Claude Community

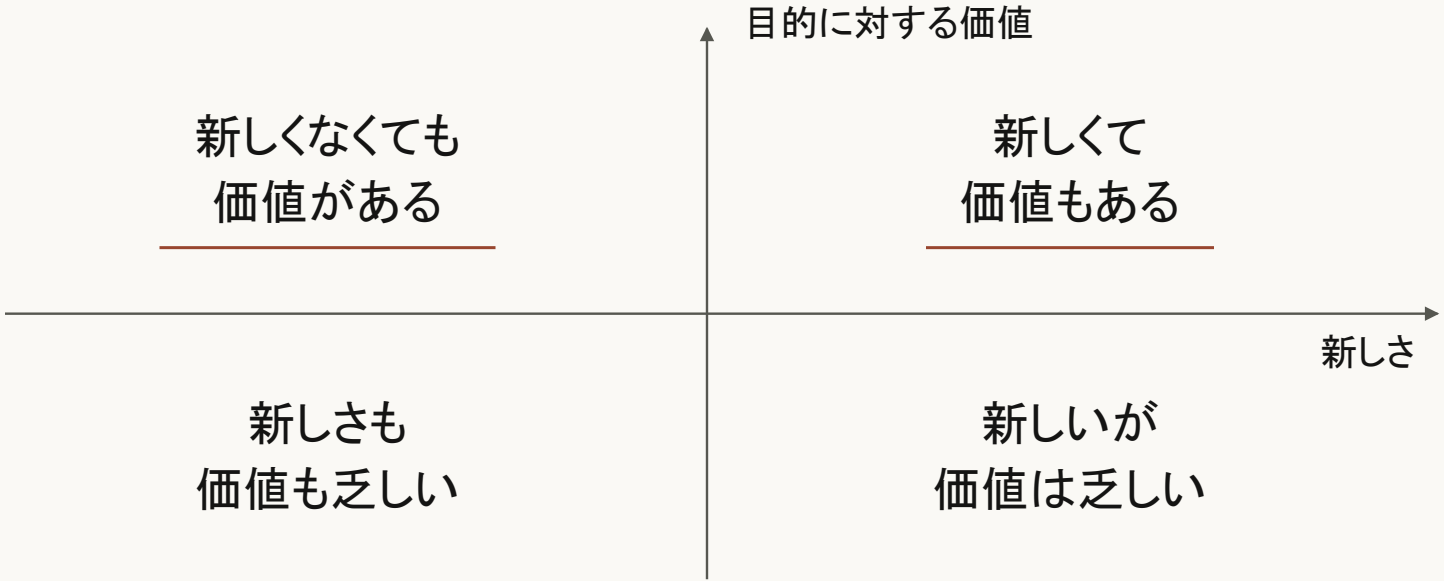
いいアイディアの出し方

何に気づき、どう考え、どう育てるか。



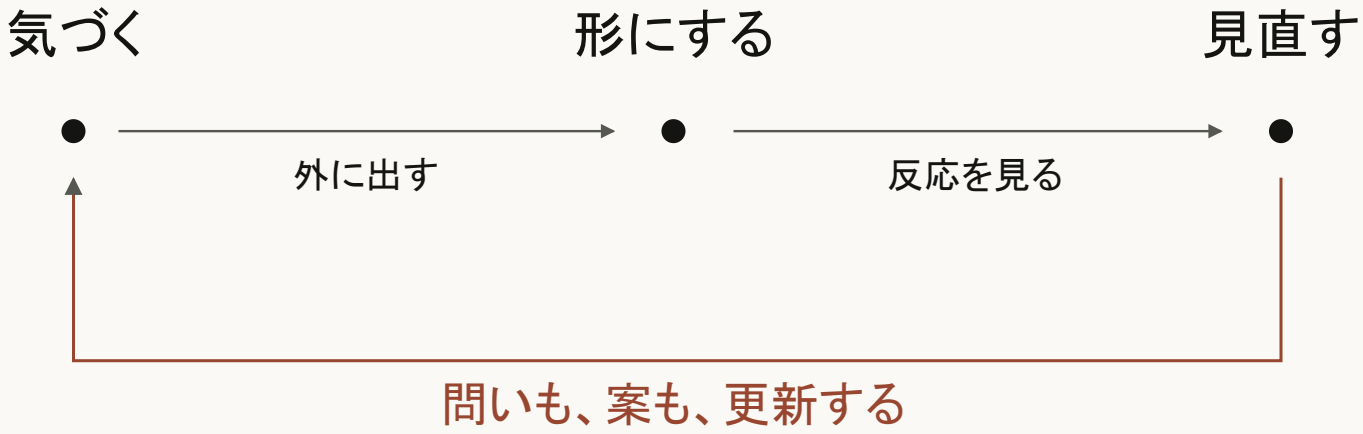
Built with Claude: Japan 2026

新しさだけでは、よさは決まらない

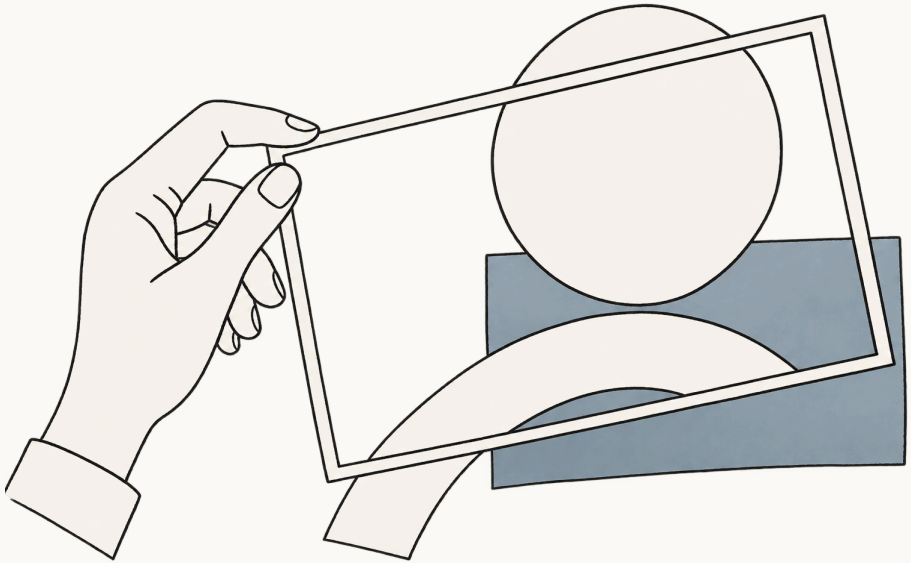


概念図

ひらめきの後にも、発想は続きます



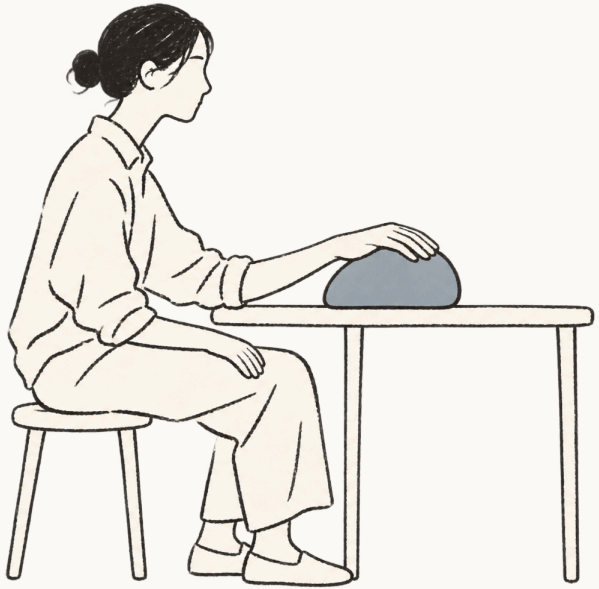
見慣れたものを、もう一度見ます



何を、見過ごしているか。

情報を増やすだけでなく、
見るところを変える。

