3) 本課題は見かけ上、グループで課題を達成しているように見えるが、実は、他のグループの情報探索の情報があれば、時間内に正解にたどりつくことができない。すなわち、グループ間での協力がなければ、正解することが難しい課題である。現実の危機管理においても、本当に必要になるのは、組織間の連絡調整や協働である。参加者が体験した危機的状況において、協働が必要であった事例を思い出してもらいながら、協力の大切さに気づいてもらう。

3. 発展

- (1) どのようにしたら、この課題を時間内に達成できるのか、その具体的な方法を考えてもらい、その方法でもう一度実施して、うまくいくかどうかを確認してもらう。主要な改善点としては、以下の3点が考えられよう。
 - ①グループ内での役割分担
 - ②情報の記録と分析の方法
 - ③他グループとの協力の方法
- (2) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 本課題は全体として難度が高い。危機管理実習としては、参加者の学習が進んだ後期に実施することを勧める。
2. 進行は1人でも可能だが、情報の記録と感染者数の発表のためにもう1人の進行役がいる方が実施はスムーズである。
3. 「1回につき4カ所の情報探索」という考え方を理解するのが難しいと思われるときには、「Battleships」をこの課題の前に行って、情報分析の方法に慣れてもらってから実施の方がよい。

【参考文献】 福井康之（2007）対人スキルズ・トレーニング対人関係の技能促進練習ガイドブック ナカニシヤ出版

Battleships

I. 実施の手引き

1. 目的

危機管理において重要な体系的な情報分析の方法を短い時間で理解する

2. 所要時間の目安

ルールの説明	5分
演習実施	30分
ふりかえり	15分

3. 用意するもの

- (1) 「Battleship」ルール説明書 各人に1枚
- (2) 「Battleship」マス目用紙 各人に2枚（戦艦の配置用1枚、記録用1枚）
- (3) (必要に応じて) ふりかえり用紙 各人に1枚

4. 進め方

- (1) 1人対1人の2人組でおこなう
- (2) 会場およびグループ数
 - ①向かい合うことのできるテーブル。相手のマス目用紙が見えないように、2人が向かい合っ
て座る机はある程度大きいものが望ましい。
 - ②場所が確保できれば、同時に何人でも実施可能である。
- (3) 進め方
 - ①各人にルール説明書1枚、マス目用紙2枚を配布する。
 - ②ルールの概略を進行係が説明し、質問があったら受ける。
 - ③全員が理解したら、2人ごとに実施させる。
 - ④30分で打ち切る。30分で終了しない場合は、それまでの正解数の数で多い方を勝者とする。
 - ⑤ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う
 - (1) 単に相手からの攻撃と打数を記録するだけでは、当てずっぽうに情報探索をしていることにしかない。戦艦、駆逐艦など船の種類ごとに、マス目とは別に記録しておくことが、この課題を達成する鍵となる。同時にくる情報をいかに体系的にまとめるか、その方法について、現実場面の事例と関連づけながら考えてもらう。

3. 発展
 - (1) どのようにしたら、この課題を時間内に達成できるのか、その具体的な方法を考えてもらい、その方法でもう一度実施して、うまくいくかどうかを確認してもらう。
 - (2) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 本課題は、「感染地図」の練習課題として実施すると、情報の分析方法への理解が深まる。

【参考文献】 Harris, F.W. (1990) Great games to play with groups: A leader guide. Cartage, IL: Fearon Teacher Aids.

ツナゲー

I. 実施の手引き

1. 目的

言語的コミュニケーションが制限された状況で、以下の2つについて学ぶ

- (1) 健康危機管理時においては、言語的情報（言葉、文字情報）だけでなく、情報の伝え手の非言語的情報も重要であること
- (2) 視線や身振りなどの制御について、自分なりの手法を考えること

2. 所要時間の目安

ルールの説明	10分
演習実施	40分
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) 「ツナゲー」ボード 各グループに1枚
- (2) 「ツナゲー」カード 1セット32枚 各グループに1セット
- (3) 指示書 各グループに1枚
- (4) (必要に応じて) ふりかえり用紙 各人に1枚

