

「積み木」を用いた経営コーチングメソッドの開発

経営士 山本 英夫 会員番号 2929 南関東支部

【要旨】

AI や IT 技術、フィンテックの加速度的な進歩によりコンテンツ、ノウハウ、商品・製品・素材等それらの流通と決済機能が大きな一つの流れとなり、自動走行モビリティやドローン、IoT とあらゆる生活シーンやビジネスシーンにも活用されることによって劇的な大変化が引き起こされている。産業・経済・経営はそれらの真ただ中にあり、それにかかわる経営コンサルティングやコーチング、社員教育プログラムにも多大な影響が及ぼされている。新しい時代の新しいそれらが求められている。真のイノベーションが求められており、それは哲学に基づく思索と科学と技術の活用によるものでなければならない。時代の要請と現場における必要とそれぞれの創造と感性から生まれてくるものと確信する。そのためのツールとして「積み木」を活用し、アナログとデジタル、ハイテクとハイタッチを融合させたシステムとプログラム、そしてツールと技法「経営コーチングメソッド」の開発を試みるものである。ここにおいては、顧客の経営に寄り添い、在るものを引き出しながら進めるという関わり方を重視する故、「コーチング」とさせていただいた。ちなみに、メソッドとは、基本的考え方とプログラム、テキスト、ツールから成り立つ総体のことを指すものである。

大変化における時代の経営の在り方と、それに資する経営コーチングメソッドの必要性

要旨で述べたような状況の中で、コンサルとして押さえておきたい視点が「IT 経営」である。もはや、国策的にもデジタル、インターネットの世界は無視できないものとなっており、いろいろな面で支援策が展開されている。プログラム言語教育も義務教育の中に取り入れられ、ジェネレーション・ギャップ、デジタルギャップもまた広がってしまうことも懸念される。AI やロボット、自動運転ビークル、IoT 等により人材不足が緩和されると同時に雇用が奪われたり、それにメンタルヘルスの問題が絡み合い、ワークライフバランスの問題も含め、採用・雇用・社員教育の在り方にも大きな影響が及ぼされる。

このような大変化の中で多くの中小零細企業の経営者は、その激変の速さと複雑多岐の故に迷いの中にいる。それぞれの企業の経営理念の構築に始まり、ビジョン・中長期経営計画、年度計画と事業計画・実行計画、さらには商品・サービスの調査研究・企画開発・設計製造、営業・販売促進・宣伝広告、求人採用計画・社員教育・人事労務制度づくり・評価制度に賃金制度づくり等。併せて、それらのアナログとデジタルの使い分けである。

煎じ詰めれば、「人間関係の再構築」と「価値創造・顧客創造」を「IT 経営」によって進めるというトータルな経営が求められている、ということである。本論のキーワードを「感性と創造」として進めていく。これからの経営には、「感性」による人間性の回復と人間関係の再構築と組織の再構築、その中で事業と業務と商品・サービスの再構築と創造が求められていると考えるからである。それらを具体的に進める一助を成すものとして、その構築を試みたのが「経営見える化」のツールとして「積み木」を用いた「経営コーチングメソッド」の開発である。

あるべき経営コーチングメソッドの基本的方向と進める上での具体的なポイント

そこで、次のようなメソッド開発の方向と具体的なポイントを設定した。

【 あるべき経営コーチングメソッド及びプログラムの基本的な方向 】

●中小企業、個人事業者に対応できるもの。●「学習する組織」を前提としたもの。●短時間でも活用できるユニット方式とし、トータルで体系的なもの。●IT 経営に対応したもの。●経営の基本と原則に則ったトータルなもの。●中核プログラムは完全オリジナルとする。●専門用語を極力用いない、わかりやすいもの。●現場の実務にも対応できるもの。●学びやすく、教えやすい社内インストラクター養成が容易なもの。●レベルに応じて成長できるもの。●ワークライフバランス（生きがい・働きがい）を考慮したもの。●変化に対応できるフレキシブルなもの。