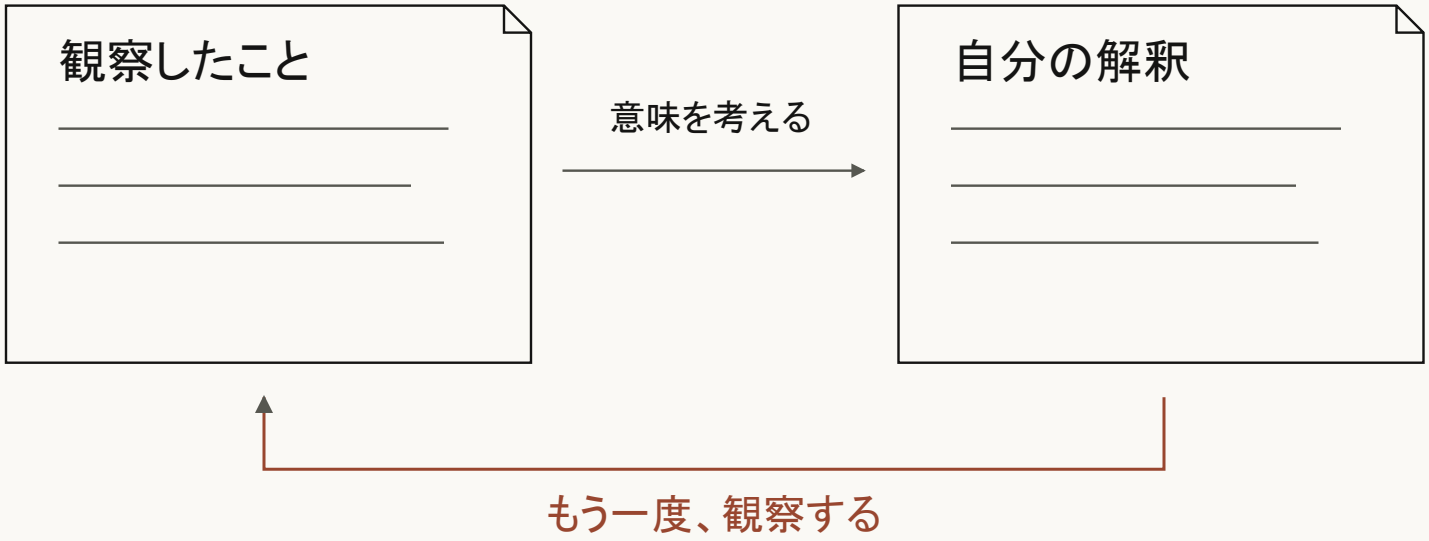
本人も意識していない行為を見ます



言葉より、行為を見る。

人と道具の間で、
何が起きているか。

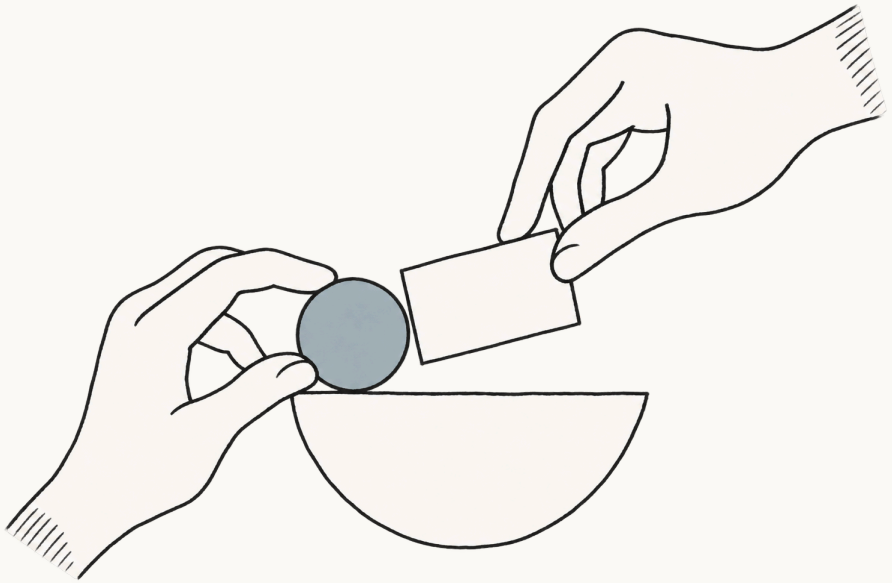
見たことと、解釈したことを分けます



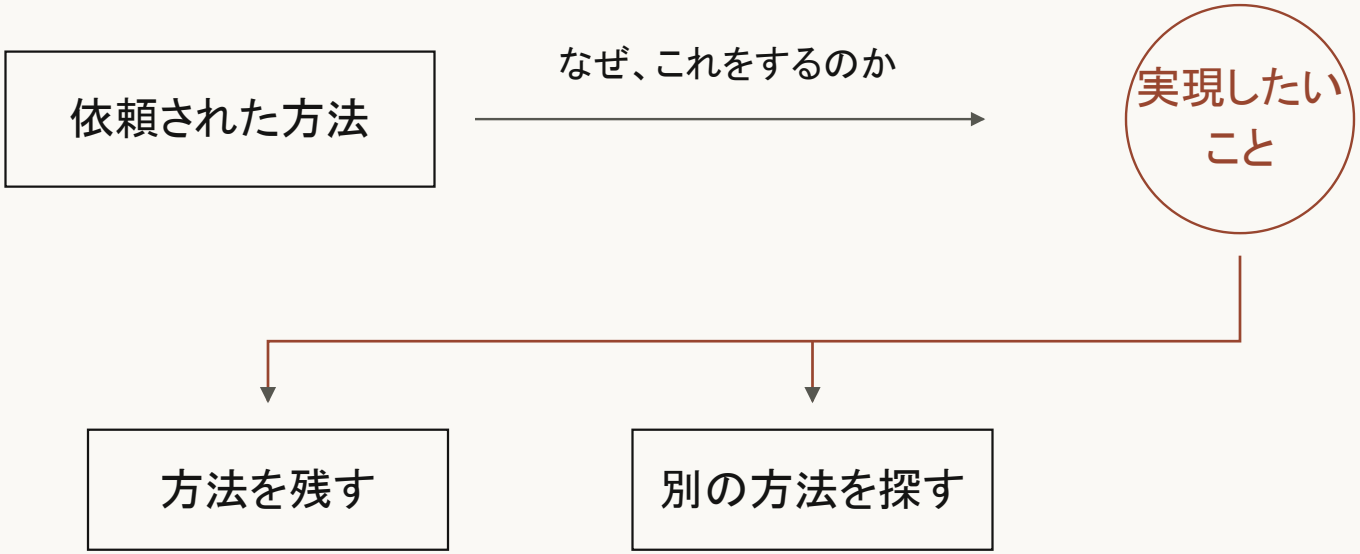
「もうある」から、学べることがあります

なぜ、この形なのか。

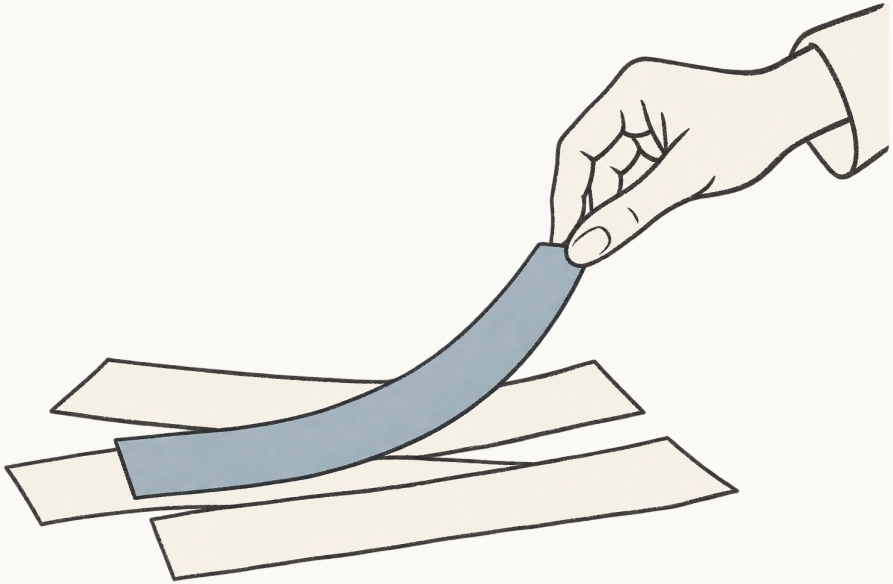
何が解かれ、
何が残っているのか。



「どうするか」の前に、「どうしたいか」



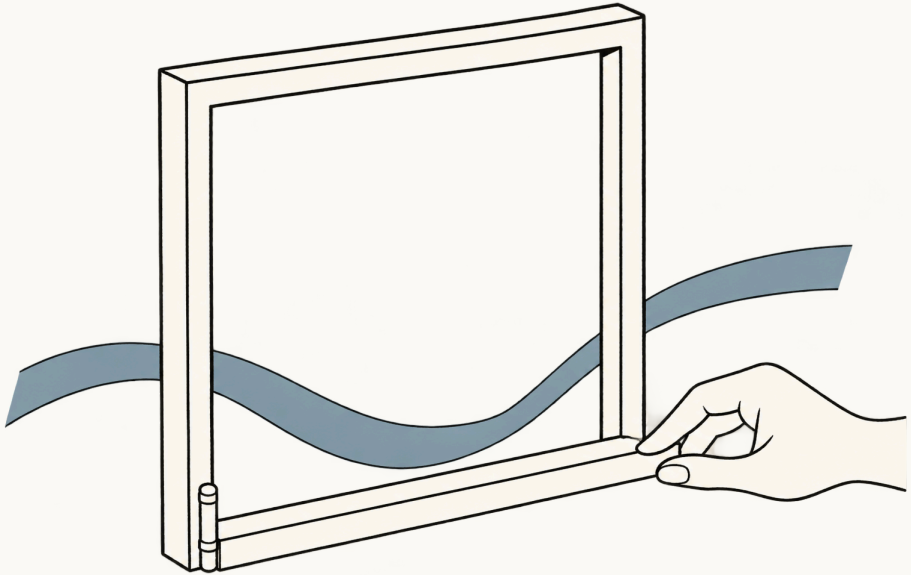
整理とは、何を重要と見るかです



何を、中心に置くか。

