I

『地域魅力化プログラム』について

1　『地域魅力化プログラム』とは

（1）『地域魅力化プログラム』開発のねらい

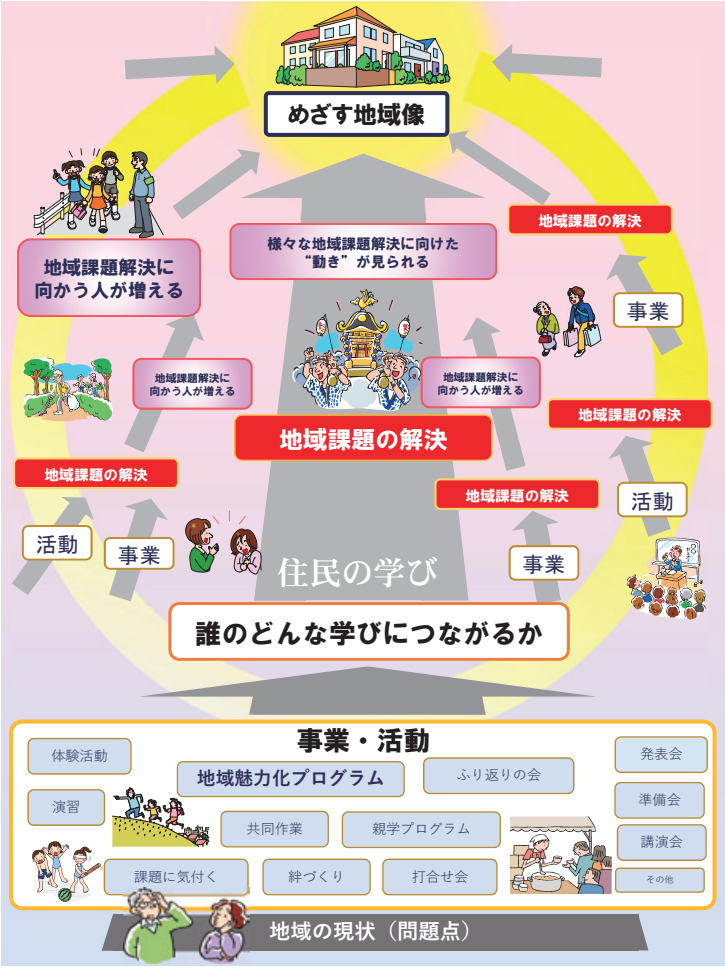
今、島根県では、地域課題の解決に向けて、“地域づくりに主体的に参画する人づくり”をめざした取組を進めています。そういった中で、市町村や公民館等が核となり、住民とともに地域課題の解決に向けて取り組む動きも増えつつあります。一方、県内の社会教育関係者からは、「親学プログラムの手法を地域住民の活動に生かせないだろうか」「参加型学習を使って公民館活動を活性化したい」「研修で社会教育関係者の資質・能力を高めたい」といった声を多く聞くようになりました。

そこで、平成 28 年度より、地域づくりに主体的に参画する人づくりを支援・推進するために、社会教育関係者が活用できる、新たな「しまね学習支援プログラム『地域魅力化プログラム』」（以下「本プログラム」）の開発に取り組むことにしました。本プログラムは、地域のさまざまな課題に対応するよう「参加型学習」の手法を用いて作成しています。

社会教育関係者の皆さんが、本プログラムを活用いただくことで、地域住民に主体的な“学び”と“動き”が生まれ、地域づくりに参画する人づくりへの機運が高まることを願っています。

なお、本プログラムにおける社会教育関係者とは、市町村社会教育担当者、公民館等職員、コーディネーター、親学ファシリテーター、社会教育委員、地域振興関係者等、地域づくりを担う人づくりに関わる皆さんと考えています。

（2）「めざす地域像」に向かって



地域課題を解決するためには、地域住民が「めざす地域像」を話し合うことから始まります。地域住民同士が、めざす地域像に向かって地域の課題を話し合い、共有していくプロセスこそ重要です。

図では、めざす地域像に向かうための手段としてさまざまな事業や活動・取組に適切なねらいを設定し、住民のどのような学びにつながっているのかを価値づけて、地域課題の解決に向かう人が緩やかに、着実に増えていくことを示しています。

地域の課題を１つ解決して終わりにしてしまうのではなく、その都度、課題解決のために集まった住民がさまざまな活動や議論を通して、地域づくりに参加・参画する人が増え、つながっていくことがめざす地域像に近づくことになります。

