

話しやすい雰囲気を作る～ワークショップ技法の導入

話題提供者: 陣内 雄次 (宇都宮大学教育学部教授)

日時: 平成27年12月4日(金) 16:30～18:00

会場: UUプラザ2階

Udai教育セミナーの趣旨・目的

宇都宮大学は、主体的に挑戦し(Challenge)、自らを変え(Change)、社会に貢献(Contribution)する人材(3C人材)の養成を目標としています。新たな地域社会の変革を担う3C人材の養成には、従来の大学教育が担ってきた知識の獲得に加え、自ら課題を設定して主体的に学ぶアクティブ・ラーニングによる能動的学修の展開が効果的と考えられます。本学には、これまで多くの教員の不断の努力により、授業における多様な工夫と実践が蓄積されてきました。

Udai教育セミナーは、その成果と課題の共有を目的として、定期的に行っています。第8回は、教育学部学校教育教員養成課程の陣内雄次教授から、今年度ベストレクチャー賞を受賞された基盤教育「新入生セミナー」の授業実践を中心に、ワークショップの具体的事例を紹介していただきました。グループ学習において話しやすくする為のしかけや配慮すべき事とは？グループ学習のはじめからふり返りまで、実際に体験しながら考える場となりました。

陣内先生は、「まちはみんなの共有財産。だから、まちづくりの現場では、みんなの意見を聞く必要がある」と言います。その意見集約のために、まちづくりや建築系の分野でワークショップの実践が進められてきました。日本では、このような活動が1980年代から始まり、まちづくりにおけるワークショップの基本が創られました。当初は各自人の試行錯誤が続けられ、陣内先生自身のワークショップも、これまで多くの「失敗」の中から学び、経験的に確立されたものだそうです。陣内先生は、このようなご経験を踏まえて、ワークショップをアクティブ・ラーニングに取り入れてこられました。



ワークショップのヒケツ

ワークショップでは、まず、アイデアの「質より良」。多くのアイデアが出なければ、気づき生まれず、素材がなければ、良いものは創れません。このため

実践の背景

陣内先生は、子どものまちづくりへの参画、まちづくり学習、市民主体のまちづくりなど、まちづくり分野で多彩なご経験をお持ちです。

まずは、アイデアを出させるための「雰囲気づくり」がカギ。雰囲気づくりには、「動き」を入れていくことが効果的です。ここで様々な「技法」が登場します。

- 導入(チェックイン、アイスブレイク)
 - ・グループ分け →パースディサークル など
 - ・テーマに対する傾向を見る →移動アンケート など
- グループワーク
 - ・アイスブレイク →「ほめ言葉」似顔絵他己紹介 など
 - ・チームビルディング →ペーパータワー など
 - ・チームで検討することの重要性 →月で迷ったゲーム など
 - ・テーマに対する検討
 - KJ(的なもの)、ウェビング、ワールドカフェ など
- まとめ
 - ・全員で共有
 - ファシリテーショングラフィック、クロージングサークル など
- その他
 - ・プログラムを旅させる、みんなのどんぼ池、Yes And, Not But、ビデオ/DVDフォーラム など

ただし、なんでもかんでもワークショップをやれば良いというものではありません。きちんと知識を身につける授業が前提で、その中で能動的学修を入れた方が良い部分があれば、ワークショップを入れる。個人の学習でやること、高めていくべきことと、集団でやった方が効果が上がることがある。これらをうまく組み合わせることが大切なんですね。ワークショップの効能は、あるテーマ(授業の主題)に対して、思考を深めること。ワークショップを入れることで、学生を観察していても分からない学生の理解度の違いが分かることがあるそうです。

プロセスデザインとプログラムデザイン

プログラムデザインは、一回のワークショップの流れを作ること。授業で言えば、一回分の講義の内容を立案することです。導入、グループワーク、共有・まとめの流れにおいて、どの段階でどのワークショップ技法を採り入れるのが効果的かを検討し、一回のワークショップで、参加者をどこまで引き上げるか、

どのような成果物(到達目標)を制作するかをイメージした「シナリオ」を、授業者が作ります。プロセスデザインは、プログラムデザインの組み合わせです。まちづくりワークショップの現場では、最終回までを見越して到達目標を設定することは事実上困難で、各回のプログラムでの参加者の動向を見ながら、その検討の方向性に合わせて次のプログラムを立案する、あるいは当初の予定を変更します。あらかじめ到達目標を見越したプロセスを作りますが、参加者の検討にあわせて、毎回のプログラムを組み直す必要があります。この場合は、できあがった学修の成果に対して、後からその学修を意味づけることになります。まちづくりの現場では、共有のプロセスを重視し、到達目標はむしろ毎回組み直す方がよい結果に結びつきますが、授業ではあらかじめシラバスで到達目標を約束しており、組み直しはできませんので、各回の授業で授業者が学生をペースに乗せていくことが必要となるそうです。

「ほめ言葉」似顔絵他己紹介を体験しました。

