

14j. 心理学に基づいたプロジェクトメンバーの 管理・育成法

1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	出島交流会館（確定）
・講師	富士通九州システムズ(FJQS)講師:井上 龍也氏
・開催月日	平成28年9月14日(水)～16日(金)《3日間》
・実施時間・日数	9:30～17:30(7時間/日)・3日間(21時間)
・受講料(税別)	78,800円
・教材料(税別)	5,000円

2. 対象者

プロジェクトリーダー、サブリーダーの方。今後、リーダーになる方。

3. カリキュラムの概要

プロジェクトは多くのメンバーで構成されており、それを束ねるプロジェクトリーダーは、各メンバーに対して様々なコミュニケーションをとらなければなりません。部下のモチベーションを上げたり、ミスをした部下を叱責したり、上司に諫言したり、多種多様です。また近年、IT業界では精神疾患で長期休養する人材が出ていることから、プロジェクトリーダーはメンバーの健康状態やストレス、不安要素を察知したり、取り除いたりして健康な状態で働いてもらわねばなりません。本コースでは、様々な心理学の要素・理論を利用して、プロジェクトメンバーのモチベーションを高めたり、上手く叱責したり、不安やストレスを軽減したりすることを講義とロールプレイングで学習します。実際にロールプレイングを行うことにより、実践的な演習効果が得られ、要員育成・管理法の幅、篤さが増加します。

4. カリキュラムの詳細

3日間(21時間)

科目	時間	科目の内容
1. プロジェクトにおける心理学の重要性	1.5 Hr	【講義】 ・プロジェクトにおける心理的な問題 ・心理学の視点 ・心理学の種類 ・脳生理学と心理学 【演習】 ・バイオリンを眺める少年(個人演習+グループ討議)
2. チームマネジメント	6.0 Hr	【事前演習】 ・チームマネジメントをめぐる問題 (個人演習+グループ討議) ・良いチームとは、悪いチームとは (個人演習+グループ討議) 【講義】 ・チームマネジメントとは ・リーダーシップとその種類について (PM理論、パス・ゴール理論、SL理論などリーダーのあり方) ・効率的なチームマネジメントのポイント ・ビジョンの明確化、集団規範、凝集性、効果的なチーム構成 ・上手なチームの動機づけ 【演習】 ・プロジェクト立ち上げ時のスピーチ(考察→発表→評価) ・プロジェクトリーダーとしてのチームマネジメント (ロールプレイング→評価→気付き) ・メンバーの成熟度によるリーダーシップの取り方 (ロールプレイング→評価→気付き) ・ビジョンの明確化を意識したリーダーシップ (ロールプレイング→評価→気付き)

3. コミュニケーション マネジメント	5.0 Hr	<p>【事前演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションをめぐる問題 (個人演習+グループ討議) ・良いコミュニケーションとは、悪いコミュニケーションとは (個人演習+グループ討議) <p>【講義】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションとは(言語・非言語の違いなど) ・ストローク(暖かい、普通、冷たい、無視) ・効果的な部下の叱り方 ・自己開示 ・アサーティブコミュニケーション ・DESC法 <p>【演習】全てロールプレイ→評価→気付き</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストロークの使い分けと、ストロークによる相手の感じ方 ・部下を叱ってみる ・部下と面談し部下の悩みを聞き出す (自己開示させる) ・アサーションを使って仕事を断るもしくは減らす ・DESC法を使用して上司をうまく諭してみる
4. モチベーションマネジメント	7.0 Hr	<p>【事前演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションをめぐる問題 (個人演習+グループ討議) ・どのような時にモチベーションが上がりますか 下がりますか？ ・原因帰属と達成感の事前確認 <p>【講義】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選ばれた人だとモチベーションは高い ・モチベーションの種類(X理論、Y理論など) ・モチベーションを理解する3つの観点 ・欲求で高まるモチベーション(2人の石工の話) ・社会的動機、達成動機、親和動機 ・同期付け要因と衛生要因 ・強化理論 ・公平感 ・ピグマリオン効果 ・達成可能性×目標の魅力(アトキンソンの達成理論) ・内的モチベーションと外的モチベーション ・原因帰属と達成感 <p>【演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクト立ち上げ時のスピーチ(考察→発表→評価) 再度 ・部下が仕事が面白くないと言ってきたときの対応 ・部下を評価する時に忘れてはならないこと(評価面談) ・能力はあるが目が出ない部下と面談する。

5. ストレスマネジメント		<p>【事前演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレスをめぐる問題 (個人演習+グループ討議) ・どんな時にストレスを感じますか (個人演習+グループ討議) <p>【講義】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレスとストレッサー ・ストレスの心身への影響 ・ストレス要因 ・ストレス過多の兆候 ・ストレスに対する誤解 ・ストレスに対する対応 ・ビリーフとコーピング ・ストレスのコントロールとリラクゼーション法 <p>【演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・皆さんのストレスチェック ・ストレスのコントロールとリラクゼーション法 (ストレッチ等) ・技術に不安を持っているメンバーのビリーフを変える 説得 (ネガティブなビリーフからポジティブなビリーフへ) ・どうしても自分には出来そうにもない仕事を振られ ストレスを持った部下が上司に相談して仕事を回避 する。
6. 心理学をプロジェクトに活用するために	1.5 Hr	<ul style="list-style-type: none"> ・心理学をプロジェクトに活用するために ・心理学は自己や他人の言動を見直す視点となる ・自分の思考法や行動、相手を鑑みた行動の選択肢を増やす。 <p>【演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本研修の振り返り、アクションプラン作成 ・チーム内発表、相互補完、水平展開
計	21.0 Hr	

5. 使用教材

プロジェクトリーダーのための心理学(富士通ラーニングメディア)
FJQS作成演習(ロールプレイング中心)

6. 到達目標

本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。

- 1.プロジェクトのチーム編成とマネジメントを適切に行う
- 2.プロジェクトの運営において重要なコミュニケーションを円滑に行う。
- 3.プロジェクトメンバーのモチベーションを向上させる方法を身に付ける。
- 4.ストレスマネジメントを行う基礎知識を身に付ける。

7. レベル

ITSS:ITスペシャリスト育成 - [*]テクノロジー【レベル: 2】
ITSS:ITサービスマネジメント育成 - [*]テクノロジー【レベル: 2】

[*] ITスキル標準研修ロードマップにおけるコース群名