以上、開発の基本的な方向として 12 項目を掲げた。これらをトータルかつ有機的に進めようとする中で以下のような具体的な進め方のポイントが定まってくる。

【 具体的な 6 つのポイント 】

●哲学をベースとし、理念構築対応をする。ワークライフバランスに哲学的視点は欠かせない。当メソッドの理論的根拠には、芳村思風氏提唱の感性論哲学を採用する。●ドラッカーマネジメントをベースとし、経営の基本と原則に則ったものとする。マネジメントの世界において広く認知され、著作も多数あり、中でも「エッセンシャル版マネジメント」は基本テキストとして最適であるため。●IT 経営を取り入れ、IT の活用も考慮したものにする。IT コーディネータ協会から出している「IT 経営推進プロセスガイドライン Ver.3.0」を基本テキストとする。●中核プログラムには山本英夫の「○△□の経営」を採用する（オリジナル）。基本テキストとして「○△□のカンタン経営」、「進化するアートスタイル経営」や多数の全国研投稿論文がある。資料 1 参照。●「○△□の経営」ベースで多くのプログラムが整備されており、それらを活用する。資料 3 参照。●「経営の見える化」のツールとして、カード教材、積み木教材等があり、それらを活用する。資料 2 参照。とりわけ、当論文では「経営の見える化」ツールとして「積み木」に焦点を合わせている。

なぜ、積み木なのか。和久洋三氏の積み木哲学との出会い

唐突に「積み木」と「経営」と言われても、ほとんどの経営者の方はピンと来ないだろう。私自身も「和久洋三氏の積み木の世界」を知るまではそうであった。同氏は、その業界のパイオニアであり、今なおその第一人者である。その根底には 18 世紀ドイツの教育哲学者フレーベルの哲学思想が脈々と流れていた。40 年にわたる継続的事業の中で構築されてきたのが同氏の「積み木の世界」であった。『「童具」の宇宙』という作品カタログの最初の挨拶文には以下のように記されている。本質を追求していく中で「○△□」を共通項として、「経営」と「積み木」が、深いところで繋がったのである。

「40年前、わたしは個性的なおもちゃをつくるために情熱を傾けていました。しかし、多くの子ども達と接していくうちに、創作するものがどんどん単純になり、ついに球と立方体、○△□にいきました」と。

また、和久氏は、「和久洋三遊びの創造共育法①子どもはみんなアーティスト」（玉川大学出版部）の中で次のように言及している。

「感性は愛を求め、知性は創造を求めます。これが満たされている時、人間は生きる喜びを実感します。喜びの中にある生命は、明るく、素直で、積極的にになり、他者に対してやさしい心を持って接することができるようになります」

「表現することによって、さらに対象と深く関わり、より多くの情報を得ることができるからです。発見したことを表現に移し変え、表現する中でまた新たな発見をする。それをまた表現活動の中で生かしていく、この繰り返しの中で人間は情報を同化し、創造力を開発し、自由を獲得していきます」、「発見と表現を繰り返しながら成長する人間の生命は、感性が豊かで、多くの感動を持ち得る人ほど積極的になっていくようにできています」

上記の「表現すること」を「仕事をする・経営すること」と置き換え、「発見したこと」を「気づき、学んだこと」と置き換えみることで、大人に当てはめることができそうである。さらに、「創造力を開発し、自由を獲得していきます」を「改善やイノベーションを推し進め、ワークライフバランスをとることができるようになっていきます」と置き換えていくことができるのではないだろうか。これは、「子どもの積み木」から「大人の積み木」へと進化・深化させるための切り口となり得るように思われる。

また、幼児・児童教育のピグマリオン学育研究所の伊藤恭氏は「①指先能力②空間能力③図形能力④数論理能力⑤言語能力」を経て、人間性や社会性が育っていく、ということで教育プログラムや教材を作成されている。大人においてもこの順番は変わらないのでこのプロセスを押さえて進めることがポイントとなってくる。積み木において①②③④、マップやチャートにおいては①②③④⑤、ワークシートにおいては④⑤が強く関連しており、それらをマネジメントに整合させていくことが必要だと思われる。

