

ふりかえり過剰考察

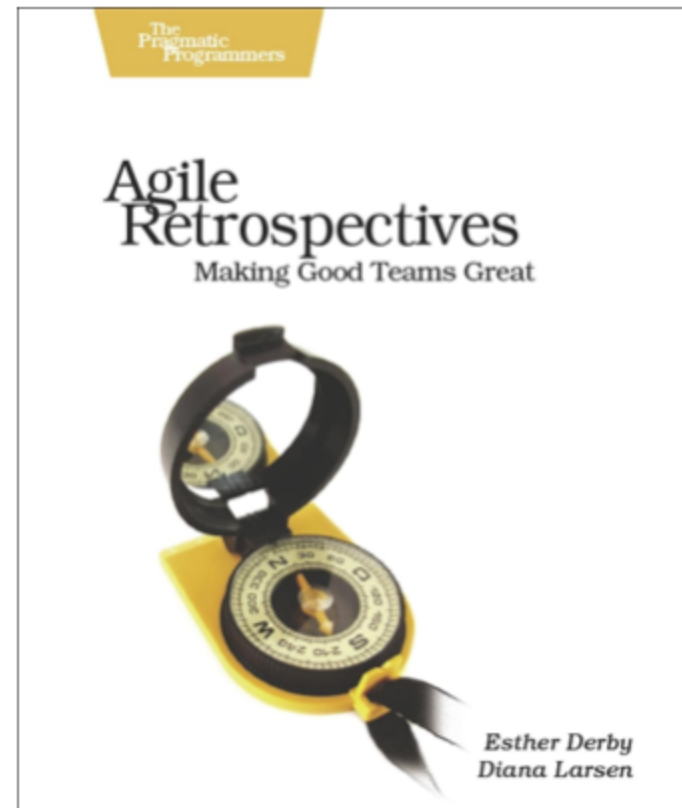
ふりかえりカンファレンス2025
2025-04-12

ワイクル株式会社 代表取締役
角 征典 (カド マサノリ) @kdmsnr
kado.masanori@waicrew.com

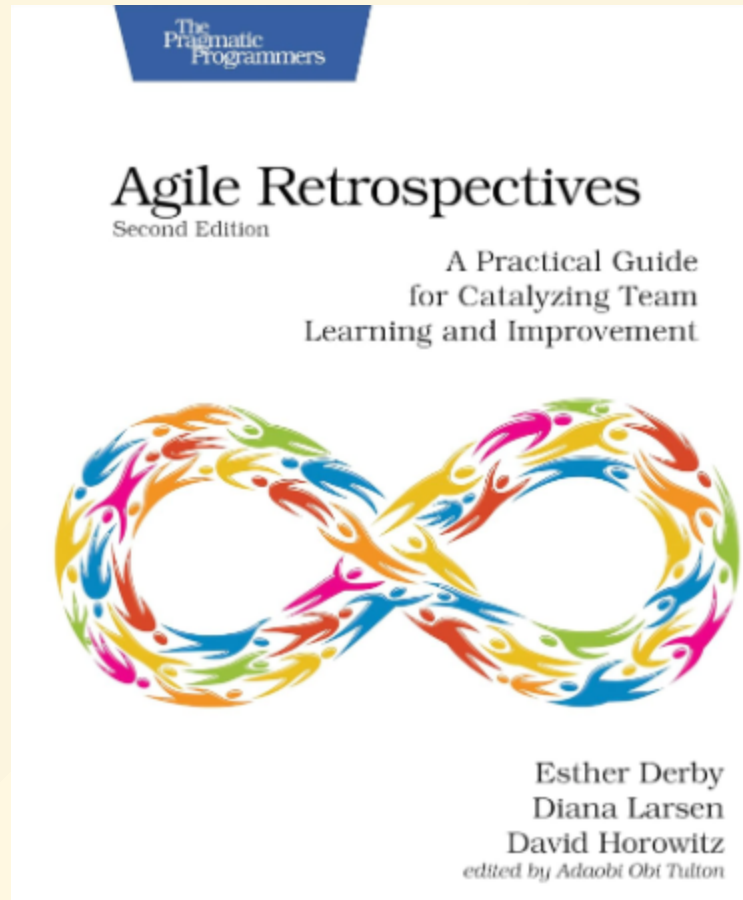
スライドの場所

<https://kdmsnr.com/slides>

アジャイルレトロスペクティブズの翻訳者



第2版が出版された（翻訳版は2025年予定）



第2版が必要な理由

初版の2006年（原著）から約20年が経過した結果：

1. **世界が変化したからです。** アジャイルソフトウェア開発とアジャイルレトロスペクティブは、もはや目新しいものではありません。
2. 残念ながら、一部のチームや組織では、ふりかえりが**有益な結果をもたらしていない**ことが判明したからです。

▶ 本日は『アジャイルレトロスペクティブズ第2版』を紹介しながら、ふりかえりを「考察」する。本に載っていないこともあるよ。

講演タイトル「ふりかえり過剰考察」について

- 今回のテーマが「**たちカエル**」だったので！
 - 改めてふりかえりを「考察」してみたい
 - どうやら令和は「考察文化」らしいですよ？
 - でも、入門的な内容はもうみんな知ってそう.....。
- 令和口マン・高比良くるま著『**漫才過剰考察**』を読んだ
 - なるほど！「過剰」に「考察」すればいいのか！ 拝借しよう！
 - （漫才の比喻でふりかえりを説明できないか？）
 - タイトルを決めたあとにオンラインカジノ問題が.....

今日お話すること

- 1 考察－ふりかえりの「概念」にたちかえる
- 2 構造－ふりかえりの「方法」にたちかえる
- 3 訂正－ふりかえりの「問題」にたちかえる

1 考察

ふりかえりの「概念」にたちかえる

漫才の比喻でふりかえりを説明できないか？



漫才の定義と設定

- 漫才とは2人の「偶然の立ち話 」である
- 観客は偶然その場に居合わせた第三者である
 - もちろん観客は「観に来ている」わけだが、その場に「偶然居合わせた」という体で話が進む
- ツッコミはボケに対する観客の「代弁者」として振る舞う
 - その結果、場に **一体感（笑い）** が生まれる

出典：石田明『答え合わせ』（マガジンハウス）

漫才とふりかえりの比較

- ふりかえりとは「**偶然の話し合いの場**」である
 - ※ 予定調和のミーティングではない
- 参加者は偶然その場に居合わせた第三者である
 - もちろん参加者は「当事者」や「利害関係者」だが、その場に「偶然居合わせた」という体で話が進む
 - ※ 参加者にはさまざまな種類が存在する（次ページ）
- ファシリテーターは参加者の「**代弁者**」として振る舞う
 - その結果、場に **一体感（問題解決、改善、学習）** が生まれる

参加者の種類はさまざま (ESVP)

- 探検家 (Explorer) – 学習やアイデアの獲得に貪欲
- 買物客 (Shopper) – 最新情報に興味がある
- 旅行客 (Vacationer) – 気晴らしで様子を見に来た
- 囚人 (Prisoner) – 強制的に参加させられている