情報を減らす前に、
判断の軸を考える。

前提を疑う目的は、否定ではありません



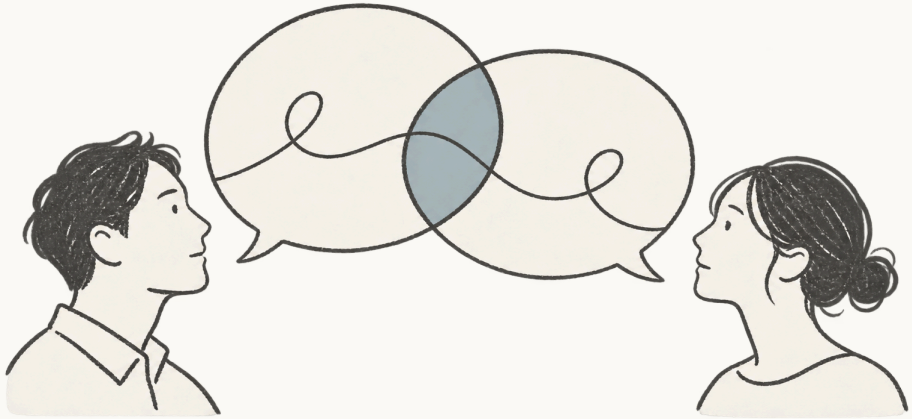
なぜ、この条件があるのか。

理由を確かめて、
残すか、変えるか。

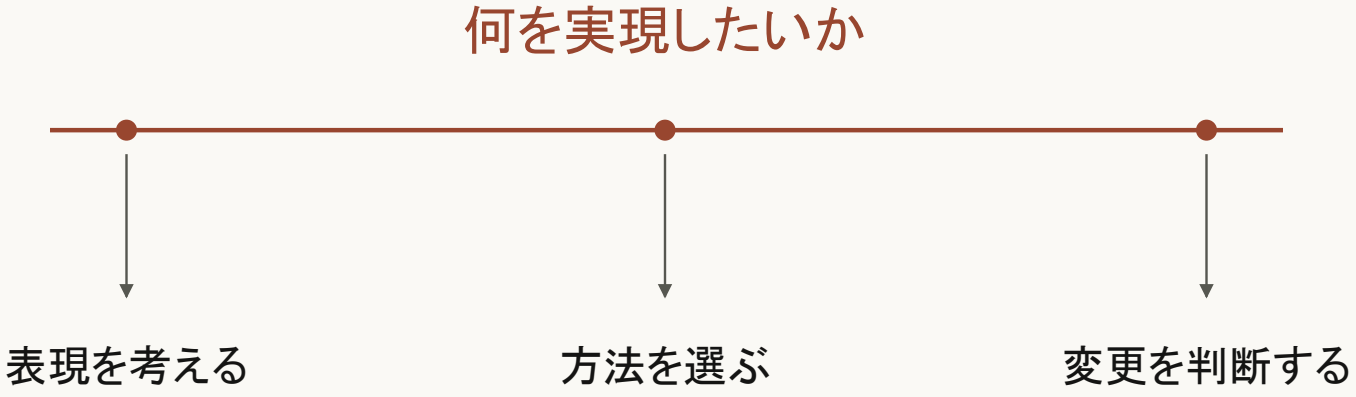
話し合いの途中でも、案は生まれます

自分の理解も変わる。

完成案の説明だけが、
対話ではない。



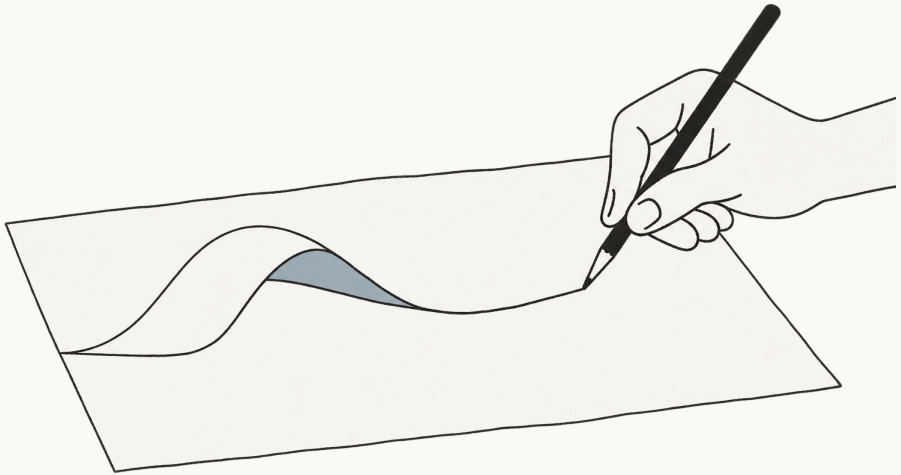
コンセプトは、次の判断を支えます



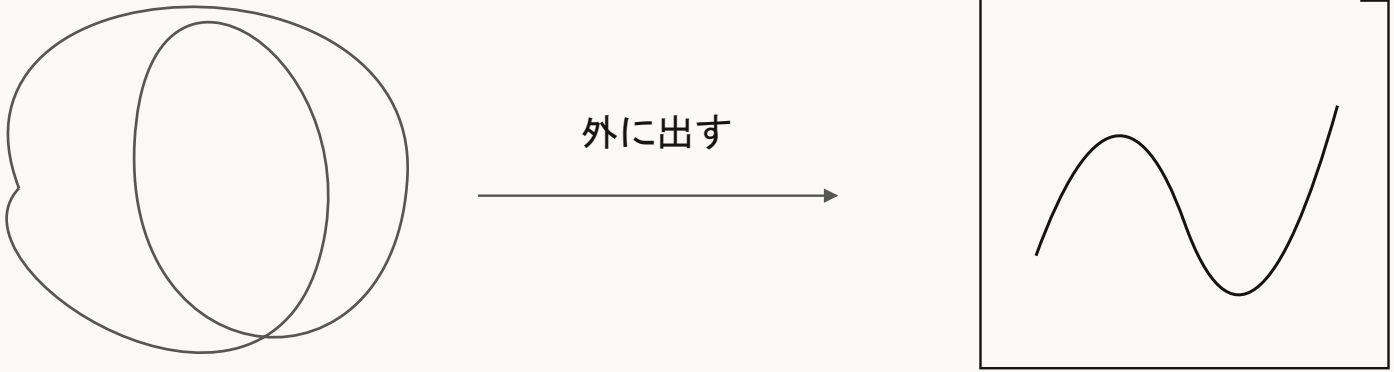
言葉より先に、形が生まれることもある

描いてから、分かる。

考える順序は、
