

モチベーションを10倍高めたければ  
2つの手法をマスターする必要がある

モチベーションを高める2つの手法とは  
一つめは

インパクトは 持続期間は

2つめは

インパクトは 持続期間は

今回テーマの楽しさ創造力とは

の一つである。

## 仕事を楽しくするって必要か？

1. あなたは何をしている時がもっとも楽しいでしょうか？

何をしている時楽しいか？	それはなぜか？

2. どんな仕事でも楽しくするって、そもそも無理ではないか？

無理or無理ではない	その理由

3. 仕事と遊びの違いを一言で言うとするとは？

--

4. このような時代、私達に求められている力とは

--

## 楽しさ創造力とは？

5. 「楽しいことをする」と「楽しむこと」の違いは？

--

6. フロー理論の「楽しさ」の5条件とは？

①
②
③
④
⑤

7. 仕事を楽しむにはどんな力が必要だと思いますか？（楽しさ創造力とは？）


8. 自分マントラを作ろう

--

9. 自分マントラを浸透させる為の自分ルール

--

10. 今、あなたの目標は？（会社から与えられた、自分で作っている）

目標	目標に対する正直な気持ち

11. その仕事はどうすれば楽しくなるのか？

--

12. 楽しさ創造力がある人の目標の捉え方

楽しさ創造力がある人の目標の捉え方	今後の課題
①	
②	
③	

13. 仕事をゲームにしていく為の目標作り 5つの技術

技術	今後の課題
①	
②	
③	
④	
⑤	

明日から「やろう！」と思うこと

A large empty rectangular box with a black border, intended for writing notes or action items.