参加者の構成によってファシリテーターは対応を変える。ただし、事前に参加者の種類を変える必要はない（変えることはできない）。

⚠ ファシリテーターは個人の問題は扱わない

“議論している問題が**個人のパフォーマンスや振る舞い**に関連していると感じた場合は、**ふりかえりを停止**しましょう。ふりかえりはそのような会話をするための場ではありません。**個人の問題は別枠で対応**してください。

出典：『アジャイルレトロスペクティブズ 第2版』 10章 「よくあるシナリオのふりかえり」

”

ちなみに、個人に「コミュニケーション力」などの尺度のはっきりしない力を求めることを本田由紀は「ハイパー・メリトクラシー」と呼び、正解がなく公正ではないこと、すぐに身につかないこと、人格を曝け出す必要があることから、批判的に扱っている。（参考：『軋む社会』 河出文庫）

高度なボケは代弁者から仲介者へ

- だが、高度なボケは観客に伝わらない
 - ツッコミが「仲介」して観客に理解してもらう
 - 例：真空ジェシカ M-1 2024 のツカミ：
川北「(登場後すぐに) トモハルさーーん！」
ガク「これ、あの、ミキティ側の意見～」
- ただし、ツッコミが目立ちすぎるのは悪手
 - ツッコミのキャラに合わせた立ち回りが必要

※ 石田氏の書籍では「共闘型」だが「仲介型」のほうがよいと思う

出典：石田明『答え合わせ』（マガジンハウス）

Masanori Kado (@kdmsnr) | Waicrew, Inc. | Furikaeri Conference 2025

ふりかえりで高度な問題に対応する

- だが、高度な問題は参加者には難しい
 - ファシリテーターが「仲介」して参加者に理解してもらう
 - 例： [サークルとスープ] アクティビティを使い、チームが解決できる（できない）範囲を切り分けてもらう
- ただし、ファシリテーターが目立ちすぎるのは悪手
 - ファシリテーターのキャラ（"ニン"）に合わせた立ち回りが必要

ニン（仁）：歌舞伎用語。役柄に相応しい「雰囲気、らしさ」。

ref. <https://allabout.co.jp/gm/gc/427072/>

★ ファシリテーター (a.k.a. ツツコミ) 重要

Norm Kerth says:

“ 本書の目標は、あなたを熟練した「ふりかえりファシリテーター」にすることだ。

”

出典：Norman L. Kerth 『Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews』

ふりかえりファシリテーターの条件

- (1) プロジェクトの部外者であること
 - 常に中立を保たなければならない
- (2) プロジェクトの用語を理解していること
 - 作業の性質を理解していなければチームを支援できない
- (3) テレパシーが使えること（**！**）
 - 参加者の感情や場の雰囲気を感じ取る必要がある
 - SA（シチュエーション・アウェアネス）（次ページ）

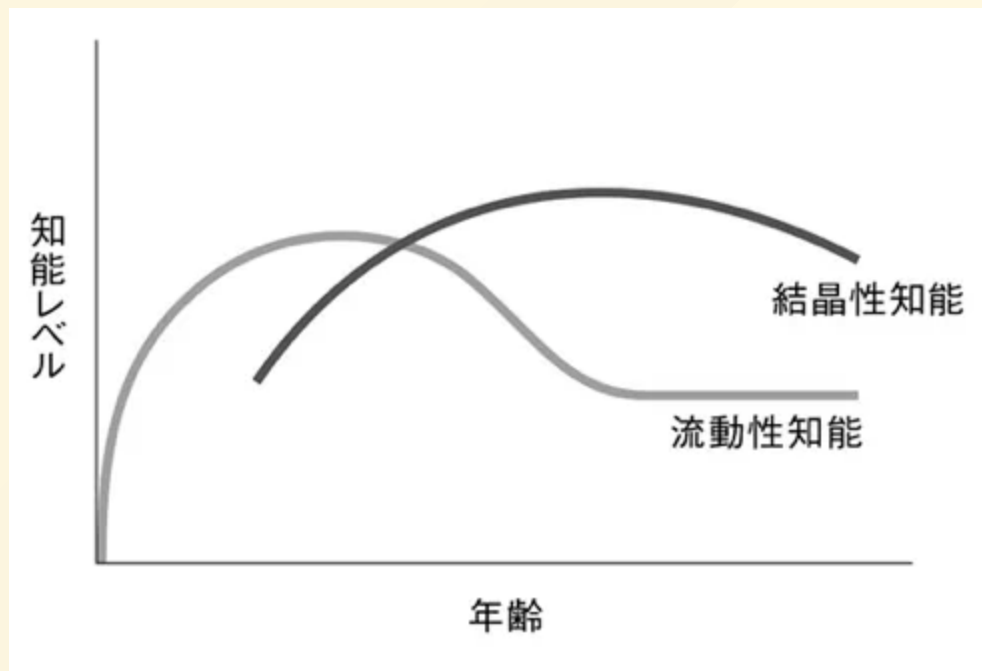
出典：Norman L. Kerth 『Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews』

SA = 各種感覚器官を使用した状況認識



SAは「第2の曲線」のスキル

クリエイティブな職は20年目に能力のピークを迎える（第1の曲線）



出典：アーサー・C・ブルックス『人生後半の戦略書』SBクリエイティブ

Masanori Kado (@kdmsnr) | Waicrew, Inc. | Furikaeri Conference 2025

ファシリテーターがふりかえりを「儀式」に

“プロジェクトについてじっくりと考えるために立ち止まることは自然な行為ではないため、それらを形式化し、**儀式（Ritual）**にする必要がある。

”

出典：Norman L. Kerth 『*Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews*』

「儀式」としてのふりかえりと5つのフェーズ

儀式には何らかの **構造（型、形式）** が必要である。

そこで、「焦点会話法」をベースにした「5つのフェーズ」を設定：

“

- [場を設定する]
- [データを収集する]
- [アイデアを出す]
- [何をすべきかを決定する]
- [ふりかえりを終了する]

”

焦点会話法 (Focused Conversation)

- ICA (Institute of Cultural Affairs) が提唱するToP (Technology of Participation) のひとつ
 - ICAの公式ガイドブックとして、2024年に出版された『The Art of Focused Conversation, Second Edition』がある
- ファシリテーターが用意した一連の質問に沿って対話を進めることで、参加者たちの思考を体系的に深めていく手法
 - 「**ORID**」という4段階の思考プロセスを使用する
- 近年、オードリー・タンの本がきっかけで有名になったみたい
 - 参考：『オードリー・タン 私はこう思考する』（かんき出版）

ORIDにおける会話の2つの目的

- 合理的目的（Rational Aim）
 - 「外側の目的」 = 会話の結果・意思決定・成果物
 - 何のために会話をするのか？
- 体験的目的（Experiential Aim）
 - 「内側の目的」 = 参加者の感情・関係性・意識の変化
 - 会話を通じて参加者にどのような「体験」をしてほしいか？

