

# オブLOVEワールドカフェ

## 2007夏 帰郷

2007年6月20日(水)

---

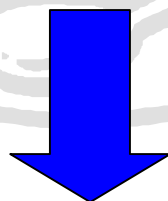
(株)永和システムマネジメント  
天野 勝、森田 秀幸

# ワールドカフェとは？

## ワールドカフェとは？

---

こういう集まりで、休憩時間に何となく話したり、懇親会などで語り合ったことが実はすごく有意義だった、という経験はないですか？



「だったら、それをメインにしてしまおう」

## ワールドカフェとは？

一言でいうと、みんなで共通のテーマについて話し合うための手法。

Juanita Brown、David Isaacsらが考案。  
<http://www.theworldcafe.com>



©1998 to 2005 World Café Community Foundation

## ワールドカフェとは？

### ■ワールドカフェの思想

“The World Cafe: Shaping Our Futures Through Conversations That Matter”

「自分たちの未来を会話によって形作る」



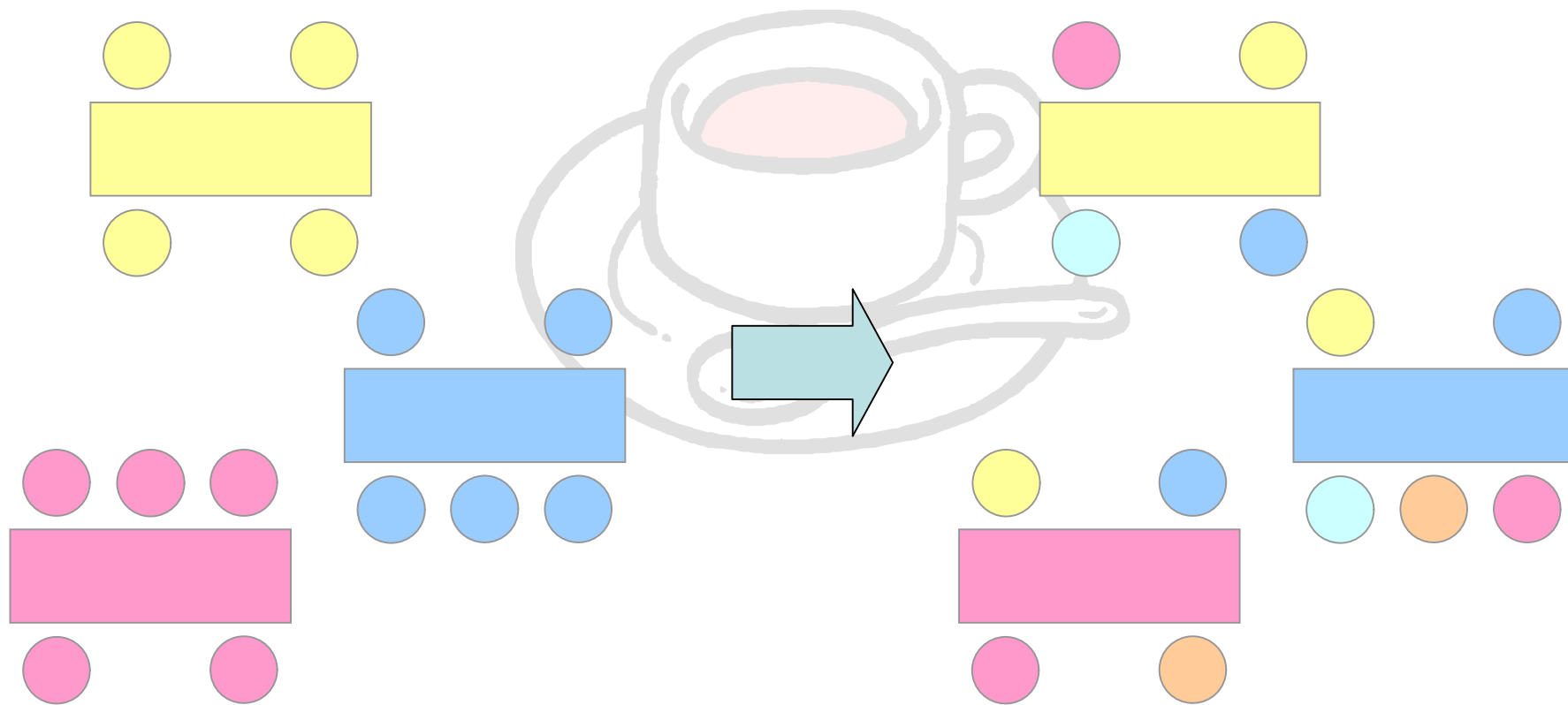
人間は会話によって、つながり、気づき、そして新たな発想を見出していくのではないだろうか？



## 基本的な進め方

- 1テーブル4人程度で、カフェのようにリラックス
- 「大切なこと」について真剣に話し合う
- 話し合いながらテーブルクロスに書き込む  
(言葉、絵、マインドマップetc.)
- 一定時間話し合ったら、ホストを残して席替え
- ホストは前に話し合ったことを新しいメンバーと共有
- また話し合いをしたら、新たなホストを残して席替え
- 繰り返す

# 一人残して席替え





## 今日のワールドカフェ

- 1テーブルに4～6名程度のグループを作る
- テーブルごとに決められたテーマについて真剣に話し合う
- ラウンドの終了時にホストを1人決める
- ホスト以外の方はバラバラのテーブルに移動する
- 移動後のラウンドでは、ホストが最初に前のラウンドで話し合った内容を共有してから話し始める

**※最初に発言する時、名前だけ名乗りましょう**

## グラウンドルール

---

- 楽しむこと
- 積極的に参加すること
- 人の話を最後まで聞くこと
  - 人の話を尊重する
- 一人で話しすぎないこと
  - 持論を押し付けない
  - 最大1分

## テーマ

---

### ■これまでの感想

- ・ 面白いと感じたこと
- ・ よくわからなかったところ
- ・ 自分ならばこうすると思ったところ
- ・ etc...

ぜひ絵、マインドマップを活用して話し合しましょう。

**※最初に発言する時、名前だけ名乗りましょう**

## テーマ

### ■グループで選んでください！

- ・Lightweight Language
- ・アジャイル開発
- ・ソフトウェアテスト
- ・技術者教育
- ・ステークホルダーとの信頼関係
- ・メンバーのモチベーション
- ・Web2.0とAjax
- ・Macでの開発
- ・プロジェクトファシリテーション
- ・オブジェクト指向開発
- ・UMLとMDA
- ・ソフトウェアプロジェクトのカイゼン
- ・内部統制と個人情報
- ・マルチコア時代のプログラミング
- ・プロジェクトでの痛い失敗談