

# 期待をすり合わせる 「ドラッカー風エクササイズ」

ギルドワークス  
中村 洋(@yohhatu)

## 今日得られるもの

- ✓ お互いのことを知る手法の1つ「ドラッカー風エクササイズ」のこと
- ✓ なぜお互いのことを知る必要があるのか？
- ✓ ドラッカー風エクササイズの気をつけるポイント

ASSOUPPLISSEMENTS TRONC



ドラッカー風  
エクササイズ

ASSOUPPLISSEMENTS  
COORDINATION



ETRENEIL DES JAMBES



ETRENEIL DES JAMBES




# ドロッカー風エクササイズ

チームメンバー同士の  
期待をすりあわせるために行う  
チームビルディングのプラクティス。

4つのタフな質問をメンバーで  
話し合う。





## 「ドラッカー風エクササイズ」の効果

- ✓ メンバーのこと、自分へ期待されている成果が早くわかる
- ✓ メンバーに何を成果として期待するか伝えることができる
- ✓ 良いチームになれる可能性が高くなる

# タックマンモデル

FORMING

STORMING

NORMING

PERFORMING

- CONOSCERE
- AGGERARE
- FARSI RICONOSCERE COME LEADER (PERE UN OBIETTIVO)
- SOCIALIZZARE
- CONDIVIDERE E CONTRASTARE
- CREDERE NELLA AFFIDABILITÀ AL TEAM

- STORMING
- CAPIRE CAPACITÀ IN RELAZ. A OBIETTIVO (RUOLI) COINVOLGENDO TUTTI
- ELIMINARE EVENTUALI ATIRTI
- ASSICURARSI LA COMPRESIONE DI OBIETTIVO E RUOLI
- ESPRERE ADESSAMENTE CAPACITÀ E LIMITI
- NON PARTECIPARE ATTIVAMENTE ALLA COSTRUZIONE DEL PIANO ED ESPRIMERE EVENTUALI DUBBI.
- RICONOSCERE IL LEADER E "GIOCARRE" CORRETTAMENTE

- 2. NORMING - LEADER
- FARE UN OBIETTIVO COMUNE
- STABILIRE I RUOLI
- CREARE GRUPPO MUNITO
- SE GRUPPO NON EFFICACE RIPORTARE IN STORMING
- INDIVIDUO
- SEGUIRE INDICAZIONI DEL LEADER
- RIPORTARE AL LEADER EVENTUALI PROBLEMATICHE
- MIGLIORARE COLLABORAZ. CON RESTO DEL GRUPPO

- 3. PERFORMING
- Leader
- Mettere in moto il gruppo
- Celebrare i risultati ottenuti
- Essere in transizione
- Player
- Condividere gli obiettivi
- Mettere a disposizione
- Proprietari

# タックマンモデル



# タックマンモデル

形成期

Forming

混乱期

Storming

統一期

Norming

機能期

Performing

お互いのことを知らない  
関係性を築く

考え方や役割  
などで衝突が  
起きる

形成期、混乱期  
の質と期間が  
大事  
省略できない

共通認識ができチームが一体  
となり目標達成に向かう



# タックマンモデル

形成期

Forming

メンバーが  
入れ替わると  
形成期に戻る

お互いのこと  
を知らない  
関係性を築く

混乱期

Storming

考え方や役割  
などで衝突が  
起きる

統一期


Norming

共通認識がで  
きチームが安  
定していく

機能期

Performing

チームが一体  
となり目標達  
成に向かう

A close-up photograph of a board game board. The board features colorful tiles with numbers and symbols. A small, brown bear figurine is positioned on the board, wearing a red shirt with the text "I ♥ WORK" printed on it. The board has a grid pattern with blue and yellow tiles. Some tiles have numbers like 1, 4, 5, 6, 17, 18, 19, and 20. There are also symbols like a bicycle and a dollar sign. The text "CAN PARLOR GAME" is visible on one of the tiles. The overall scene is brightly lit and colorful.

# ドラッカー風エクササイズ 4つの質問

# 4つの質問

得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

1: 自分は何が**得意**なのか？


2: **どういう風**に仕事するか？

3: 大切に思う**価値**はなにか？

4: 自分に**どんな成果**を期待してもらってよいか？

# 1：自分は何が得意なのか？


プログラム、テスト、積極性など  
「自分の武器」

A desk with a green felt mat. On the left is a globe on a stand. In the center is a white paper with a pen and a small pile of gold coins. On the right is a Newton's cradle. In the background, a large white teddy bear sits on the desk. On the wall behind it is a line graph on a piece of paper pinned with a red pushpin. The text is overlaid on a semi-transparent grey band across the middle of the image.

