

# 受け手グループリーダー用Q&A集

---

グループワークがうまく進まないときに参考にしてください。

## 1月24日（ゲーム初回）

---

- グループメンバーの中に来ていない人がいる
  - → 教員に報告してください
- グループで集まったけれど、どうしていいかわからない
  - → ゲームマニュアルを読み返してください。「配布された出品者の物語をメンバー全員で読む」→「アイデアシートを完成させる」→「物語シートを完成させる」→「物語シートの内容を出品者にプレゼンする」というのが全体の流れです。
- 24日はどこまで作業を進めればいい？
  - → 少なくともアイデアシートは完成させて、物語シートを作成し始めるところまでは進めてください。もちろん、物語シートの作成をどんどん進めてしまっても構いません
- 31日のプレゼンまで作業が間に合いそうにない.....
  - → グループで自主的に集まる等して進めてください
- グループの意見がどうしてもまとまらない
  - → 話し合いでまとめるのが望ましいですが、どうしてもまとまらなければ、多数決にしてください。ただし、多数決は最終手段だと考えて、安易に使わないようにしてください
- 良いアイデアがどうしても出てこない
  - → アイデアの出し方にはいろいろコツがあります。たとえば.....
    - ブレインストーミング
      - いきなり立派なアイデアを出そうとせずに、「こんなの馬鹿にされるかも.....」という抑制を外して、思ったことをどんどん発言してみましよう。
      - 発言する前にまずはひとりで書いてみるというのも有効です。人の評価を気にしなくて済むので抑制が外れやすくなります。
    - 逆に最悪のアイデアを考える(アンチプロブレム)
      - たたき台として最悪のアイデアがあった方が、それを改善するための良いアイデアが浮かびやすくなります。
      - たとえば「最悪の旅行とは？」と考えてみます。「行きたかった店が全部臨時休業」「一緒に行く人がみんな寝不足で不機嫌」「宿の本館が満室で、ボロボロの別館に案内された」「ずっと雨」。これらの最悪をすべて打ち消すと、「トラブルの無い旅行」が最高の旅行だということになります。
      - 最悪を打ち消さずにそのまま生かすやり方もあります。「雨の日だからこそ楽しめる旅行プランを立てる」など。

## 1月31日（ゲーム2回目）

---

- いつからプレゼンを始める？
  - 16:45からです。それまでに物語シートを完成させて、教室に移動してください。どの教室に移動するかは名簿を確認してください
- プレゼンはどうやればいい？

- → 完成させた物語シートを出品者に見えるようPCで表示させながらプレゼンしてください。誰がプレゼンするかは自由ですが、決まらないようであればリーダーが担当してください
- プレゼンの順番は？
  - → 自由ですが、基本的にAグループが先、次にBグループとしてください
- 競争相手のグループ（たとえば自分たちがAグループならBグループ）にプレゼン内容を見られてもいい？
  - → むしろ見せてください。その方が2月7日の振り返りを進めやすくなります