

Keep(続けること)

- ・うまくいって次も続けること(Keep)
- ・テーマがある場合は、テーマの達成や向上に寄与していること
- ・どんな些細なことでもよい(一番難しい)
- ・チームの場合でも、個人的なことを挙げてよい
- ・前回のふりかえりのTry、Actionを、今後も続けるか検討する

【ポイント】

- ・良いこと(Good)を挙げてよい。
- ・その結果を生み出す行動を挙げるとなおよい

Action(実行すること)

- ・Tryを実現する実行可能な行動
- ・Tryが実行可能ならばそのままActionにしてもよい
- ・テーマがある場合は、テーマに沿っていること

【ポイント】

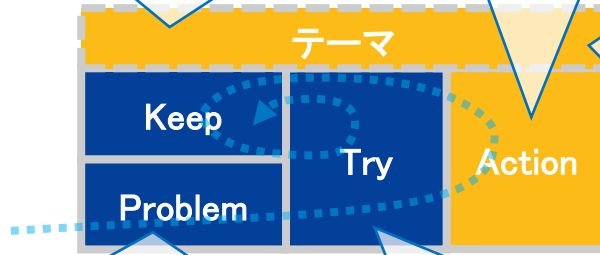
- ・期限内で行動できること
- ・行動による効果が期待できること(実効性)
- ・行動しやすいこと(実行性)

テーマ [オプション]

- ・ふりかえり会の目的
- ・これからふりかえるにあたり、検討すべき重要事項

【ポイント】

- ・テーマが決められない場合は、なくてもよい



Problem(不満、不安なこと)

- ・不満に感じていること、工夫の余地がありそうなこと
- ・発生している現象だけではなく、感じていることも挙げる
- ・将来的に発生しそうだと思うこと
- ・未来の問題(リスク)も挙げる

【ポイント】

- ・「～してない」は要注意
- ・していないことで発生している不利益を挙げる

Try(試したいこと)

- ・よりよくなりそうな改善案
- ・問題に対する改善案(解決志向で)
- ・やってみたらうまくいく予感のすること

【ポイント】

- ・多くの選択肢を挙げて選ぶ
- ・「しっかり」「ちゃんと」は要注意

タイムテーブル (1つかりバージョン)	目安(分)	内容
	5	前回のTryとProblemを確認する
	5	KeepとProblemを付箋紙に書く
	10	KeepとProblemを共有する
	7	Tryを付箋紙に書く
	7	Tryを共有する
	10	Tryを選択する
	16	TryをActionに落とし込み合意する
合計:60		

ふりかえり会のグラウンドルール

◇全員が最善を尽くしたことを疑わない

問題が発生するのは仕組みが原因
原因の追究はしても、責任の追及はしない
言い訳、自己弁護は不要

◇積極的に参加する

当事者意識を持つ
議題に集中する

◇一人で話しすぎない

話していない人にも思いやり
人の発言をさえぎらない

ポイント

- ① ふりかえり会の冒頭でグラウンドルールを確認し、安心安全に発言できる場にすることに合意する
- ② KPTAボードのレイアウトは、Keep、Problemは左、Tryは中、Actionは右
- ③ KPTAボードは1枚を使い続ける
- ④ 意見は付箋紙に書いてから発言する(議論の空中戦を避ける)
- ⑤ 意見は、1人1枚ずつ順に共有する(ラウンドロビン)
- ⑥ テーマは徹底的に考え抜いて決めるか、無しにする
- ⑦ 前回のふりかえり会で、実施を合意したTryやActionの効果、Problemの解消を確認する
- ⑧ 意見は、Keep、Problem、Try、Actionの順に共有する
- ⑨ Keep欄には、Good(良いこと)も挙げる
- ⑩ 他の人の意見から、新たに着想して意見を挙げる
- ⑪ 挙げたTryの中から、実施するものを選択する
- ⑫ Tryを具体化してActionにする時間を十分に確保する
- ⑬ 決めたActionを次の計画に反映する
- ⑭ ふりかえり会の終了時に、ふりかえり会の満足度を話し合っ、次のふりかえり会の改善のヒントを探す

意見を引き出す質問の例

Keep	<ul style="list-style-type: none"> あなた/チームが、今後も続けたいことはありますか？ どんな良いことがありましたか？ なぜ、うまくいった/良かったのでしょうか？ 他の人にちょっと自慢したいことや、褒めてもらいたいことはありますか？ 他の人のここが良かったというところはありますか？ 前と変えてみたところはありましたか？
Problem	<ul style="list-style-type: none"> 気になることや、困ったことはありましたか？ 何かガマンしていることはありますか？ このチームならば「もっとできた」と思っていることは、どんなことですか？ チームで決めたルールで、あなた/メンバーの誰かが守れなかったことはありましたか？ 目標の達成をさまたげることは、どんなことですか？ ムダだと感じていることは、どんなことですか？ 理想と異なることは、どんなことですか？
Try	<ul style="list-style-type: none"> そのKeepの本質は何ですか？ そのKeepをよりうまく行うには、何をすればよいですか？ そのProblem少しでも改善するには、何をすればよいですか？ そのProblemをすべて取り払うには、何をすればよいですか？ そのProblemが無くせないとしたら、何をすればよいですか？ 目標に近づくため、もしくは、目標を大きく超えるには、何をすればよいですか？
Action	<ul style="list-style-type: none"> Tryを実現するには、何をすればよいですか？ 実行可能ですか？ より効率的な方法はありますか？ いつまでに開始/終了すればよいですか？ 実施するときに、必要なものは何ですか？

Examples of Effective Questions

Keep	<ul style="list-style-type: none"> - What do you want to keep doing with the team or the project? - What was good about this project? - Why did they go well? / Why were the good? - Is there anything you think you did a good job or you want other members to praise you? - What was good about other members' work? - Did you change anything compared to before?
Problem	<ul style="list-style-type: none"> - Was there any problem or anything you were concerned? - Do you put up with something? - What do you think you could do better? - Are there any team rules you or some members could not follow? - What interferes with your team's goal achievement? - What do you think you or some members don't need to do? - What was different from your ideal?
Try	<ul style="list-style-type: none"> - What is the essence of your team's "Keep"? - What should you do to make your team's "Keep" even better? - What should you do to make your team's "Problem" go better? - What should you do to solve your team's "Problem" completely? - What should you do if you cannot solve your team's "Problem" completely? - What should you and the team members do to get closer to the team's or project's goal?
Action	<ul style="list-style-type: none"> - What do I need to do to make Try a reality? - Is it feasible for everyone? - Is there a more efficient way? - When by should you start/finish? - What is required for implementation?

英語版協力: ソニーデジタルネットワークスアプリケーションズ(株) ローカライズチーム
<https://www.sonydna.com/>

参考文献

- 『ふりかえりガイド』 <http://ObjectClub.jp/download/files/pf/RetrospectiveMeetingGuide.pdf>
『これだけ！KPT』 <http://www.subarusya.jp/book/b167190.html>
『LEADER's KPT』 <http://www.subarusya.jp/book/b437170.html>