

〔オフライン版〕 アジャイルなふるまいを体感する ワークショップ実践ガイド

2021年3月

IPA 独立行政法人
情報処理推進機構

はじめに

**本資料は、「アジャイルなふるまいを体感するワークショップ」を
オフライン（現場）で実践しようとしている方に向けたガイドになります。**

**ぜひ、このガイドを読んで、少しでも多くの方にアジャイルなふるまいを
体感いただき、アジャイルなふるまいを実践できる組織が増えることを
願っております。**

2021年3月 アジャイルWG一同

【オフライン版】 アジャイルなふるまいを体感するWS実践ガイド※本資料

01_チラシ.pptx

02_看板.pptx

03_必要備品&タイムテーブル.xlsx

04_進行用スライド_アジャイル体感WS.pptx

05_インプットトーク.pdf

06_配布資料_Fearless Change patterns.pdf

07_配布資料_紙ヒコーキワークルール.pdf

08_ふりかえりシート.pdf

09_アンケート（ひな形）.xlsx

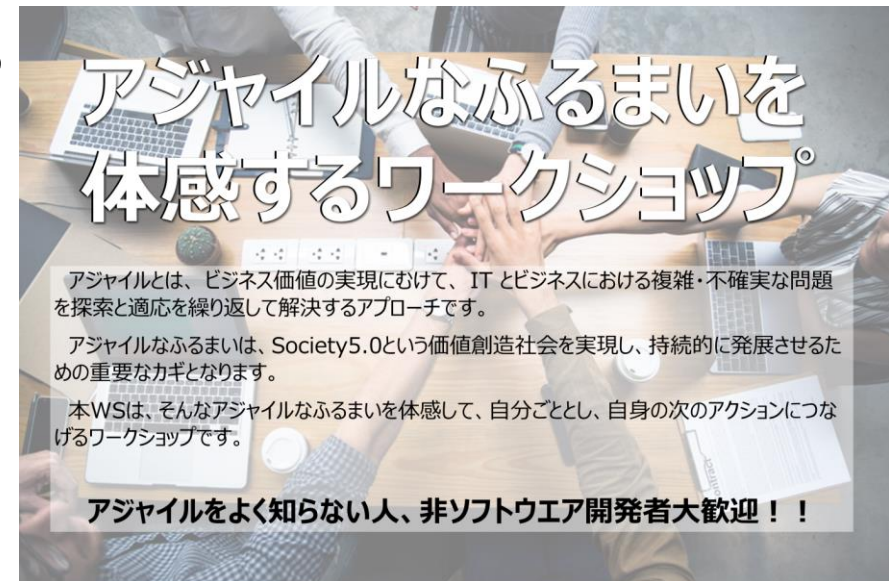
目次

0.概要編 ワークショップの目指すところは？

1.準備編 何を準備するの？

2.当日編 ワークショップの流れは？ 何に注意すればよいの？

3.後日編 ふりかえりはどうして重要？



0.概要編 ワークショップの目指すところは？

ワークショップ（以下WS）を設計する際は、最低限以下の項目について明文化する必要があります。

- **目的**（何のためにこのWSを開催するのか？）
- **ゴール**（このWSの到達地点をどこにするか？）
- **対象**（このWSにはどのような人が参加するのか？）
- **カリキュラム**（どのような流れでWSを進めるのが効果的か？）

0.概要編 ワークショップの目指すところは？

目的

何のためにこのWSを開催するのか？

開発者以外の方々に開発手法としてのアジャイルではないアジャイルなふるまいを体感してもらうことで、少しでもアジャイルに対する理解を深めてもらい、アジャイルを普及促進するため。