これらのことは本テーマのキーワードである「感性と創造」と「積み木」の関係性を明らかにし、新しいメソッドの在り方やプログラムの方向や内容を示してくれている。

「○△□」を通じて「経営」と「積み木」が繋がり、新メソッドが浮き彫りになった

20年前、「○△□の経営」開発の基本コンセプトを次のように設け、理論づくりを進めてきた。「①「感性論哲学」をベースにしたオリジナル性。②シンプル性と体系性。その視点

から、○△□とドラッカーを採用。③実務性」。そして、「基本・目標・行動という 3 つの言葉」を決め、「経営とは、基本を徹底し、目標を明らかにして、行動すること」と定義し、さらに、3つの言葉を「○△□」という図形に置き換えることで「世界一シンプルな経営」を構築した。そして、「○△□」が、いかに根元的で、理念的で、哲学的で、感性的であるかを示すための情報を集め、感性論哲学、現代アート、禅、ドラッカー等と整合性を図り、独自のプログラムを作成していった。資料 2 参照。それをさらに一歩進めるものとして、「積み木」をツールとして新メソッドの構築を進めることにトライしたのである。

「積み木」を含むブロック教材をチェックする

全員参加・チームワークづくり（人間性・社会性）という視点からワークショップという形式が採用され始め、教材としてブロックを使用するケースが年々増えてきている。本論は、「積み木」を用いた経営コーチングメソッド及びプログラムの開発がテーマなので、「積み木」を含むブロック教材という視点からチェックする。

まず、大きく分けて、自然素材と人工素材に大別できる。自然素材の筆頭が積み木である。積み木の中でも思想哲学レベルにおいては和久洋三氏の積み木が群を抜いている。人工素材としては、プラスチック系、ウレタン系、金属系と分けられる。

プラスチック系では、レゴブロックやダイヤブロックがよく知られている。ウレタン系や金属系はほとんど知名度がない。中でもレゴブロックの展開している「レゴシリアスプレイ」プログラムは、世界的な企業や国内大手企業等で採用されている実績があり、当プログラム開発等に大変参考になった。

同プログラムは、レゴブロックを用い、個人の価値観やビジョンなど、頭の中で何となく意識しているモヤモヤした部分を可視化することでコミュニケーション能力や問題解決能力のアップを目指すメソッドで、次のような特徴を持っている。●受講者の方々とファシリテーターがコミュニケーションしながら「気づき」が生まれ、ビジネスやプライベートにおける「本質」へのヒントになるものへとつながっていく。●組織、チームのための問題解決とコミュニケーション向上に高い効果。●組織の問題や新たなプロジェクトの具体的な発案等、あらゆるテーマに応用可能。●組織、チームの潜在力を解き放つための方法。ポイントは、進めるファシリテーターの力量にある。

企業における研修セミナーの中にブロック教材を用いたワークショップ系のプログラムが注目され始めている中で、その一角を担うものとして「積み木」を用いたものが存在感を示すことができるものになればと思う。自然素材を用いた、4種類だけのシンプルなもので、これほどの経営関連プログラムを持たせることのできるものは他にないからである。

そこで、積み木の特徴を見直すべく、ポイントを列記する。●触って掴んで感じる現実感●木の持つ自然感、癒し感●1個1個木目が違う個性●木は呼吸し生きているという生命性●並べ積み重ねていろいろなものをつくる構造物感、全体感、一体感●想像力による見立て性●積み木の連続が感じさせる秩序感、法則感●積みやすく崩しやすく、また積

められる再生感、安心感、創造感。これらの特徴を活かしたメソッドの開発を進めて行く。

「積み木」と「○△□の経営」をかけ合わせて、新しい価値を創造する

すでに述べたように「積み木」を用いた理由は、「積み木」の特徴を再認識するとともに「和久積み木の思想哲学」に共鳴し、私が20年以上関わってきた「○△□の経営」と整合できると直観したからである。「○△□の積み木。これらを用いて、経営や仕事において最重要項目とも言える感性と創造力を養うプログラムを作成せよ」という問題が出され、その答えとして、今までにない新しい切り口による「経営コーチングメソッド」を仮説提案したということである。改めて、開発の基本コンセプトを明確にしておく。

