

1 参加体験型学習（ワークショップ）とは

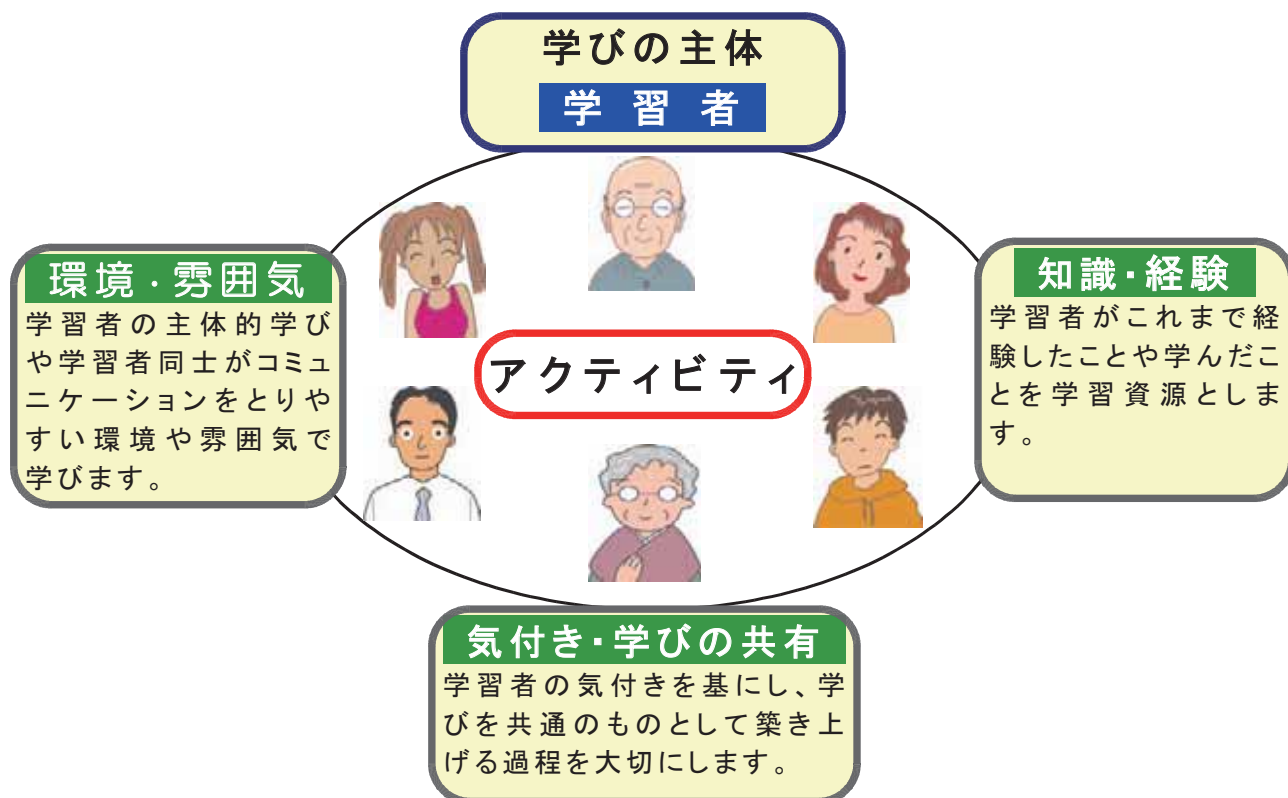
参加体験型学習の始まり

1974年ユネスコ第18回総会「国際理解、国際協力及び国際平和のための教育並びに人権及び基本的自由についての教育に関する勧告」で、それまでの知識中心の国際理解が現実的課題を解決できないとの反省から、改めて課題解決のための積極的行動とそのための態度の重要性が認識されました。人権教育においても、これ以降、人権を尊重する「態度」・「技能」の重要性が認識され、欧米を中心に「学習者中心主義的」「行動志向的」「民主主義的」価値を反映する「参加型学習」の研究が盛んになりました。

日本では、1990年代に入りグローバル教育、開発教育、環境教育、人権教育などの新しい枠組みの教育が紹介されはじめましたが、これらに共通する行動的で実践的な手法が「参加型学習」だったのです。栃木県教育委員会では、平成9年度から全国に先駆けて、ワークショップを取り入れた研修会などを実施し、さらにワークショップを中心とした「人権に関する社会教育指導資料」（本資料）を作成してきました。