4. 進め方

- (1) グループ構成
 - ① 1グループ 4人。
 - ② セットが用意可能であれば、同時に何グループでも実施可能。
- (2) 進め方
 - ① 各グループにボード1枚、カード1セット(32枚)、指示書1枚を配布する。
 - ② グループの中で、カード32枚をよく切り、裏に向けた状態で各人に8枚ずつ配布させる。
 - ③ 指示書の内容を読み上げる。この演習は2回行う。1回目は、話をすることを許可する。2回目は話をするのは禁止である。
 - ④ 課題を達成した(つながりを2通り作った)グループがあれば、つながりカードの枚数を計算させる。
 - ⑤ 1回目、2回目ともにつながりカードの枚数を記録させ、結果をふりかえりの前に発表させる。
 - ⑥ ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う
 - (1) リスク/クライシス・コミュニケーションに限らず、コミュニケーションにおいては、言語的な情報だけではなく、情報の伝え手の視線や身体の動き、身振り手振りなどの非言語的な情報も、受け手にとっては意味がある。特に、言語的な情報と非言語的な情報が不一致な場合には、非言語的な情報の方が重視される。ふりかえりにおいては、自分が記者会見や報道発表を見た場面を思い出してもらい、コミュニケーターから不誠実な印象や悪印象を受けたことがないか、参加者の個人的な体験を思い出してもらおう。そして、そのような印象は、コミュニケーターのどのようなしぐさや言葉の調子から受けたのかを議論してもらおう。可能であれば、過去の記者会見や公式発表などの映像も使って、問題点を議論するとより効果的である。
 - (2) 非言語的コミュニケーションの重要さに気がついて、「どのようにすればよいのか」ということは、講義形式で伝えることは難しい。また、たとえ伝えたとしても、実際にうまく振る舞うことは、普通の人には難しいと感じられることが多い。このような演習で、言語的なコミュニケーションが制限されたときにこそ、非言語的コミュニケーションに対する意識づけが可能になる。演習での体験をふりかえって、どのような非言語的コミュニケーションが使われており、どれが効果的だったかを考えてもらうことによって、参加者ひとりひとりが、自分にとって無理のない非言語的コミュニケーションの手法を身につけることにつなげていく。

3. 発展
 - (1) 2回の実習が終わったあとで、会話を許可し、どのようにしたら多くのカードをおけるか、議論しながら考えてもらう。
 - (2) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 本課題は4人グループでしか実施できない。参加者が4の倍数でないとき、進行側の人間が参加するか、観察者役を参加者に割りあてるなどの対応が必要になる。

【制作・著作】 ツナゲー JOYPOD

ハコノリ

I. 実施の手引き

1. 目的

リスク / クライシス・コミュニケーションにおいて、視点を変化させることの重要性を、動作を通じて学ぶ

2. 所要時間の目安

ルールの説明	10分
演習実施	40分
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) 正四面体の箱（各辺 20 センチ） 各グループに 1 セット（白 9 個、赤 1 個）
- (2) 「ハコノリ」問題カード 5 枚 1 組。各グループに 1 セット（進行役が都度配布）
- (3) （必要に応じて）ふりかえり用紙 各人に 1 枚

4. 進め方

(1) グループ構成

- ① 1 グループ 5 人。
- ② セットが用意可能であれば、同時に何グループでも実施可能。

(2) 進め方

- ① 各グループの机上に正四面体の箱 1 セットを配布する。
- ② 問題カード 1 セットを、演習開始と同時に進行役が配布する。この時、グループメンバーがカードを他のメンバーに見せることを禁止する。
- ③ 課題を達成したグループがあれば、進行係が正解かどうかを確認する。
- ④ ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）

- (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
- (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
- (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う

- (1) 危機的な状況にあっては、「視野狭窄」のたとえが使われるように、ものの見方が固定的になり、情報の見落としや誤った課題解決に至ることが少なくない。とはいえ、「視点を変える」と言われても、具体的にどのようにすればよいかかわからないというのもまた事実である。本課題では、実際に立ち上がらないと正解に達することは難しいため、「視点を変える」ことが「立ち上がる」という動作とつながっている。この動作をおぼえることで、実際の危機的な状況でも、この演習の体験を思い出してもらうことができる。
- (2) この演習で、正解できず立ち往生してしまうグループは、しばしば、一度組み立てた箱の山を崩すことができず、小修正で対応している場合が多い。そのようなグループがでたときには、「なぜいったん組み立てたものが崩せなかったのか」を考えてもらう。危機管理時においても、ひとたび計画や方針を実行しだすと、たとえ問題があると途中で気がついたとしても、なかなか変更できない場合が少なくない。そのために失敗に至った事例を挙げるか、参加者の体験の中から考えてもらう。
- (3) 危機管理時に集団の意思決定に問題があったと考えられる事例（集団浅慮）を紹介し、どこに問題があったか、参加者の間で討論ヲさせるのも効果的である。