「積み木という、幼児の頃から慣れ親しんだ自然素材を用いて、感性言語としての積み木という新しい視点も交えながら、世界一シンプルな○△□の経営の考え方と教材をコラボレーションさせるとともに、アナログとデジタルを融合させる中で、仕事や経営に関わる全ての人に学びやすく・教えやすいメソッドを開発提供し、人間性や社会性の再認識を促し、個別学習・協同学習を進め、感性による創造力の育成も図り、新しい時代の人づくり・組織づくり・ものづくりの一助となるようにする。以て、よりよい社会づくりに貢献する」

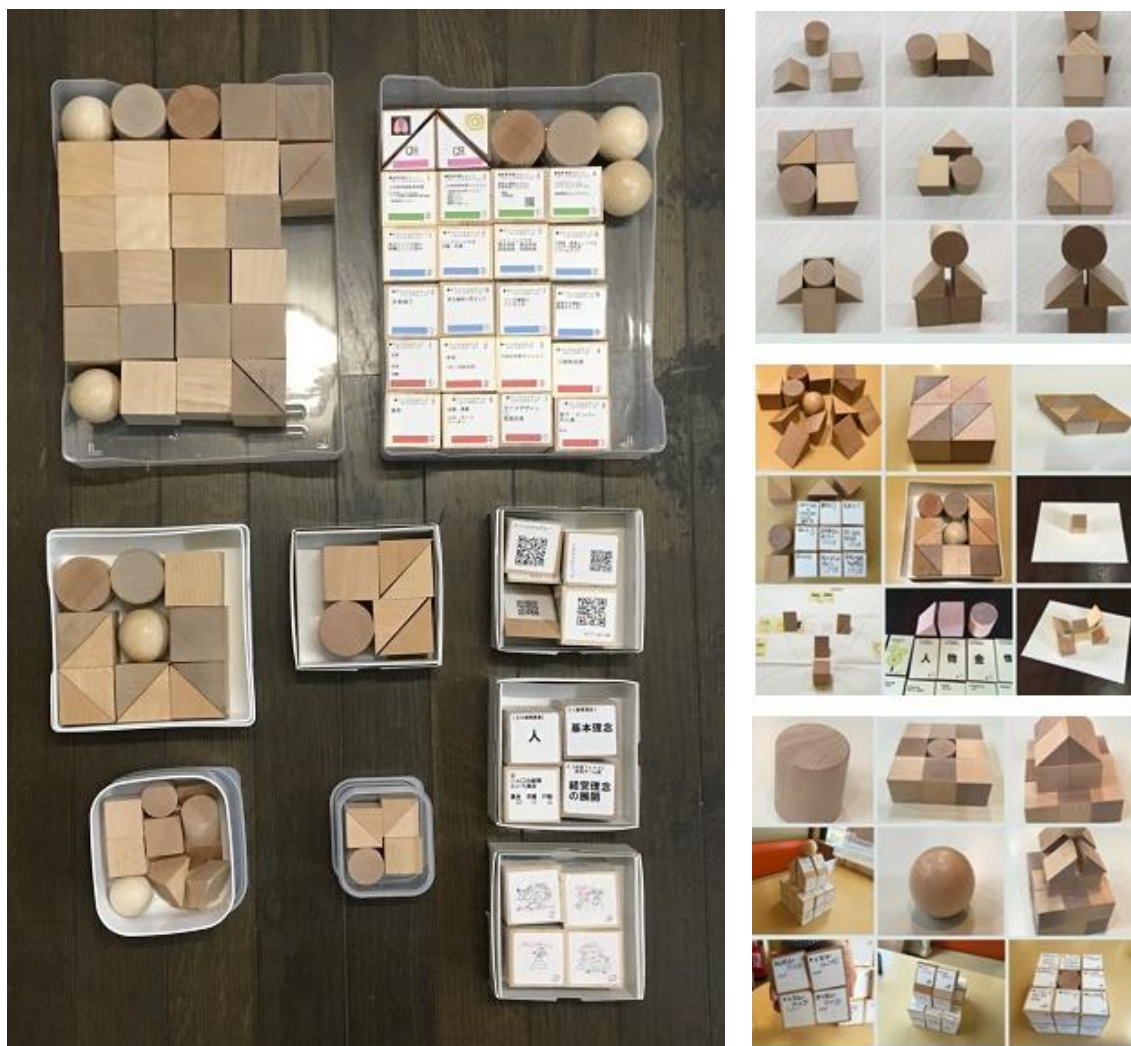
基本となるツールは、①球②円柱③直角三角形の三角柱④立方体の4種類の積み木である。この4種類の「○△□の積み木」を、いかに経営と関係づけて「思考力」や「想像力」「創造力」、「チームワーク」等を育むためのメソッドを創り出すか？ということである。そのためには、前もって関係づけられそうなプログラムやテキスト・教材類が用意されている必要がある。私の場合、20年以上探求してきた数多くの「○△□の経営プログラム」がある。経営理念プログラム、ドラッカーのマネジメントプログラム、目標管理プログラム、人間関係プログラム、組織論プログラム、経営シミュレーションプログラム、トータル人事プログラム等やそれらに伴う教材類がある。詳細は、資料3参照。