地域におけるさまざまな事業や活動・取組の中に、住民の学びを創出する機会の１つとして、本プログラムを位置づけ、ご活用ください。

（３）『地域魅力化プログラム』の構成

本プログラムは、前述したプログラム開発の目的を踏まえて、次のように構成しています。

Ⅰ　『地域魅力化プログラム』について P. ４～P. 10	本プログラムの特徴や使い方の理解につながるように、用語の解説や、本プログラムを活用いただく上での基本的な考えを説明しています。
Ⅱ　参加型学習の代表的な手法 P. 14～P. 31	本プログラムの重要な要素である「参加型学習」をより理解していただくために、代表的なものを取り上げて解説しています。それぞれの地域で社会教育関係者が住民を対象に、学習プログラムを実施できるように、手法の説明とともに具体的なセリフ付きの進行マニュアルも載せています。
Ⅲ　住民の主体的な学びや動きを促す学習プログラム P. 34～P. 66	参加型学習の実施にあたってのイメージ化に役立ち、気軽に活用していただけるように、１つ１つの学習プログラムを、進行表、ワークシート等で構成しています。それぞれの地域で、社会教育関係者が住民の主体的な学びを引き出し、当事者意識をもって動き出すことをねらい、学習プログラムを活用してください。
Ⅳ　学習プログラム企画・設計の手引き P. 70～P. 74	各プログラムを地域や参加者の実態に合わせて作成できるように、学習プログラム企画・設計の手引きを載せています。
Ⅴ　アイスブレイク集 P. 77～P. 94	学習プログラム中で取り上げているアイスブレイクや、代表的なアイスブレイクを紹介しています。

（４）『地域魅力化プログラム』の特性

本プログラムで紹介した 20 プログラムは、すべて対象人数を 20 人（4人×5グループ）で想定しています。しかし、実際の場面では対象人数、時間など、ワーク実施における条件は異なります。そのため、本プログラムは、あらゆる場面で活用できる普遍的なものではありません。地域課題によって解決法が変わりますし、対象によって反応も異なります。つまり、対象に合わせて、テーマや時間配分、流し方や準備物等を修正する必要があります。そういう意味では、本プログラムは、使う方が工夫することによって初めて完成するものです。

本プログラムを参考書代わりに活用していただき、地域の実態に合わせて自分なりの『地域魅力化プログラム』を完成されることを願っています。

2　参加型学習について

（1） 参加型学習とは

参加型学習について、当センターでは次のように捉えています。

参加者が受け手や聞き手として参加するのではなく、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の変容を促すことをねらいとした学習方法

「参加型」の学習は、参加者が中心となり、学習過程を重視するという特徴があります。それに対して、「講義型」の学習は、講師が参加者に対して情報を提供し、知識を伝達するスタイルが一般的です。それぞれの特徴をまとめると、次のようになります。

	「参加型」の学習	「講義型」の学習
特徴	・経験を通して、参加者同士で学び合う ・「学び方を学ぶ」学習	・講師が提供する情報・知識を参加者が学ぶ学習
メリット	・参加者が能動的になり、当事者意識が高まる ・参加者同士のつながりが生まれる ・対話が生まれ、多くの人の意見や価値にふれることができる	・限られた時間内で系統的に多くの情報・知識を得られる ・準備や進行の負担が少なく、運営面がコントロールしやすい
デメリット	・新たに得る情報や知識は「講義型」より少ない ・準備に時間がかかり、進行の負担も大きい	・受動的になりやすい ・理解度に差が出やすい ・参加者同士の交流が少ない

「講義型」と「参加型」の学習方法は、どちらかが正しいかではなく、学習のねらいや内容、参加者の実態などに応じて選択したり、組み合わせたりしていくことが大切です。

地域で行われている研修会や話し合い等をみると、「話し合いのねらいがよくわからない」「発言力のある人など一部の人だけが発言する」「硬い雰囲気で意見が出しにくい」「協議の場でなく、聞くだけの報告の場となっている」「参加者の納得できる結果（成果）になっていない」など、参加者の主体的な学びの場となっていない場面が見られます。

このような中で、参加者が当事者意識をもって、学び合い、創り出していく参加型学習は、社会教育における今日的課題の解決に向けた学習方法として注目を集めています。

参加型学習には、さまざまな手法がありますが、本プログラムでは、下の代表的なものを取り上げています。

○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

（２） 参加型学習に期待される効果

参加型学習は、個人では解決できない課題を集団の力で解決する学習ともいえます。また、参加型学習がうまく機能すると、さまざまな効果が期待できます。

■参加者の意識や行動の変容

参加者が、交流しながらともに活動することで、意識や行動の変容を促されます。グループで話をすることで独りよがりの考えに陥らず、より多くの視点から自分の考えを見つめなおすことにつながります。