0.概要編 ワークショップの目指すところは？

ゴール

このWSの到達地点をどこにするか？

アジャイルなふるまいを体感することで、自分ゴトとして捉え次のアクションにつながるきっかけを見つける。

0.概要編 ワークショップの目指すところは？

対象

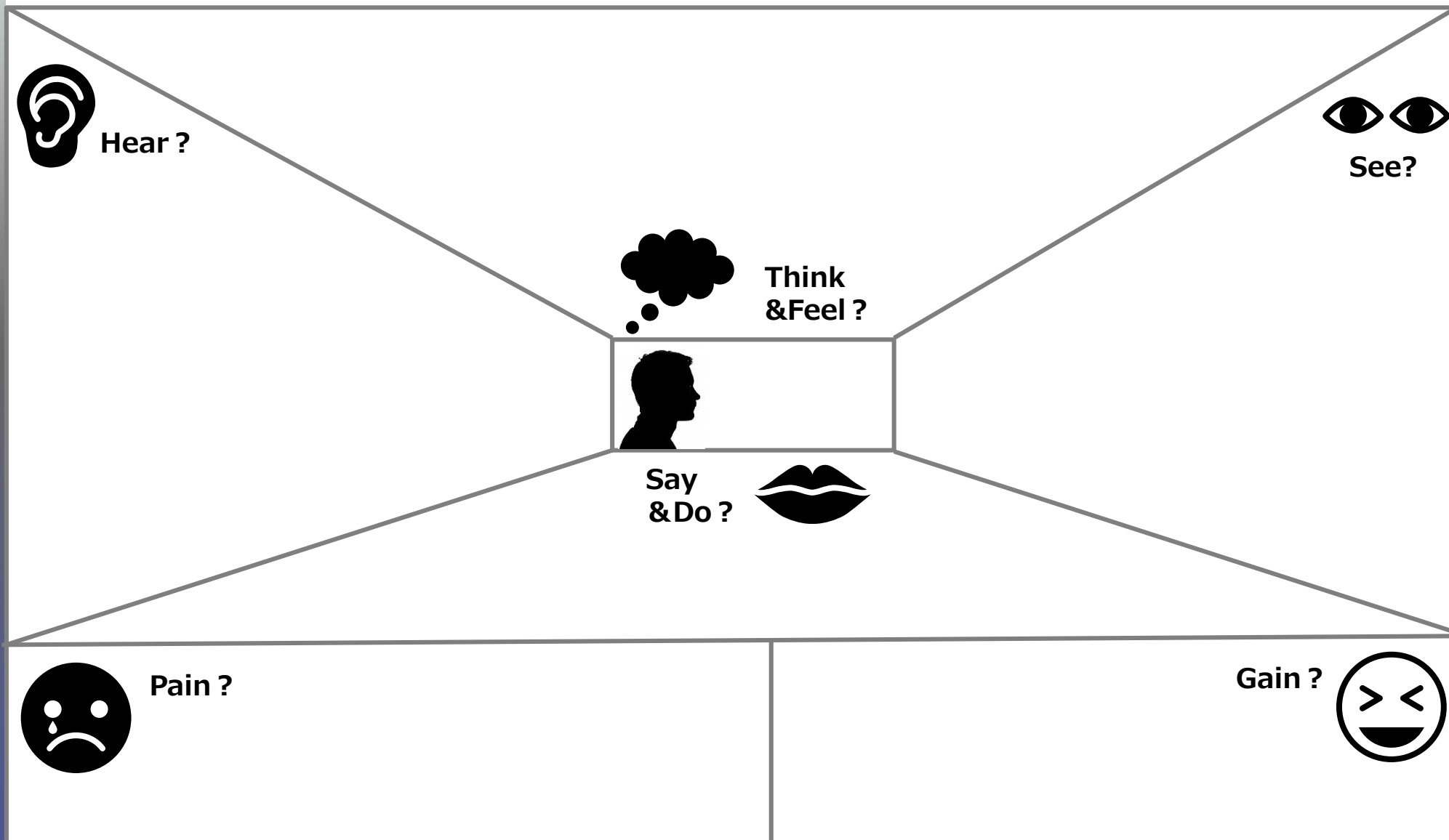
このWSにはどのような人が参加するのか？

- ・ソフトウェア開発者以外のビジネスを主管する人
(経営層や事業部門など)
- ・ソフトウェア開発者、アジャイル開発未経験者も可



次ページにあるペルソナシートを活用して、具体的な人物像をイメージするのもよい。

WS参加者のペルソナ



0.概要編 ワークショップの目指すところは？

カリキュラム

どのような流れでWSを進めるのが効果的か？

開催挨拶（会場のご案内）

運営メンバー紹介

- ① 今日のゴールとグラドルール
- ② チェックイン
- ③ インプットトーク（アジャイルとは？）
