

ファシリテーター養成講座

全3回シリーズ

“対話の場づくり”を楽しむ

R5.8.23(水) : いわみーる

第1回 ~まずは体験！参加型学習!!~

【体験①】「アイスブレイク体験」

■全体で「バースデーチェーン」



■ペア・グループで「共通点探し」



【講義】「参加型学習の意義とファシリテーターの役割」

■ファシリテーターへの期待

社会教育では、地域づくりに主体的に参画する人づくりを目指しています。多様な他者と力を合わせて進むために、出会い・学び・気づき・つながり・相互作用を創出する機会が求められています。これを参加型学習の場において、ファシリテーターの力でつくってほしいと願っています。オリジナルのプログラムはもちろん、センターの開発した「地域魅力化プログラム」もぜひ活用してください。

■参加型学習の意義と特徴

参加型学習は、参加者同士が積極的に交流しながら共に活動することで、自らの気づきや行動変容を促すことをねらいとした学習方法。

学習プログラムの基本的な流れ

はじめに→アイスブレイク→中心のワーク（個人ワーク・グループワーク）→振り返りと分かち合い→おわりに

代表的な手法

ラベルワーク・カードワーク・リフレーミング・ブレインストーミング・フリップディスカッション・ワールドカフェ・ランキング・ピクチャーワーク・エピソード

場づくり

安心して力を発揮できる安全な場、つながりや関わりが進む場
ルールとマナーとして



■ファシリテーターの役割と留意点

ファシリテートには、容易にする、促進するという意味があります。社会教育では、安心で安全な場をつくる、人と人とのつながりや関わりを後押しすることを言います。

参加型学習でのファシリテーターとは、目的に応じて参加型学習を効果的に組み合わせ学習プログラムを設計し、それを円滑に推進・進行する役割の人をいいます。



準備（8割）は大事

学習プログラムづくり
会場づくり・モノづくり

アイスブレイク

緊張緩和、知り合える、場の一体感、中心のワークへつなぐ…

参加者への配慮を

- ・笑顔で聞き上手
- ・認める、無理強いしない
- ・問いや指示は “短く、簡潔に、わかりやすく”
- ・ルールとマナーの呼びかけ
- ・よく見て行動

場数を踏もう

やってみる
楽しむ
失敗はない
一人じゃない

自分らしき



参考図書を紹介がありました

【体験②】「参加型学習の体験」

■「地域魅力化プログラム」3-③-①「めざす子ども像」を考える（ラベルワーク）を体験



モデルプログラムを体験することで、参加型学習の流れを把握する。ファシリテーターの動きに注目し、その役割について考える。

【体験③】「参加型学習のさまざまな手法体験」 ■ 8つの手法のうち、興味がある・やってみたい手法のブースを4回まわり体験

☆リフレーミング

ある枠組みで捉えている物事を枠組みを外して、違う枠組みで見ることを指す。自分の思い込みや既成概念を崩すことにつながる。メンバーで意見を出し合うことで、新たな視点に触れることができる。

☆ブレインストーミング

参加者から様々なアイデアや意見が飛び出してくる方法。出された意見に対しては、批判せず視野を広げるものとしてとらえ、意見を関連付けて発展させていく。メモや記録用紙、模造紙、ホワイトボードなどを使用。

☆ワールド・カフェ

カフェで多様な人が自由に話をしているような雰囲気で行うとよい。一定の時間でテーブルを移動しメンバーを変えていくことで、新たな人と出会い新しいアイデアを得られる。

☆カードワーク

テーマについての考えや思いをカードに書き、それに優先順位をつけその選択理由について話し合う。大切にしたい思いや考えを整理することができる。

☆ラベルワーク

個人が持っている様々な知識や経験、アイデア等をラベルに書き込み、それらを分類、整理したり、構造的にまとめたりする方法。参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

☆ピクチャーワーク

絵や写真を使いながらテーマについて視覚的、具体的に考える方法。一人一人が持っている情報を出すことで、新たな発見や課題が見えてくる。

☆フリップ・ディスカッション

フリップとは、図解によって見る人の理解を助ける大型のカードを差す。学習者の考えや思いを簡単な言葉や絵で表し、ディスカッションを進めていく方法。ひざを突き合わせて気軽に話し合える。

☆ランキング

物事の優先順位を決定する際に用いる「順位づけ」の方法。「項目」の順位づけに正解はなく、それを強制せず、話し合いを大切に合意形成していく。



【説明】「学習プログラムの企画・設計について」 ■ 個人で1つの学習プログラム（45分）を作成する

【演習】 学習プログラム作成

まずは・・・
願い→こんな学習プログラム やりたい！

<作成の手順>

- ①プログラム名
- ②対象・人数・時間・手法
- ③学習のねらい
- ④はじめに
- ⑤アイスブレイク
- ⑥ルールとマナーの確認
- ⑦時間
- ⑧中心のワーク
- ⑨（中心のワーク）学習の流れ
- ⑩（中心のワーク）留意点
- ⑪準備物
- ⑫ふりかえりと分かち合い
- ⑬おわりに



【振り返り】今日の学びを一言で

- ・色んな視点 ・前向きに考える学びの場（フィールド・オブ・ドリームス） ・楽しい ・新 ・空気作り
- ・手法（GNF…元気があれば乗り切れるF養成講座） ・おもしろい手法が知れた ・視点（普段とは違う視点で見ると同じ写真を見て見えてくるモノが違う） ・十人十色 ・より深く ・おもしろい手法が知れた（リフレーミング・カードワーク）
- ・参加者が楽しいことが一番（その為にしっかりと準備・とつきやすいテーマ・話し合うテーマに適した手法の選択・参加者への配慮
- ・手法（ネガティブをポジティブのとらえるきっかけとなる 思い込みを打破）

【アンケートから】一部抜粋

- ・手法を体験してみて、「実際に自分が参加者だったら」と考えることができて良かった。ただ体験に入る前に簡単な紹介などほしかった。
- ・ファシリの経験が全くないため参加した。質問にも分かりやすく答えていただき勉強になった。
- ・講義や説明などが、手法体験することで理解することができた。「プログラムの企画・設計について」徐々にですが考えをまとめることができた。
- ・知らない手法もあり勉強になった。この研修で気づきがあった。

- ・ファシリテーターということの入り口に立ったばかりなので、研修内容全体が難しかった。消化しきれていないが学ぶことが多かった。
- ・第2回、第3回に向けて日ごろから少しずつ意識し良いものをつくりたい。
- ・プログラムを考えるのが難しい。内容が決まらなると進まない。次回までには何とか…
- ・ファシリテーションを独学でやっていた部分を、体系的に組み立てていくことが理解ができた。リフレーミング、カードワークの手法が新鮮だった。