「両方」やらなくっちゃあならないってのが「ファシリテーター」の
つらいところだな 🙄

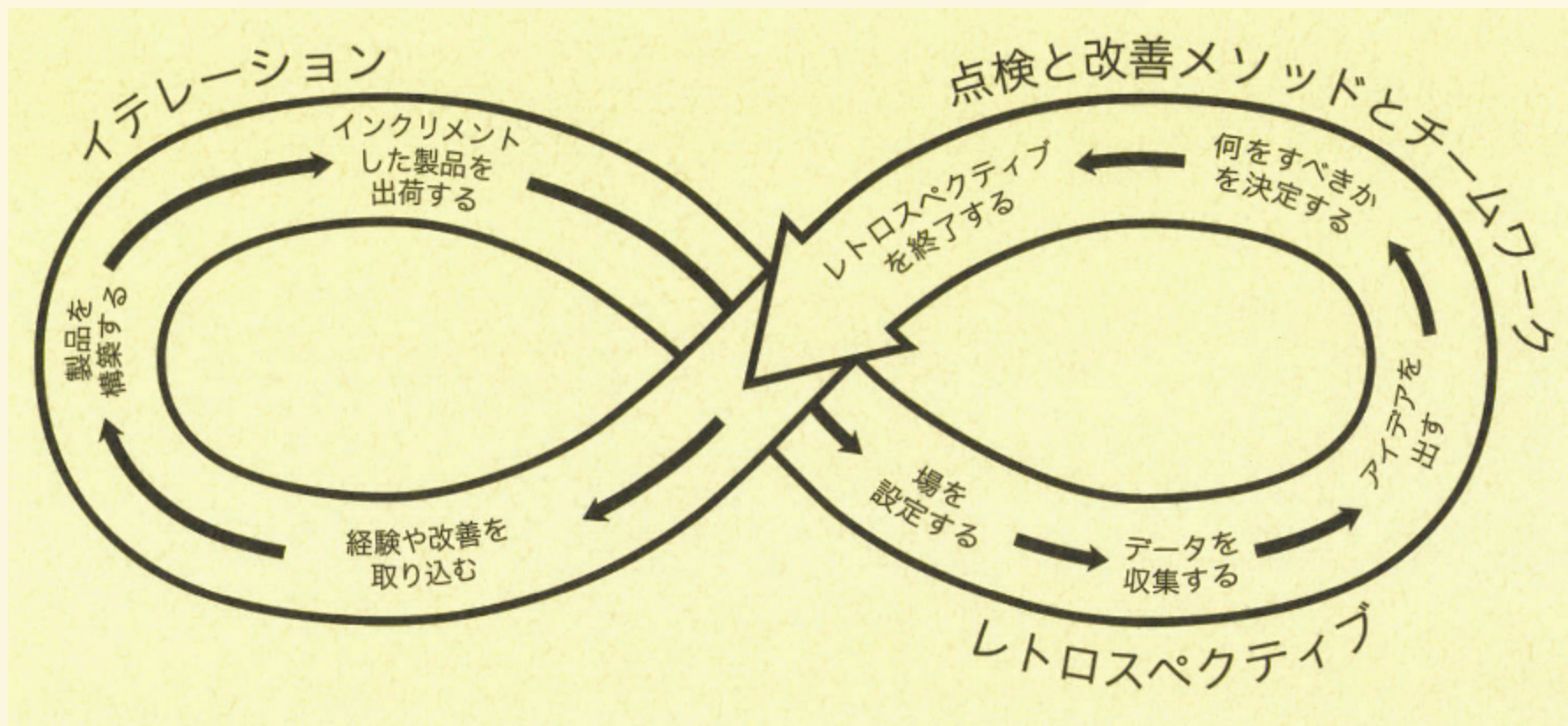
ORIDとふりかえりの5つのフェーズの対応関係

- 客観 (Objective) → (客観的) データを収集する
- 内省 (Reflective) → (主観的) データを収集する
- 解釈 (Interpretive) → アイデアを出す
- 決定 (Decisional) → 何をすべきかを決定する

これに Norman L. Kerth 『Project Retrospectives』 の3部構成 (準備 → ふりかえり → 未来) を組み合わせたと思われる

- 準備 → 場を設定する
- 未来 → ふりかえりを終了する

日常的な仕事とふりかえりの5つのフェーズ



出典：『アジャイルレトロスペクティブズ』 初版

Masanori Kado (@kdmsnr) | Waicrew, Inc. | Furikaeri Conference 2025



「考察」まとめ

- ふりかえりが普及したが、うまくいかない事例が増えている
- 漫才同様、ファシリテーター（ツツコミ）が場の一体感を生み出す
- ふりかえりは「不自然な行為」なので「儀式」にする必要がある
- ふりかえりの「5つのフェーズ」という構造を使いましょう
 - [場を設定する] → [データを収集する] → [アイデアを出す]
→ [何をすべきかを決定する] → [ふりかえりを終了する]
 - これは「焦点会話法」のORIDを参考にしている
- 第2版の翻訳が出るのでよろしくお願いします 🙏

(おまけ) ふりかえりの歴史🐸

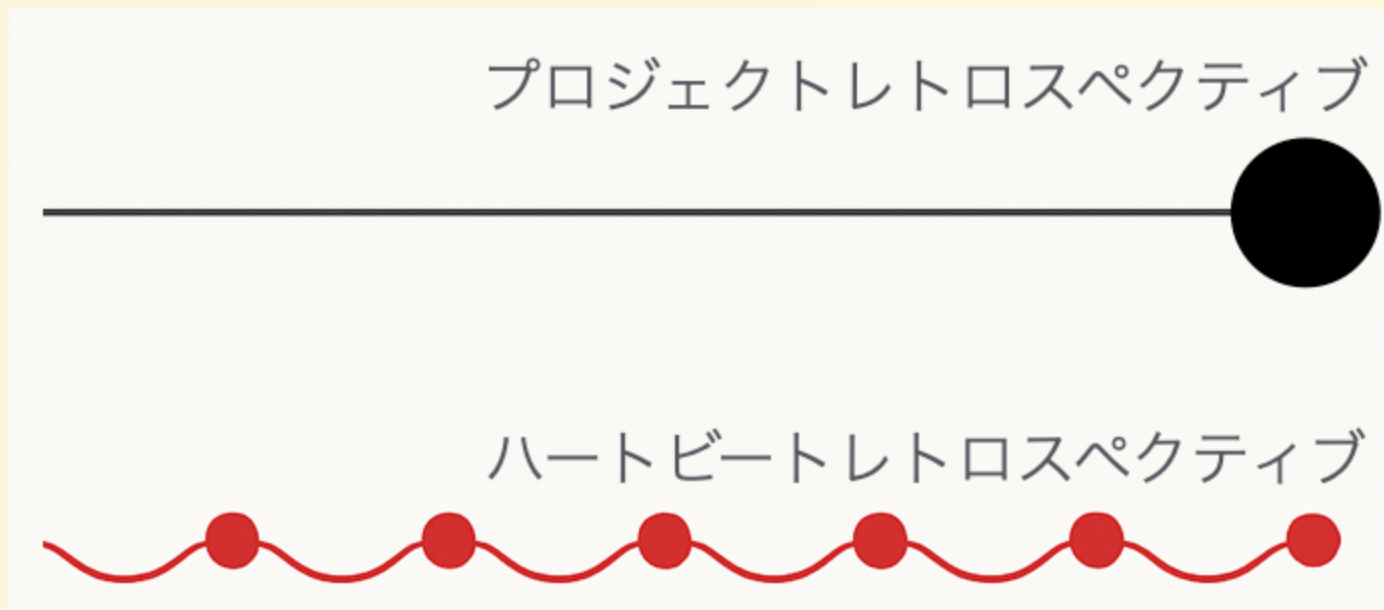
- 2000: Norm Kerth 『Project Retrospectives』 Addison-Wesley
 - Don Reiferにやり方を教えてもらった
 - Wayne and Eileen Striderに名前を提案された
- 1998?: Norm Kerth 「An Approach to Postmorta, Postparta & Post Project Reviews」 on c2wiki
 - まだ「レトロスペクティブ」と言ってない
- 1997: Brian Lawrence 「Requirements Happens」 *Cutter Consortium*
 - "私は事後分析を「プロジェクトレトロスペクティブ」と呼ぶね"
 - 著者の名前は『Project Retrospectives』の謝辞にある