- ④ パターンを選ぼう！

休憩

- ⑤ アジャイル体感ワーク
 - ⑥ 全体ふりかえり
 - ⑦ チェックアウト（アクション宣言）
- アンケート回答



はじめにゴールとルールを示す。



チェックイン・アウトを設ける。

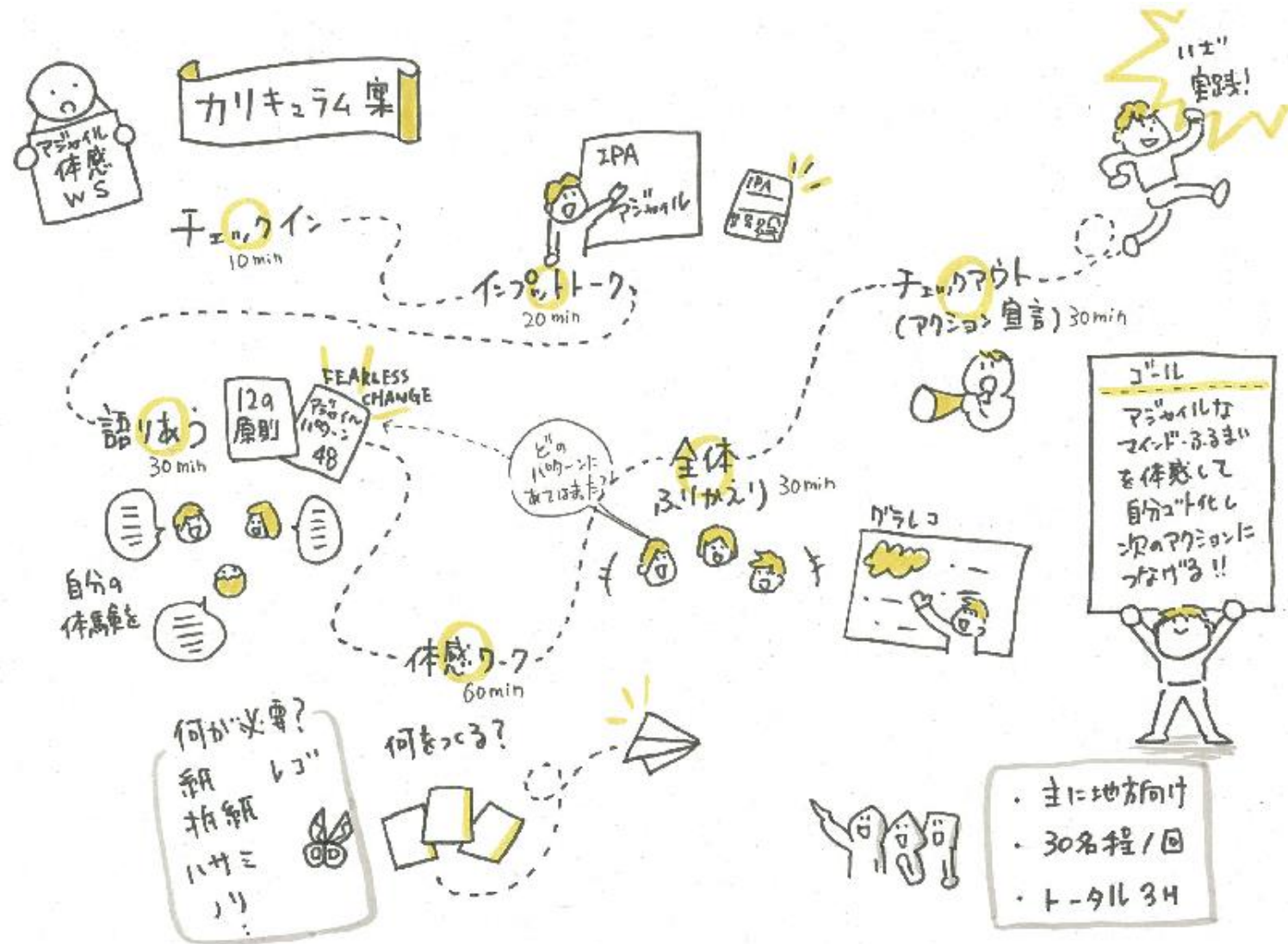


休憩は90分に1回設ける。



ふりかえりの時間は必須。

0.概要編 ワークショップの目指すところは？



1.準備編 何を準備するの？

資料

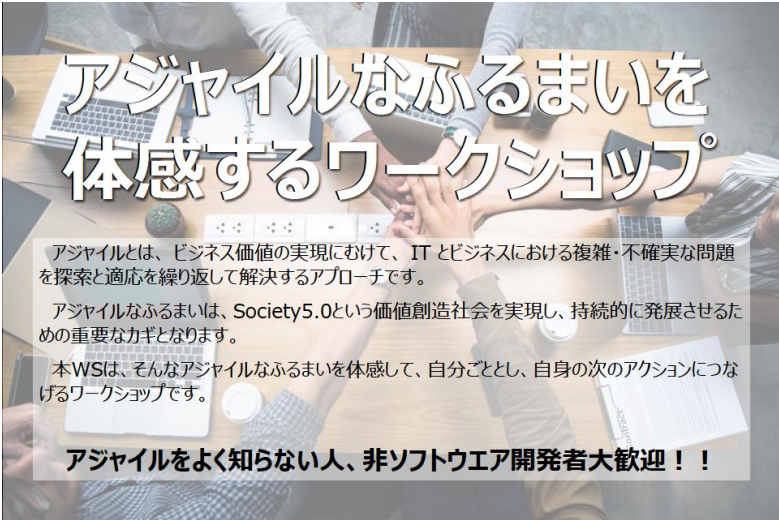
- 01_チラシ
- 02_看板
- 03_必要備品 & タイムテーブル
- 04_進行用スライド
- 05_インプットトーク
- 06_配布資料_Fearless Change patterns
- 07_配布資料_紙ヒコーキワークルール
- 08_ふりかえりシート
- 09_アンケート

