パターン・ランゲージ

質の高い成果を繰り返し生み出していく
ための実践の共通言語

井庭 崇

Takashi Iba

井庭　崇 Takashi Iba

Keio University Shonan Fujisawa Campus

博士（政策・メディア） - Ph.D in Media and Governance

慶應義塾大学SFC 総合政策学部 教授

慶應義塾大学クリエイティブ・ラーニング・ラボ 代表

株式会社クリエイティブシフト 代表

国際学術組織 The Hillside Group 理事

一般社団法人 みつかる＋わかる 理事

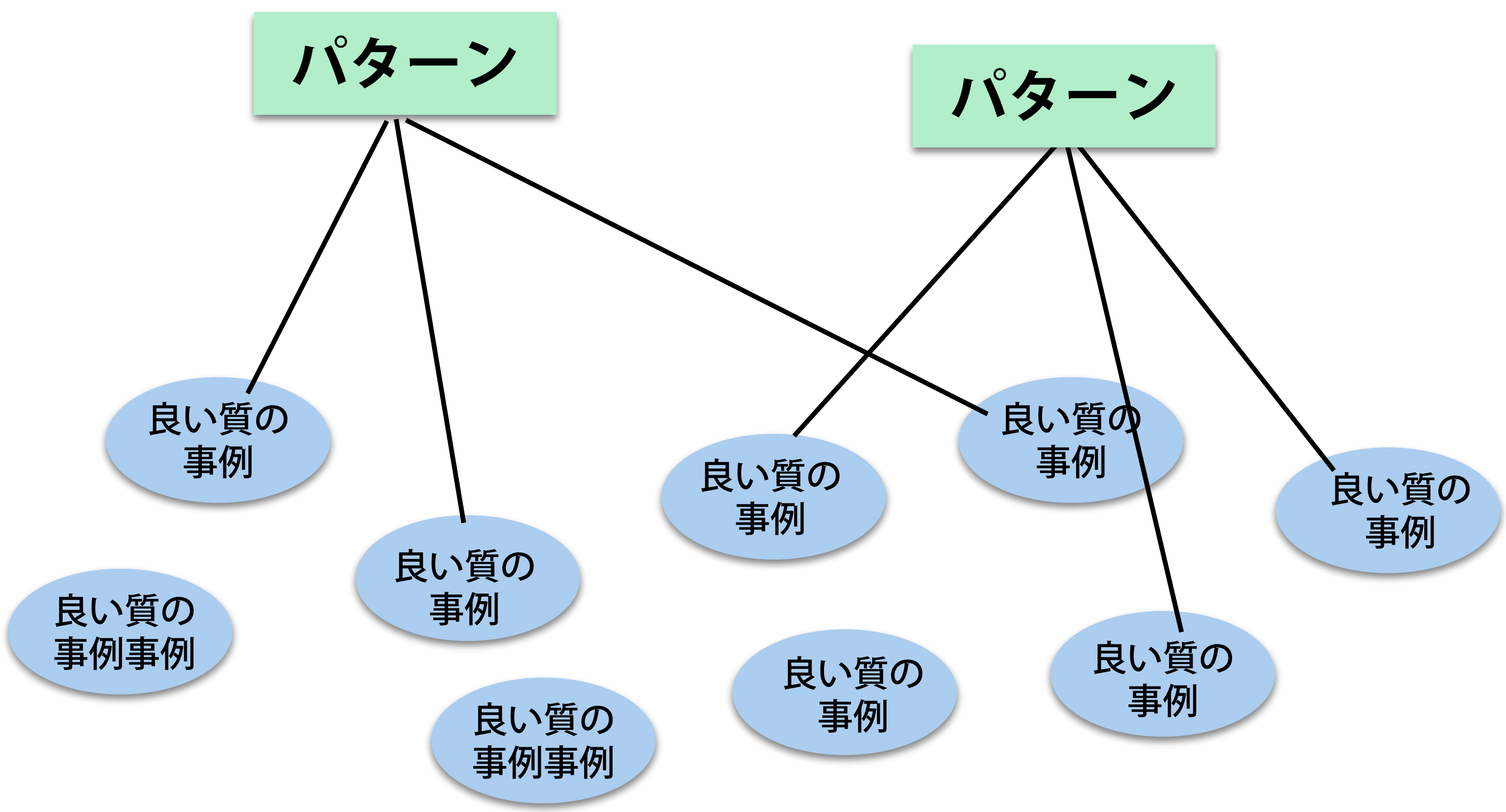
http://ibabooks.jp

パターン・ランゲージとは

質の高い成果を繰り返し生み出していく
ための実践の共通言語

パターン・ランゲージ

ある領域において良い質を生む設計（デザイン）・やり方に潜む「型」（パターン）を抽出して概念・言葉にし、体系化して、共通言語（ランゲージ）として用いることができるようにまとめたもの

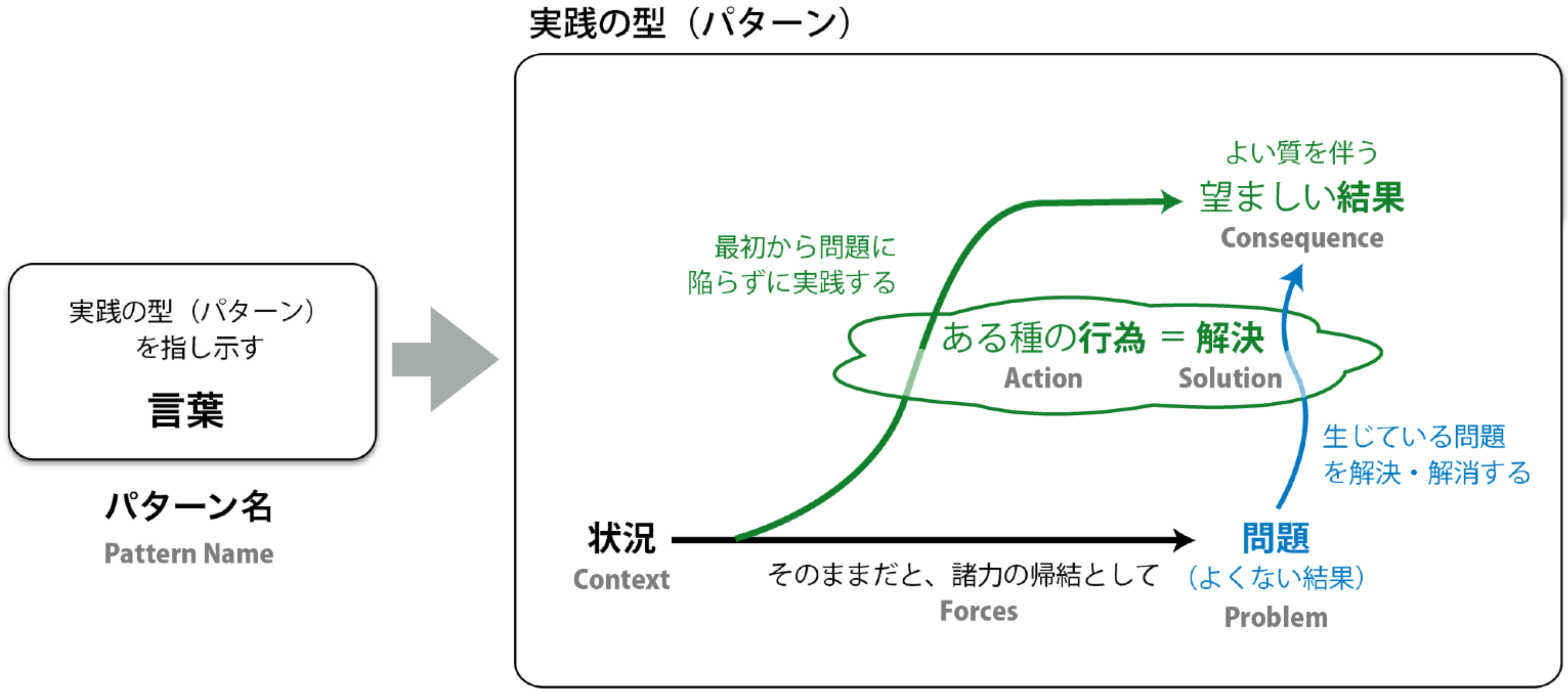


たまたま生じた特殊な事例ではなく、広く繰り返し見られることの共通項に着目する。

「経験は、型（パターン）と構造をもつ。というのも、経験はたんに交互に行われる能動と受動ではなく、両者の関係性のなかで成り立つものだからである。人が手を火のなかに入れ、火がその手を焼き尽くしても、それは必ずしも経験をもったことにはならない。行動とその結果が、知覚のなかで結びつけられるべきである。この関係性が意味を与えるものである。この関係性を把握することが、すべての知性の目的である。」

ジョン・デューイ,『経験としての芸術』, 河村望訳, 人間の科学社, 2003

ある「状況」において「望ましい結果」に至る方法（その「状況」で生じやすい「問題」を「解決」する方法）に言葉を与え、実践のための共通言語をつくる



①どういう「**状況**」で、何をすると「望ましい**結果**」に至ることができるのか

②どういう「**状況**」で、どのような「**問題**」が生じやすく、それはどのように「**解決**」できるのか

→ この一連の**実践の型（パターン）**に「**言葉**」（**パターン名**）を与える

▶ 多くの人の間で、その「**言葉**」（**パターン名**）のセットを「実践の共通言語」として用いることができるようになる。

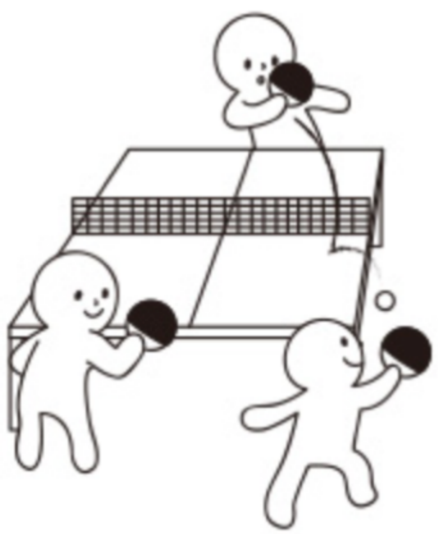
コラボレーション・パターン

No.6

パターン名　レスポンス・ラリー

Response Rally

小さな反応でも、次につながる力になる。



偉大なソロを集めたオーケストラが最高のオーケストラではない。 — ピーター・ドラッカー

状況

プロジェクトが動きだし、いろいろな報告や連絡、相談などがなされている。

▼その状況において

問題

それらの報告・連絡・相談に対して、放置したり、返答を書くのに長い時間を要したりすると、プロジェクトの進行が滞るだけでなく、それを発信したメンバーのモチベーションも下げてしまう。

> - プロジェクトを進める上で、一人では決められないことが出てくる。
> - 重要な案件であるほど、しっかりした返答を書くのには時間がかかる。
> - やるべきことが次々と増えていくときには、後回しにしたものを忘れやすい。

▼そこで

解決

メンバーが投げかけたことに、どんなに小さくてもよいので反応を示す。

> 口頭の場合には、あいづちを打ったり意見を言ったりして、自分が理解していることや、賛成なのか反対なのかを相手がわかるように示す。メールの場合には、簡単な返信でよいので、すぐに返す。全体に関わるような意思決定や相談の場合には、他の人がリプライしたからといって自分のリプライを省略したりはせず、同意見であっても自分からの反応として返す。

▼その結果

結果

反応をもらった人は次のステップに進むことができ、全体としてプロジェクトの進行がスムーズになる。さらに、コミュニケーションが頻繁に起こることによって、プロジェクトに活気が出てくる。軽快なコミュニケーションの連鎖は「創発的な勢い」（No.14）を生み出すことにもつながる。

No.18

パターン名　意味のある混沌

Chaotic Path to Breakthrough

何をどうすればよいのかがわからない状況。
その状況こそ、まったく新しい道が開くチャンスである。

秩序立てて考えられないところで苦しんで、もがいて、必死の思いで何かを生み出そうとする。その先の、自分でつくってやろう、こうしてやろうといった作為のようなものが意識から削ぎ落とされたところに到達すると、人を感動させるような力を持った音楽が生まれてくるのだと思う。 ― 久石 譲

そのときに逃げちゃ駄目なんです。困るしかないんです。それで、うんと困ってると、もう少し奥の脳が考えてくれるんです…と思うしかないんですよ。自分の記憶にない過去の体験とか、いろんな物が総合されて、これなら納得できるっていう、それが自分の能力の限界だと思うんですけど、そういうものがポッと出てくるもんだと思うんです。 ― 宮崎 駿

状況

プロジェクトを進めているときに、行き詰まって停滞してしまっている。

▼その状況において

問題

計画性や効率性を重視するあまり、早くその状態から抜け出そうと妥協してしまう。

- 不安定で不透明な状況は、居心地が悪い。
- 刻々と時間は過ぎていき、目標のデッドラインが近づいてくる。
- すぐに思いつくようなアイデアを採用するのは容易いが、それでは大きな飛躍は起きない。

▼そこで

解決

行き詰まって混沌とした状態を、新しい道が開けるチャンスだと捉え、そこにとどまって考え抜く。

そのとき、すぐにアイデアや意見が出ずに、気まずい沈黙が続くことがある。しかし、それは全員が深く考え込むために不可欠な沈黙なので、無駄な時間だと決めつけて切り上げないようにする。本当に新しいことに取り組んでいる場合には、自分たちが考えたことや、やっていることの意味自体も、新しくつくる必要がある。そのために一緒に悩む時間をとることが重要なのである。

▼その結果

結果

自分たちが取り組んできたことの新しい意味づけや、新しいアイデア、新しい方法が生まれる。そうなると、いままで停滞していた状況から一段上のステージに上がり、一気にプロジェクトが動き始めるだろう。そうした中で発想の連鎖が巻き起こり、「創発的な勢い」（No.14）が生まれやすくなる。この段階で、再度「ゴールへの道のり」(No.21) を考え直すとよい。