2 構造

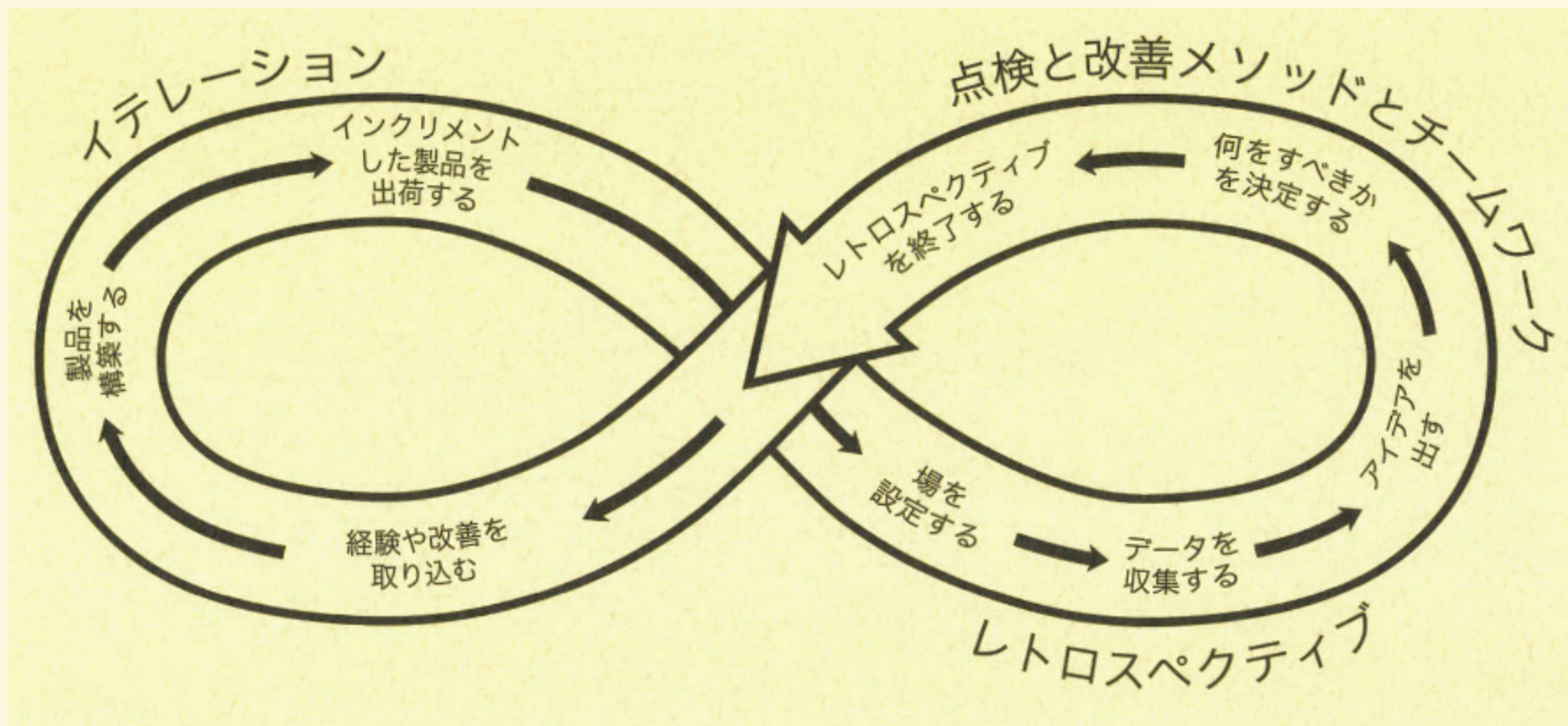
ふりかえりの「方法」にたちかえる

プロジェクト終了後から「心拍数」に大転換

- プロジェクト終了後にふりかえっても遅すぎる！
- プロジェクトの「なか」で何度も健康状態を確認すべき！



ふりかえりの5つのフェーズ



出典：『アジャイルレトロスペクティブズ』 初版

Masanori Kado (@kdmsnr) | Waicrew, Inc. | Furikaeri Conference 2025

1. 場を設定する

- 参加者を歓迎して **「重点項目と議題の紹介」** をする
 - 重点項目はこの場で設定しても構わない
- **「一言チェックイン」** で全員に発言してもらう
 - 参加的な雰囲気を作れば、利他的な発言が増える（脚注参照）
- **「チームの約束」** を確認する（or 策定する）
 - **私たちのミーティングは〇〇のときに最も生産的になります**
 - 協力しやすい雰囲気（と心理的安全性）を確保する

Lee, G. L., Diefendorff, J. M., Kim, T. Y., & Bian, L. (2014). Personality and participative climate: Antecedents of distinct voice behaviors. Human Performance, 27(1), 25-43.

