

## iWAM フィードバックシート

## 注意点

- 1 クライアントの顔を見て話す。
- 2 毎回冒頭で「▲▲▲(コンテキスト)において、○○さんは…」と言う。クライアントが選んだコンテキストで話してもらうため。
- 3 スコアが高いスタイルと低いスタイルをセットにして伝える。
- 4 フィードバックは確認する作業なので、語尾を下げる。語尾を上げて疑問文にしない。

## 話し方

- 1 ▲▲▲(コンテキスト)において、○○さんは  
スコアが**高い**スタイルの【**高**】行動特性ですが、スコアが**低い**スタイルの【**低**】行動特性ですね。
- 2 ▲▲▲(コンテキスト)において、○○さんは  
スコアが**低い**スタイルの【**低**】行動特性ですが、スコアが**高い**スタイルの【**高**】行動特性ですね。

## 表の見方

No.	カテゴリー名	カテゴリー定義	
コード	スタイル名	高	高いスコアが意味する行動特性
		低	低いスコアが意味する行動特性

## 動機付けの基本的要素

1	主体性	主体的に行動するか。状況を理解してから行動に移すか。	
OF1P	主体・行動型	高	率先して行動し、主体的に行動してから考える。
		低	率先して行動しようとはしない。
OF1M	反映・分析型	高	物事をじっくり考え、状況を理解してから行動に移す。
		低	我慢が必要なときも待たない。
2	方向性	目的に向かって進もうとするか。問題を避けようとするか。	
OF2P	目的志向型	高	目的に焦点をあて、明確な方向性を持つ。
		低	目的があっても、それが行動を起こすきっかけとはならない。
OF2M	問題思考・回避型	高	問題を発見し、回避し、解決することに焦点をあてる。
		低	自ら問題を探し出そうとはしない。
3	判断基準	自分の判断に従うか。他人の意見に左右されるか。	
OF3P	内的基準型	高	自分の中に判断基準を持ち、自分で決断したいと考える。
		低	自分で決断することを重視しない。
OF3M	外的基準型	高	決断するときに他人のアドバイスを必要とする。
		低	決断するときに他人のアドバイスを必要としない。

## 動機付けの基本的要素 つづき

4	選択理由	常に別の選択肢を求めるか。既存の方法に従うか。	
OF4P	オプション型	高	常に他の方法や別の選択肢を見つけようとする。
		低	他の方法や別の選択肢を見つけようとしなない。
OF4M	プロセス型	高	決まった手順やスケジュールに従うことでやる気が出る。
		低	決まった手順やスケジュールに従うことではやる気が出ない。
5	スコープ	全体を把握するか。細かい情報を必要とするか。	
OF5P	全体型	高	物事の全体像を把握しようとする。
		低	物事の全体像を把握することには興味がない。
OF5M	詳細型	高	細かい部分や情報を必要とする。
		低	細かい部分や情報には興味がない。
6	コミュニケーション時の焦点	非言語の表現を重視するか。話の内容を重視するか。	
OF6P	非言語重視型	高	言葉以外の表情、振る舞い、他人の感情に気を配る。
		低	言葉以外の表情、振る舞い、他人の感情にあまり気を配らない。
OF6M	内容重視型	高	話の内容や言葉を重視する。
		低	話の内容や言葉を重視しない。
7	仕事のスタイル	人と一緒に働くことを好むか。一人で働くことを好むか。	
OF7P	チーム型	高	人と一緒に働くことを好み、オープンなオフィス空間を好む。
		低	人と一緒に働くことややる気が出ない。
OF7M	個人型	高	一人で働くことを好み、周りに人がいない空間で集中できる。
		低	一人で働くことややる気が出ない。
8	責任所在	個人で全責任を持つことを好むか。他人と責任を分かち合うことを好むか。	
OF8P	自己責任型	高	責任の所在をはっきりさせ、個人で全責任を持つことを好む。
		低	個人で全責任を持つことではやる気が出ない。
OF8M	責任分担型	高	責任の所在にこだわらず、他人と責任を分担することを好む。
		低	他人と責任を分担することではやる気が出ない。