根底にはすべて「○△□の視点」があり、「○△□の積み木」との整合をとりながら、全プログラム、全教材をチェックしながら進めた。内容によって使用する積み木の種類や数量が異なるために、「基本セット」と「標準セット」、そして「テーマセット」等と分けて考え、それぞれのプログラムづくりを進め、メソッド構築を進めていくことにした。

基本さえわかれば、それぞれの経営者、社員のみなさんが積み木と対話しながら自分を明らかにし、自分たちの組織を再構築していくことができるメソッドとして開発を進めた。

そして、最後に残された課題が「IT経営」との整合である。基本的には、ITコーディネータ協会の「IT経営推進ガイドライン」を採用した。そこにつながるロードマップを示すことができれば良しとする。そのための仕掛けはラベル活用にある。例えば、項目記入したラベルを積み木に貼り込んで使用したり、QRコードを印刷してWebとリンクさせて使う、というような展開を想定している。積み木のIoTの世界である。

また、文中・資料の中に記している各種ワークショップ・プログラムについては、詳細を説明することはしていない。その性格上、制限された紙面において正しくお伝えすることは難しく、実際に体験していただくことが好ましいからである。



【経営積み木のラインアップと、プログラム活用場面（右側の3点）】

最上段左：理念ビルディングセット（ラベル無し） 右：理念ビルディングセット（ラベル有り） 中段左：標準セット 中段真ん中：基本セット 中段右：ラベル経営積み木・QRコード活用 下段左：標準セット・ミニ版 下段真ん中：基本セット・ミニ版 右上：ラベル経営積み木・文字活用 下段右下：ラベル経営積み木・イラスト活用/ 右側はプログラム活用場面。上から「基本セット」、「標準セット」、「理念ビルディングセット」の活用場面

基本セットプログラム(基尺は45ミリ。○1、△4、□1、計6個)

特長●「経営積み木」の基本を身につけるための積み木6個がセットされており、最少の個数で、「○△□の経営」のエッセンスをワークショップ・プログラムに織り込んでいる。
●6個という最小限の個数で構成されており、プログラムがシンプルなユニット発想で開発されているため、短時間でフレキシブルに学習できる。●シンプルで原理的な理論をベー

スにシンプルな積み木ツールを用いて、トータルに構成されているユニットプログラムであるため、学びやすく、教えやすく実践しやすいものとなっている。つまり、インストラクター養成が容易であり、学習する組織づくり、全員参加の経営にも資するものとなっている。●現在、18のユニットプログラムが用意されている。資料4参照。