2. データを収集する

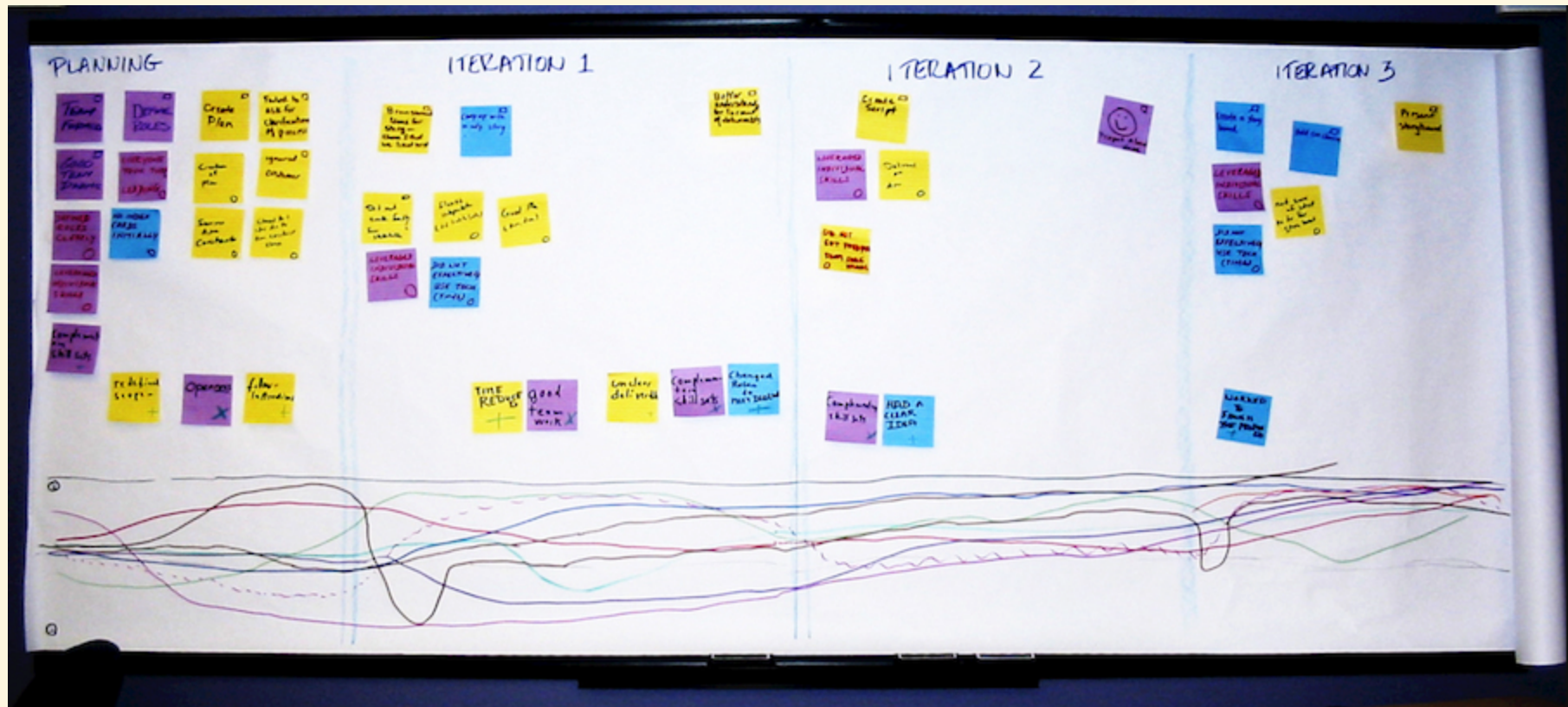
- ORIDの「OR」：客観的データと主観的データ
- 客観的データは事前に収集しとかないと大変 
- プロジェクトにはさまざまなデジタルデータがある（脚注参照）
 - 回数、時間、（履歴があれば）変化やトレンド
 - これらをダッシュボードなどで表示しておく

Matthies, C., Dobrigkeit, F., & Hesse, G. (2020, June). Mining for process improvements: Analyzing software repositories in agile retrospectives. In Proceedings of the IEEE/ACM 42nd International Conference on Software Engineering Workshops (pp. 189-190).

2. データを収集する（続き）

- ORIDの「OR」：客観的データと主観的データ
- 客観的データは事前に収集しとかないと大変 
- 主観的データは **[タイムライン]** に沿って収集する
 - 時間軸はみんなに共通していて理解しやすい
 - ある出来事に対する反応は人によって違う
 - その違いが重要なヒントになる

タイムラインの例



とはいえ、主観的データの収集は難しい

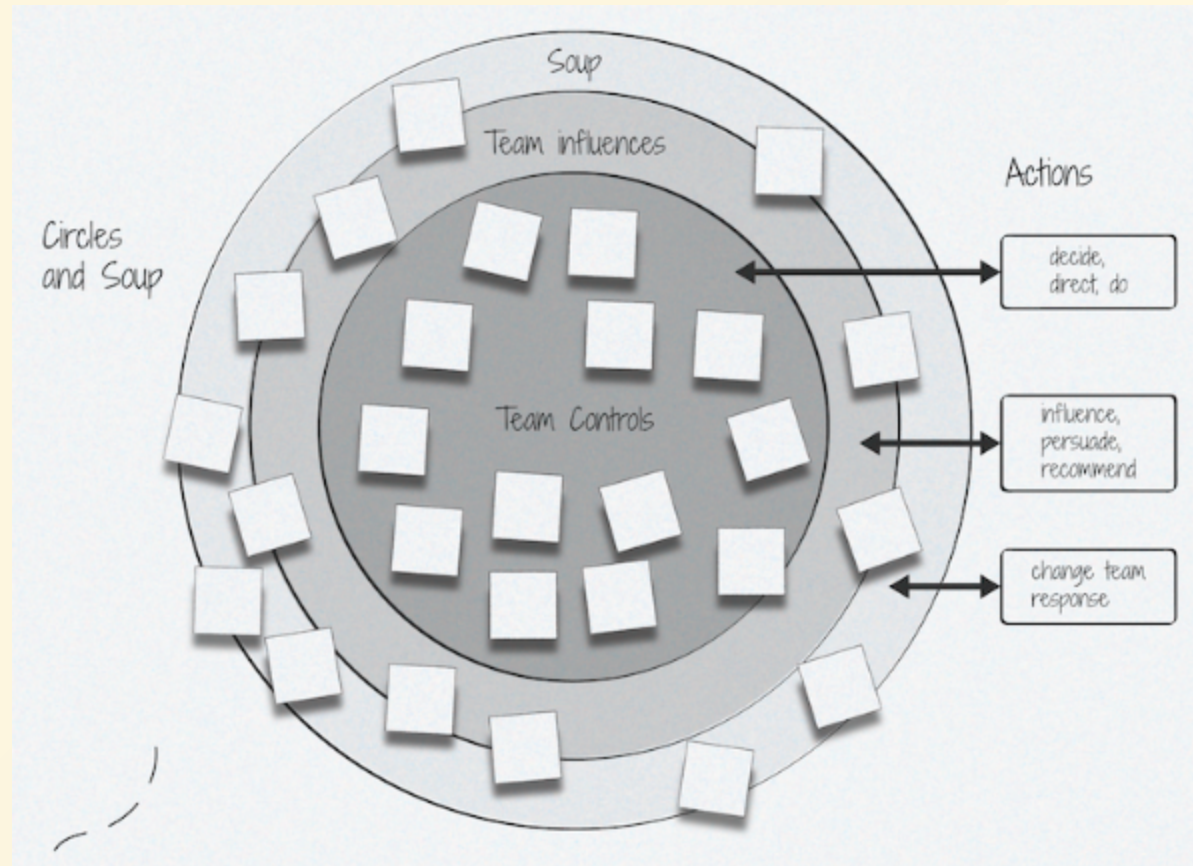
- (1) 感情や気持ちを表に出したくない、深掘りされたくない
 - 参考：Netflix「アドレセンス」ep03の臨床心理士のシーン
 - 信頼関係や心理的安全性を確保していくしかなさそう
- (2) 感情や気持ちを表に出す方法がわからない
 - 参考：『Feeling and Needs Inventory』（英語）
<https://www.cnvc.org/store/feelings-and-needs-inventory>
 - 満足しているとき/していないときの感情の表現
 - 参考：アッカーマン『感情類語辞典』フィルムアート社