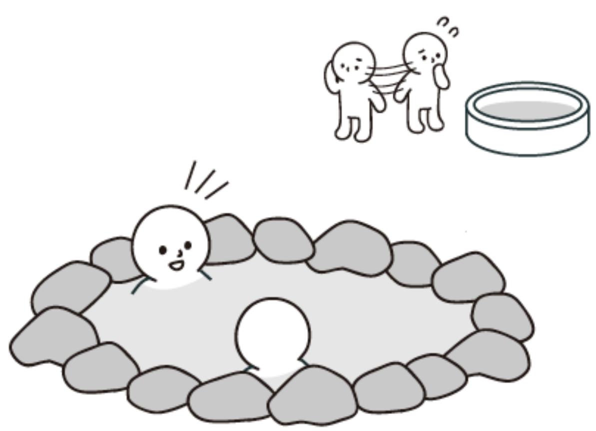
ラーニング・パターン

No.4

パターン名　まずはつかる

Jump In

よくわからないからこそ、
まずはどっぷりつかってみよう。



状況

学びたい分野や環境を見つけ、チャレンジしようかと考えている。

▼その状況において

問題

その分野や環境が本当に自分に合っているのかを考えてしまい、なかなか一歩が踏み出せない。
新しい物事に関しては、実際に取り組んでみなければわからないことは多くある。しかし、人はわからないことに対してわからないまま踏み出すことや、成功するイメージや自分が貢献できる自信が持てない状態で何かを始めることには、躊躇してしまいがちである。その結果、考えてばかりで一歩を踏み出せなくなってしまうことがある。

▼そこで

解決

興味・関心があることには、あれこれ考えずに飛びこんでみて、そこで見えたこと・わかったことから考え始める。
明確な理由が見えなくても、まずは自分の直感を信じて研究テーマの方向性や学ぶ領域を決め、興味・関心があるテーマに近い研究会や勉強会に参加してみる。関連するテーマも含め、参加できる機会やイベントがあれば、どんどん足を運んでみるとよい。そして、そのなかで過ごしてみてわかったことや感じたことを踏まえ、今後の研究・活動について再考するようにする。

▼その結果

結果

分からないことをあれこれと悩むことが減り、自分が決めるために必要な情報を得ることで、的確に判断することができる。興味のある分野の先人たちのやり方を《まねぶことから》(No.5) 始め、《教わり上手になる》(No.6) と、その分野で成長していくイメージが見えやすく、自分の未来の姿を描くことができる。また、研究の対象の《フィールドに飛び込む》(No.18) ことで、現場の問題を肌で感じ、それに対して自分がどのように感じるのかを知り、《探究への情熱》(No.22) がもてるかどうかがわかってくるだろう。