標準セットプログラム(基尺は45ミリ。球1、○2、△8、□2、計13個)

特長●基本セットの内容をベースにしている。●球の積み木が入っていることにより、より深い気づきと学びが得られるようになっている。●数量が基本セットの2倍あることで、積み木表現が格段に豊かになっている。いろいろな状況を表現したり、細かいニュアンスや程度なども表現できる。●より積み木遊びが面白くなっている。本来の、積み木遊びの基本ができるようになっている。●現在、11のユニットプログラムが用意されている。

テーマセット：今回は以下のセットを取り上げた。

理念ビルディングセット(基尺は45ミリ。球1、○2、△4、□20、計27個)

特長●理念経営の具体的な形をビルに見立ててわかりやすくつくられている。感性論哲学という哲学をベースとして、個人の人生理念、企業の経営理念、事業理念等と具体的展開の整合性をとってある。●その上で、ドラッカーマネジメントの基本も組み込んである。●ラベルを積み木に貼り込んでいくことで、経営計画・事業計画に対応させた理念モデルを表現することができる。このラベル活用が当メソッドの最も大きな特徴となっている。●独自のノウハウがあるので、コンサル&ワークショップが必要になる。基本セットプログラム、標準セットプログラムを理解した上で運用する。具体的には、ラベル作成やワークシートへの展開やマッピングやチャート作成等のノウハウとなる。●現在、8のオプションプログラムが用意されている。資料4参照。※テーマに合わせて開発していく。

今後の課題

本論文作成する中で当メソッドの呼称を思いついた。「経営積み木LTCメソッド」。Lは「Learning&Literacy」、Tは「Teaching&Training」、Cは「Communication&Circle」の略。「これは一つの感性と理性の融合した表現作法として、トレーニングしながら身に着けて行くものであり、学び合い、教え合い、コミュニケーションしながら進めて行き、つながりながら回し続けて行く」というニュアンスである。メッセージとして「積み木で遊びながら、経営の基本や人間・命の基本を学び合い教え合い、力を合わせて、いい仕事をして、いい自分づくり、いい会社・いい社会づくりを進めて行こう」を掲げる。そして、さらに検証を続け、成果を確認しながら精度を上げて行く。それが今後の課題である。

最後に、当論文にご協力いただいた企業及びその社長様、株式会社CMCの三浦明人会長様、感性論哲学の提唱者・芳村思風氏、そして感性論哲学を学ぶ後継者たちとその関係者の皆様、そして私を支えてくれている妻や子供たちに深く感謝申し上げるものである。

資料編

資料1：社団法人日本経営士会全国研究会議提出論文リスト

○1994年 第28回「123企画術概論」 ○1995年 第29回「ホワイトカラーの生産性向上支援の為のツールの開発
考案と実例」 ○1996年 第30回「IPメモから始める経営改善&IPメモで構築するIP戦略情報システムづくり」
○1997年 第31回「新QC7つ道具をフル活用「新QC・超かんたんアイデア発想法」試案」 ○1998年 第32回「「2
S（整理整頓）」という視点から経営全体を見直す」 ○1999年 第33回「「21世紀の企業経営コンサルティング基
準とその技法構築」試案」 ○2000年 第34回「日本経営品質賞基準を採り入れた、ラベル式トータル&アウト経
営計画プログラムと具体的技法の構築と実践」 ○2001年 第35回「オリジナル経営計画プログラムツールの改善&
活用事例、そして今後の課題」 ○2002年 第36回（東京）「「トータルKEIEI」試論。そのフレームワークとチ
ャート」 ○2004年 第38回「感性経営における経営支援プログラムの実際」 ○2005年 第39回「「見える経営」
で流通業の経営革新を図る」 ○2006年 第40回「プロコンのための顧客開拓システムと具体的ツールの活用法」 ○
2007年 第41回「人と命から始まる感性経営が個々の企業を活性化させ地域経済を変えていく」 ○2008年 第42回
「人的資源を根底から見直し、経営活性を図る・カードとSNSで経営の基本が見える・わかる・できる」
○2009年 第43回「理念経営と新しい時代の価値創造」 ○2010年 第44回「経営的戦略的なメモで会社を強くする」
○2011年 第45回「460年続く温泉旅館に見る継続経営の要諦・進化する経営の根底にある経営哲学と理念経営の実
践(選外)」 ○2012年 第46回「「〇△□の経営」をベースにした「強み経営」の構築・「強み診断システム・スト
レンクスファインダー」の2次活用展開プログラム」 ○2013年 第47回「「〇△□経営」でイノベーション・ト
ータルな視点での経営の見える化による中小企業のイノベーション支援」(選外) ○2014年 第48回「日本経営士会会
員・故伊沢喜美子先生の経営に学ぶ・下半身不随ながらも活躍した日本初の国際派・女性経営コンサルタントの経営」
2017年 第51回「さらに進化する「〇△□(マル・サンカク・シカク)の経営」の世界」