■創造的な活動への発展

意見を出し合うことで、メンバーの価値観にふれ、新たな発見や共感、納得につながります。話し合いが深まれば、集団としての創造的な活動へと発展する姿も見られます。このことは、「新しい公共の場づくり」や「住民自治のコミュニティづくり」につながることも考えられます。

■新しい人間関係、ネットワークの構築

グループでの活動を進めるにあたって、自然発生的に役割ができます。参加者がプロセスや成果に大きな満足感を得ると、メンバー間に良好な関係ができ、さまざまな生活場面にある問題を解決していく原動力となったり、ネットワークが広がったりする等、予想もしない新たな展開へ発展していく可能性もあります。

（３） 参加型学習を行う際の留意点

前述のように、参加型学習が機能すれば、参加者の意識や行動の変容から、集団としての創造的な活動へ発展が期待できます。

一方で、参加型学習は、必ずしも万能薬とはなり得ないことも理解しておく必要があります。

企画者側が、参加型学習の目新しさ、盛り上がりだけに目を奪われ、手法を優先してしまうと、学習自体がテーマやねらいからずれたり、参加者が「楽しかった」「自分が出せてよかった」「仲間ができた」などで満足することで終わったりする危険性があります。「ねらいに迫るために参加型学習が有効かどうか」「用いる手法が適切かどうか」等を充分に吟味して、企画・実施する必要があります。

参加型学習が機能するために、参加者が安心感と適度な緊張感をもてる環境を整えることが大切です。中心のワークに入る前には、次の①～③のルールとマナーの確認を行い、参加者の主体的な学びを支えてください。ホワイトボード等に掲示しておくと、参加者の意識づけに役立ちます。

ルールとマナー

①	【積極性】（どんどん）	積極的に参加しましょう！
②	【尊重】（うんうん）	一人一人の考えや思いを尊重しましょう！
③	【守秘】（しーっ！）	参加者の個人情報は持ち帰らない。もらさない！

3　ファシリテーターについて

（1） ファシリテーターの役割

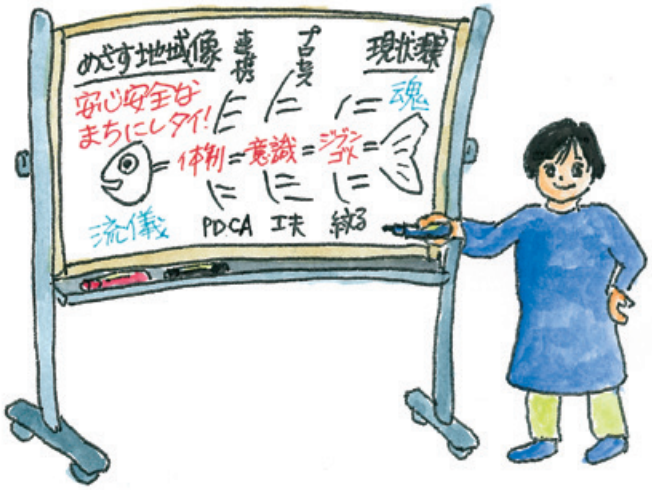
参加型学習を進める際に、ファシリテーターの存在は、必要不可欠となります。

ファシリテーターの役割については、当センターでは次のように捉えています。

目的に応じて、参加型学習を効果的に組み合わせて学習プログラムを設計し、円滑に推進・進行する

ファシリテーターの役割には、計画、準備、進行、ふり返りがあります。そのすべてを担う場合もあれば、分担して行う場合もあります。

研修や会議や話し合いの主催者とファシリテーターが異なる場合は、特に計画・準備段階の綿密な打ち合わせが必要です。学習プログラムを、ねらいに向かって進める上で、主催者とファシリテーターの思いにずれが生じないように、主催者の意図を汲み取ることもファシリテーターの重要な役割といえます。



場合によっては、ファシリテーターが２人以上になる場合もあります。この場合も、互いの意図や学習プログラムのねらいを確かめてから実施に臨むとよいでしょう。

そして、準備を入念にした上で、実際に学習プログラムを進行したあとは、ふり返りを行い、次回のファシリテートにつなげていくようにします。

11ページにふり返りシートの例を紹介していますので、参考にしてください。

（2）ファシリテーターの心構え

ファシリテーターは、基本姿勢として、次の４つを心がけて学習を進めていきます。

「待つ」　‥‥学習者の“動き”や“考え”や“気づき”を「待つ」ことが基本
「誘う」　‥‥状況に応じて、アイスブレイクや言葉・アクティビティで「誘う」
「聴く」　‥‥“聞く”ではなく、“十四の心と大きな耳で「聴く」”
「とける」‥‥“場に”　“会場に”　“参加者に”　“グループに”　“地域に”「とける」

