

第213回 よりよい学びを提供するために -ワークショップ（WS）と私、個人的な体験から-

I. なぜWSなのか？何のため？

II. WSとは？

- ①定義（方法/活動場面/前提）、②分類、③私のキーワード1 2

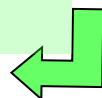
III. 事例紹介：

- ①ジャマイカ 2：「エイズは他人事じゃないよ！」
- ②日本国内：「価値観の違い」「国際協力って」「エイズって」
- ③トルコ 2：「情報共有するためには…」
- ④沖縄：「イノベーターを育成しよう！」

IV. 疑問・課題として感じること

V. 参考文献

- 2014年10月24日ランチオンセミナー
- 藤島 真美（GSIS事務室）



1. なぜWSなのか？何のため？

WSとの出会いは2006年、大学を卒業をし、青年海外協力隊員としてエイズ予防啓発活動のためジャマイカ派遣が決まってからだった。

2週間に及ぶWS研修を体験して、WSは「参加者に気づきを生み出す」手段として効果的な方法ではないかと考えるようになった。

佐伯氏が、覚えるとわかるの違いについて「『わかる』ということは『非可逆的』（もとにはもどらない）ことばである。われわれが「教える」とか「学ぶ」というとき、右の二つのどちらが意図されているかはもはや自明であろう。」と述べているが、WSは、『わかる』手助けができるのではないかと感じた。

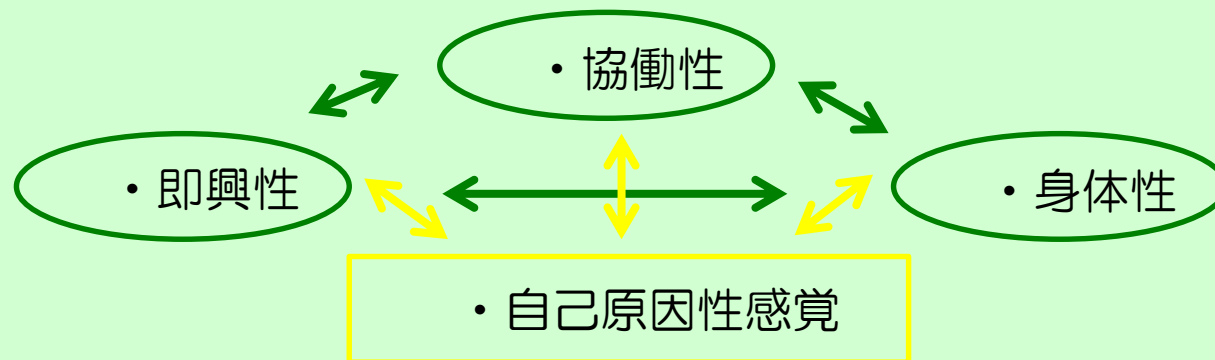


II. WSとは？—①定義

■WSの具体的な活動としての定義：

「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して、協働で何を学び合ったり、作り出したりする学びと創造のスタイル」（中野民夫2001）