3. 発展

- (1) 箱のサイズを2通り（標準の箱に比べて小さいものを用意する。たとえば各辺3センチ程度）用意すると、この演習はより効果的である。まず、最初に小さい箱で課題を行う。この時、参加者は座ったままで正解できることが多い。次に、大きい箱で課題を提示する。この場合は、参加者は立ち上がらなければ正解に至らないので、「立ち上がる」ことの意味をより深く理解することができる。
- (2) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 本課題は5人グループでしか実施できない。参加者が5の倍数でないとき、観察者役を参加者に割りあてる。
2. 本課題は、「スモール・ポテト」と合わせて実施するとより効果的である。

【制作・著作】 ハコノリ JOYPOD（課題カードは本研究班用に改変）

あかとあお

I. 実施の手引き

1. 目的

演習の導入部分において、次の2つのことを短時間で体験する

- (1) 危機発生時には情報の混乱がおこりがちなことを体験する
- (2) 情報の受け手は、1つの情報から1つのメッセージだけを受け取るわけではなく、ときに周
辺的と思える情報からも、情報を受け取って混乱することがあること

2. 所要時間の目安

ルールの説明	5分
演習実施	10分
ふりかえり	15分

3. 用意するもの

- (1) 「あか」と青字で書かれたカード、「あお」と赤字で書かれたカード 各1枚 (1セット)

4. 進め方

(1) グループ構成

- ①演習の参加者全員
- ②人数が多い場合は、2グループ以上に分け、「あか」と「あお」のカードのセットを追加で
用意する。

(2) 進め方

- ①全員で立ち上がって円を作る (場所が広ければ、1列で実施することも可能)。
- ②円の中の隣り合う2人を指名し、それぞれ、「スタート人物」になってもらう。スタート人
物には、「あか」と「あお」のカードのどちらか一方を渡しておく。
- ③スタート人物2人は、背中合わせになり、それぞれ隣の人にカードを渡していく。渡す際に
は、「あお」カードであれば、「あおです」と言って渡す。受け取った人は、「あお」のカー
ドであれば、「あおですか?」と問い返す。尋ねられた人は、再度一人前の人に戻り、「青で
すか?」と確認する。問われた人は、「あおです」と答える。
- ④上記③の確認を、カードを渡すたびに行って繰り返していく。カードが、最後の人物に(「あお」
のカードが「あか」のカードのスタート人物に、「あお」のカードが「あか」のカードのスター
ト人物に) 到着したら終了である。
- ⑤やりとりが混乱して、時間がかかりすぎる場合には、10分程度で打ち切る。
- ⑥ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（5分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う
 - (1) 危機管理時に起こりそうな混乱を、どのようにしたら回避できるのか、本演習での体験をふりかえりながら話合う。
 - (2) 青字で書かれた「あか」と、赤字で書かれた「あお」は、認知葛藤を引き起こす（stroop effect：ストロープ効果という）。現実の場面でも、伝達される情報に2つ以上の異なる意味が含まれていると、情報の受け手が混乱することはよくあることである。たとえば、パンフレットやポスターの中の些細に見える部分であっても、ときに情報の受け手に予想外の意味に取られることもある。実際にあるこうした事例を挙げるか、または参加者の体験から語ってもらう。

3. 発展
 - (1) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 参加者に色覚障害がある場合には、使用する色を変えるなどして対応する。色の変化が難しい場合には、文字情報でストロープ効果を引き出せる devon 課題で代用する。

【参考文献】 Harris, F.W. (1990) Great games to play with groups: A leader guide. Cartage, IL: Fearon Teacher Aids.