パターン（pattern）＝実践の型，コツ, 経験則

☆ちょうどよい抽象度

抽象的な理念と具体的な行動指示の間

＝「**中空の言葉**」

→いろいろな実現の仕方を包含する

＋具体的な実践イメージを生成しやすい

抽象度

↑

抽象的な理念

中空の言葉

具体的な行動指示

☆ **考えること**（想像、計画）

コミュニケーション（経験談の共有、問い、協働）

認識（振り返り、分析）

を支援する

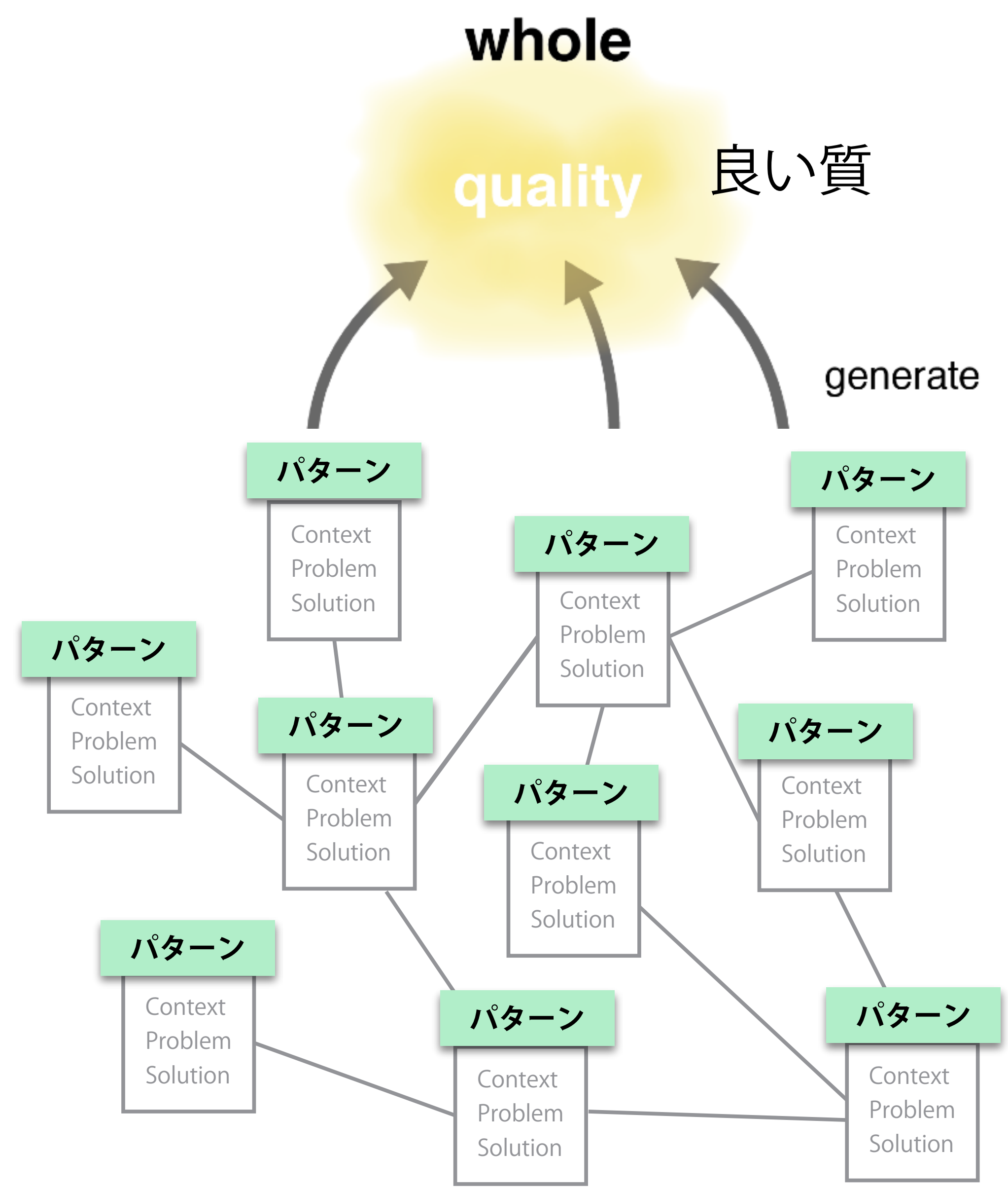
パターン・ランゲージ

☆個々のパターンは、小さい単位でまとめられているが、それらは、相互に関係し合い、ひとつの体系をなしている

☆１つのパターン・ランゲージは、
数十パターンで構成される

☆それら全体で「良い質」を実現する

☆コツ・勘所はあるが、その場その場での状況判断が必要な人間活動はすべてパターン・ランゲージの対象となり得る。



パターン・ランゲージを用いることでできること

☆各パターンをヒントにして、自分なりに考えて行動できるようになる

▶パターンは、ちょうどよい中空の抽象度でまとめられており、具体的な行動の指示はしないけれども、いろいろな具体案を自分なりに思いついて実践できるようにできている

▶自分らしさや、各自の創造性を織り込む余地があり、主体的に考え・行動していくことができる

▶他の人にアドバイスをするときにも、行動指示ではない手助けができる

☆パターン・ランゲージの言葉を用いることで、対話したり、学び合ったり、よりよい協働活動をしたりすることが可能になる

▶実践を語るための語彙が増え、実践について語りやすくなる

▶身近な人たちと互いに学び合い高め合うこと（ピア・ラーニング）が可能になる

▶複数人で一緒に何かに取り組むときに、実践の共通言語があることで、質の高い連携や共同作業を実現することができるようになる

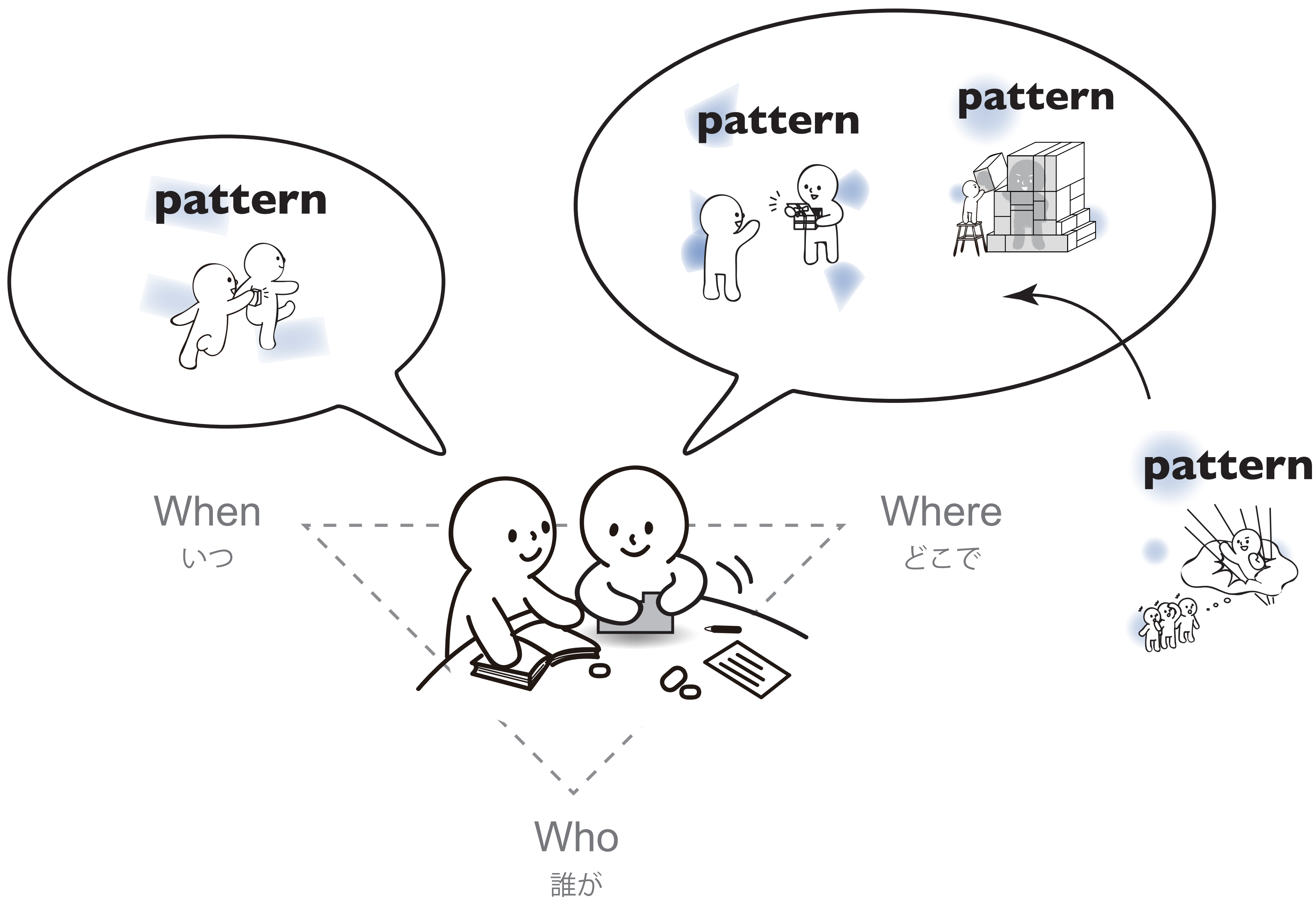
☆パターンが「認識の眼鏡」となり、実践の本質を認識しやすくなる

▶他の人の実践・事例を見るときに、パターンが概念として働くことで、その本質を認識できるようになる

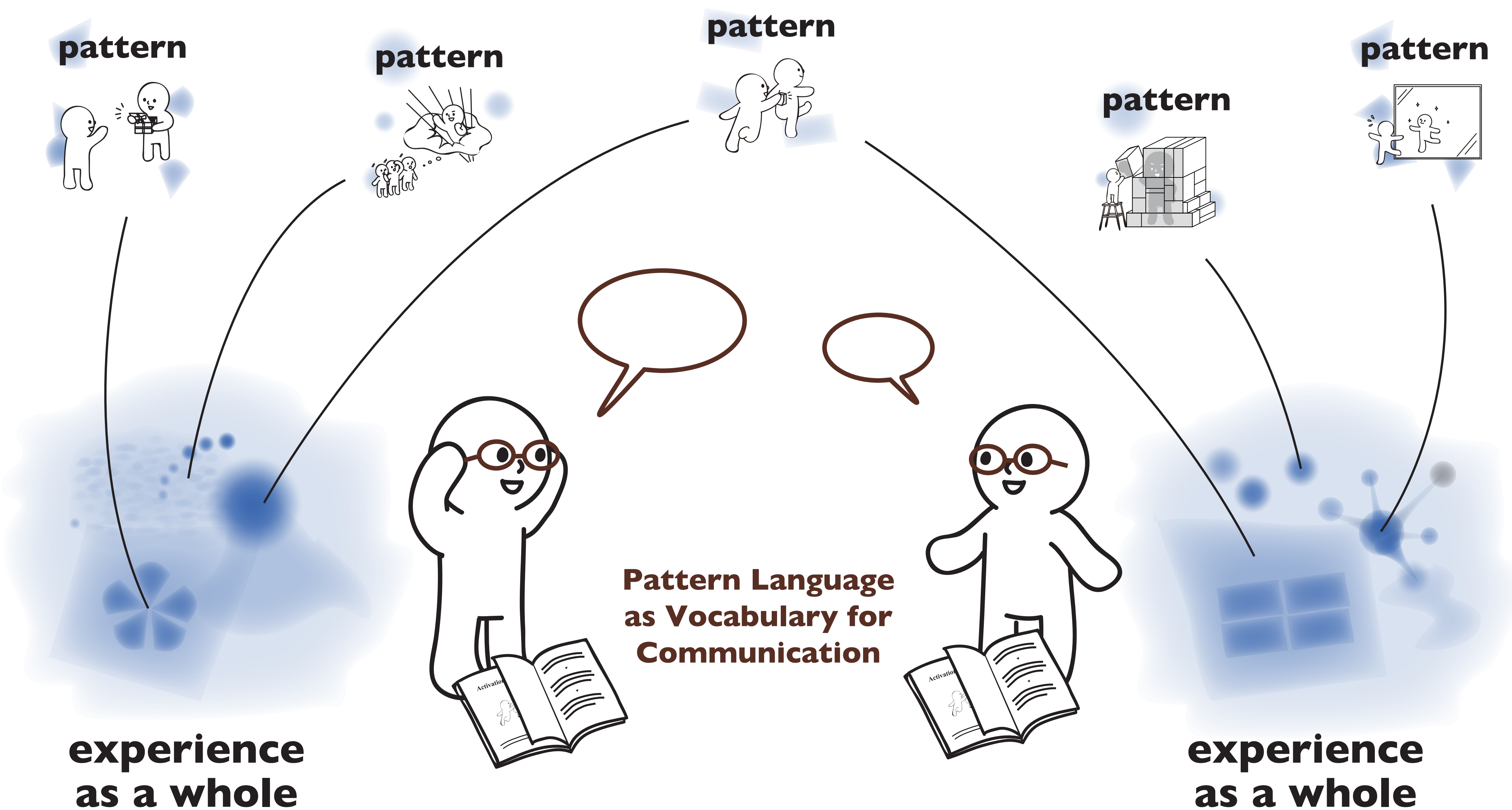
▶自分の経験を振り返るときに、パターンが概念として働くことで、振り返りの質が上がる

▶パターンが概念としてあるおかげで、ある実践・経験における不在・不足に気づき、その改善方法を考えられるようになる

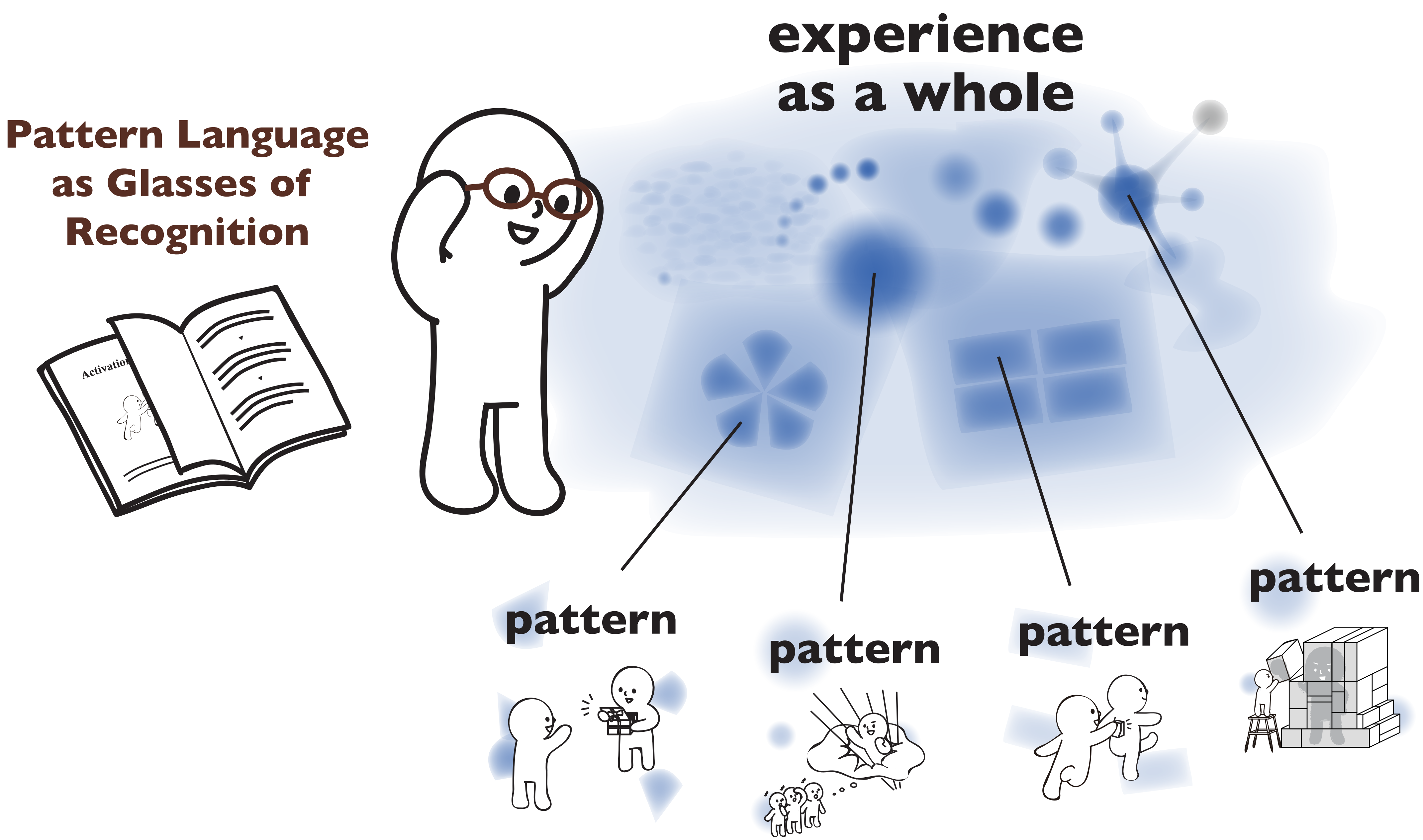
各パターンをヒントにして、自分なりに考えて行動できるようになる



パターン・ランゲージの言葉を用いることで、対話したり、学び合ったり、よりよい協働活動をしたりすることが可能になる



パターンが「認識の眼鏡」となり、実践の本質を認識しやすくなる



「設計行為に直面する時、わざわざ白紙から考え出すような暇な人間はいない。設計の必要に迫られたら、すみやかに行動せねばならない。そして、迅速に行動する唯一の方法は、自分の頭に蓄積されたさまざまな経験則に頼ることである。要するに、私たち一人一人の頭の中には、慎ましいものであれ高尚なものであれ、おびただしい数の**経験則**が織り込まれており、**行動の時がくれば何をすべきかを教えてくれる**のである。どんな設計行為をするにせよ、望みを得ることと言えば、たかだか自分の収集した経験則を自分の知る限りの最善の方法で用いるにすぎないのである。」

クリストファー・アレグザンダー,『時を超えた建設の道』, 平田翰那 訳, 鹿島出版会, 1993

個々人のなかでの経験則の形成に頼るのではなく
パターン・ランゲージという方法を用いることの意義

☆ 個々人のなかに暗黙的に蓄積される経験則を、他の人にひらくことができる

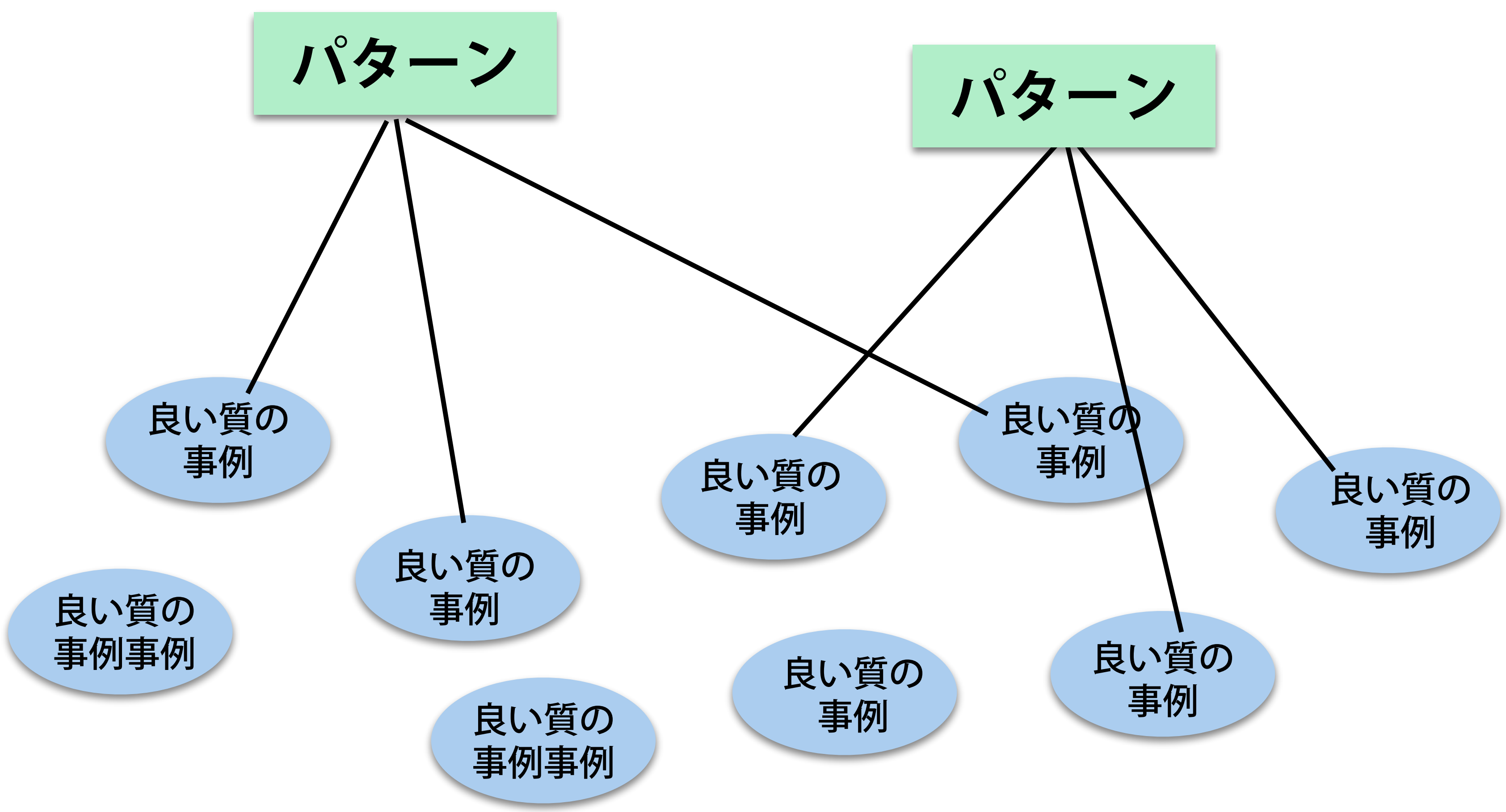
- 他の多くの人の試行錯誤を支え、経験から学ぶ機会を広くもたらすことができる
- よりよい実践を下支えし、失敗事例が生まれるのを減らし、社会的損失や事故等を少なくすることができる
- 実践の難しさによって挫折する人を減らし、実践への希望が持てる人を増やすことができる

☆個々人のなかではまだ「経験則」に昇華できていない「経験の断片」を複数人から集めることで、「集合的（コレクティブ）」に経験則をつくり、共有することができる

- 社会的に新しい領域における実践の経験則を、早い段階からつくることができる（例：新しく始まったアクティブ・ラーニング教育、コロナの状況におけるオンライン授業やテレワークなど）
- 個々人にとって、繰り返すことがなく、自分のなかで経験則の形成が難しい実践についても、その実践のコツを共有し支援することが可能になる（例：認知症とともによりよく生きる、最後まで自分らしく生きる）

