

# 問題の整理と分析(2)

情報の科学 第6回授業

02情報社会と問題解決

対応データ 19exp06.xlsx

# 問題発見と整理について

- 1 幅広くアイデアを広げ、まとめる(広げる)
  - フレームワーク、ブレインストーミング
  - アイデアカード

- 2 原因をより深く考える(なぜなぜ)

- ロジックツリー、連関図、特性要因図
- IE図

- 3 解決策をより具体的にしていく(どうすれば)

- ロジックツリー、特性要因図
- IE図

# アイデアを広げるための方法

## トレーニング1 ブレインストーミング

- 質より量
  - とにかく多くのアイデアを。「かっこいい内容」や「オシャレな内容」にこだわってはいけない。
- 自由気まま
  - 独特なアイデアでも歓迎する。また、あまり関係のないようなアイデアも良い。自由気ままな「思いつき」で行う。
- 便乗の奨励
  - アイデアどうしのつながりで、また新たなアイデアが出てくることも多い。他人の意見に便乗し、それを利用発展させることも歓迎する。
- 批判の禁止
  - 他人の批判は「良い」「悪い」ともに一切しない。「なにそれ～？」「それ変！」「いいねー」など、一切禁止！！

# 演習1(1分)

何でもいいので、「モノ」を挙げる。

- ブレインストーミングの要領で。
- 具体的・抽象的、見える・見えない、ここにある・ない、など何でも良い
- 「3秒ルール」+「2ペナリティ」
- 記録係は出た数だけ数えておく

## 演習2(2分)

「修学旅行について。どこに、何をしに行く？」

- 「どこに」「何をしに行く」を意識。
- 「実現性」にこだわらなくても良い。
  - 例:「月にウサギを探しに行く」
- ブレインストーミングの要領で。特に「便乗」。
- 「5秒ルール」+「2ペナリティ」
- 記録はしなくても良い。数を記録しておく。

# 練習「未来の情報機器」

- ワークシートにある「モノ」の「機能」を「融合」させると、どのようなものができるだろうか
- 機能の一部でも良い。また、形状等でも良い
- フレームワークを思い出して考えてみよう

# 演習3(5分)

- 練習を参考に、「未来の情報機器」の元となる「モノ」を、順番にどんどん挙げていこう
- ブレインストーミングを用いる
- くれぐれも、「批判の禁止」!
- 記録係がワークシートに記録する
- 情報機器だけでなく、一見関係なさそうなものもたくさん挙げておくと良い

# アイデアを整理する方法

「カードを用いたアイデア整理法」(P.95)

1. ブレインストーミング等が出てきた内容を、グループ分けする。
2. グループごとに、簡単に名前をつける。
3. 似たもののグループは近くに配置
4. それらを眺め、典型的なストーリーを。





# 演習4(15分)

- 例を元に、「未来の情報機器」を考えよう。
- グループで1つ考えれば良い。
- 機能を具体的に記し、名前をつけよう
- グループごとに順番に発表してもらいます。
  - 発表者は抽選で決めます
  - 自分が発表するつもりで積極的に取り組むこと！