ビルディング・メッセンジャー

I. 実施の手引き

1. 目的

健康危機管理時における情報の伝え方を学ぶ

2. 所要時間の目安

ルールの説明	10分
演習実施	30分
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) カプラ® 多色セットがあることが望ましい。各色 50 枚程度。
- (2) メモ用紙 各グループに複数枚。
- (3) (必要に応じて) ふりかえり用紙 各人に 1 枚

4. 進め方

(1) グループ構成

- ① 1 グループ 5 人～7 人。

(2) 会場およびグループ数

- ① グループで話し合いのできる机と椅子。グループ同士は、それぞれの話し合いの音がじゃまにならない程度に離れていることが望ましい。
- ② 会場の大きさや参加者数に応じて、同時に何グループでも実施可能。
- ③ 参加者にみえないように、「正解」をおく場所を用意する（別部屋を用意するか、同じ部屋の中で衝立を立てて見えないようにしておく）。

(3) 進め方

- ① 各グループに、制限時間内に別の場所に用意してある「正解」と同じものを作るように指示する。
- ② グループメンバーの内、同時に 1 人だけ、正解を見に行けることとする。同時に 2 人以上が行くことがないように、進行係は注意しておく。
- ③ 組み立てを始めると決定したグループには、各色必要な数のカプラ®を配布する。この後、「正解」を見に行くことはできない。
- ④ 全グループが課題を終了したら、または、制限時間が来たら、各グループが組み立てたものが「正解」と一致しているかどうかを確認する。
- ⑤ ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う
 - (1) 健康危機管理時においては、一般の人々にとっては耳慣れない専門用語や、新しい用語が使われたりする。その説明をどのようにしたらわかりやすくなるのか、本演習の体験を通して考えてもらう。具体的には、「正解」を見に行くメンバーがどのような伝え方をしたら、正解を見たことがないメンバーが理解しやすかったか、あるいは、わかりにくいところはどこだったかを考えてもらい、「よい伝え方」と「悪い伝え方」のポイントをあげてもらう。
 - (2) 「正解」を見に行ったメンバーの情報を、どのように整理していけば、正解と同じものが作れるのか、その整理の仕方のよかった点、悪かった点を挙げてもらう。この過程で、より良い情報の伝え方は、単に伝え方を工夫するだけでは身につかず、情報収集の方法を適切に指示することも重要であることに、参加者に気づいてもらう。情報伝達のより良い方法が見つからないと思うとき、立場を変えて情報の受け手になったと仮定し、どのような質問をすべきかを考えることもよい訓練になる。

3. 発展
 - (1) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. カブラ®が入手不可能なとき、ブロックのようなものでも代用可能だが、参加者がそのものを見慣れているため、課題達成はより容易になる。この時、制限時間を短くするような工夫が考えられよう。

【素材】 カブラ® 日本総代理店・総輸入元 (有)アイ・ピー・エス

絵カードを用いた価値の共有

I. 実施の手引き

1. 目的

個人個人で、また所属する組織で価値観が異なることを体験的に理解する

2. 所要時間の目安

ルールの説明	5分
演習実施	30分
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) 絵カード 各グループに1セット。
- (2) (必要に応じて) ふりかえり用紙 各人に1枚

4. 進め方

(1) グループ構成

①絵カードのセット。全体の人数と同数か、それよりも多い数を用意する。

(2) 会場およびグループ数

①グループで話し合いのできる机と椅子。グループ同士は、それぞれの話し合いの音がじゃまにならない程度に離れていることが望ましい。

②会場の大きさや参加者数に応じて、同時に何グループでも実施可能。

(3) 進め方

①絵カードのセットを大きな机の上に並べる。

②参加者は、自分の今の考え方や気持ちにあうカードを1枚選ぶ。

③グループに戻って、自分が選んだカードについて、なぜそのカードを選んだか、その絵が意味しているところは何かを、自分の言葉で説明する。

④ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（10分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか

2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う
 - (1) 健康危機管理時においては、通常は問題なく業務ができているような関係であっても、行き違いや葛藤が生じがちである。それはおそらく、日常業務の中では気がつかない価値観の違いが原因になっているためであろう。本実習を通して、ふだんでは見えにくい価値観の相違を明らかにし、その違いを共有し合う。
 - (2) 同じ絵を見ていても、その解釈は参加者ごとに異なる。その違いがどこから生まれてくるのか、参加者同士で議論することで、情報を伝えたつもりでも、その通りには受け取ってもらえない問題に就いての意識を高めることができる。

3. 発展
 - (1) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 本課題で使う絵カードは、多様なバリエーションがある。参加者に応じて、適切なセットを選択することが重要である。

【素材】 St Luke's Innovative Resources

オープン Q, クローズド Q

I. 実施の手引き

1. 目的

危機時における情報収集の1つの方法として、質問を意識的に使い分けることを学ぶ

2. 所要時間の目安

ルールの説明	10分
演習実施	60分
ふりかえり	30分

3. 用意するもの

- (1) 「オープン Q」用の問題 10問程度（紙で配布するか、画面に提示する）
- (2) 「クローズド Q」用のメモ用紙 各人に1枚
- (3) (必要に応じて) ふりかえり用紙 各人に1枚