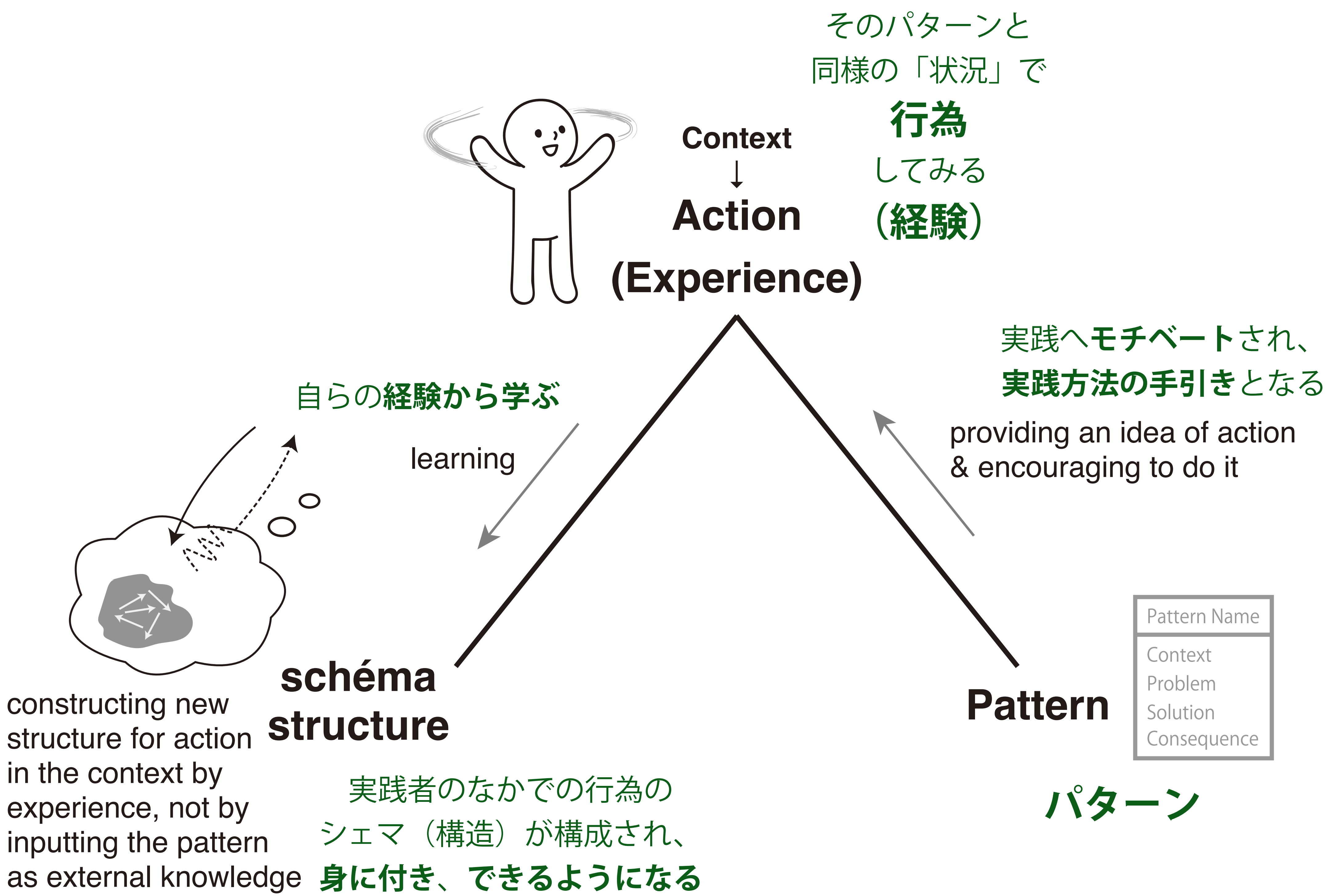
パターン・ランゲージ

ある領域において良い質を生む設計（デザイン）・やり方に潜む「型」（パターン）を抽出して概念・言葉にし、体系化して、共通言語（ランゲージ）として用いることができるようにまとめたもの



たまたま生じた特殊な事例ではなく、広く繰り返し見られることの共通項に着目する。

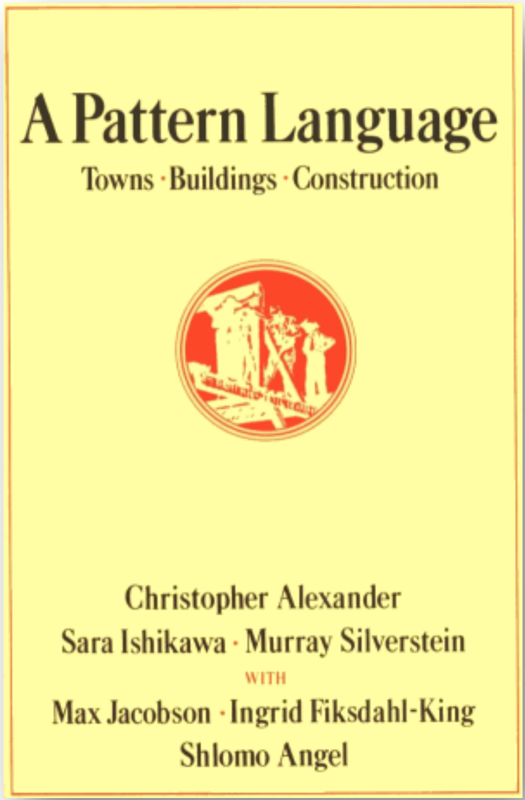
パターンの記述を読むだけで「身に付く」わけではないが、実践が手引きされることで、実践した人はその経験から学ぶことができるようになる

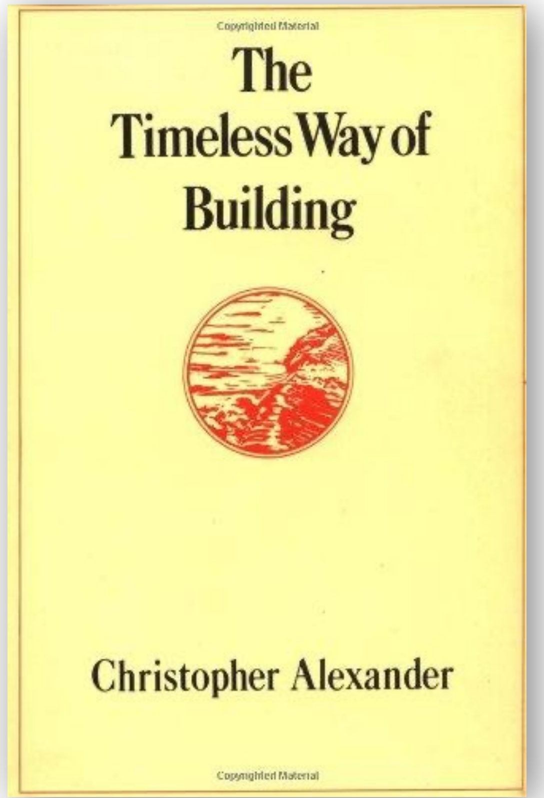


パターン・ランゲージの歴史

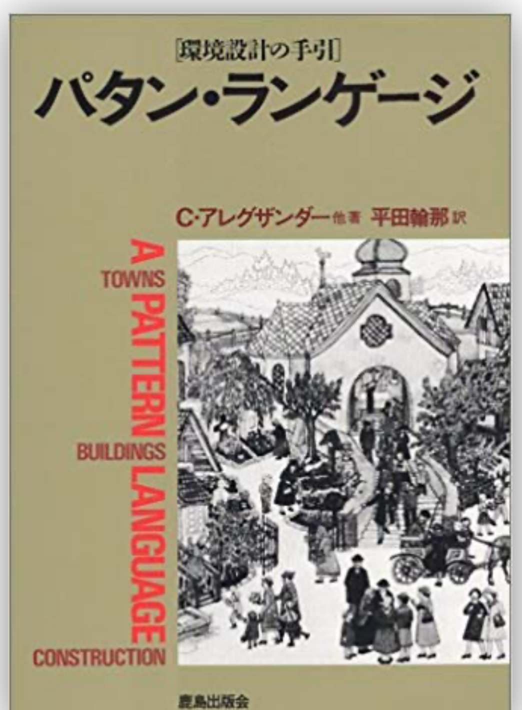
建築分野から始まり、ソフトウェア分野、
そして、組織、教育、仕事、暮らしの分野へ

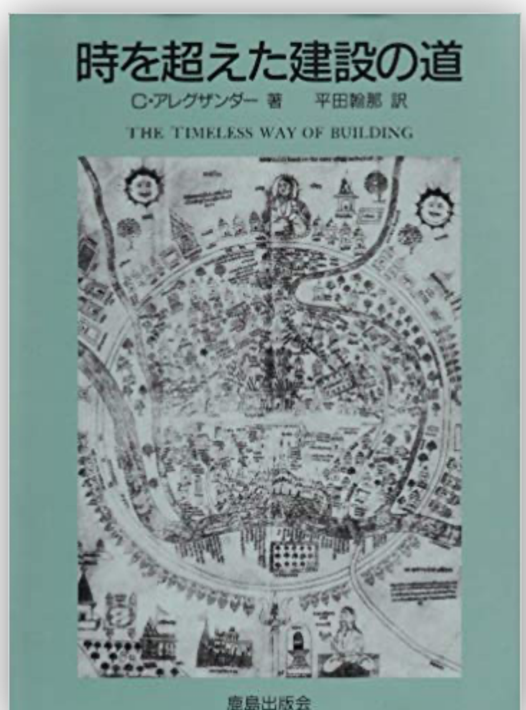
1970年代に提案された建築分野の”パタン・ランゲージ”





Christopher Alexander, Emeritus Professor at UC Berkeley





C. Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction,* Oxford University Press, 1977

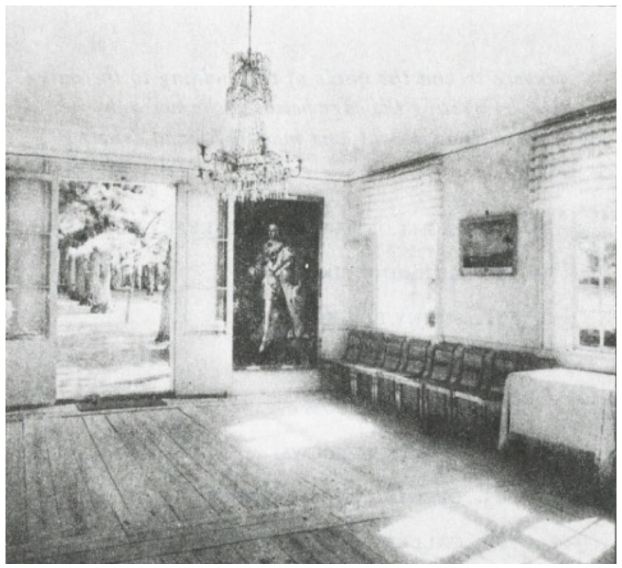
C. Alexander, *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press, 1979.

クリストファー・アレグザンダー 他, 『パタン・ランゲージ：環境設計の手引』, 鹿島出版会, 1984

クリストファー・アレグザンダー, 『時を超えた建設の道』, 鹿島出版会, 1993

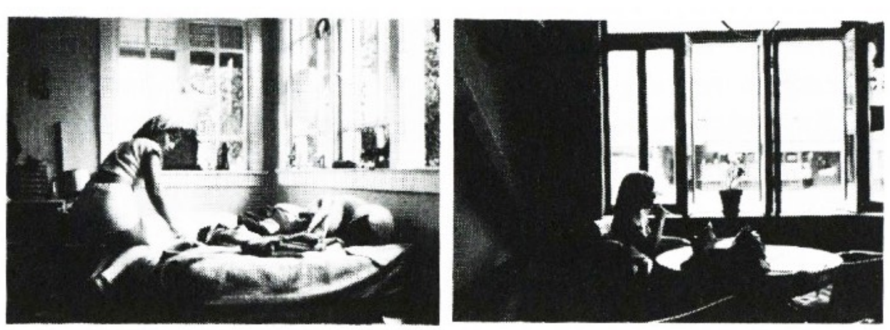
159. どの部屋も２面採光

Light on Two Sides of Every Room



選択の自由があれば、人はつねに２つの壁面から採光のある部屋に引かれ、採光が１面だけの部屋は使おうとせず、寄り付かないであろう。

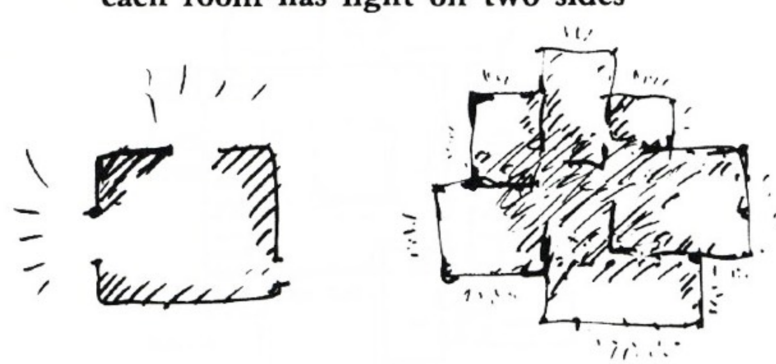
このパタンは、おそらく他のどのパタンよりも部屋の正否を左右するであろう。室内の昼光配分と２壁面の窓は、部屋づくりの基本である。・・・



With light on two sides . . . . and without

したがって、
各部屋の少なくとも２面が屋外空間に接するように配置し、さらに少なくとも２方向以上から自然光が入るよう外壁に窓を設けること。

each room has light on two sides



Wrinkle the edge.

121. 歩行路の形

Path Shape

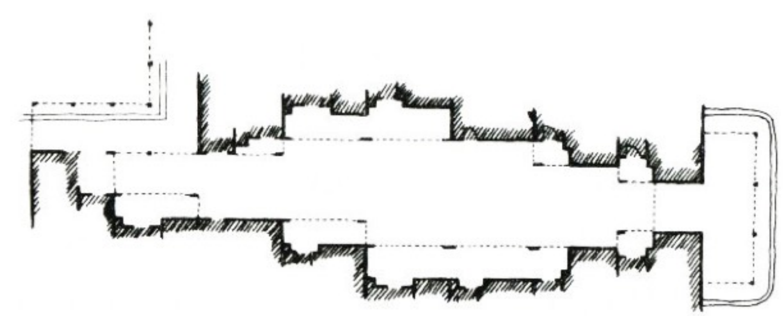
街路は、今日見られるような単なる通過空間ではなく、人の留まれる場所にせねばならない。

何世紀ものあいだ、都市生活者にとって家のすぐ外で利用できる公共空間は街路であった。ところが現代都市の街路は、数々の狡猾な手段で、「留まる」場所ではなく「通り過ぎる」場所にさせられている。これを助長したのは、ぶらぶら歩きを犯罪と見なす規制、街路の外側に比べて街路自体の魅力の欠如、自宅に閉じ込もらざるを得ないほどの街路の吸引力の不足などである。

環境的な見地から見ると、問題の本質は、街路が「遠心的」であって「求心的」でないということになる。つまり、人びとを引きつける代りに追い出してしまうのである。このような効果に対抗するには、屋外の歩行世界を、移行の場所ではなく留まる場所にせねばならない。要するに、単なる街路よりも包囲感の大きいある種の公共戸外室のような空間にする必要がある。

これは、たとえば住宅地域の街路に、平面的に微妙なふくらみをつけ、周囲に腰掛けや外廊を設け、場合によっては梁や格子棚を上に渡せば、達成できる。

したがって、
公共歩行路の中間部にふくらみをつけ、端部はしぼること。そうすれば、囲われた場所が形成され、人がただ通り過ぎるだけでなく留まる場所になる。



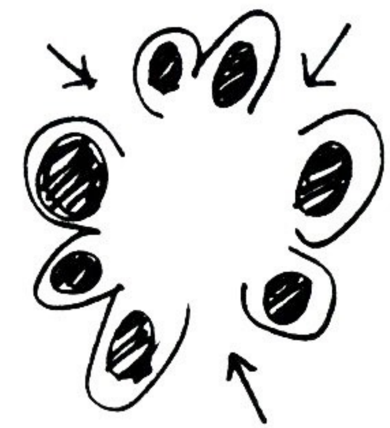
The path shape formed by fourteen houses.