1.準備編 何を準備するの？

資料

01_チラシ

事前にイベント告知をするための
チラシを作成します。
SNSでイベントページを作成しても
良いです。



アジャイルなふるまいを 体感するワークショップ

アジャイルとは、ビジネス価値の実現にむけて、ITとビジネスにおける複雑・不確実な問題を探索と適応を繰り返して解決するアプローチです。

アジャイルなふるまいは、Society5.0という価値創造社会を実現し、持続的に発展させるための重要なカギとなります。

本WSは、そんなアジャイルなふるまいを体感して、自分ごととし、自身の次のアクションにつなげるワークショップです。

アジャイルをよく知らない人、非ソフトウェア開発者大歓迎！！

日時：2020年2月6日（木）18:00～21:00

定員30人

場所：fgn. FUKUOKA GROWTH NEXT

<https://growth-next.com/ja>

〒810-0041福岡県福岡市中央区大名2-6-11

申込：https://forms.gle/LZMft7YMaYtQZ5oD6

↓ 申込はこちら



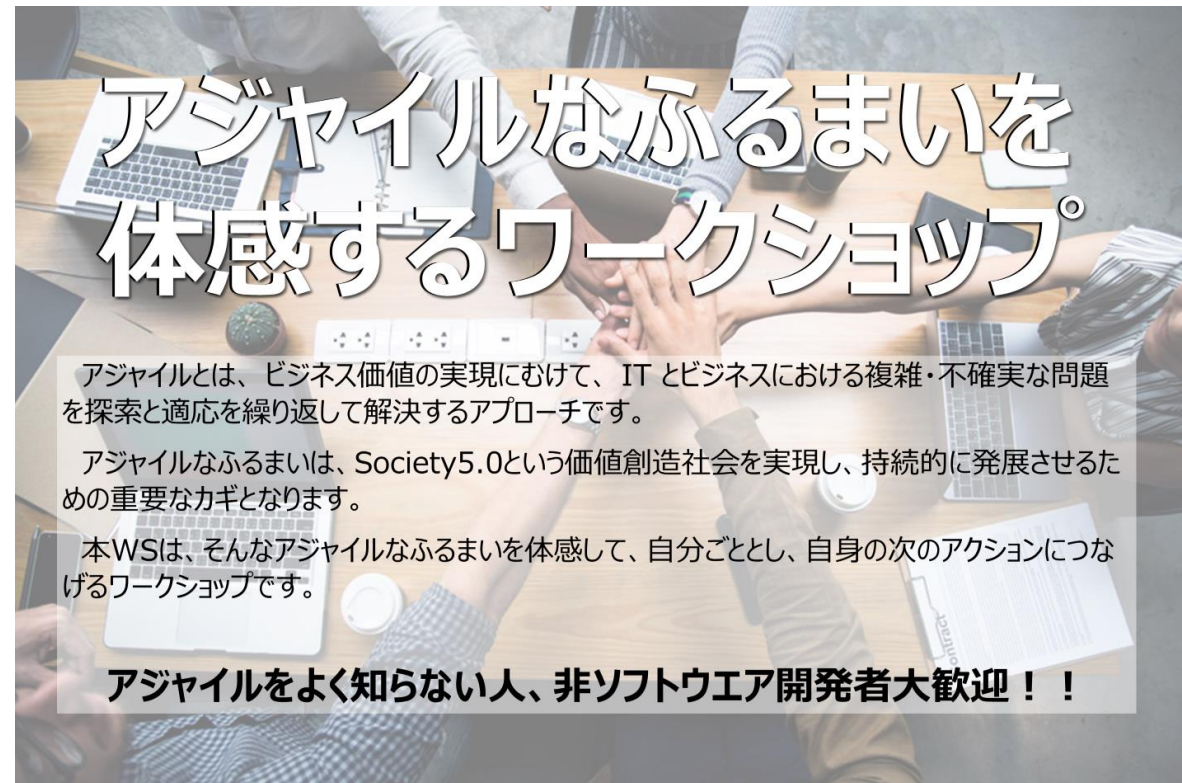
参加者には、
もれなく
アジャイル冊子を
プレゼント！！

1.準備編 何を準備するの？

資料

02_看板

当日、会場入り口に貼るための看板です。



アジャイルなふるまいを 体感するワークショップ

アジャイルとは、ビジネス価値の実現にむけて、IT とビジネスにおける複雑・不確実な問題を探索と適応を繰り返して解決するアプローチです。

アジャイルなふるまいは、Society5.0という価値創造社会を実現し、持続的に発展させるための重要なカギとなります。

本WSは、そんなアジャイルなふるまいを体感して、自分ごととし、自身の次のアクションにつなげるワークショップです。

アジャイルをよく知らない人、非ソフトウェア開発者大歓迎！！

2020年2月6日（木） 18:00～21:00@fgn. FUKUOKA GROWTH NEXT

共催：IPA アジャイルWG／のびのびFUMURAM