■WSをデザインするための定義：4つの場面がある。（荻宿俊文）

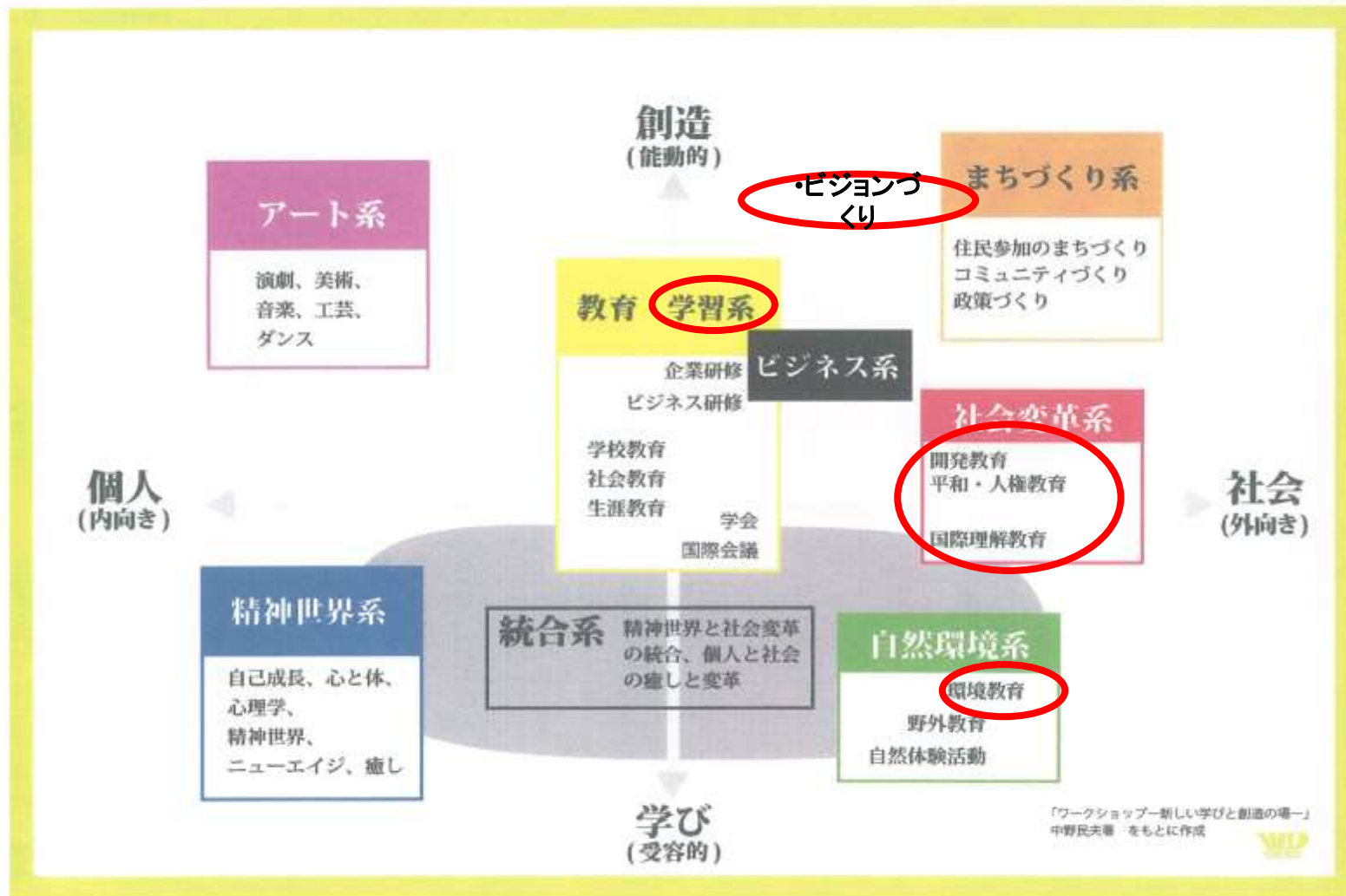


■ある活動がWSであることの定義：

「コミュニティ形成（仲間づくり）のための他者理解と合意形成のエクセサイズ」（荻宿俊文2012）



II. WSとは？—②分類

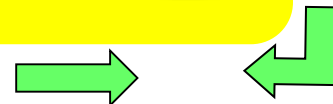


II. WSとは？—③私のキーワード

- たのしい・体験
- 相互作用
- 二つの視点

• 参加

• 発見！気づき



II. WSとは？—③私のキーワード

1. 楽しい プログラムのデザイン
上田氏「プレイフルラーニング」—「楽しさのなかにこそ学びがある」学習者が活動自体に没頭し、色々と試行錯誤しながら学べる場所を提供する環境デザインが重要である。
2. 体験型:五感を使った活動であること。
3. 相互作用:他者との関わり合いの中で自分を見つけること。
4. 二つの視点
堀氏「ダブルループ学習」—問題解決やチームの合意といった「成果の創造」と、共同作業を通しての「参加者の学習」の二つの作用がある。
5. 参加 参加者の努力
WSの成功や学びは、参加者の主体的な参加にかかっていること。
6. 発見！気づき WSの効果
上記の5つ点が合わさって、参加者の「発見や気づき」につながる。

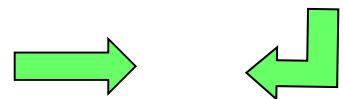




Ⅲ. 事例紹介：①ジャマイカ

- 目的：異文化理解など⇒「エイズは他人事じゃないよ！」
- 対象者：学校（教員/学生/PTA）、コミュニティ内の現地住民
- 期間/時間：30分から2日半
- スタイル：講義形式+WS形式
- アクティビティ例：クイズ、感染ゲーム、陽性者紹介（パーソナル・ヒストリー）、コンドーム使い方、ロールプレイ、ディスカッションなど

さて、ここで困ったことは何でしょうか。





III. 事例紹介：①ジャマイカ

さて、ここで困ったことは何でしょうか。

場をすること

⇒会場、レイアウト、人数、道具など空間のデザインが
学びに影響すること

⇒WSを実施するにはお金・時間がかかる！



Ⅲ．事例紹介：②日本国内

- 目的：異文化理解など⇒「価値観の違い」「国際協力って」「エイズ」
- 対象者：学校（小/中/高校/大学）、コミュニティセンター
- 期間/時間：40分から3時間
- スタイル：講義形式+WS形式
- アクティビティ例：現地語、クイズ、ケーススタディ(あなたならどうする?)、貿易ゲーム、100人村、地球体験学習、ディスカッションなど