参加体験型学習（ワークショップ）とは

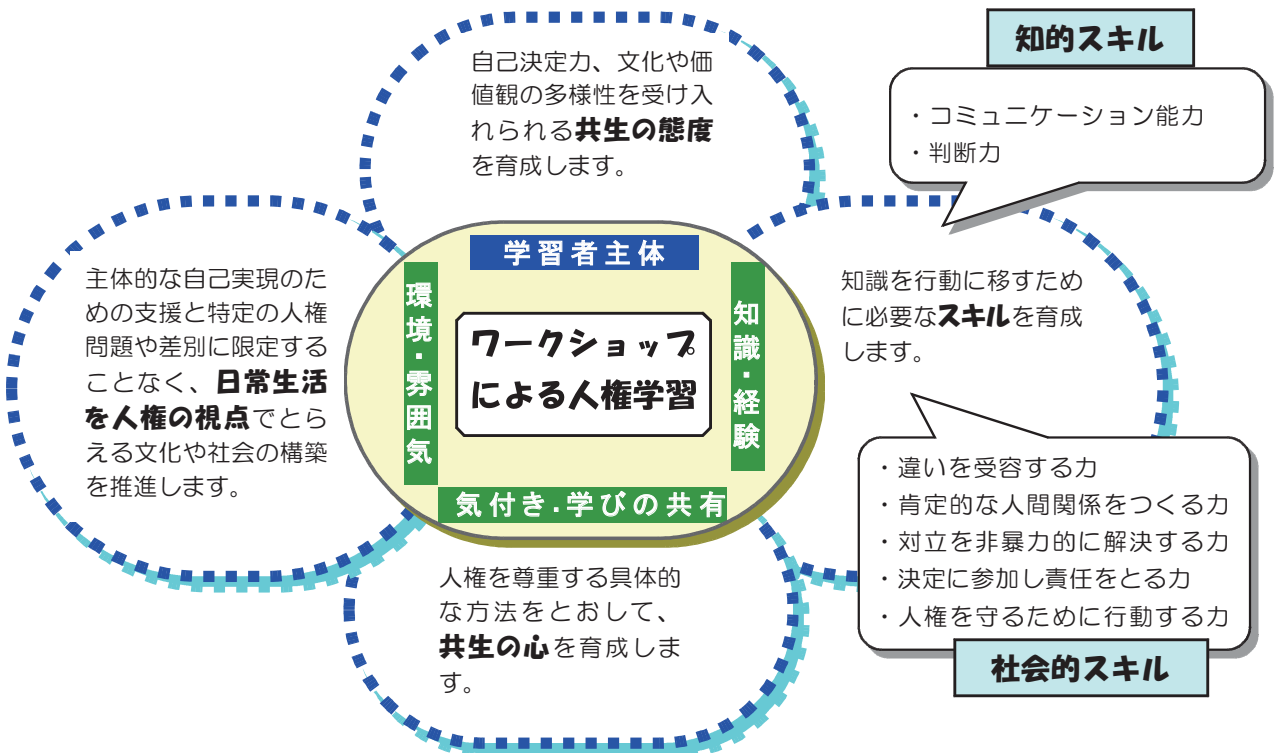
参加体験型学習は、学習者自身が自らの知識や経験をもって積極的に関わります。学習者間の対話や交流を核とし、頭や体を動かしたり、自己を表現したりする様々なアクティビティ（活動）をとおして、それぞれの「気づき」や「学び」を共有し、学び合う学習方法です。



人権学習におけるワークショップの効果

人権学習においては、学習者自身が学んだことを日常生活において生かし、行動に移す意欲付けをすることが重要です。ワークショップによる人権学習は、人権に関する自らの知識や体験を基に様々なアクティビティに主体的に関わり、学習者が相互の気付きや考えを共有しながら人権意識を高め、日常生活における行動化への意欲や技能（スキル）の向上を図ることができます。