1.準備編 何を準備するの？

資料

03_必要備品&タイムテーブル

当日、使用する備品と進行の確認をするために必要です。



役割を分担する場合は、担当も追記する。
備考には、必要な資材を記載する。

タイムテーブル					
No.	開始	終了	時間	内容	備考
1	18:00	18:05	0:05	開催挨拶（会場のご案内）	
2	18:05	18:10	0:05	運営メンバー紹介	
3	18:10	18:15	0:05	1. 今日のゴールとグラドルール	
4	18:15	18:25	0:10	2. チェックイン	
5	18:25	18:45	0:20	3. インプットトーク（アジャイルとは？）	アジャイル冊子
6	18:45	19:15	0:30	4. パターンを選ぼう！	配布資料
7	19:15	19:25	0:10	休憩	
8	19:25	20:05	0:40	5. アジャイル体感ワーク	はさみ、A4用紙、A3用紙、付せん、プロッキー
9	20:05	20:35	0:30	6. 全体ふりかえり	配布資料
10	20:35	20:50	0:15	7. チェックアウト（アクション宣言）	付せん、プロッキー
11	20:50	21:00	0:10	アンケート回答	アンケート用紙

1.準備編 何を準備するの？

資料

04_進行用スライド

当日、進行するために必要です。

2. チェックイン

IPA



各グループで、お名前と今の気持ちと期待についてお話しください。
また、最後にグループ名を考えてください。

今の気持ち
と期待は？



10分
(2分/人)

All Rights Reserved Copyright© IPA 2019

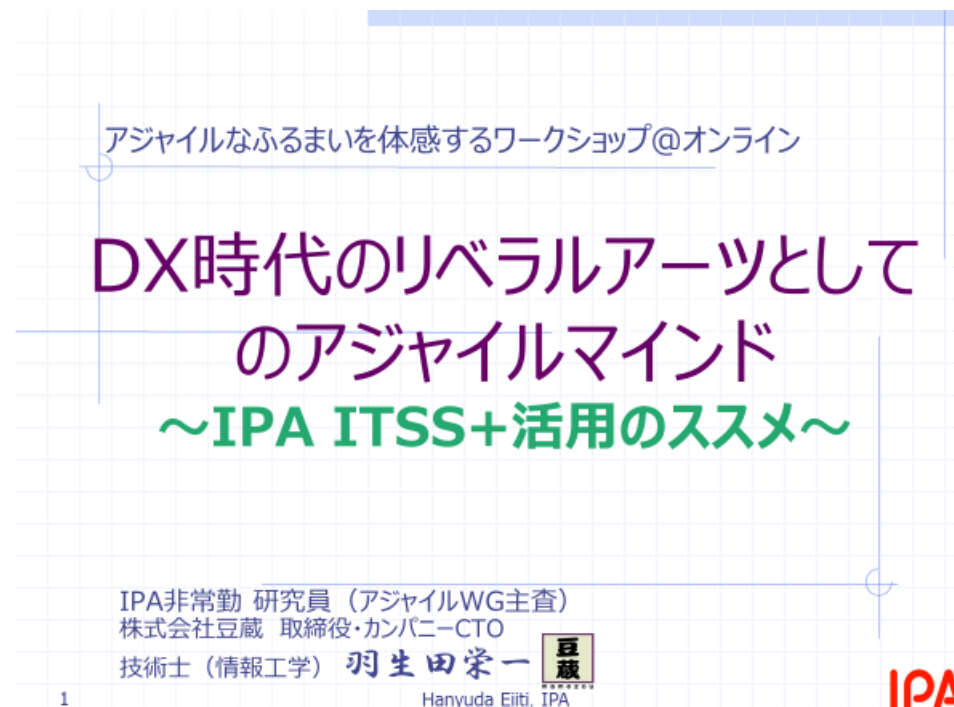
ワークの時間
を明記する。

1.準備編 何を準備するの？

資料

05_インプットトーク

③ インプットトーク（アジャイルとは？）で 사용합니다。
説明用の動画 [<https://youtu.be/VqVVMiQ6Yzg>] もあるので
ご活用ください。