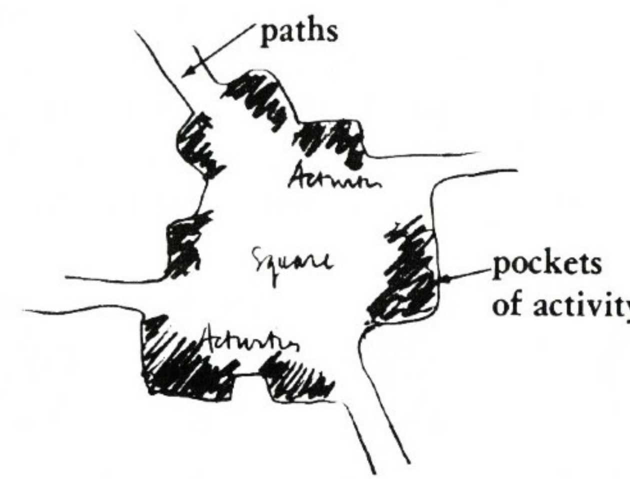
124. 小さな人だまり
Activity Pockets

公共広場の生活は、自然にその外縁部に形成される。外縁に失敗すると、けっして生き生きとした広場空間にはならない。

より詳しく言えば、人は自然に公共空間の外縁に集まり、だだっ広い空間ではぶらつかないということである。広場の外縁に自然にぶらつける場所を用意しないと、その空間は立ち止まる場所ではなく、通りぬけの場所になってしまう。したがって、公共空間の周りには小さな人だまり、つまり店、屋台、ベンチ、展示物、手すり、中庭、新聞販売器などが必要になるのは明白である。要するに、広場の外縁部は貝がら型にせねばならないのである。・・・

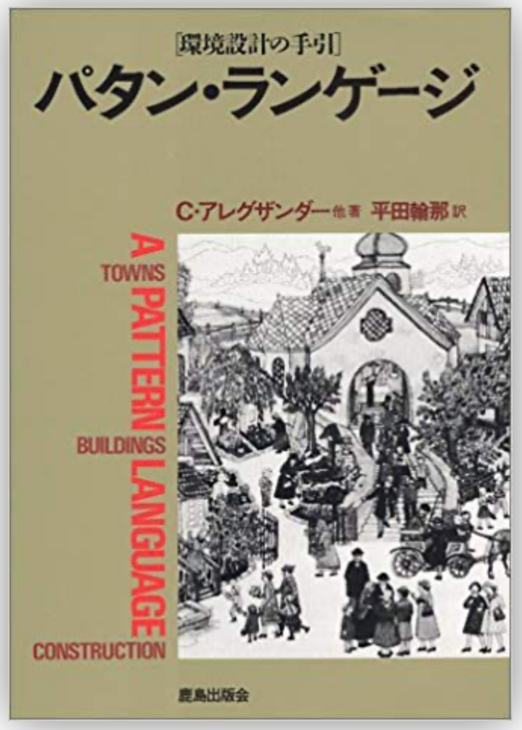
したがって、
公衆の集まる場所は、小さな人だまり——外縁部の部分的に囲われた小さな場所——で取り囲むこと。そこは人の経路から外れた場所であり、人びとが立ち止まり、そこの活動に自然に係わり合えるような場所である。


A conceptual diagram.

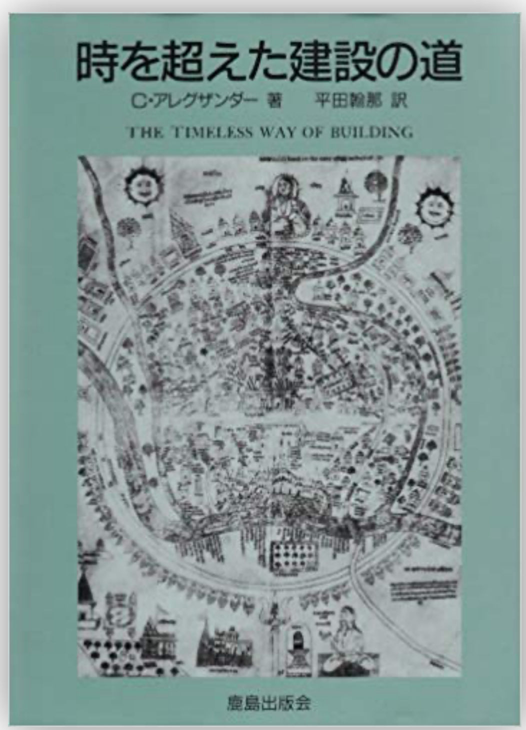


A pocket of activity which bulges into the square.

1970年代に提案された建築分野の”パタン・ランゲージ”



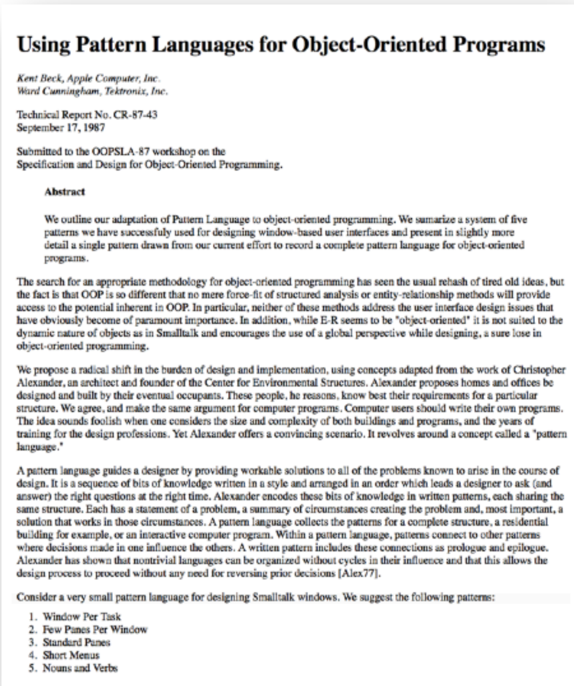
クリストファー・アレグザンダー



クリストファー・アレグザンダー 他, 『パタン・ランゲージ：環境設計の手引』, 鹿島出版会, 1984（原著1977）

クリストファー・アレグザンダー, 『時を超えた建設の道』, 鹿島出版会, 1993（原著 1979）

1980年代に、ソフトウェア・デザインの分野に応用された



Using Pattern Languages for Object-Oriented Programs

Kent Beck, Apple Computer, Inc.
Ward Cunningham, Tektronix, Inc.

Technical Report No. CR-87-43
September 17, 1987

Submitted to the OOPSLA-87 workshop on the
Specification and Design for Object-Oriented Programming.

Abstract

We outline our adaptation of Pattern Language to object-oriented programming. We samarize a system of five patterns we have successfuly used for designing window-based user interfaces and present in slightly more detail a single pattern drawn from our current effort to record a complete pattern language for object-oriented programs.

The search for an appropriate methodology for object-oriented programming has seen the usual rehash of tired old ideas, but the fact is that OOP is so different that no mere force-fit of structured analysis or entity-relationship methods will provide access to the potential inherent in OOP. In particular, neither of these methods address the user interface design issues that have obviously become of paramount importance. In addition, while E-R seems to be "object-oriented" it is not suited to the dynamic nature of objects as in Smalltalk and encourages the use of a global perspective while designing, a sure lose in object-oriented programming.

We propose a radical shift in the burden of design and implementation, using concepts adapted from the work of Christopher Alexander, an architect and founder of the Center for Environmental Structures. Alexander proposes homes and offices be designed and built by their eventual occupants. These people, he reasons, know best their requirements for a particular structure. We agree, and make the same argument for computer programs. Computer users should write their own programs. The idea sounds foolish when one considers the size and complexity of both buildings and programs, and the years of training for the design professions. Yet Alexander offers a convincing scenario. It revolves around a concept called a "pattern language."

A pattern language guides a designer by providing workable solutions to all of the problems known to arise in the course of design. It is a sequence of bits of knowledge written in a style and arranged in an order which leads a designer to ask (and answer) the right questions at the right time. Alexander encodes these bits of knowledge in written patterns, each sharing the same structure. Each has a statement of a problem, a summary of circumstances creating the problem and, most important, a solution that works in those circumstances. A pattern language collects the patterns for a complete structure, a residential building for example, or an interactive computer program. Within a pattern language, patterns connect to other patterns where decisions made in one influence the others. A written pattern includes these connections as prologue and epilogue. Alexander has shown that nontrivial languages can be organized without cycles in their influence and that this allows the design process to proceed without any need for reversing prior decisions [Alex77].

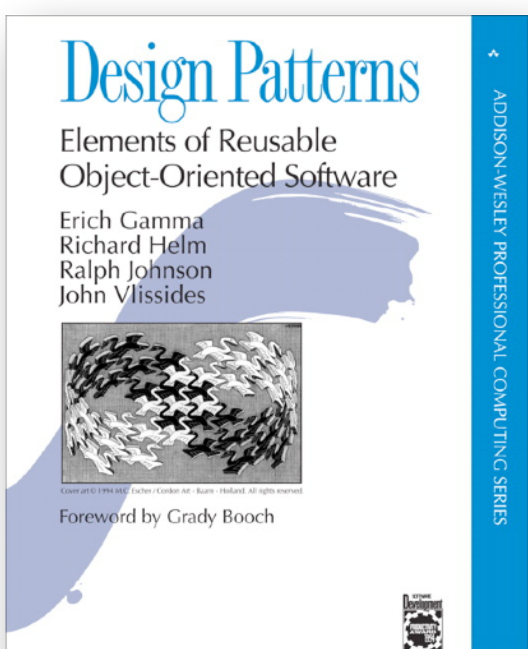
Consider a very small pattern language for designing Smalltalk windows. We suggest the following patterns:

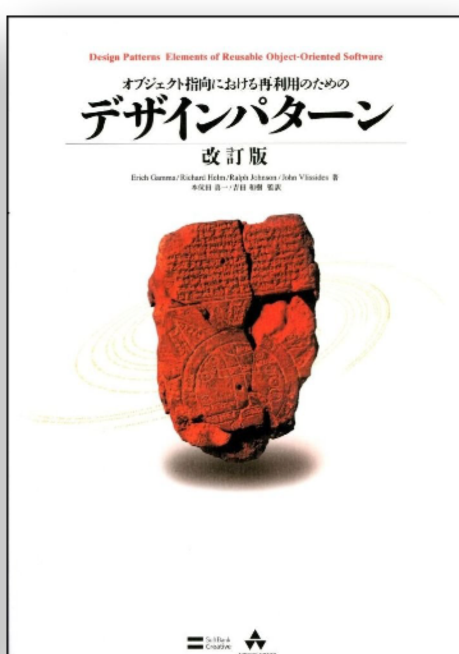
1. Window Per Task
2. Few Panes Per Window
3. Standard Panes
4. Short Menus
5. Nouns and Verbs

ケント・ベック

ウォード・カニンガム

Kent Beck & Ward Cunningham,
“Using Pattern Languages for Object-Oriented Program”, *OOPSLA '87*, 1987

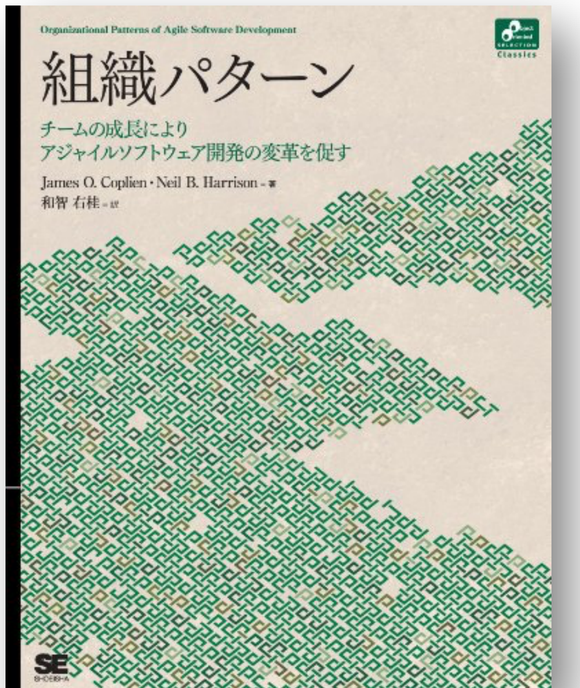




Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John M. Vlissides,
Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley Professional, 1994

『オブジェクト指向における再利用のための デザインパターン』（改訂版），ソフトバンククリエイティブ, 1999

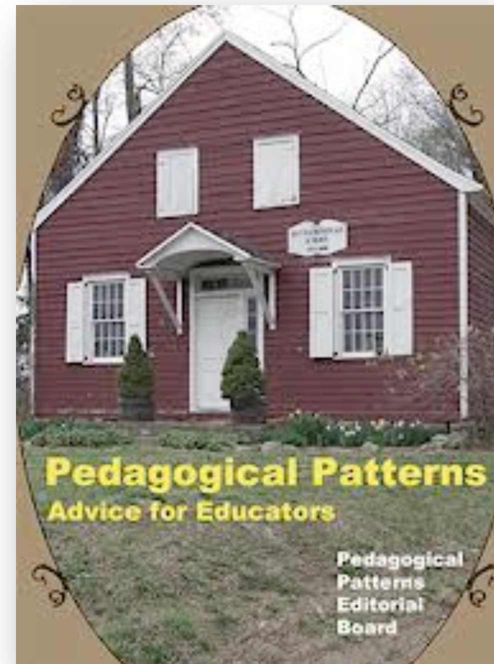
その後、組織や教育、ビジネスなどに応用された

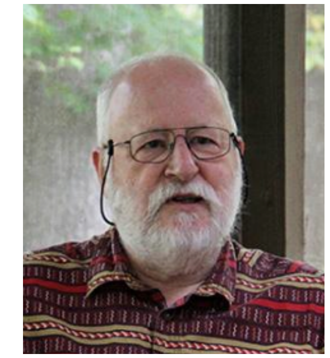


ジェームズ・
コプリエン

ニール・
ハリソン

『組織パターン：チームの成長によりアジャイルソフトウェア開発の変革を促す』, 翔泳社, 2013（原著2004）





ジョセフ・
バーギン

Pedagogical Patterns Editorial Board, *Pedagogical Patterns: Advice For Educators*, Createspace., 2012

マリリン・
マンズ

リンダ・
ライジング

『Fearless Change：アジャイルに効く アイデアを組織に広めるための48のパターン』, 丸善出版, 2014

アラン・ケリー

Allan Kelly, *Business Patterns for Software Developers*, Wiley, 2012

ここ30年ほど、世界のあちこちでパターン・ランゲージの国際学会が開催されている

PATTERN LANGUAGES OF PROGRAMS CONFERENCE 2019 **OCTOBER 7-10, 2019**

PLoP 2019 will be located in Ottawa, Ontario, Canada.