## 動機付けの発展的要素

9	変化・相違対応	変化に対してどのように反応するか。どのくらいの頻度で変えたいか。	
So1	同一性重視型	高	長期の安定を求め、共通点を意識する。
		低	長期間安定し同じであると、やる気が出ない。
So2	進展重視型	高	持続的な進化や進展を求め、改善点を意識する。
		低	持続的な進化や進展があると、やる気が出ない。
So3	相違重視型	高	大きな変化や革新を求め、相違点を意識する。
		低	大きな変化や革新があると、やる気が出ない。
10	仕事へのアプローチ	新しいことを始めるときに、どのように取り組むか。	
WA1	即行動型	高	すぐ動いて実行することを重視する。
		低	すぐ動いて実行することを重視しない。
WA2	概念構築型	高	概念の理解、理論の構築、分析を重視する。
		低	概念の理解、理論の構築、分析を重視しない。
WA3	組織・体系化型	高	組織作りや体系化を重視する。
		低	組織作りや体系化を重視しない。
11	時間基準	どの時間基準を重視するか。	
TP1	過去重視型	高	過去の経験や事例を重視する。
		低	過去の経験や事例を重視しない。
TP2	現在重視型	高	今ここで起きていることを重視する。
		低	今ここで起きていることを重視しない。
TP3	未来重視型	高	将来の見通しや長期展望を重視する。
		低	将来の見通しや長期展望を重視しない。
12	社会的欲求	仕事において何に動機付けられるか。	
Mo1	権力重視型	高	権限を持ち、自分の裁量で決定できる状況でやる気が出る。
		低	権限を持つことを重視しない。
Mo2	親和重視型	高	友好的なグループに所属している状況でやる気が出る。
		低	友好的なグループに所属することを重視しない。
Mo3	達成重視型	高	成果や業績を上げる状況でやる気が出る。
		低	成果や業績を重視しない。
13	ルールの適用	ルールをどう考えるか。統率を好むか。自由を好むか。統制を好むか。周りに寛容か。	
N1	自分型	高	自分のやり方やルールに従うように、他人に主張する。
		低	他人に何をすべきか指示することには興味がない。
N2	無関心型	高	他人からの干渉を好まず、他人にも干渉しない。
		低	他人の行動が気になる。
N3	遵守型	高	既存のルールに進んで従い、他人にもルールに従うよう求める。
		低	ルールに従うことには興味がない。
N4	寛容型	高	自分にも他人にもそれぞれのやり方やルールがあると思う。
		低	他人がそれぞれ違う行動をすることが気になる。

動機付けの発展的要素 つづき

14 知覚チャンネル		納得・決定するときに、どのような情報を必要とするか。	
Co1	視覚型	高	見て、決める。
		低	「見るだけ」では納得しない。
Co2	聴覚型	高	聞いて、決める。
		低	「聞くだけ」では納得しない。
Co3	読解型	高	読んで、決める。
		低	「読むだけ」では納得しない。
Co4	体感覚型	高	自分で体感して、決める。
		低	「体感するだけ」では納得しない。
15 意思決定		納得・決定するときに、どのような感覚を必要とするか。	
Co5	回数重視型	高	何回か繰り返して、決める。
		低	決定するのに「回数」を重視しない。
Co6	直感重視型	高	直感で、決める。
		低	決定するのに「直感」を重視しない。
Co7	疑心型	高	なかなか納得せず、情報が継続して一貫していることを重視する。
		低	決定するのに「一貫性」を重視しない。
Co8	期間重視型	高	一定の期間をかけて、決める。
		低	決定するのに「期間」を重視しない。

仕事で充実感を得るために必要な要素

16 興味のフィルター		やる気を出すには、仕事にどのような要素が必要か？	
IF1	人間重視型	高	人と関わり、人の感情を重視することでやる気が出る。
		低	人と関わり、人の感情を重視することではやる気が出ない。
IF2	機械重視型	高	道具や機械を実際に扱うことでやる気が出る。
		低	道具や機械を実際に扱うことではやる気が出ない。
IF3	システム重視型	高	システムや手順を作り出すことでやる気が出る。
		低	システムや手順を作り出すことではやる気が出ない。
IF4	知識重視型	高	事実、情報、知識を扱うことでやる気が出る。
		低	事実、情報、知識を扱うことではやる気が出ない。
IF5	金銭重視型	高	収益、金銭、数字、お金の流れを扱うことでやる気が出る。
		低	収益、金銭、数字、お金の流れを扱うことではやる気が出ない。
IF6	場所重視型	高	自分の地位や位置づけが明確になることでやる気が出る。
		低	自分の地位や位置づけが明確になることではやる気が出ない。
IF7	時間重視型	高	時間や計画通りに運ぶことでやる気が出る。
		低	時間や計画通りに運ぶことではやる気が出ない。
IF8	行動重視型	高	活動的で行動を重視することでやる気が出る。
		低	活動的で行動を重視することではやる気が出ない。