一つではありません。



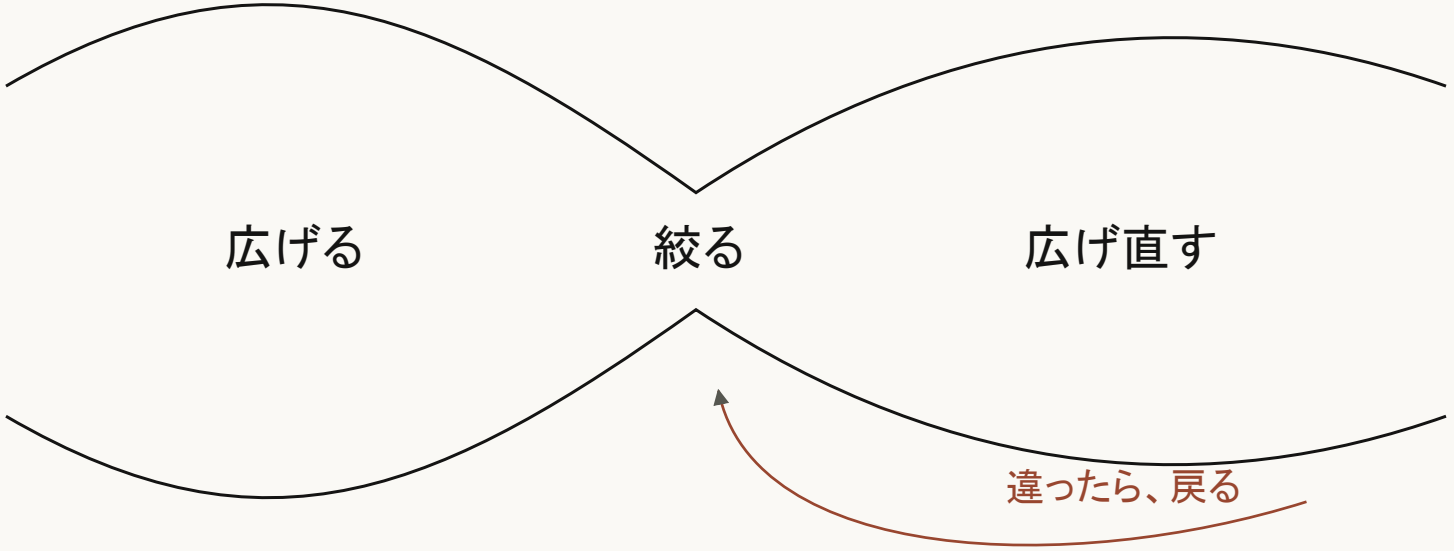
外に出すと、違いを指せるようになります



頭の中だけ

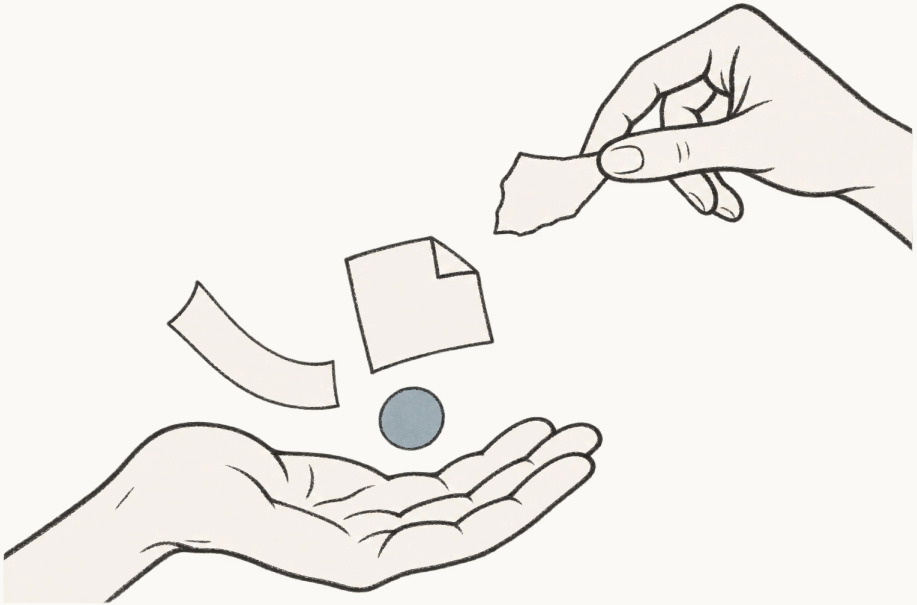
指して、話せる

一度絞っても、広げ直せます



探索の広がりを表す模式図

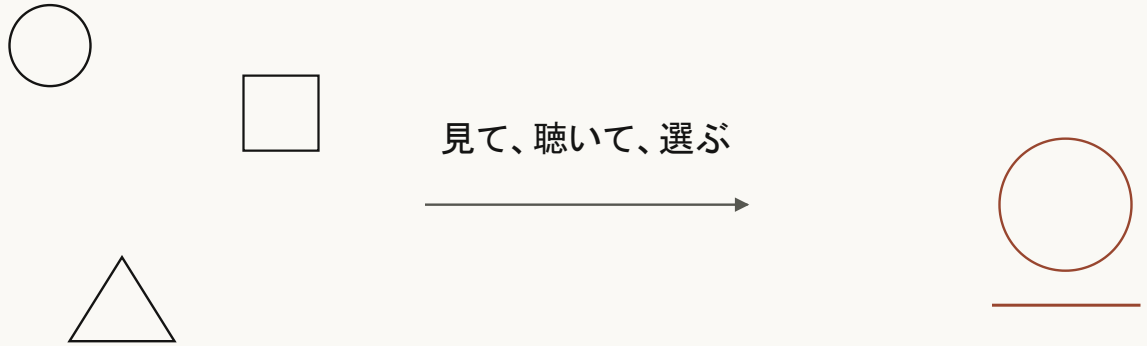
予想外のものを、考える材料にします



選ばなかった可能性に触れる。

素材・制約・偶然を、
新しい材料にする。

偶然を使っても、選ぶ責任は残ります



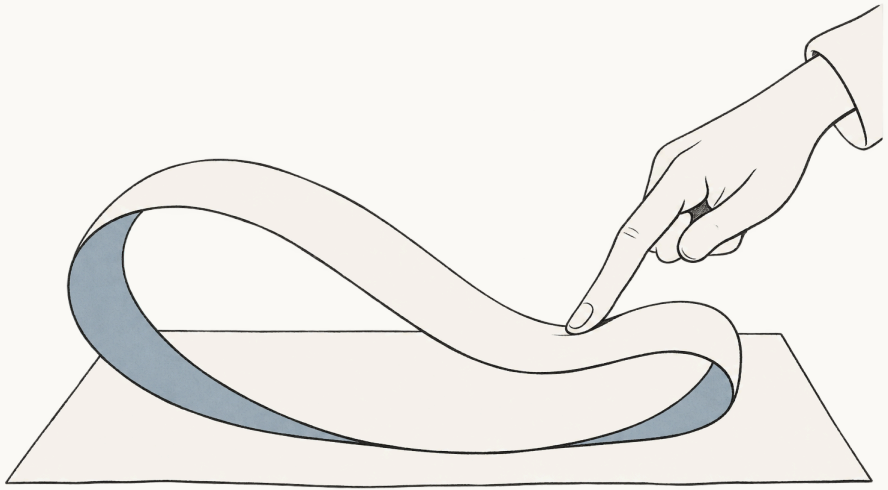
生まれたもの

残すもの

試してみると、考えそのものが変わります

正しさを示すだけでなく、