PLoP 19

europlop

1.-5. July 2020

25th European Conference on Pattern Languages of Programs. EuroPLoP is held at Kloster Irsee in Bavaria, Germany.

Writers' Workshop

VikingPLoP 2018

Fredensborg, Denmark 19 to 22 April

SugarLoafPLoP 2018

Huaso Edition

AsianPLoP 2019: 8th Asian Conference on Pattern Languages of Programs

Mar 20-22, 2019, Tokyo, Japan

PUARL Conference 2018

Portland Urban Architecture Research Lab

10 YEAR ANNIVERSARY CONFERENCE

THE FUTURE OF PATTERN LANGUAGE

MIGRATION, REFUGEES, AND PATTERNS

PURPLSOC

Pursuit of Pattern Languages for Societal Change

パターン・ランゲージ一覧

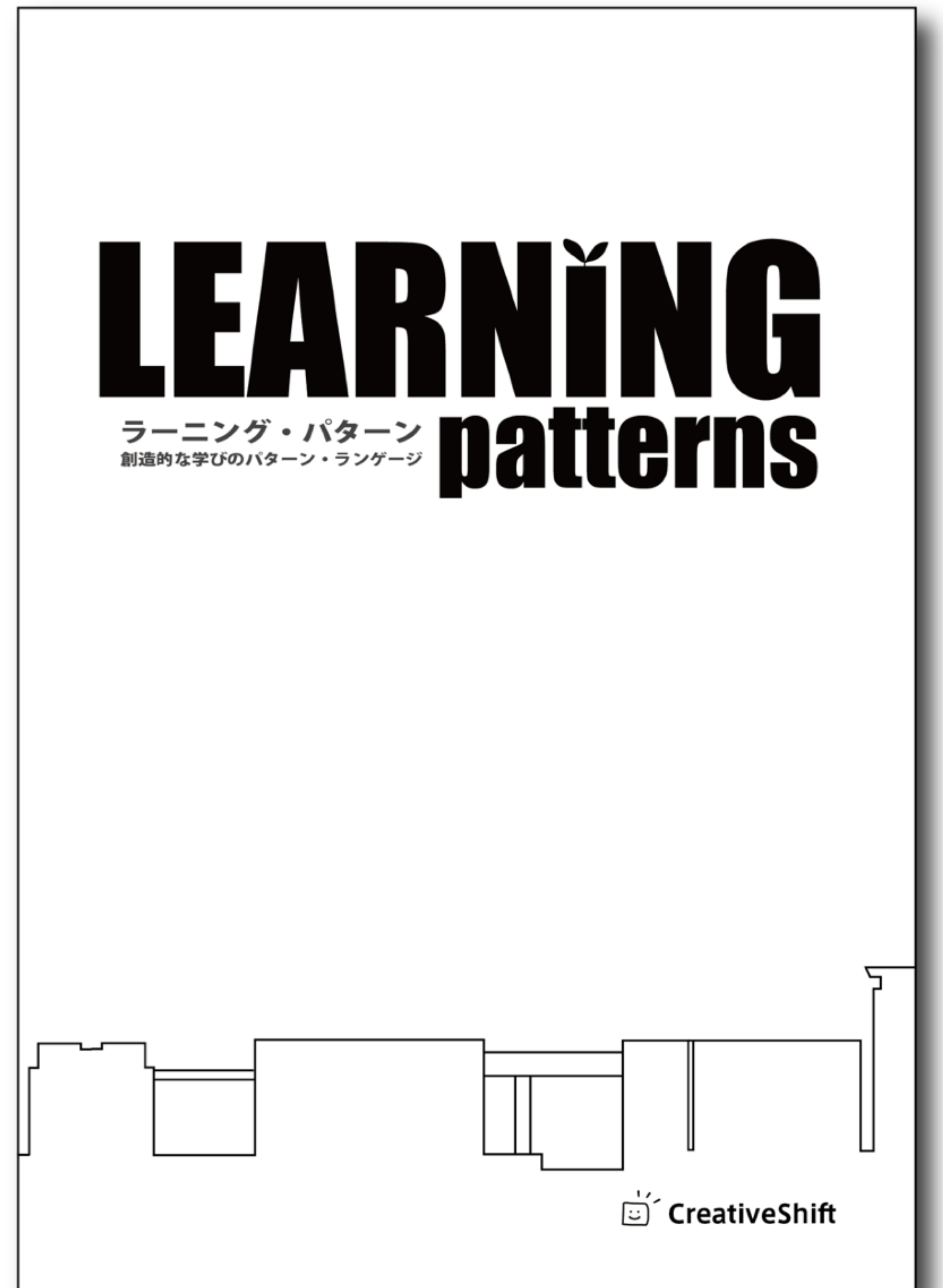
（慶應義塾大学 井庭崇研究室＆株式会社クリエイティブシフト 制作, 2008〜）

http://patternlanguage.jp

ラーニング・パターン

創造的な学びのパターン・ランゲージ

創造的な学びの秘訣を40の言葉にまとめたものです。教えられて覚えるというような学びではなく、自らつくったり、実践したりするなかで学んでいく「クリエイティブ・ラーニング」の秘訣です。



慶應義塾大学SFC（湘南藤沢キャンパス） 総合政策学部・環境情報学部・看護医療学部では、これまで9年間、全１年生（約 1,000人）が入学直後に、創造的な学びのパターン・ランゲージ「ラーニング・パターン」を用いて対話しており、これまでに約9,000人が参加・体験しています。

『プレゼンテーション・パターン：創造を誘発する表現のヒント』

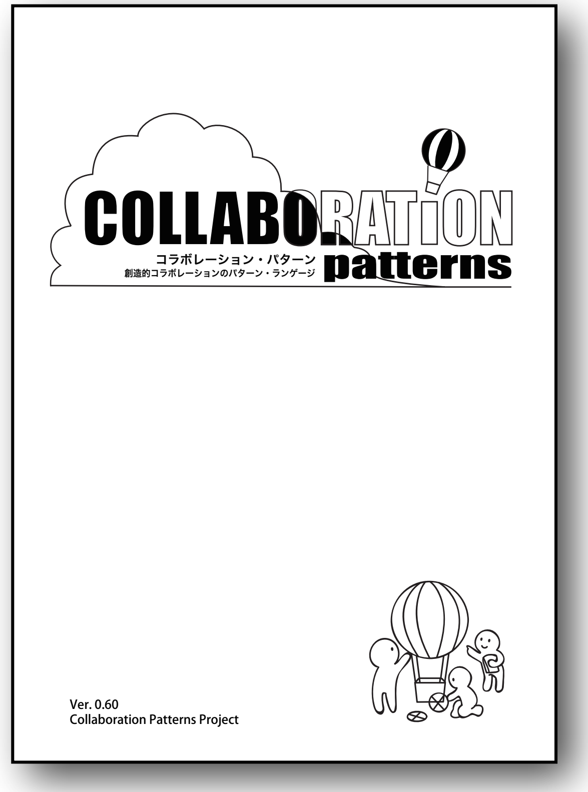
（井庭崇＋井庭研究室, 慶應義塾大学出版会, 2013）

人を動かす創造的プレゼンテーションの秘訣を34の言葉にまとめたものです。

GOOD DESIGN
AWARD 2013

コラボレーション・パターン

メンバーが互いに高めあいながら成長し、チームで素晴らしい成果を生み出す「創造的コラボレーション」のコツを34の言葉にまとめたものです。



Life with Reading - 読書の秘訣

創造的読書のパターン・ランゲージ

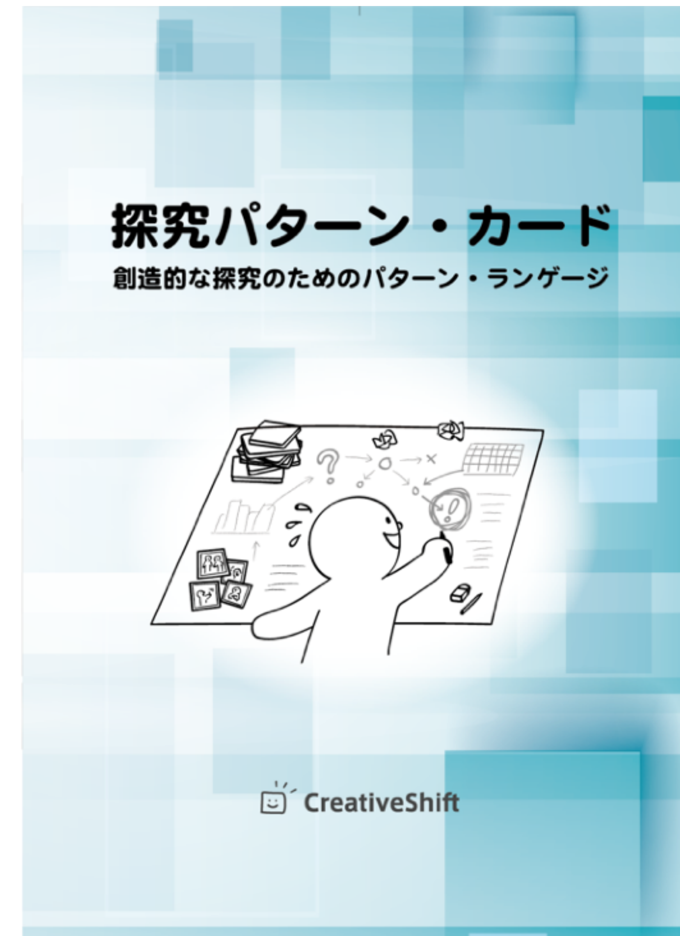
井庭研×株式会社有隣堂

読書支援の新しいアプローチとして、読書のコツや楽しみ方を27の言葉にまとめたものです。読書がよりよく実践できるコツを表す「読書のコツ」、生活のなかで読書をより楽しむための「読書の楽しみ方」、そして、これからの時代における読書のあり方として「創造的読書」（クリエイティブ・リーディング）「創造的読書」で構成されています。

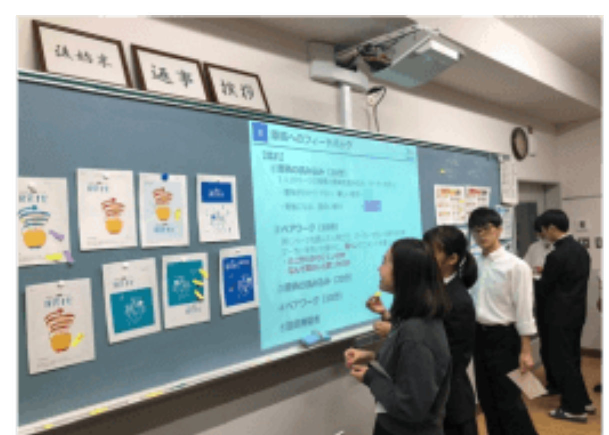
探究パターン：創造的な探究のためのパターン・ランゲージ

高校の探究学習用に「探究」の実践のコツを36の言葉にまとめたものです。課題を設定し、情報を収集し、分析・考察して、まとめる――そのような探究を主体的に取り組むことを支援します。

クリエイティブシフト
×株式会社ベネッセコーポレーション



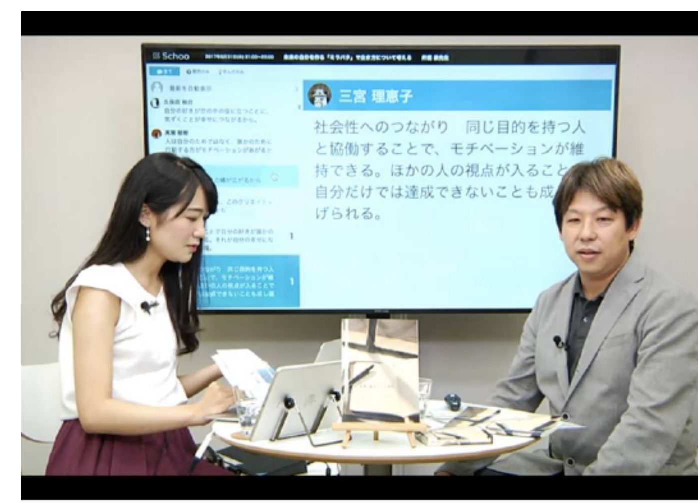
100を超える全国の高校で教材として利用
(3万人以上の高校生)