3. アイデアを出す

- ORIDの「I」：データを見て解釈した結果
- 普通の [ブレインストーミング] でOK
 - ただし、内向的な人向けに「順番に発言」や「先に個人で考える」などの工夫をするといい
- [サークルとスープ] で他責思考を排除する（次ページ）
 - 私たちは大量のスープに浸っている。温めるには時間がかかる。
 - なので、制御できる部分や影響を与えられる部分に注力しよう

なお、「アイデア」は原書では「*Insights*（気づき、洞察）」だが、初版当時「インサイト」が聞き慣れない言葉だったこと、平鍋健児さんが原書の感想ブログにこう書いたことから「アイデア」にしている。

サークルとスープ



いいアイデアとは「実行できるアイデア」

- 「**15%ソリューション**」を目指す
 - 「リベレイティングストラクチャー」の手法のひとつ
 - 問題解決のために実行できる小さなステップのこと
 - 組織で何かを変えようとしたときの影響力は **最大15%** であるという研究が元になっている。わずか15%を変えるだけでも効果的な変化が訪れる可能性があると考えられる。
- ファシリテーターとしては、チームに「許可や追加のリソースが得られない場合、私たちは何ができるでしょうか？」と質問する
 - **[サークルとスープ]** と組み合わせるとよい

4. 何をすべきかを決定する

- ORIDの「D」：合意と意思決定（普通の [投票] で十分）
- アイデアを具体的なアクション計画に落とし込むことが重要
 - アクション：改善、実験、学習など（ref. 『人間の条件』）

補助線としてのアーレント 『人間の条件』

「人間」であるための3つの条件（ここで言う「人間」とは、共同体（チーム）に認められた一人前の仲間のこと）：

- 労働（Labor）：自分の食い扶持を稼ぐ
- 制作（Work）：世界に人工物を生み出す
- 活動（Action）：他の人間たちと語り合う

「労働」や「制作」から離れて、自分のためではなく、共同体（共通善）のために複数人で討論する「活動」が最も重要とされる。

活動（アクション）がないと燃え尽きる🔥

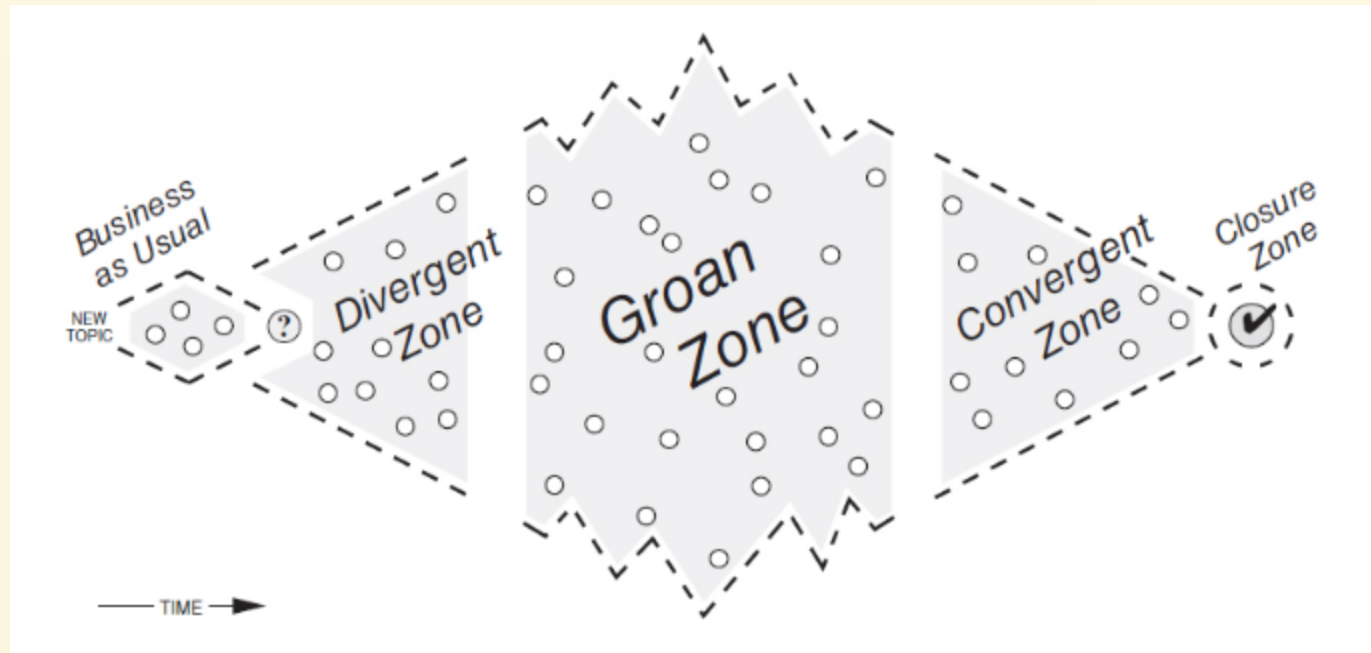
- 近現代社会では、「制作」が「労働」に飲み込まれてしまった
 - すべてが消費物となり、貨幣で交換可能になった
 - 「制作（働くこと）」の意味づけが喪失した
 - 燃え尽き症候群の発生🔥
- 自分が交換可能ではない「誰か」であるためには「活動」が必要
 - ふりかえりの「活動」で意味づけを回復せよ（体験的目的）

ジョナサン・マレシック『なぜ私たちは燃え尽きてしまうのか』（青土社）8章「さまざまなバーンアウト対策」も参考になる

4. 何をすべきかを決定する（続き）

- ORIDの「D」：合意と意思決定（普通の [投票] で十分）
- アイデアを具体的な**アクション計画**に落とし込むことが重要
 - アクション：改善、実験、学習など（ref. 『人間の条件』）
 - **参加型のダイヤモンドの「うめき声ゾーン」を乗り越える**

うめき声ゾーン (Groan Zone)



出典 : Sam Kaner, *"Facilitator's Guide to Participatory Decision-Making, 3rd Edition"* Published by Jossey-Bass

(最近話題?) ネガティブ・ケイパビリティ

“
不確実性、謎、疑念のなかにあっても、苛立ちを覚えることなく、
事実と理性を追い求めることができる力
—ジョン・キーツ (詩人)

”

- 組織変革マネジメントでは、即座に答えを「出さない」ことで、創造的かつ柔軟な解決策が生まれる可能性がある (脚注参照)
- これは「**うめき声ゾーンを耐える力**」と定義してもよさそう

French, R. (2001). "Negative capability": managing the confusing uncertainties of change. Journal of organizational change management, 14(5), 480-492.