1.準備編 何を準備するの？

資料

06_配布資料_Fearless Change patterns

④ パターンを選ぼう！で使用します。

Fearless Change 48のパターン

全体に関わるパターン

エバンジェリスト(1) [Evangelist]: 新しいアイデアを組織に導入し始めるなら、あなたの情熱を共有するため、できる限りのことをしよう。

小さな成功(2) [Small Successes]: 組織変革の取り組みをすすめるなかで、待ち受ける困難や膨大な作業に押しつぶされないよう、ほんの小さな成功でも、きちんと祝おう。

ステップバイステップ(3) [Step by Step]: 目標に向かって一歩一歩進めていくことで、組織変革の膨大な作業へのイライラを和らげよう。

予備調査(4) [Test the Waters]: 新しい好機が訪れた際に、興味があるかどうか調べるために、本書のパターンを利用して結果を評価しよう。

ふりかえりの時間(5) [Time for Reflection]: 過去から学ぶために、うまくいっていることや改めるべきことを評価するための時間を、定期的に確保しよう。

序盤の活動に関わるパターン

協力を求める(6) [Ask for Help]: 組織に新しいアイデアを導入するというのは、大変な大仕事だ。あなたのがんばりに協力してくれる人やリソースを稼ごう。

ブラウンバッグ・ミーティング(7) [Brown Bag]: 日常のランダムタイムを、新しいアイデアを煮くための手段で気軽な場として活用しよう。

コネクター(8) [Connector]: イノベーションのことを広く伝えるため、組織内にたくさんのコネクションを持つ人の協力を求めよう。

何か食べながら(9) [Do Food]: 食べ物を持ち込んで、いつもの集まりを特別なイベントにしよう。

電子フォーラム(10) [e-Forum]: もっと話を聞きたい人のために、電子掲示板・グループメールアドレス・メールリッングリスト・書き込み可能なウェブサイトを用意しよう。

アーリーアダプター(11) [Early Adopter]: 新しいアイデアのオピニオンリーダーになりうる人々の協力を勝ち取ろう。

外部の承認(12) [External Validation]: 新しいアイデアの信頼性を上げるために、外部の情報を組織内に紹介しよう。

グループのアイデンティティ(13) [Group Identity]: 変化のための活動にアイデンティティを与えるために、活動を持徴づける名前を掲げ、人々がその存在を認識できるようにしよう。

達人を味方に(14) [Guru on Your Side]: 組織のメンバーに尊敬されているシニアレベルの人々にサポートを求めよう。

空間を演出する(15) [In Your Space]: 組織のあちこちに、それを恐れれば新しいアイデアのことを見出しやすくなるものを用意しよう。

イノベーター(16) [Innovator]: 変化への活動を始めるときは、新しいものの好きな関係の助けを求めよう。

やってみる(17) [Just Do It]: 新しいアイデアに関する話を広める前の準備段階として、まずは自分の仕事に従って、そのアイデアの利点と取組を見極めよう。

感謝を伝える(18) [Just Say Thanks]: 組織の抵抗を減らすために、あなたに協力してくれたすべての人に、できるだけ誠実に「ありがとう」と言おう。

次のアクション(19) [Next Steps]: イベントの最後は、新しいアイデアに対し、参加者が次に何ができそうかを認識する時間をとろう。

個人的な接触(20) [Personal Touch]: 新しいアイデアの価値を納得させるため、その人にとってどれだけ有用で、価値あるものなのかを示そう。

豚背(21) [Piggyback]: 新しいものを導入する戦略が確信にぶつかったときは、組織の慣習に従える方法を模索しよう。

種をまく(22) [Plant the Seeds]: 興味をかきたてるために、機会のあるときに資料(冊)を持っていて、それを見せる(示す)ようにしよう。

適切な時期(23) [The Right Time]: イベントの時期を決めたり、誰かに助けを求めるときには、タイミングをよく考えよう。

定期的な連絡(24) [Stay in Touch]: 一度キーパーソンに支援を求めたら、彼らのことを忘れてはならない。あなたも彼らに忘れられないようにしよう。

勉強会(25) [Study Group]: あるトピックについて継続的に探求したい・学びたい何者を集めて、小さなグループを作ろう。

テーラーメイド(26) [Tailor Made]: 新しいアイデアで得ることができている価値を組織内の人々に納得させるため、組織のニーズに合わせてあなたのメッセージを作ろう。

中盤以降の活動に関わるパターン

著名人を置く(27) [Big Jet]: 変化への取り組みがもっと注目されるよう、優れた経歴を持つ人を招いて、新しいアイデアについて話してもらおう。

組織の支持者(28) [Corporate Angel]: イノベーションと組織の目標が連携しやすくなるよう、経営層からの協力を得よう。

正式な旗幟担当事(29) [Dedicated Champion]: 新しいアイデアの組織導入の仕事をもっと効果的に進められるよう、担当業務の一部に組み入れることを模索しよう。