4. 進め方

- (1) グループ構成
 - ① 1グループ5人程度。
- (2) 会場およびグループ数
 - ① グループで話し合いのできる机と椅子。グループ同士は、それぞれの話し合いの音がじゃまにならない程度に離れていることが望ましい。
 - ② 会場の大きさや参加者数に応じて、同時に何グループでも実施可能。
- (3) 進め方
 - ① まず、「オープン Q」課題から実施する。各グループで、回答する順番を決めてもらい、回答者は、順に提示された「質問」に答えていく。各回答時間は5分程度である。グループの全員が回答する役を体験したら、本課題を終了する。
 - ② 次に、「クローズド Q」課題を実施する。「オープン Q」の回答順に、グループの中で「出題者」を交代していく。「出題者」役になったら、「あるもの」を頭に浮かべ、他のメンバーからは見られないように気をつけながら、メモ用紙にメモしておく。
 - ③ 「出題者」以外のグループメンバーは、「出題者」が頭に浮かべたものが何であるかを、10問以内の質問で当てていく。ただし、質問の形式は、「出題者」が「はい」か「いいえ」で答えられるものに限る。
 - ④ グループの全員が「出題者」の役を終了したら、本課題を終了する。
 - ⑤ ふりかえりを行う。

Ⅱ. ふりかえり および 指導のポイント

1. 演習の中で起こっていたことを、以下の3点を中心に、グループ内で話合う（15分程度）
 - (1) どんなことを感じたか（演習中、演習が終わって）
 - (2) 演習中、グループの中で何が起こっていたか（主な出来事、印象に残っている事など）
 - (3) あなたは、この演習で何を学んだか
2. 実際の危機的な状況での問題点を指摘し、演習内で起こっていたこととの関連づけを行う
 - (1) 「オープンQ」は、「開いた質問（open question）」、「クローズドQ」は、「閉じた質問（closed question）」を体験的に学べる課題である。危機管理時の情報収集には、どちらのタイプの質問も重要であり、それらを意識的に使い分けことが、効率的な情報収集につながる。「開いた質問」は、多様な情報を収集できるという利点がある一方で、回答の方法を統制できないため、必要な情報が得られるとは限らないという欠点がある。「閉じた質問」は、必要な情報を得ることができる利点があるが、質問する側が聞かない情報は得られないという欠点がある。たとえば、食中毒の原因調査などで、思いこみで閉じた質問をしてしまうと、想定外の原因に思い至らないことがある。同様の経験が参加者にはないか、事例を挙げてもらいながら、2つのタイプの質問の長所短所を理解してもらおう。
 - (2) 両方の課題を行うことで、事態の進行に応じて、開いた質問と閉じた質問を使い分けていくことも重要になる。問題発生初期には開いた質問を、状況が判明しつつあるときには閉じた質問を、さらに見落としを防ぐために再度開いた質問をする、というようなことが考えられよう。そうした状況に応じた使い分けについても、参加者に意識づけをおこなう。
3. 発展
 - (1) 実習で学んだことを日常の業務にどう結びつけるのかを、具体的に考えてもらう。

Ⅲ. 実施上の注意点

1. 「オープンQ」と「クローズドQ」は、それぞれ独立して実施することも可能だが、本演習のように、両者を同時に実施する方が、2つの質問のタイプの違いが参加者に理解してもらいやすい。

資料2

わいわいホームには男性6人、女性2人が暮らしている

みんなで歌う曲のリクエストNO.1は「虹と雪のバラード」、NO.2は、「愛の賛歌」である

釣りが趣味の佐藤さんは、仲良し3人組の友達に、釣った魚をおすそ分けすることがある

都築さんはハンバーグの中が生焼けでちょっといやだったといっている

保健所の検査で原因だと断定された食品を食べた人はみんな発症していた

わいわいホームの食事は、「施設内で手作り」が自慢だが、米飯とパンは業者がまとめて納入している

女性2人は、昼食後近くのコンビニに行ってケーキを買ってきた

女性2人は隣同士の部屋に暮らしている

鈴木さんは、「あきらこ」という女性っぽくない名前が子供の頃から嫌いだった

8月22日が誕生日の斉藤さんのために、夕食後にみんなでケーキを楽しく食べた