

●プロセス3：誰が解決するかを明確にする
内に根付かせ徹底する」といったイメージです。

●プロセス5：問題を定義する
問題が何であるかを定義すること
ができるば、大半は解決できたも同
然です。

日本の大学で教育学を専攻した後、渡米。州立オレゴン大学大学院卒業後、アメリカ、イギリス、カナダ、オーストラリア、ニュージーランド等さまざまな国の教育機関や教育プログラム実践者を訪問し、グローバルエデュケーションモデルを模索。東洋思想、インクト思想などの出会いから東洋と西洋を融合するホリスティック教育を目指し、広範囲の教育ツールを研究。2002年に国際メンターシップ協会を発足させ、「メンタリング」の普及及研究に力を注いでいる。活動としては、「現場中心主義」をモットーとし、学校教育と企業の人材教育の両分野で価値のブレークスルーを通じてモチベーションを高める独自の手法を用い、研修、講演などを行なっている。コンサルティング分野では、ミッションマネジメント、メンタリングシステム導入、コーチングセラーブルス導入、企業の企画／戦略の作成、商品企画、などを手がける。また、米国とのIMA(国際メンタリングアソシエーション)



統合共育研究所所長
国際メンターシップ協会理事
国際メンターシップ
グラジュエートスクール副学長
大野 雅之
Masayuki Obno

それは、単にマイナスになつた状態をゼロに戻すということではなく、「問題」を通じてそれに関わる人間や組織が成長するという、プラスの発想が必要です。

例えば、顧客から製品についてのクレームを受けている時であれば、「この問題を解決することによつて、今まで以上にこの顧客からの信頼を得て、多くの受注をいただく。そして、製品の質を向上させるとともに、常に品質を上げる仕組みを社内に根付かせ徹底する」

●プロセス4：チームの場つくりをする
問題解決というと、どうしても気が重くなってしまいそうなイメージがありますが、ブレーンストーミングなどを行い、解決し達成感を得た時のイメージを共有したり、アイデアを出すことの喜びを共有したりすることでの、チームの雰囲気を盛り上げることができます。

これは、二人であっても十人であっても同じことです。

- プロセス6：解決へのプランを決める
今までに何を達成するかを決定し、それを文章化します。常に目的を意識し、解決へのロードマップを作成するのです。

に人が成長するプロセスであり、そこには上司と部下の本質的なコミュニケーションが存在します。特に、ベテラン社員を生かす絶好の機会であると言えるでしょう。また、これまでご紹介してきたメンタリングが生きる最高の場でもあるのです。

ようにしなければなりません。
さらに、経験から得られる知恵、人脈、直観など、ベテランだからこそ使えるものをフル活用するようになります。

問題が発生した時には、本当に必要なスタッフだけ関わったほうがうまいきます。

しかし、ここで気をつけなければならぬことは、問題を問題としてとらえるのではなく、常に解決(着地点)と結びつけてとらえるということです。これは、「どうすれば」なるか—という表現に変換すること

● フロセス7：誰が何を担当するか
実行プランが決定したら、誰が何を担当するか、スタッフの強みやフオーカスにしたがって決定します。あとは実行するだけです。

中堅・ ベテラン社員の 自己革新を ヘルプする メンタリング

Vol.11 最終回

べテラン社員は
問題解決力で
差をつけよ

問題に直面した時は、常に三つの要素を考えなければなりません。

それは、①問題に立ち向かう「姿勢」、②解決への「方法論」（プロセス）、そして、③解決の「着地点」（目的）です。

今回は、この三つの要素を重視して、問題が発生してから解決するまでのプロセスのモデルケースを、堅・ベテラン社員がリードするという観点からご紹介します。

解決への全体像をイメージする

●プロセス1：姿勢を確認する

問題解決の姿勢とは、すなわち会社のバリューを理解し、解決へのプロセスすべてにおいて実践すること、問題に対峙する時の心構え、柔軟な思考法を持つということです。

例えば、『顧客第一』というバリューを大切にしている会社であれば、問題解決へのプロセスにおいて、常にそのバリューを実践しなければならないということです。いかなる状況であっても、その姿勢がブレない

伝えしたいと思います。



ン社員が發揮できる「問題解決力」について、その具体的プロセスをお伝えしたいと思います。



しかし、いざ何か問題に直面して部下と一緒に取り組むと、それらのことは明白に露呈します。それは、

ペテラン社員が部下からの信頼を得る大きなチャンスとなるのです。

解決への全体像を
イメージする



43 行動人 2005.12