資料2：図書リスト・教材テキスト等

図書リスト

・「〇△□のカンタン経営」・「進化するアートスタイル経営」・「生きがいと働きがいをマッチング」・「感性経営いろは歌
手作りノート」
・「解説・感性経営憲章」・「経営が一枚の絵でマルわかり！」・「解説・感性経営ライフデザインチャート」・「人間関係
10の原則」・「感性型リーダー10の条件」・「時流独創角熟経営」・「感性論哲学・年代別教育論」
・「まずは現場メモから！」・「仕事の基本ポイントノート」・「基本的な会議の進め方ハンドブック」・「営業の基本と営業
会議の進め方ハンドブック」

「〇△□の経営」教材リスト

●経営学習カード・基本セット ●経営学習カード・標準セット ●経営学習カード・フルセット
●ドラッカー用語集50カード ●経営いろはカード ●ドラッカーさんからの問いカード
●経営スタンプカードシリーズ1～13 ●〇△□の経営シートシリーズ
●見えるPLシート ●OPP経営シート ●オリジナルBMGカンバスシート類

- 気づきメモノート●自分づくり成長ノート●感性経営会議ノート●8点メモノート
- シールメモラベル●シールメモシート

資料3：プログラムリスト

- 感性論哲学・基本プログラム●ドラッカーマネジメント・基本プログラム●もしドラ活用プログラム
- ビジネスモデル・ジェネレーション基本プログラム●マインドマッピング基本プログラム
- FEIT・Zメモ法基本プログラム●100出しメモ法プログラム●電球エンピツ発想法プログラム
- ラベル法ふせん法・基本プログラム●136プランニング法プログラム
- SWOT分析活用プログラム●エゴグラム活用プログラム●ストレンクス・ファインダー活用プログラム
- 感性論哲学・時流独創プログラム(テキストあり)●感性論哲学・人間関係プログラム(テキストあり)
- 感性論哲学・リーダープログラム(テキストあり)
- △□の経営理念構築プログラム●○△□のトータル人事制度プログラム●○△□のセールスプログラム
- 生きがい働きがいワークライフバランスプログラム(テキストあり)●利益の見える化プログラム(キットあり)
- 経営ゲーム経営シミュレーションプログラム(セットあり)
- IT経営ガイダンス活用プログラム●自己管理による目標管理プログラム●84日間目標達成プログラム
- 6人組織6人チーム組織論活用プログラム●理念経営マッププログラム●OPP経営プログラム
- 感性経営曼荼羅プログラム(テキストあり)●ライフデザインチャートプログラム(テキストあり)
- 感性経営憲章プログラム(テキストあり)●仕事の基本プログラム(テキストあり)
- 城野宏の脳力開発プログラム(テキストあり)
- 田の字発想法プログラム●気カードプログラム●淡墨筆ペン発想法プログラム

