

ファシリテーター養成講座

全3回シリーズ

“安心して話し合える場”を生み出す

R6.8.21(水) : いわみーる

第1回 ～まずは体験！参加型学習!!～

【講義】「参加型学習の意義・ファシリテーターとは」

西部社会教育研修センター 所長 青山 征司

■ファシリテーターへの期待

しまねの社会教育では、育みたい人の姿として「未来に対して主体性を持って生きる人」をあげています。学びを通して地域づくりに参画する“人づくり”を進めるプロセスとして「集って・楽しんで・学んで・動いて・変えていく」「しまねの社会教育流儀」を大事にしています。そのために、出会いや学び、気づきやつながり、相互作用の場を創出する機会が求められており、これをファシリテーターの力でつくってほしいと期待しています。

■参加型学習を活用した学習プログラム

センターは、地域のさまざまな課題に対応するよう「参加型学習」の手法を用いた「地域魅力化プログラム」を作成しています。ご活用ください。



■参加型学習の意義と特徴

当センターでは、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としている。

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）→ふ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

ファシリテーターには、容易にする、促進するという意味があります。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

- ・笑顔で働き上手
- ・よく見て行動
- ・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

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

自分らしさ

【体験①】アイスブレイク体験

■全体で「バースデーチェーン」



■ペアで「共通点探し」



「ジャンケン5」



【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



体験をしての感想（一部抜粋）

- ・（この手法は）意見の共有がしやすい
- ・ラベルワークはやりやすい
- ・否定せず、安心して意見が出せる雰囲気づくりが大事
- ・ファシリとして、時間内にねらいまでたどり着いてもらえるようにするのが難しいと思った。
- ・自分がファシリテーターをするときには、分かりやすく説明することが大切だと思った。
- ・ラベルワークは、分かりやすく分類するのが大事。そのあとの作業に関係してくる…etc

【体験③】参加型学習のさまざまな手法体験 ■6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3回まわり体験+全員でワールドカフェ体験

☆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、違う枠組みで見えることを指す。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。

☆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、話し合いを大切にし合意形成していく。

☆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。

☆エピソード

学習の内容や参加者の置かれている状況に応じたエピソードを選び、課題や対応策を考える方法。

☆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。

☆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。

☆ワールド・カフェ

カフェで多様な人が自由に話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。



体験してきた手法を、ペア・グループ間で共有



【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

【作成時のポイント】

- ◆全体の流れに一貫性があるか
- ◆ねらいを達成する流れになっているか
- ◆無理や無駄なものはないか
- ◆時間配分は適切か（余裕を持った時間設計を）

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



学習プログラム立案時の思い あれこれ

自分たちができることは

地域の目指す姿は？

子育て世代のつながりづくり

どんなクラスが理想？

わが子が小学校入学。期待や不安を出し合い…

住民同士がつながることで解決

今の会をもっとより良い活動にしたい

親子で参加できる活動は

親同士のつながりづくり

活動を知ってもらいたい

地域の困った！みんなで解決してみない？

災害時の安否確認をどうする！



【ふり返り】今日の感想を一言で

- ・業務に活かす
- ・参加型学習には、様々な手法があることが知れてよかった
- ・「ねらい」の共有
- ・新しく学ぶこと 興味津々
- ・難しさ、大切さが分かった！
- ・HOOPの実践に役立つ研修でした
- ・手法を実際に使ってみることで知ることができた。あくまで“手法”なので狙いが大事！

【アンケートから】一部抜粋

- ・参加型学習のさまざまな手法があることがわかった。
- ・体験がたくさんあり、とてもわかりやすかった。
- ・参加型学習の手法をもっと体験してみたい。
- ・“ねらい”が難しい（時間が必要）と感じた。
- ・説明等の時間が短い所がありわかりづらい所もあった。