

# KPTふりかえり会

## 進め方のヒント

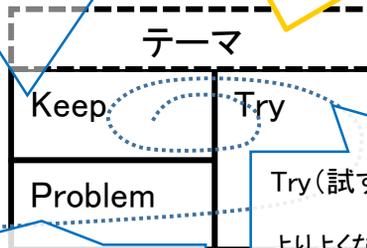
### Keep(続けること、良いこと)

うまくいったことも続けること(Keep)、良いこと(Good)  
 どんな些細なことでもよい(一番難しい)  
 チームでやる場合でも、個人的なことを挙げてよい  
 前回のふりかえりのTryがあれば、それを次も続ける  
 か検討する

#### 【ポイント】

- ・良いことと、その結果を生み出す行動を挙げる

テーマはオプション



### Problem(不満点、問題点)

不満に感じていること、工夫の余地がありそうなこと  
 発生している現象だけではなく、感じていることも挙げる  
 将来的に発生しそうだと思うこと  
 未来の問題(リスク)も挙げる

#### 【ポイント】

- ・「～してない」は要注意  
 していないことで発生している不利益を挙げる

### Try(試すこと、工夫したいこと)

よりよくなりそうな改善策を検討する  
 問題に対する改善策を検討する  
 やってみたいくらい予感のすることを挙げる  
 試すことを選択し合意(=同意+サポート)する

#### 【ポイント】

- ・多くの選択肢から選ぶ
- ・行動可能になっていること
- ・「しっかり」「ちゃんと」は要注意

### タイムテーブルの例 (しっかりバージョン)

目安(分)	内容
5	前回のTryとProblemを確認する
5	KeepとProblemを付箋紙に書く
10	KeepとProblemを共有する
7	Tryを付箋紙に書く
7	Tryを共有する
10	Tryを選択する
16	Tryをアクションに落とし込み合意する
合計:60	

### ふりかえり会のグラウンドルール

- ◇全員が最善を尽くしたことを疑わない  
 原因の追究はしても、責任の追及はしない  
 言い訳、自己弁護は不要
- ◇積極的に参加する  
 当事者意識を持つ  
 議題に集中する
- ◇一人で話しすぎない  
 人の発言をさえぎらない  
 話していない人にも思いやり

### ポイント

- ① ふりかえり会の冒頭でグラウンドルールを確認する
- ② KPTボードのレイアウトは、Keep、Problemは左、Tryは右
- ③ KPTボードは1枚を使い続ける
- ④ 意見は付箋紙に書いて発言する
- ⑤ 意見は、1人1枚ずつ順に共有する(ラウンドロビン)
- ⑥ テーマは徹底的に考え抜いて決めるか、無しにする
- ⑦ 前回のふりかえり会で、実施を合意したTryの効果、Problemの解消を確認する
- ⑧ 意見は、Keep、Problem、Tryの順に共有する
- ⑨ Keep欄には、Good(良いこと)も挙げる
- ⑩ 他の人の意見から、新たに着想して意見を挙げる
- ⑪ 挙げたTryの中から、実施するものを選択して合意する
- ⑫ Tryを具体化してアクションにする時間を十分に確保する
- ⑬ 決めたアクションを次の計画に反映する

## 意見を引き出す質問の例

Keep	<ul style="list-style-type: none"> <li>• あなた/チームが、今後も続けたいことはなんですか？</li> <li>• どんな良いことがありましたか？</li> <li>• なぜ、うまくいった/良かったのでしょうか？</li> <li>• 他の人にちょっと自慢したいことや、褒めてもらいたいことはありますか？</li> <li>• 他の人のここが良かったというところはなんですか？</li> <li>• 前と変えてみたところはありましたか？</li> </ul>
Problem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 気になることや、困ったことはありましたか？</li> <li>• 何かガマンしていることはありますか？</li> <li>• このチームならば「もっとできた」と思っていることは、どんなことですか？</li> <li>• チームで決めたルールで、あなた/メンバーの誰かが守れなかったことはありましたか？</li> <li>• 目標の達成をさまたげることは、どんなことですか？</li> <li>• ムダだと感じていることは、どんなことですか？</li> <li>• 理想と異なることは、どんなことですか？</li> </ul>
Try	<ul style="list-style-type: none"> <li>• そのKeepの本質は何ですか？</li> <li>• そのKeepをよりうまく行うには、何をすればよいですか？</li> <li>• そのProblem少しでも改善するには、何をすればよいですか？</li> <li>• そのProblemをすべて取り払うには、何をすればよいですか？</li> <li>• そのProblemが無くせないとしたら、何をすればよいですか？</li> <li>• 目標に近づくため、もしくは、目標を大きく超えるには、何をすればよいですか？</li> </ul>

## Examples of Effective Questions

Keep	<ul style="list-style-type: none"> <li>- What do you want to keep doing with the team or the project?</li> <li>- What was good about this project?</li> <li>- Why did they go well? / Why were they good?</li> <li>- Is there anything you think you did a good job or you want other members to praise you?</li> <li>- What was good about other members' work?</li> <li>- Did you change anything compared to before?</li> </ul>
Problem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Was there any problem or anything you were concerned?</li> <li>- Do you put up with something?</li> <li>- What do you think you could do better?</li> <li>- Are there any team rules you or some members could not follow?</li> <li>- What interferes with your team's goal achievement?</li> <li>- What do you think you or some members don't need to do?</li> <li>- What was different from your ideal?</li> </ul>
Try	<ul style="list-style-type: none"> <li>- What is the essence of your team's "Keep"?</li> <li>- What should you do to make your team's "Keep" even better?</li> <li>- What should you do to make your team's "Problem" go better?</li> <li>- What should you do to solve your team's "Problem" completely?</li> <li>- What should you do if you cannot solve your team's "Problem" completely?</li> <li>- What should you and the team members do to get closer to the team's or project's goal?</li> </ul>

英語版協力: ソニーデジタルネットワークスアプリケーションズ(株) ローカライズチーム  
<http://www.sonydna.com/sdna/solution/localization.html>

## 参考文献

- 『ふりかえりガイド』 <http://ObjectClub.jp/download/files/pf/RetrospectiveMeetingGuide.pdf>  
『これだけ！KPT』 <http://www.subarusya.jp/book/b167190.html>  
『LEADER's KPT』 <http://www.subarusya.jp/book/b437170.html>