資料4：セットプログラム

■基本セットプログラム・プログラム18

01-命という文字プログラム、02-人間の3要素プログラム、03-感性の3作用プログラム、04-○△□の経営・基本プログラム、05-会社のレベルプログラム1-6、06-人格論・境涯論入門プログラム、07-理念の問いプログラム、08-経営理念の構築プログラム、09-経営理念の現場への展開プログラム、10-おでんで理念経営プログラム、11-ドラッカーマネジメント入門プログラム、12-積み木SWOT入門プログラム、13-積み木BSC入門プログラム、14-136プランニング入門プログラム、15-業務の3要素プログラム、16-状況積み木の基本プログラム、17-コンテンツ・コミュニケーションプログラム=ビジネス・コミュニケーション、18-積み木遊びプログラム

■標準セットプログラム・プログラム11

基本的には、基本セットのプログラムをより具体的に表現できるようになっている。

- ① 経営レベル表現プログラム。経営レベルの4～6段階分を表現できる。
- ② 1:1の人間コミュニケーションプログラム。人間の3要素レベルでの、登場人物2名の1:1コミュニケーション表

現ができるため、よりわかりやすく、リアルな表現ができ、コミュニケーション改善の視点が見えてくる。

- ③ 1:1:1のチェーンコミュニケーションプログラム。登場人物3名の1:1:1の階層的コミュニケーション、リレー的コミュニケーションの表現ができるため、成果・実績をあげるための原則を学ぶことができる。
- ④ 136プランニング・プログラム。基本セットでは触りだけしか説明できなかったことが、△積み木が6個使えることにより、よりわかりやすく解説ができるようになっている。
- ⑤ 理念の実践実行部の円柱・球プログラム。球の積み木があることで、心の働き・様子を表現することができ、よりわかりやすく解説できるようになっている。
- ⑥ 感性論哲学・人格論プログラム⑦感性論哲学・境涯論プログラム⑧6人組織論プログラム⑨積み木プログラム⑩状況積み木プログラム、11-BMGプログラム

■理念ビルディングセット(基尺は45ミリ)

◆究極の理念経営のモデリング・プログラム

●第1階層部・基礎部(9スペース構成)。基本は、9個の積み木を使用。真ん中に○積み木(球、または円柱積み木。主として円柱積み木)を真ん中に配置し、周りに8個の□積み木を配置する。円柱積み木は、芯、背骨、核を為すもの、支柱等に見立てる。理念ビルディングにおいては、理念を表すものとして使用。基本部、基礎部という性格を持たせている。具体的には、人生态度、パーソナルライフを表すことが多い。

●第2階層部・活用部(9スペース構成)。積み木構成は、1階層部と同じ。ただし、意味が違ってくる。基本部、基礎部の上に乗せるもの、という性格を持つてくる。基礎部・基本部に対して、活用部・運用部ということになる。

●第3階層部以降、応用部としての展開(9スペース構成)

●第3階層部・課題部(4スペース構成)。課題部は、原則として、1個の○積み木と3個の□積み木を並べて使う。4個の□積み木を使うこともある。応用部の階層が増えた場合には、その分だけ階層が上がっていく。具体的には、戦略課題に見立てることが多く、プロジェクト項目や最重要項目を見立てていくことになる。

●通常、第4階層部、実践実行の基本と原則部(略して、実践実行部/4スペース構成)。実践実行部は、4個の△積み木を使って屋根を見立て、上昇方向を示すとともに顧客志向を示すものとして並べて積んでいく。この部分からドラッカーマネジメントの基本を読み取るとともに、IT経営の基本的認識についても読み取っていく。さらに「田の字発想」に基づく戦略的アプローチの基本についても読み取れるようにプログラムが組まれている。

●最上部、第5階層部、対象・ゴール部(1スペース)。ここに目指すべき対象・ゴールを設定。球の積み木1個を使う。場合によっては、○円柱の積み木を使う。通常、これは目指すべき顧客に見立てる。「企業の目的は顧客の創造である」というドラッカーの示しているもの。

●オプションプログラムとして①創業理念プログラム②新規事業プログラム③商品開発・製品開発・サービス開発プログラム④プロモーションプログラム⑤ホームページプロジェクトプログラム⑥トータル人事プログラム⑦学ぶ組織プログラム⑧賃金制度プログラム