ミラパタ
未来の自分をつくる場所：進路を考えるためのパターン・ランゲージ

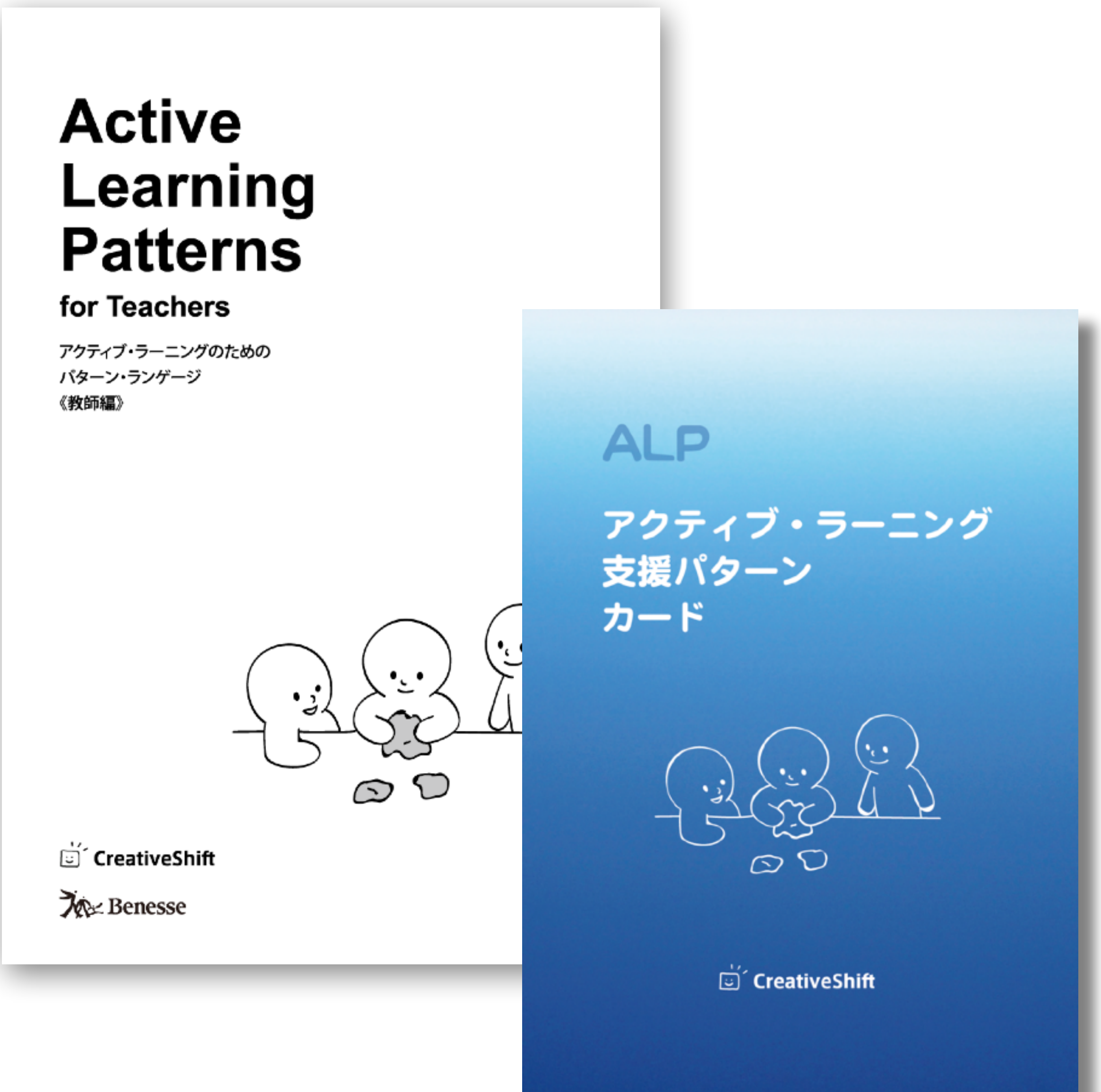
ワクワクできる進路を考えるためのヒントが27の言葉にまとめられています。進路選択の根本は「自分の生き方、それを実現する場所を考える」ことです。進学や就職はもちろん、これからどのように生きていくのかを考えるためにも活用いただけます。

クリエイティブシフト
×学校法人 河合塾



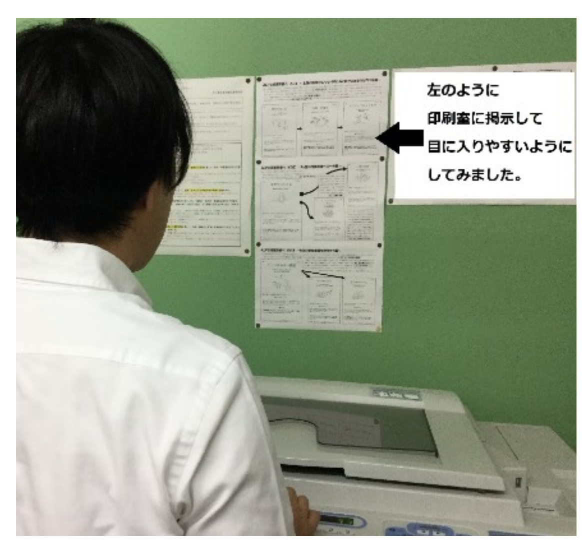
アクティブ・ラーニング支援パターン

「アクティブ・ラーニング」（主体的・対話的で深い学び）を実現するために、
教師はどうすればよいのかという秘訣を45の言葉にまとめたものです。









クリエイティブシフト
×株式会社ベネッセコーポレーション

400以上の学校・教育委員会等で利用されている

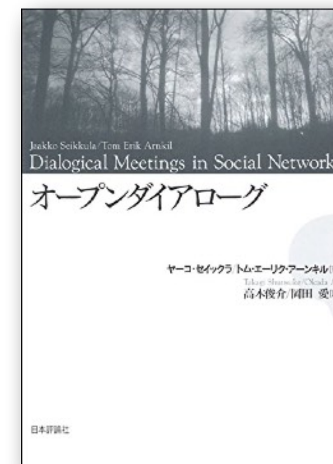
『対話のことば：オープンダイアローグに学ぶ問題解消のための対話の心得』

（井庭 崇, 長井 雅史, 丸善出版, 2018）

対話の心得を30の言葉にまとめたものです。「オープンダイアローグ」という、フィンランドのセラピーの対話での考え方をもとに、日常生活に活かしやすいようにまとめてあります。この心得の言葉をきっかけとして、自分たちの対話のあり方を見直し、よりよく改善していくことができます。

オープンダイアローグ

Jaakko Seikkula, Ph.D.



『プロジェクト・デザイン・パターン：企画・プロデュース・新規事業に携わる人のための企画のコツ32』（井庭 崇 , 梶原 文生, 翔泳社, 2016）

プロジェクト・デザインの根幹となる「企画」のコツが32の言葉でまとめられています。

井庭研×UDS株式会社

梶原文生

韓国語訳

『おもてなしデザイン・パターン インバウンド時代を生き抜くための「創造的おもてなし」の心得28』（井庭 崇, 中川 敬文 , 翔泳社, 2019）

伝統的な「おもてなし」に加えて、自らクリエイティビティを発揮してもてなすという「創造的おもてなし」の秘訣を28の言葉にまとめたものです。自分たちのおもてなしのあり方を考え、磨いていったり、自己分析をして次の一歩を考えていったりすることができます。

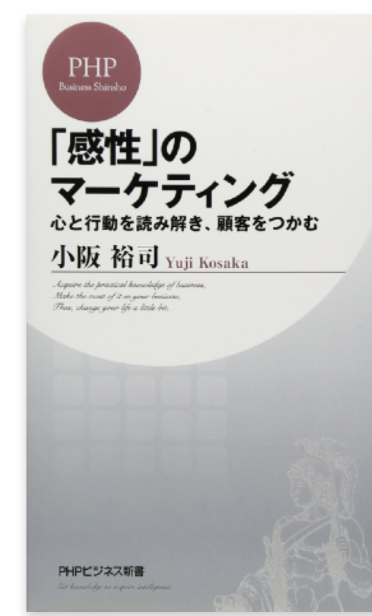
井庭研×UDS株式会社

感性科学マーケティング・パターン
実践・習得のコツのことば

ワクワク系マーケティング実践会を主宰する小阪裕司の感性科学マーケティングの考え方と実践のコツを40の言葉にまとめたものです。商い・ビジネスにおいて「心が動く働きかけをする」・「特別な存在になる」ということについて、「実践しながら学ぶ」・「仲間とともに理解を深める」ためのコツがまとめられています。

株式会社オラクル
×クリエイティブシフト
（経済産業省認定事業）

小阪裕司 氏



『園づくりのことば：保育をつなぐミドルリーダーの秘訣』

（井庭 崇, 秋田 喜代美 編著, 野澤 祥子, 天野 美和子, 宮田 まり子, 丸善出版, 2019）

保育園・幼稚園・認定こども園のミドルリーダー（主任や副園長）が、担当保育者たちの成長の支援をしながらマネジメントするための秘訣を27の言葉にまとめたものです。

井庭研 × 東京大学発達保育実践政策学センター

The Center for Early Childhood Development, Education, and Policy Research

秋田喜代美先生

『旅のことば：認知症とともによりよく生きるためのヒント』

（井庭崇, 岡田誠 編著, 慶應義塾大学 井庭崇研究室, 認知症フレンドリージャパン・イニシアチブ 著, 丸善出版, 2015）

認知症のご本人やご家族が、認知症とともによりよく生きていくためのヒントを、40の言葉にまとめたものです。

井庭研×DJFI

認知症フレンドリーアワード 大賞

GOOD DESIGN AWARD 2015

KAWASAKI Innovation Standard KIS 2016

中国語（繁体字）訳

『日々の世界のつくりかた：自分らしく子育てしながら働くためのヒント』

慶應義塾大学 井庭崇研究室 × 花王株式会社 生活者研究センター ＪＪＰ（ジョシジョブプロジェクト）

働くことと子育ての両立のためのヒントを34の言葉にまとめたものです。

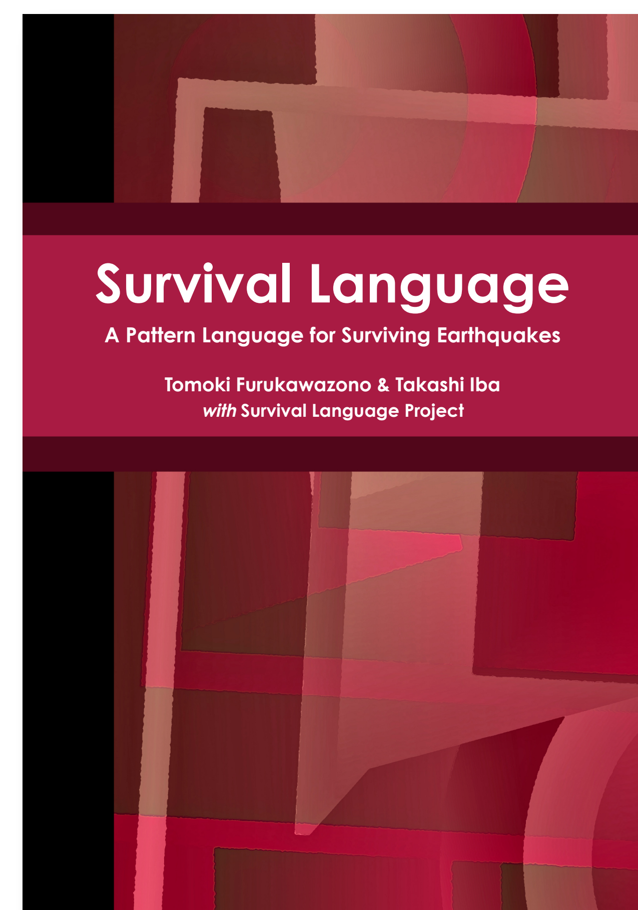
井庭研×花王株式会社

サバイバル・ランゲージ

大地震を生き抜くための知恵 カード

大地震への備と、地震発生時の緊急行動、発生直後の行動についての心得が20の言葉にまとめられています。家庭や学校等で、こういうカードを用いた対話をして防災意識を高めていただくために制作されました。