何を知らなかったかを、
見つける。

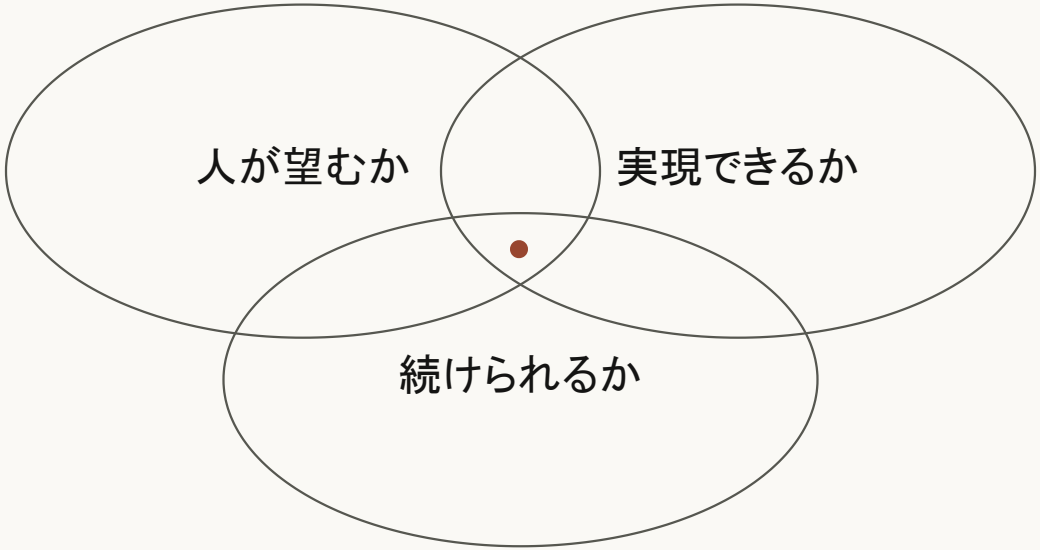


期待と、確かめたことを分けます

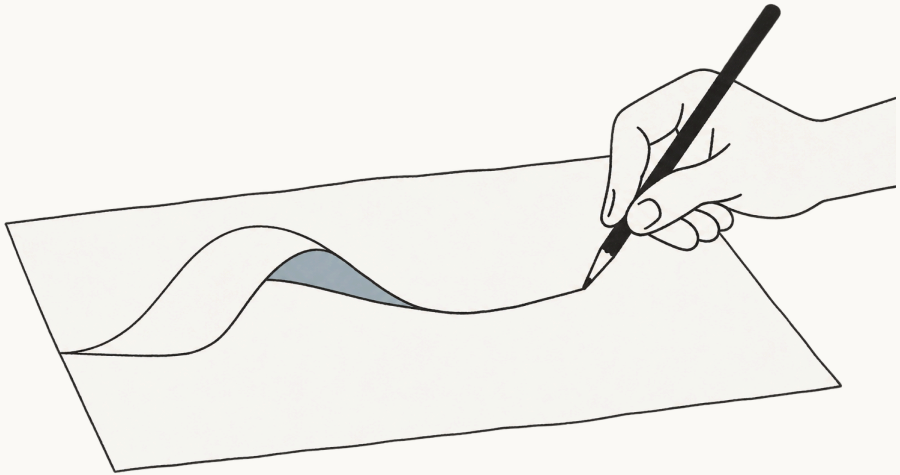


同じものとして、扱わない。

使われるものには、複数の条件があります



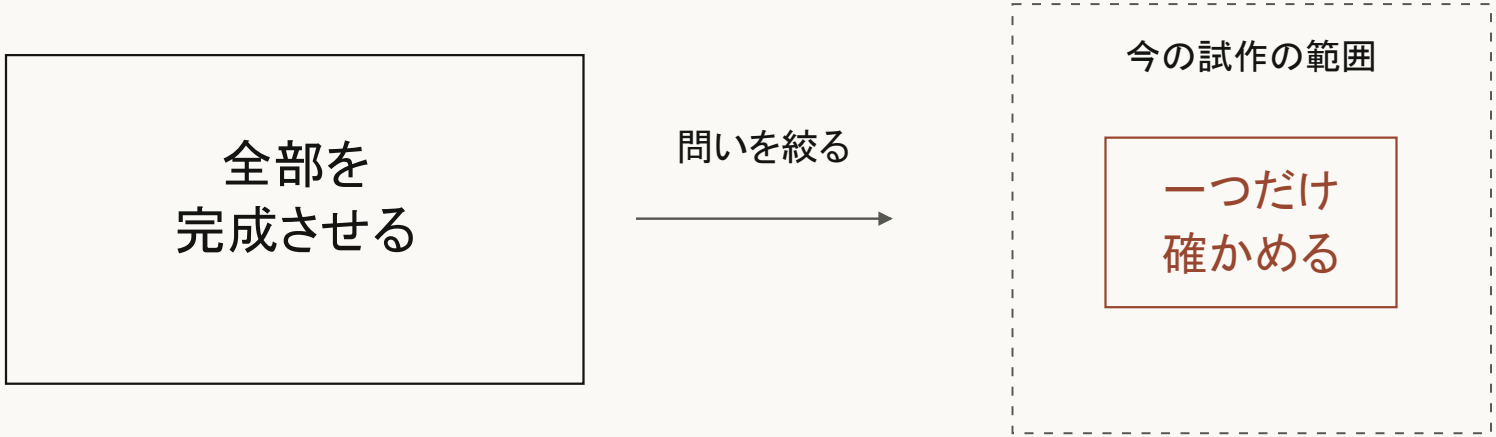
よさの基準も、作りながら見つかります



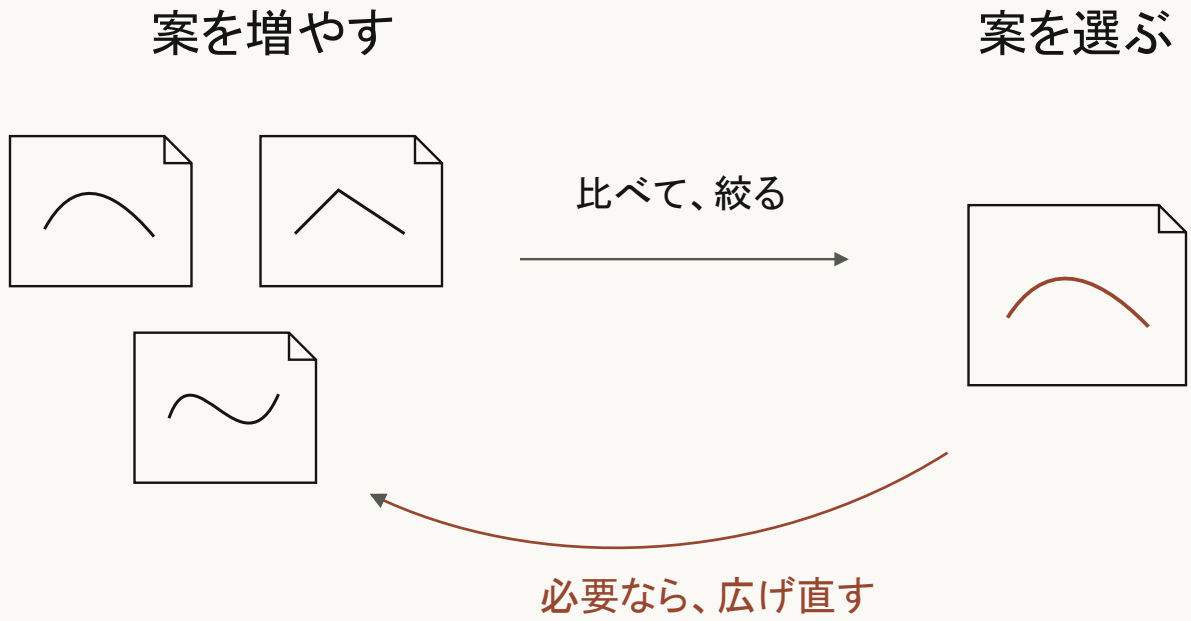
何を残したいと、感じたか。

最初の説明だけで、
可能性を閉じない。

最初の試作で、全部を確かめなくてよい



広げる時間と、選ぶ時間を分けます



行き詰まり方で、次の一手を変えます