さて、ここで困ったことは何でしょうか。

- 1. ：特に授業の一つとして位置づけられているため。
 - ⇒何に興味をもっているのか情報収集
 - ⇒聞きたいと思っている参加者を見つけること。
 - あまり気にしないこと。相手に影響されない。
- 2.周りの目を気にする：公募で選ばれているわけではない。
 - ⇒個人ワークとシェアの組合せ
 - ⇒答えはないことを繰り返し伝える。





Ⅲ．事例紹介：③トルコ

※ファシリテーション・グラフィクス（議論をビジュアルに整理する）の事例紹介

- ・ 目的：情報共有し、議論を円滑に行うため
- ・ 機会：打合せ、会議を行っている時
- ・ スタイル：議論を行っている最中に、紙に論点を整理する（書記）

さて、これを始めたきっかけは何でしょうか。

プロジェクト概要

- プロジェクト名：中東・中央アジア向け自動制御技術普及プロジェクト
- 目的：トルコの教員養成センターにて、自動制御技術の専門家と協力し周辺国の自動制御教育者への研修を実施する。（国内研修を国際研修にアレンジする）
- 期間：2012年4月から2015年5月（3年間）
- 対象国：9か国（パキスタン、カザフスタン、アゼルバイジャン、ウズベキスタン、タジキスタン、トルクメニスタン、キルギス、アフガニスタン、パレスチナ）





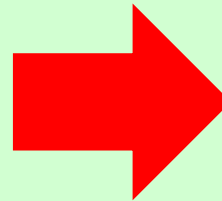
Ⅲ．事例紹介：③トルコ

※ファシリテーション・グラフィクス（議論をビジュアルに整理する）の事例紹介

さて、これを始めたきっかけは何でしょうか。

- 情報共有が出来ていない：議事録を作成し、データや印刷物を共有しても読まない。
- 担当していたPCM研修で「論点を明確にするために、意見をカードに書いて共有する」手法を使っていた。

⇒オンタイムで議論を書き出す！
重要な紙は、掲示としても使える！



品
• PCM（プロジェクトサイクルマネジメント）研修の成果





Ⅲ. 事例紹介：④沖縄

・目的：

- ①地球規模の環境問題を学びあい、優れた科学や技術を経験することによって、次世代のイノベーションを担う人材育成を図る。
- ②国家と文化を超えた相互理解を深め友情を育み、強固な人的ネットワークを形作る。

・対象者：アジア14か国の高校生55名（日本26名）

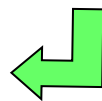
・期間/時間：20日間

・スタイル：講義、視察、WS

・テーマ：エネルギーに関わる環境問題

・プログラム：

- 第1セッション 世界の現状を理解する。
- 第2セッション 20年後のビジョンを考える。
- 第3セッション これまでの学びとビジョンへの一步を成果として発表



IV. 疑問/課題として感じること

1. 日常とWSのつながりを作るには。
WSでの発見気づきを、どのように日常に結びつけ、行動変容を後押しできるのか。
2. 行動変容が起こるカギは？
3. 評価をどのように行うのか。
参加者の学びを計るには、またクライアントに成果を見せたい。
2. オンライン上でWSは可能か。



V. 参考文献

- 中野民夫（2001）『慶應義塾大学出版会ワークショップー新しい学びと創造の場』
岩波新書
- 山中祐平、森玲奈、安斎勇樹（2013）『ワークショップデザイン論』三省堂
- 上田信行、中原淳（2013）『プレイフル・ラーニング』三省堂
- 堀公俊（2003初版、2011）『問題解決ファシリテーター 「ファシリテーション能力」養成講座』東洋経済新報社
- 佐伯胖（1974）『「学び」の構造』東洋館出版社
- 堀公俊、加留部貴行（2010初版2011）『教育研修ファシリテーター』日本経済新聞出版社
- <リンク>
- 地球体験学習：http://www.ioca.or.jp/education/text_sales/
- ワークショップデザインを学ぶなら！青山学院大学ワークショップデザイナー育成プログラム<http://wsd.irc.aoyama.ac.jp/news.html>
- ワークショップやファシリテーションに興味がある方にお勧め：日本ファシリテーション協会 <https://www.fai.or.jp/>
- ワークショップの事例として(沖縄で実施したプログラム)：アジアユース人材育成プログラム <http://aydpo.com/?lang=ja>