うめき声ゾーンの耐え方（1/2）

- 結論を急がず、共通の判断基準（共有メンタルモデル）を模索する
 - 共有メンタルモデルを作るには「対話」が必要
 - ただし、因果関係は明らかになっていない（脚注参照）
 - さらにはチームのパフォーマンスまでつながる

“ パフォーマンス ← 共有メンタルモデル ← **対話** → 主観的指標 ”

秋保亮太, 縄田健悟, 中里陽子, 菊地梓, 長池和代, 山口裕幸. (2016). メンタルモデルを共有しているチームは対話せずとも成果を挙げる: 共有メンタルモデルとチーム・ダイアログがチーム・パフォーマンスへ及ぼす効果. 実験社会心理学研究, 55(2), 101-109.

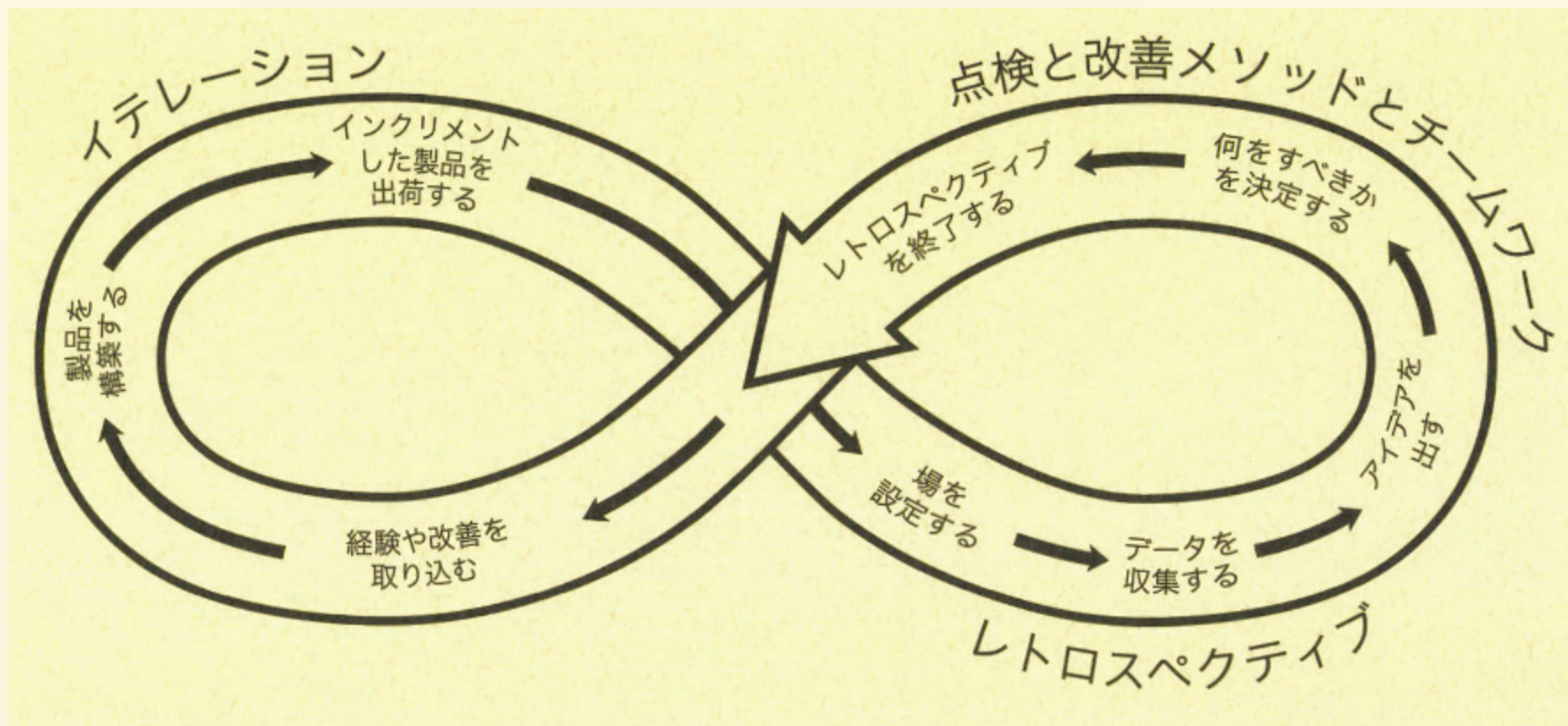
うめき声ゾーンの耐え方 (2/2)

- 共有メンタルモデルと同時に「**個性の発揮**」も必要
 - "集団成員がそれぞれユニークで多様な視点を有しているだけでは不十分 (snip) 評価の基準や合意形成のための円滑なコミュニケーションを実現するためには (snip) 共通性や類似性も必要"
三浦麻子 & 飛田操. (2002). 集団が創造的であるためには 集団創造性に対する成員のアイデアの多様性と類似性の影響. 実験社会心理学研究, 41(2), 124-136.
- つまり、滅私奉公ではない。「**活私開公**」に向かうべき。
 - 「個人を活かしながら、民の公共を開花させ、政府の公を開く」こと。これは「個人を活かす組織」論とリンクする。
 - 『公共哲学 (18)』 (東京大学出版会、pp.306-307)

5. ふりかえりを終了する

- アクションを「**実行する**」までがふりかえりです
 - **[ひとつだけ「今」やること]** ですぐにアクションに着手する
 - ちょっとだけ着手しておくで、心理的ハードルが下がる
- お互いに **[感謝の気持ち]** を示す（HipHop用語：シャウトアウト）
 - 「**[相手の名前]、ありがとう。あなたが〇〇してくれたことに感謝します。おかげで〇〇できました**」
- **[投資時間対効果]** でふりかえりの効果を評価する
- 必要ならば、組織向けに議事録やレポートをまとめてもいい

ふりかえり終了後は再び日常に戻る



出典：『アジャイルレトロスペクティブズ』 初版

Masanori Kado (@kdmsnr) | Waicrew, Inc. | Furikaeri Conference 2025

(おまけ) ふりかえりとアジャイル (1/2)

- 1990s: **Cutter Consortium** に識者が集まる
- 1994?: マイクロソフト社が「レトロスペクティブ」を実施
 - 当時そう呼んでいたかどうかは疑問 🤔 (たぶん違う)
 - 従来の方法論は"前"を重視、マイクロソフト社は"後"を重視
 - Ref. Jim Highsmith 『Agile Software Development Ecosystems』
- 1997: Alistair Cockburn 『Surviving Object-Oriented Projects』
 - ふりかえりの概念だけ書いてあるらしい
 - Ref. <https://www.agilealliance.org/glossary/heartbeat-retrospective/>

(おまけ) ふりかえりとアジャイル (2/2)

- 2001: アジャイルの原則12 "チームが (snip) 定期的に振り返り"
- 2001: Alistair Cockburn 『Agile Software Development』
 - リフレクション手法として Keep/Try (今のKPT) を紹介
- 2001: Collins and Miller 「Adaptation: XP Style」
 - XPでもふりかえりをやるべき (初版の訳者まえがきも参照)。
- 2003: Tim Mackinnon 「XP - call in the social workers」
 - 社会福祉士とふりかえり。後のHeartbeat Retrospective。
- 2003: Ken Schwaber 「What is Scrum?」
 - スクラムに「スプリントレトロスペクティブ」が登場

3 訂正

ふりかえりの「問題」にたちかえる

ここまでのふりかえり

- ふりかえりにはファシリテーターが必要
- ふりかえりを儀式にする「5つのフェーズ」がある
- チームとしてアクションを決定（+実行）することが重要
 - アクション（活動）：改善、実験、学習など

⚠ うまくいかないふりかえりが増えている

- 『アジャイルレトロスペクティブズ 第2版』
 - (1)どうせ何も変わらない、(2)ふりかえりは退屈、(3)面倒な会話をしたくない、(4)忙しすぎる、(5)私たちはアジャイルではない、(6)ふりかえりは非難につながる、(7)マネージャーの「役に立たない」という思い込み
- Matthies et al. (2019) の論文
 - 行動しない、マンネリ化、準備不足、非難の応酬、発言しない、個人的に受け止める、集団思考、ネガティブに注目、不平不満

Matthies, C., Dobrigkeit, F., & Ernst, A. (2019). Counteracting agile retrospective problems with retrospective activities.