材料が足りない	→	見に行く
問いが曖昧	→	聞き直す
頭の中で止まる	→	外に出す
選べない	→	目的に戻る

AIにも、別の見方を求められます

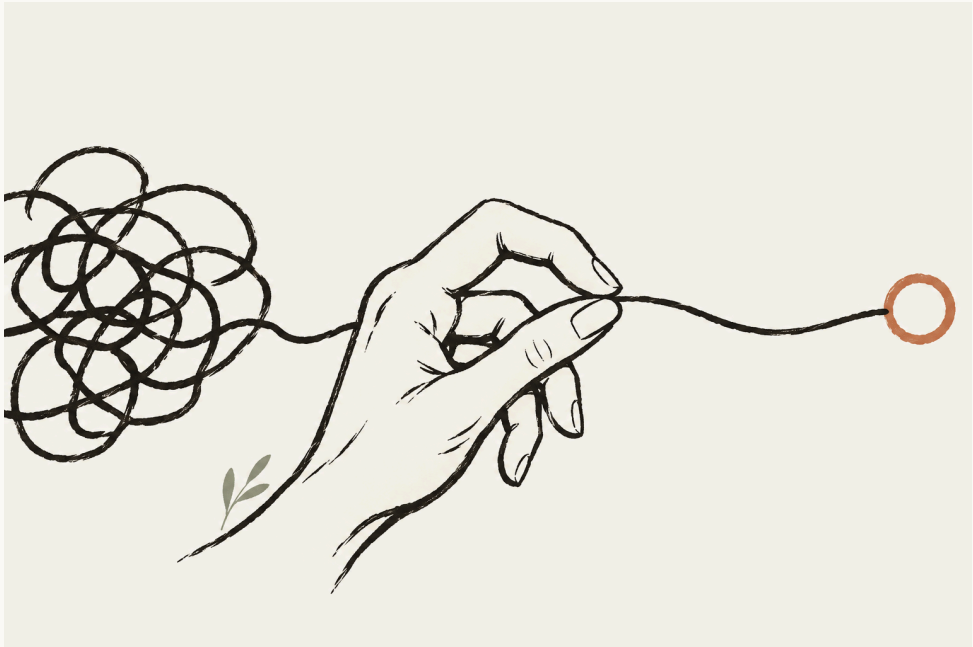
別の見方を探す

私が実現したいことは[　]です。
いまの案は[　]です。
この案が置いている前提と、
まだ確かめていない点を挙げてください。

返答を、そのまま結論にしない。

AIの回答は、事実確認や利用者の反応の代わりにはなりません。

次の行動が決まれば、考えは進みます

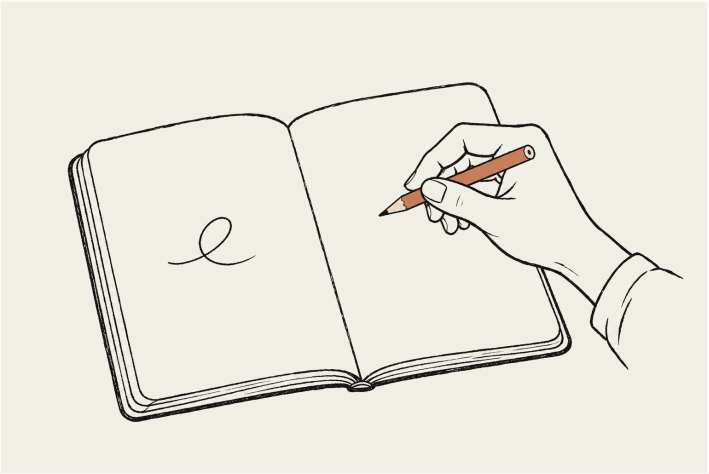


まだ分からないことから

一つ選び、
確かめにいく。

聞く。見る。試す。

自分の考えに、戻ってみます