ファシリテーターは、「待つ」姿勢で、参加者のペースを大切にしながら、しっかりと参加者の声を「聴き」、時に様々な方法で参加者の意欲や思い、気づきを引き出すよう「誘う」。それでいて目立たぬよう、「とける」ようにふるまうことが大切です。

（３）ファシリテーターとしての留意点

参加型学習を進行する上で、ファシリテーターは以下のことに留意する必要があります。

- □　事前の打合せや準備を入念に行う
- □　学習全体が開放的になるような雰囲気づくりを心がける
- □　参加者の主体性を尊重し、操作的な言動は慎む
- □　指示は“短く”“簡潔に”“わかりやすく”“自分の言葉で”
- □　学習のプロセスの把握や理解に努める
- □　グループでの対話や交流による相互作用を大切にする
- □　ファシリテーター自身が楽しむように努める
- □　時間の管理をしっかり行う
- □　“ふり返り”“分かち合い”の時間を大切にする

ファシリテーターに完成形はありません。実践とそのふり返りを繰り返し、経験を積み重ねていくことが、ファシリテーターとしての力を高めていく最良の方法です。

４　学習プログラムについて

（１）　学習プログラムとは

ねらいを達成するために、学習の目的・内容・方法等を一連の流れにしたものを「学習プログラム」といいます。

本プログラムでは、「学習プログラム」を次のように捉えています。

小グループで意見交換や、共同作業を行いながら進める「参加型学習」の技法を組み合わせたひとつのねらいをもった学習計画

学習プログラムを企画・設計する際は、１つ１つの活動が参加者の意識・思いに沿い、さらに自然な形でつながっていくような構成が大切です。学習プログラムのねらいに向かう意識が始まりから終わりまで、一貫していれば、よりスムーズにねらいに迫っていけると考えています。

（２）学習プログラムの基本的な流れ

ねらいを達成するための、学習プログラムの基本的な流れは、次のようになります。

1　**【はじめに】**
　□学習プログラムのテーマを伝え、参加者に会の方向性を示す時間
2　**【アイスブレイク】**
　□参加者の緊張を解き、気軽に話し合える雰囲気をつくり出す時間
3　**【ルールとマナーの確認】**
　□参加者の安心感や適度に緊張感がもてるような環境を整える時間
4　**【中心のワーク】**
　①　個人ワーク
　□学習プログラムのテーマについて、自分の考えや意見をまとめる時間
　□自分の経験や知識、価値観と向かい合う時間
　□後のグループワークに、自分の考えや意見をもって参加できるようにする時間
　②　グループワーク
　□個人ワークの成果を出し合って、意見交換をしたり、共同作業をしたりする時間
　□さまざまな意見や価値にふれることで、自分自身の思考や行動の特性が見え、新しい発見や気づきにつながる時間
5　**【ふり返りと分かち合い】**
　□「何を学習したか」というより、自分の「何がどう変容したか」をみつめる時間
　□活動で終わることなく、「学習」としての効果を高める時間
　□「ふり返り」の内容や成果を「分かち合い」という形で共有化し、深める時間
6　**【おわりに】**
　□学び合いのプロセスや成果を見える化したり、決定したことを確認し合ったりする時間
　□今後の動きにつながるような余韻を感じる時間
　□必要に応じて、ルールとマナーを再確認する時間

学習プログラムを企画・設計する上でも、実際にファシリテートする上でも、この基本的な流れとそれぞれの段階での意義を理解しておくことが大切です。

（３）学習プログラムの企画・設計上の留意点

学習プログラムは、地域の実情や参加者の実態に応じて内容や流れを考える必要があります。

参加型学習を活用した研修や話し合い等は、いつも同じ場所や内容等で活動するとは限りません。さまざまな場面に対応して準備をする必要があります。そこで、企画・設計段階から、“人・机・いす・道具・もの”等の動きをイメージしておくことが大切です。そのため、事前の会場確認、準備物の確認、シミュレーションは欠かせません。具体的にこうした動きをイメージすることで、学習の流れがより明確になってきます。そして学習の流れの中での、ファシリテーターの立ち位置、参加者への関わり方などを具体的に計画していくことが大切です。そして、事業全体における学習プログラムの位置づけを意識して企画・設計することも大切です。

企画・設計する手順やポイントは、「Ⅳ　学習プログラム企画・設計の手引き」で取り上げています。参考にしてください。