アーリーマジョリティ(30) [Early Majority]: 組織において、新しいアイデアに注目する方針を確立するには、マジョリティ(大多数)を納得させなければならない。

1.準備編 何を準備するの？

資料

07_配布資料_紙ヒコーキワークルール

- ⑤ アジャイル体感ワークで使用します。
グループに1枚（A3）配布します。

IPA

紙ヒコーキワークショップ

【ルール】

以下のルールに沿って3m以上飛ぶ紙飛行機を数多く作成したチームが勝利

- ① A4の紙を4つに切って使う
- ② 紙ヒコーキの先端はハサミで丸くする
- ③ ハサミはチームで1つ
- ④ 同じ人が連続で折らない
- ⑤ 紙ヒコーキが飛行できるのは1回だけ
- ⑥ 飛行場で3m飛べば合格
- ⑦ 前回作ったものはすべて回収
- ⑧ 紙ヒコーキの折り方をぐぐってはいけない

【チーム活動の進め方】

- ①計画（2分）
- ②作業（作成、テスト飛行）（3分）
- ③振り返り【KPT】（5分）

このような流れで、①⇒②⇒③ を4回行う。

以下の数をホワイトボードに記載してください。

- ・成功数
- ・失敗数
- ・仕掛数

1.準備編 何を準備するの？

資料

08_ふりかえりシート

- ⑤ アジャイル体感ワークで使用します。
グループに4枚（ふりかえり4回分）配布します。

ふりかえりシート

Keep : 良かったこと（今後も続けること）	Try : 次に挑戦すること
Problem : 悪かったこと（今後はやめること）	

A2サイズに
拡大コピーする。

1.準備編 何を準備するの？

資料

09_アンケート

次回のWSへのブラッシュアップ
に活用します。

[アンケート] アジャイルなふるまいを体感するワークショップ

本日は、ご参加いただき、ありがとうございます。
今後の運営等に活用いたしますので、ご協力の程よろしくお願いいたします。

1. ご所属の企業を教えてください。

☐ ITベンダー ☐ ユーザー企業（情報システム部門） ☐ ユーザー企業（事業部門） ☐ ベンチャー企業
☐ その他（ ）

2. お仕事上の役割を教えてください。

☐ 経営 ☐ 企画 ☐ 人事・人材開発 ☐ 総務 ☐ 開発 ☐ 運用 ☐ 営業 ☐ その他（ ）

3. 本ワークショップは、何で知りましたか？

☐ SNS・ブログ ☐ メルマガ ☐ 友人・知人の紹介 ☐ 職場（上司）の紹介 ☐ その他（ ）

4. またこのようなワークショップがあった場合、知り合いに薦める可能性は、
どのくらいありますか？その推奨度は10点満点でどのレベルですか？
推奨するレベル（10～0の数字）に○をしてください。

[0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10]

5. 以下のワークの満足度を教えてください。

①インプットワーク（アジャイルとは？）

☐ とても満足した ☐ 満足した ☐ あまり満足しなかった ☐ 満足しなかった

理由：

②アジャイル体感ワーク

☐ とても満足した ☐ 満足した ☐ あまり満足しなかった ☐ 満足しなかった

理由：

③全体ふりかえり

☐ とても満足した ☐ 満足した ☐ あまり満足しなかった ☐ 満足しなかった

理由：

（裏面もあります）

2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

① 今日のゴールとグランドルール

WSのはじめに、今日のゴール（到達地点）やグランドルールを提示することで、参加者は、より安心してWSに参加することができます。



グランドルールは、事細かく設定せず、どのような気持ちでWSに参加してほしいかを最大3つまでで考えるとよい。

2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

② チェックイン

心と身体を準備するために行います。全員が等しく発言する機会を作り、お互いの状態を聞き合うことで、安心感を高めてWSを始めることができます。



効果

- ・話しやすい雰囲気ができる
- ・議論が活発になる

2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

③ インプットトーク（アジャイルとは？）

本ワークに入る前に、基本的な知識を入れてもらうフェーズです。本ガイドでは、説明動画 [<https://youtu.be/VqVVMiQ6Yzg>] を用意していますので、そちらを投影ください。

（ご参考）ITSS+アジャイル領域

<https://www.ipa.go.jp/jinzai/itss/itssplus.html#section1-4>

2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

④ パターンを選ぼう

『Fearless Change』に掲載されているアジャイルに効くアイデアを組織に広めるための48のパターンからこのWSで大切にしたいパターンを1つ選んでももらいます。



はじめに48パターンに目を通す時間を設けてからグループ毎に共有するとよい。

2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

⑤ アジャイル体感ワーク

紙ヒコーキをつくるワークです。①計画②作業③ふりかえりのサイクルを4回繰り返します。（ルールは、次ページ通り。）
ふりかえりは、KPTというフレームワークを活用します。



