

## 19j ITプロジェクトにおける次期若手リーダー育成 ～指導者の条件～

### 1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	NISA研修室、出島交流会館、オフィスメーション、県勤労福祉会館、石井税理士事務所等
・講師	富士通九州システムズ(FJQS) 井上 龍也氏
・開催月日	H30年11月07日(水)・08日(木)・09日(金)
・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

若手社員でメンバーの指導を行う方。今後プロジェクトリーダー、サブリーダーになる方。または目指す方。

### 3. カリキュラムの概要

ITプロジェクトにおいて次期若手リーダーの育成は組織にとって重要な課題です。現に若手社員とはいえ、協会社メンバーや後輩の指導を行っていますが、その指導方法は先輩方から継承されたものであり、必ずしも正しいとは言えません。本コースではリーダーシップの定義、メンバーへの働き掛け方(叱り方、褒め方)を講義と演習を通じて習得して頂きます。プロジェクトを円滑に進めるためにビジョンや組織のルール伝え、モチベーションを維持し、部下をリードし育成する「リーダーシップ」の発揮へと発想を転換します。

### 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.リーダーとは	2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーの定義</li> <li>・リーダーとは仕事である</li> <li>・リーダーとは責任である</li> <li>・リーダーとは信頼である</li> </ul> <b>【演習(ディスカッション)】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・理想とするリーダーの条件、言動はどのようなもの？</li> <li>・理想のリーダー像と比較して自分が足りていない部分は何？</li> </ul>
2.リーダーの役割	5.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのメンバーを動機付ける</li> <li>・メンバーを動かす</li> <li>・チームに影響を与える</li> <li>・成果(ゴール)に導く</li> <li>・ビジョン、マイルストーンを明確にする。</li> <li>・人材を育成する(次期リーダーを育てる)</li> <li>・リーダーとマネージャーの違い</li> <li>・リーダーとマネージャを兼ねる場合の役割の違い(ペルソナ)</li> </ul> <b>【演習(ディスカッション)】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どのような動機付けが必要か？</li> <li>・どのようにすればメンバーは動いてくれるのか？</li> <li>・メンバーが抱く不安とは何か？</li> <li>・どうやってゴールを目指すか？</li> <li>・人材育成をどのように行うのか？</li> </ul>
3.リーダーに必要なスキル	3.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・読む、聴く、訊く、考える、書く、話す</li> <li>・ビジョンを示す</li> <li>・メンバーを鼓舞する</li> <li>・メンバーを褒める、叱る</li> </ul> <b>【演習(ロールプレイング)】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新規プロジェクト開始時のメンバーへのビジョン提示</li> <li>・技術的に悩んでいる部下が仕事を拒否した時の説得</li> <li>・粘り強く仕事に向き合い、作業を完遂した部下を褒める</li> <li>・チームのルールを破って、大きなミスが発生させた部下を叱る</li> </ul>

4.リーダーシップ理論	3.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーシップ特性論</li> <li>・システムIV</li> <li>・パス・ゴール理論</li> <li>・PM理論</li> <li>・ビジョン志向リーダーシップ</li> <li>・リードマネジメント</li> <li>・状況リーダーシップ理論</li> <li>・リーダーシップ開発論</li> </ul> <p>【演習(ロールプレイング &amp; ディスカッション)】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・年上の協力会社社員が約束を守らないときの対処する</li> <li>・仕事ができる社員がモチベーションを落とした要因の究明する</li> <li>・チームの今後3年間の青写真(未来予想図)を作成する</li> <li>・メンバーの成熟度に応じた指導方法を考える</li> </ul>
5.リーダーとして 知っておきたい心理学	4.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人間の行動理論</li> <li>・ビリーフとコーピング</li> <li>・人間は何に不安を感じるか(米軍歩行訓練からの検証)</li> <li>・マズローの欲求五段階説</li> <li>・メンバーへの接し方、ストローク(暖かい、普通、冷たい)</li> <li>・アサーション</li> </ul> <p>【演習(ロールプレイング &amp; ディスカッション)】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜ彼は突然会社を辞めようとしたのか</li> <li>・人間は何に不安を感じるか、それに対してリーダーは何を行うか</li> <li>・新プロジェクトで新技術を恐れているメンバーを納得させるには</li> <li>・急に依頼された仕事を人間関係を壊さずに上手く断るには</li> </ul>
6.指導者の条件より	3.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・言うべきを言う、覚悟を決める、寛厳自在、原因は自分に</li> <li>・諫言を聞く、権限の委譲、志を持つ、最後まで諦めない</li> <li>・自主性を引き出す、信賞必罰、率先垂範、大所高所に立つ</li> <li>・人を育てる、目標を与える、まかせる、人間観を持つ</li> </ul> <p>【演習(ロールプレイング &amp; ディスカッション)】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各自リーダーとしての心構えや行動の指針を纏め、全受講者の前で発表し、有言実行に移してください。</li> </ul>
計	21.0Hr	

## 5. 使用教材

リーダーになるための心得と実践スキル(FJQS)

リーダーになるための心得と実践スキル演習問題(ロールプレイング & ディスカッション)

指導者の条件(松下幸之助著 PHP出版)

## 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.リーダーとは何か、どのような役割を持つのか、どのような資質が必要かを理解できる。
- 2.重要なリーダー理論(パス・ゴール、リードマネジメント、ビジョン志向、システムIV等)を理解できる。
- 3.メンバーのモチベーションを向上させるための心理学的要素を理解できる。
- 4.リーダーとなるためのスキルアッププランを作成、宣言し、実現に向けて行動できる。

## 7. レベル

ITSS:コンサルタント育成 - [\*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:プロジェクトマネジメント育成 - [\*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:ITスペシャリスト育成 - [\*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:アプリケーションスペシャリスト育成 - [\*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:ITサービスマネジメント育成 - [\*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:ソフトウェア開発育成 - [\*]パーソナル【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