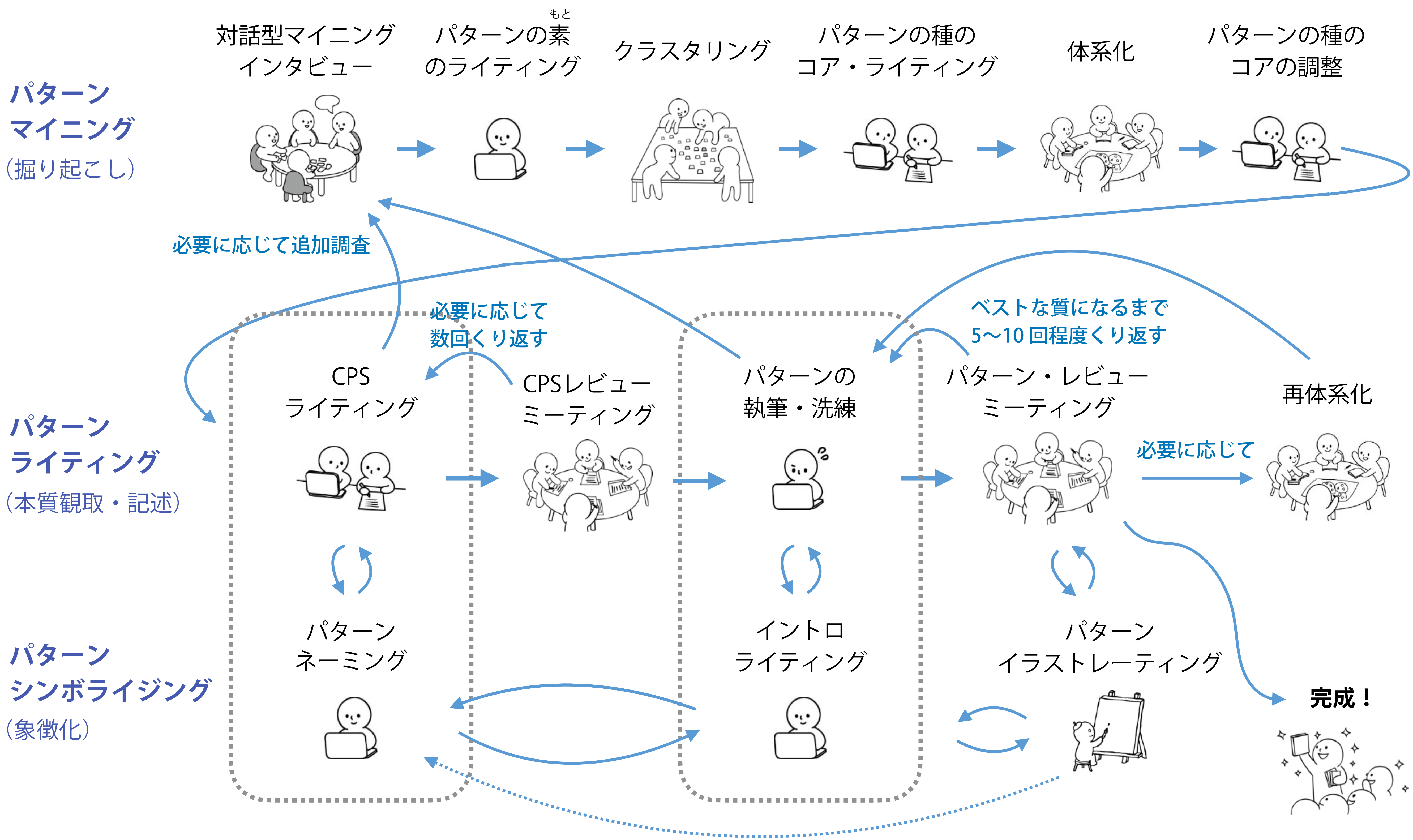
井庭研×大木研



パターン・ランゲージのつくりかた

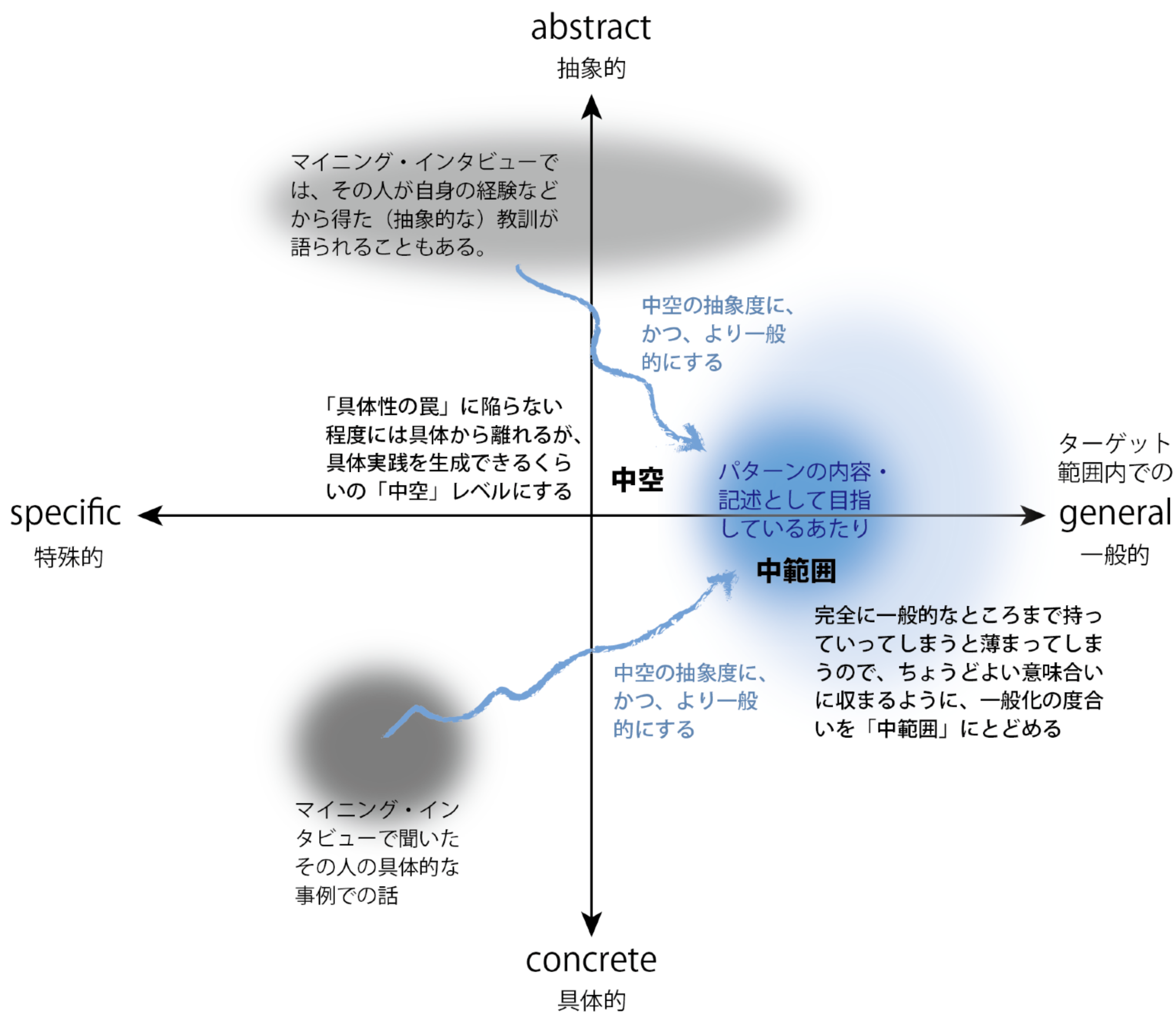
慶應義塾大学SFC 井庭崇研究室と
株式会社クリエイティブシフトで
開発・実践・洗練されてきた、日本発の方法

パターン・ランゲージの作成プロセス （井庭崇, 2008〜）

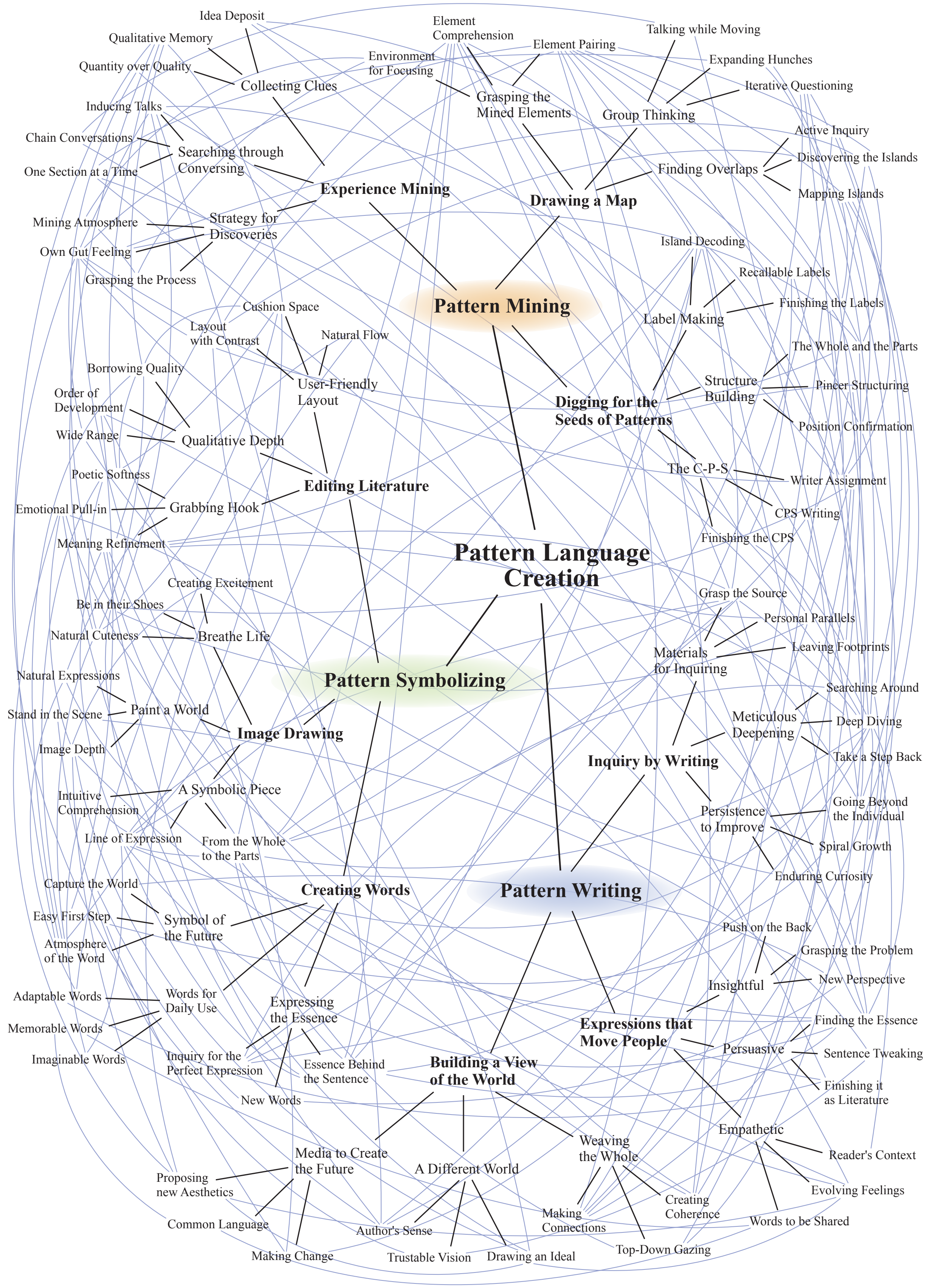


経験を積んだチームで、トータルで数百時間のプロジェクト

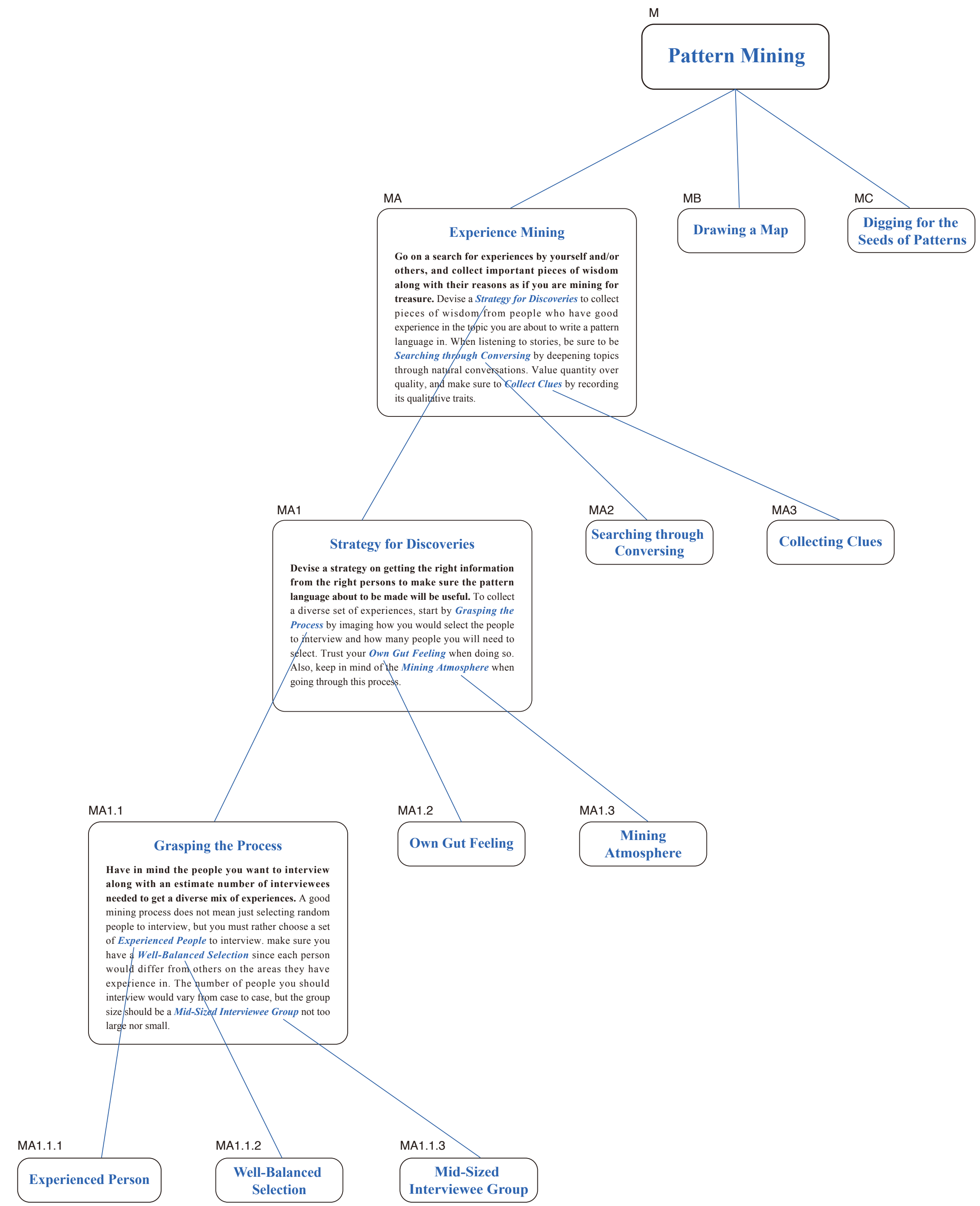
パターン・ランゲージの作成において行っていることの専門性と難しさ



パターン・ランゲージをつくるためのパターン・ランゲージ



364パターン＋α



パターン・ランゲージに関する最新情報

▼

http://creativeshift.co.jp