プロフェッショナルとして  
対価を支払ってもらえる

## 2：どういう風に仕事をするか？

「朝型である」「相談しながらやりたい」  
「マイクロマネジメントを嫌う」など


A black and white photograph of a person sitting on a concrete pier, fishing. The person is wearing a light-colored t-shirt with the text "BOYS EASURE TYLE ENREK" on the back. The pier extends into a body of water, and a large, rounded mountain is visible in the background under a cloudy sky. The text "自分が最もパフォーマンスが出るやり方を知ってもらおう" is overlaid on the image in a large, white, sans-serif font.

自分が最もパフォーマンスが  
出るやり方を知ってもらおう

# 3：大切に思う価値はなにか？

家族との時間、金銭的対価、  
キャリア、キレイなコード





衝突を避けることができる

# 4: 自分にどんな成果を期待できるか?

## お互いのことを想像して 表明してみる

1 例 プロシヤの運営  
何をやるかを決めること

幅の広さ  
経験

情報整理  
フィードバックを正直に返すこと

案件を回すこと  
自分のことをまとめる  
ノウハウ、UI

2 例 プロシヤの運営  
一人一人のこと

お互いのことを想像して

3 例 自分で説明できる  
結果

単純  
原点  
基本

表明してみる

案件化する  
案件を回すこと  
何をすれば  
たんとやるか

4 例 船頭  
甲乙の視点  
おかしな  
仕組  
0 → 1

越境する  
角度  
から

相談  
言語  
"いん35"


かまはし  
時間  
皮西での仕事  
元々の話  
おかしな仕組  
おかしな仕組

入る  
案件化して

+1 (何をしたい)

1 → 2

① トイレ  
② 情報の



お互いの期待を表明して  
すり合わせる

# ドロッカー風エクササイズの例

## ✓ 得意なこと

アジャイル開発・プロセス改善・コーチング

## ✓ 仕事のやり方

朝型・みんなでやる(ペア・モブ)・WIP

## ✓ 大切にしている価値観

透明性/検査/適応・規律・改善(特にフィードバック)

## ✓ 期待してもらってよい成果


現場が実験しながら学びを蓄えていくこと

## いつやるのが良さそう？

- ✓ メンバーが集まってこれからチームとなっていく時
- ✓ 新しいメンバーが入った時(特に色々なチームから複数人来た時)
- ✓ (同じチームでも)数ヶ月に1度はやった方がいい

## 実施する際のポイント

- ✓ 心理的な安全な場であること(場作り大事)
- ✓ ファシリテーターはチーム外の人がおススメ(問いかけやすい)
- ✓ 言葉を見えるようにする

A young girl with long dark hair is shown in profile, focused on playing a piano. She is wearing a white long-sleeved top with a floral pattern. The piano is a light-colored upright model. The room is dimly lit with warm, golden light, likely from a lamp. In the background, there are some colorful items hanging on the wall. The overall atmosphere is intimate and artistic.

ドラッカー風エクササイズを  
実際にやってみる

# やり方(例)

- 0：目的の共有とグラウンドルール(3分)
- 1：個人で1～4の問いに対して書く(5分)
- 2：内容を共有し質問や深掘りし理解を深める(1人5分)
- 3：「期待する成果」にフィードバックをする
  - 3-1：他の「期待する成果」はある？(5分)
  - 3-2：他のメンバーも「期待する成果」に対して同じ様に感じている？を表明する(3分)
  - 3-3：「期待する成果」を深掘りする(1人3分)
  - 3-4：「期待する成果」にコミットできるか表明する(1人1分)
- 4：場のふりかえり(2分)



# 4つの質問

得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

得意  
得意

1: 自分は何が得意なのか？

2: どういう風に仕事するか？

3: 大切に思う価値はなにか？

4: 自分にどんな成果を期待してもらってよいか？

# ドロッカー風エクササイズの例

## ✓ 得意なこと

アジャイル開発・プロセス改善・コーチング

## ✓ 仕事のやり方


朝型・みんなでやる(ペア・モブ)・WIP

## ✓ 大切にしている価値観

透明性/検査/適応・規律・改善(特にフィードバック)

## ✓ 期待してもらってよい成果

現場が実験しながら学びを蓄えていくこと

A silhouette of a person's head and hand holding a glowing orb against a sunset sky. The sun is low on the horizon, creating a bright lens flare effect. The person's hand is raised, holding the glowing orb. The background is a clear, light blue sky with a soft gradient.

今日のゴールに  
たどりつけたでしょうか？