失望の悪循環 🐈

多くのチームで「失望の悪循環」が見られる：

“ アクションが実行されない 🔄 ふりかえりの参加意欲が低下する ”

▶ 「アクション」と「参加意欲」のどちらにアプローチすべきか？

あなたのふりかえりを機能させるために

- 1 ふりかえりの最優先条項を毎回確認する
- 2 作業リスト（バックログ）と改善リストを統合する
- 3 訂正する力を取り入れる
- 4 2つの流法（モード）を使い分ける

1 ふりかえりの最優先条項を毎回確認する

“ 私たちが何を発見しようとも、誰もがその時点で知っていたこと、持っていたスキルや能力、利用可能なリソース、置かれた状況を踏まえ、できる限り最善を尽くしたことを、私たちは理解し、心から信じています。— Norm Kerth 『Project Retrospectives』 ”

- ついでに **[チームの約束]** も毎回見直すとよい
 - 私たちのミーティングは〇〇のときに最も生産的になります

→ (3)面倒な会話をしたくない、(6)ふりかえりは非難につながる

2 作業リストと改善リストを統合する

- 作業も改善もどちらも等しい「**本物の仕事**」にする
 - 「作業が忙しくて改善できない💧」を避けたい
 - マネージャーの理解や支援を得たい
- 改善の進捗を壁に貼り出すなどして見える化して管理する
 - 通常の作業と同じく定期的に確認したい
 - 改善の様子は他のチームにも役に立つ（**浸透による学習**）

→ (1) どうせ何も変わらない、(4) 忙しすぎる、(7) マネージャーの「役に立たない」という思い込み

3 訂正する力を取り入れる

- 訂正する力 *ref. 東浩紀『訂正する力』朝日新書*
 - 「過去との一貫性を主張しながら、実際には過去の解釈を変え、現実に合わせて変化する力」のこと
 - 子どもの遊びのように途中でルールが変わってもOKにする
- 訂正とは「じつは.....だった」
 - 下手な絵が「自分の子どもの絵」だとわかった途端、すばらしい絵に思えてくる（じつは「自分の子どもの絵」だった）
 - ふりかえり後に直前の作業期間を**素晴らしい思い出**に書き換える

訂正する力（続き）

- 訂正するには余剰な情報が必要になる
 - チームメンバーと**コスパの悪い付き合い**をしているか？
 - 周囲の観察、仕事の手伝い、雑談
 - ふりかえりはアーレントの言う「活動」なので、自分が「誰であるか」を開示して、さまざまな情報を交換する（強制はしない）
 - 目の前の仕事をこなすだけではいずれ燃え尽きる

→ (1)どうせ何も変わらない、(2)ふりかえりは退屈、(5)私たちはアジャイルではない、(6)ふりかえりは非難につながる

ビジネス書みたいだと話題のワートリ最新刊



ヒュース以外にも（個人的に）気になる発言があった!!

🤔 B級はまじめな人が多い気がする (by 絵馬)

オレは ランク戦 ずっとやってきて 思うんだ
B級隊員には『まじめな人』が多いって

『まじめ』ってつまり ということ？

負けたら反省する やられたら対策する
そういうのがちゃんとしてるってこと
逆に言えば **見えている負けルートは 塞がずにいられない**
そういう人が多い気がする

出典：葦原大介『ワールドトリガー (28)』(集英社, pp.161-162)

🤔 A級はルール自体をねじ曲げる (by 絵馬)

『リスクを度外視した動き』は
A級のほうがやってくるイメージあるよ
駆け引きのルール自体をねじ曲げてくるみたいな

出典：葦原大介『ワールドトリガー (28)』(集英社, p.162)

▶ 言い換えれば、A級は**訂正する力**を発揮している

4 2つの流法（モード）を使い分ける

B級モードの特徴：

- 目の前の問題にまじめに対応する（シングルループ学習）
- 慣れたやり方で迅速に対応しようとする（ファスト思考）

A級モードの特徴：

- 問題の前提や自分自身を疑う（ダブルループ学習）
- 失敗するリスクを考慮しながらいろいろと試す（スロー思考）

参考：“Teaching Smart People How to Learn” by Chris Argyris (1991)（日本語版「賢い人たちに学び方を教える」は『HBR 23年6月号』に収録）、カーネマン『ファスト&スロー』早川書房



「訂正」 まとめ

- 多くのチームで「失望の悪循環」が起きている
- アクションを実行して悪循環を断ち切る
 - 1. ふりかえりの最優先条項を毎回確認する
 - 2. 作業リスト（バックログ）と改善リストを統合する
 - 3. 訂正する力を取り入れる
 - 4. 2つの流法（モード）を使い分ける
 - 「まじめなB級」と「ルールをねじ曲げるA級」
 - でも、ルールって変えてもいいの？

前例がないのは怖いかい？



ならお手本になりなさい

THE
FIRST
TAKE

ちゃんみな - 美人 / THE FIRST TAKE

https://www.youtube.com/watch?v=ix9_dWrC2ec

『アジャイルレトロスペクティブズ第2版』 目次 (1/3)

第I部 基本的要素

第1章 チームの検査と適応を支援する

第2章 チームに合わせたふりかえり

第3章 ふりかえりをリードする

第4章 集団ダイナミクスを管理する

『アジャイルレトロスペクティブズ第2版』 目次 (2/3)

第II部 アクティビティの選択

第5章 場を設定するアクティビティ

第6章 データを収集するアクティビティ

第7章 アイデアを出すアクティビティ

第8章 何をすべきかを決定するアクティビティ

第9章 ふりかえりを終了するアクティビティ

第10章 よくあるシナリオのふりかえり

『アジャイルレトロスペクティブズ第2版』 目次 (3/3)

第III部 考慮すべきこと

第11章 リモートチームのふりかえり

第12章 変化の促進と持続

第13章 チームでは解決できない問題を報告する

第14章 反対意見に打ち勝つ

第15章 学習の旅は続く

付録A 事前準備の質問

付録B アクティビティのリファレンスシート

あなたの「15%ソリューション」は、

『アジャイルレトロスペクティブズ 第2版』を読むこと

小さな一歩が大きな変化を生みます

前例がないのは怖いかい？

ならお手本になりなさい

ーちゃんみな