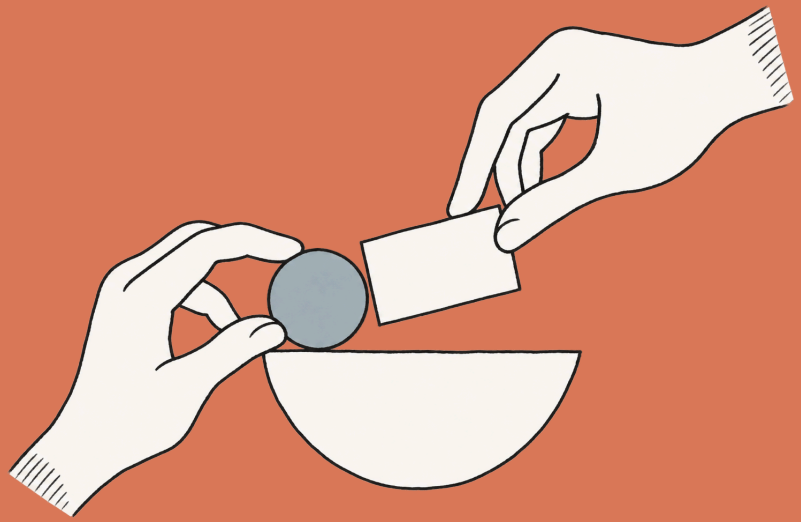


01 まだ、
分かっていないことは？

02 それを知るために、
次に何をする？

30 秒、自分の案を考える。

いいアイディアは、育てられます



気づいたことを、問いにする。

形にして、考え直す。

Claude Community

出典・参考資料

01 佐藤可士和さん｜PRESIDENT
対話

02 佐藤可士和さん｜PRESIDENT
発想の原点

03 佐藤可士和さん｜LIG
会議

04 佐藤可士和さん｜LNEWS
整理

05 佐藤可士和さん｜致知
前提

06 佐藤可士和さん・藤本壮介さん｜Pen
コンセプト

07 佐藤オオキさん｜THE21
発想と可視化 1

08 佐藤オオキさん｜THE21
発想と可視化 2

09 佐藤オオキさん｜TECH+
情報との出会い

10 佐藤オオキさん｜GQ JAPAN
試行錯誤

11 深澤直人さん｜PLAT
無意識の行為

12 原研哉さん｜Web Designing
言葉と形

13 原研哉さん｜PLAT
既存の再考

14 David Kelleyさん｜IDEO
人間中心の視点

15 IDEO｜Design Thinking
Design Thinking

16 IDEO U｜Brainstorming
Brainstorming

17 James Dysonさん｜Fast Company
失敗と試作

18 Brian Enoさん｜Interview
偶然

19 Brian Enoさん｜Tape Op
制作と判断

公開インタビュー・公式資料。各項目はリンク付き。図解・実践への応用は講演者による整理。