- ・場の活性化をするために、途中でルールを変更したり、グループ替え（人事異動）をするとよい。
- ・ふりかえりは、プロセスだけでなくふるまいについてもふりかえるよう促す。
- ・ふりかえり時は、次の計画を立てないように注意する。
- ・結果（成功数、失敗数、仕掛数）を記録する。

【参考】紙ヒコーキワークショップ°

【ルール】

以下のルールに沿って3m以上飛ぶ紙ヒコーキを数多く作成したチームが勝利

- ① A4の紙を4つに切って使う
- ② 紙ヒコーキの先端はハサミで丸くする
- ③ ハサミはチームで1つ
- ④ 同じ人が連続で折らない
- ⑤ 紙ヒコーキが飛行できるのは1回だけ
- ⑥ 飛行場で3m飛べば合格
- ⑦ 前回作ったものはすべて回収
- ⑧ 紙ヒコーキの折り方をぐぐってはいけない

【チーム活動の進め方】

- ①計画（2分）
- ②作業（作成、テスト飛行）（3分）
- ③振り返り〔KPT〕（5分）

以下の数をホワイトボードに記載してください。

- ・成功数
- ・失敗数
- ・仕掛数

【参考】 KPT

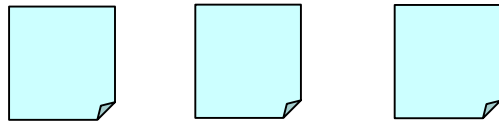
ふりかえりのフレームワーク、Keep → Problem → Try の順でふりかえる。

Keep : 良かったこと（今後も続けること）

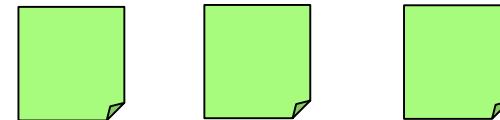
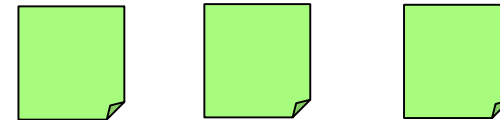
Problem : 悪かったこと（今後はやめること）

Try : 次に挑戦すること

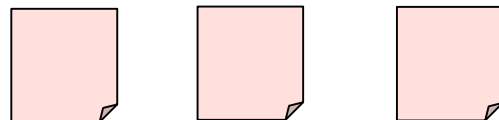
Keep



Try



Problem



2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

⑥ 全体ふりかえり

体感ワーク中での行動（アジャイルなふるまい）がアジャイルに効くアイデアを組織に広めるための48のパターンのどれにあてはまるかを考えます。そうすることで、何気ない行動が実はアジャイルなふるまいになっていることを体感します。



アジャイル開発プロセスではなく、行動（アジャイルなふるまい）に着目するように促す。

2.当日編 ワークショップの流れは？何に注意すればよいの？

⑦チェックアウト（アクション宣言）

チェックアウトとは、会を終えるにあたって、理解度、納得度、満足度を高めるために行います。

ご自身の活動に対する次へのアクションに対して、どのような行動パターンで挑むか、アジャイルに効くアイデアを組織に広めるための48のパターンから1つ選んで宣言します。



人数が多い場合はグループで、少ない場合は全体で、共有する。

3.後日編 ふりかえりはどうして重要？

アンケート結果を元に、ふりかえりを行います。
体感ワークでも使用したKPTを使ってふりかえります。
ふりかえった結果は、次回のワークショップをよりよくする
ための宝となります。また、このWSの計画、実行、ふりかえり
というプロセスがアジャイルなふるまいそのものになります。



実施して“楽しかったね”で終わらないようにする。

アジャイルWGメンバー（2020年度）

	氏名(敬称略)	所属
主査	羽生田 栄一	株式会社豆蔵／ 独立行政法人情報処理推進機構（IPA）
メンバー	川上 誠司	アクセンチュア株式会社
	齋藤 修一	日本アイ・ビー・エム株式会社
	関 満徳	エキスパッション合同会社
	和田 憲明	富士通株式会社
	渡会 健	株式会社マネージメントソリューションズ
	岡本 宗之	株式会社ITプレナーズジャパン・アジアパシフィック
オブザーバー	山下 博之	独立行政法人情報処理推進機構（IPA） 社会基盤センター産業プラットフォーム部コネクテッドインダストリーズグループ
アドバイザー	平鍋 健児	株式会社永和システムマネジメント

事務局：高橋、岡田、成田、下川（独立行政法人情報処理推進機構(IPA) 社会基盤センター人材プラットフォーム部）