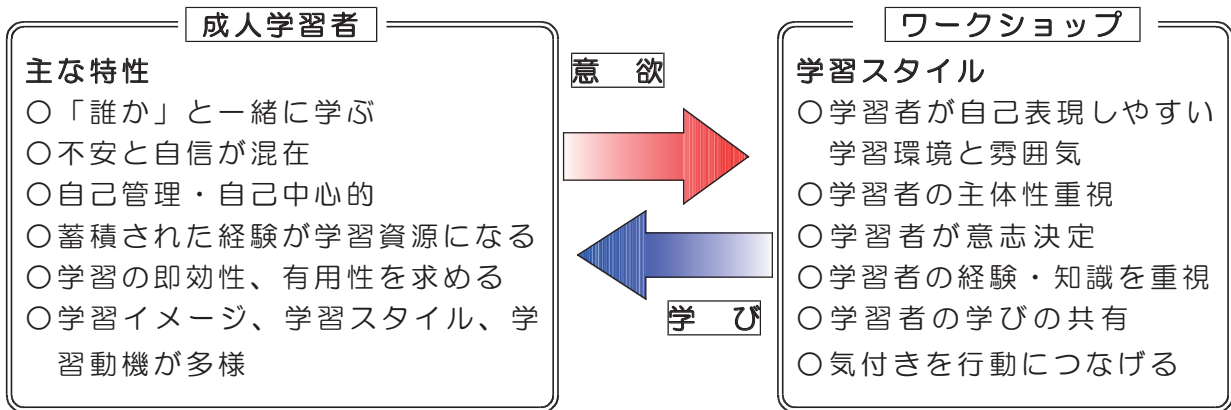
ワークショップで得られる学習効果



参考: 知的スキル・社会的スキルは、『学校における人権の教育と学習に関する勧告』(1985) ヨーロッパ評議会

成人学習者の特性から

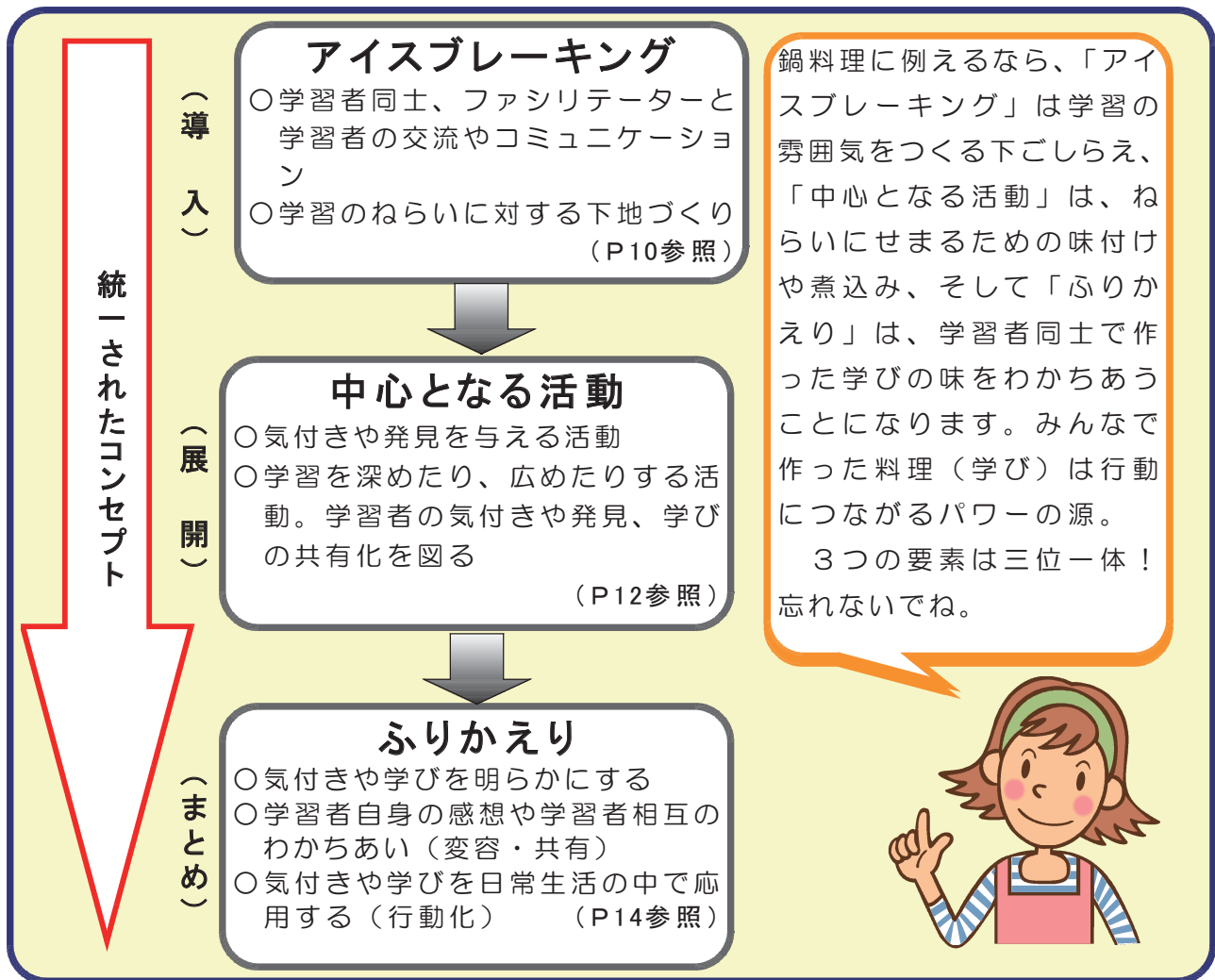
成人学習者の特性からも、ワークショップの学習スタイルは有効な学習方法の一つと考えられます。



人権学習でのワークショップの流れ

ワークショップのプログラムは、統一されたコンセプトを基に、アイスブレーキング（導入）と中心となる活動（展開）、ふりかえり（まとめ）の3つで構成されています。3つの要素は、三位一体となって、コンセプトを達成するためにそれぞれの役割を果たすものであり、一連の流れがあるからこそ、ワークショップのよさが発揮され、学習者の学びが深まるのです。

ワークショップの3つの構成要素



コンセプト

ワークショップによる人権学習のプログラムは、講義形式の人権学習より主体性が重視され、楽しく学べるものが多くあります。しかし学習者にとって、単に「おもしろかった」「楽しかった」という思いしか残らないのでは意味がありません。学習者にどのような人権課題に迫らせたいのか、どんな力を身に付けさせたいのか、どんな気づきをうながしたいのかなど一貫した「コンセプト」が大切です。それに基づいてアクティビティを選択し、プログラムの流れを決定します。

(1) アイスブレイキング

アイスブレイキングとは

人権学習におけるワークショップでは、学習者の発言や行動に基づきながら学習を進めるため、学習者の不安や緊張を和らげる工夫が必要になります。

アイスブレイキングは、初対面同士がもつよそよそしさを氷（アイス）に例えて、それを簡単なゲームなどで暖めて解きほぐし（ブレイク）、和やかな雰囲気をつくることを目的として実施します。ワークショップの中でも、お互いに何でも言える、何でも受け入れてくれるという安心感などをつくり出す大切な活動です。

アイスブレイキングをするときに

学習の最初は誰もが不安をもっているものです。ましてや、学習集団が初対面同士だと、その不安や緊張は一層増幅されます。学習効果をより高めるために、こうした重苦しい空気を和らげ、学習に入りやすい雰囲気づくりをします。まず、お互いを知り合い、自分らしさを出し合える関係をつくるのが大切であり、それが学習者同士、あるいは学習者とファシリテーターの信頼関係を築き、その後の中心となる活動を活性化させることにつながります。

ファシリテーター自身の自己開示に努めましょう。

余裕をもって準備を進めながら会場や学習者の雰囲気を把握するようにしましょう。

時間は15分程度。時間がかかりすぎると、ワークショップ本来の効果が薄れてしまいます。



基本的には、最初に行うのが効果的ですが、学習の流れや雰囲気に応じて途中で行ってもかまいません。

アイスブレイキングはゲームをすることが主目的ではありません。ワークショップ全体をとおした人権学習のねらいと関連づけて行うことがよいでしょう。
（アイスブレイキングに使えるアクティビティ例の【気付かせたい人権のポイント】参照

学習者や地域などの実態に合わせて、活動内容を工夫していくことが大切です。

後出しジャンケン

- ① 進行役の「ジャンケンポン」のかけ声のあと、「ポン」と言って後出しジャンケンをします。
 - ② 最初は進行役に「勝つ」。次に「あいこ」。最後は「負け」のジャンケンを数回します。
- ※勝つのは簡単ですが、意図的に負けるのは難しいことを体験できます。

○【気付かせたい人権のポイント】○

「負ける」ジャンケンを中心に、「どうしても出しにくいのか」を学習者に考えさせることによって、自分が意識しない中でも、習慣化された言動があることに気付かせます。それが「身近な生活の中にある思い込みや偏見に気付く」などの、ワークショップ全体のねらいにつながります。

バーステールライン

- ① 声を出さずにジェスチャーなどでコミュニケーションをとりながら、誕生日の月日順に並びます。
 - ② 並び終わったら、順に誕生日を発表します。
- ※「大切な日」や「記念日」で応用することも可能です。

○【気付かせたい人権のポイント】○

声に頼らないコミュニケーションを体験することができます。それが「よりよいコミュニケーションのとり方を考え、人との関わり大切さに気付く」などの、ワークショップ全体のねらいにつながります。

安心フルーツバスケット

- ① 用意された椅子に全員が座ります。
 - ② 進行役の質問に該当した人は席を移動します。(椅子に不足を作らない)
 - ③ 質問に関連したインタビューに何人かが答えます。
- ※質問→移動→インタビューを何回か繰り返します。

○【気付かせたい人権のポイント】○

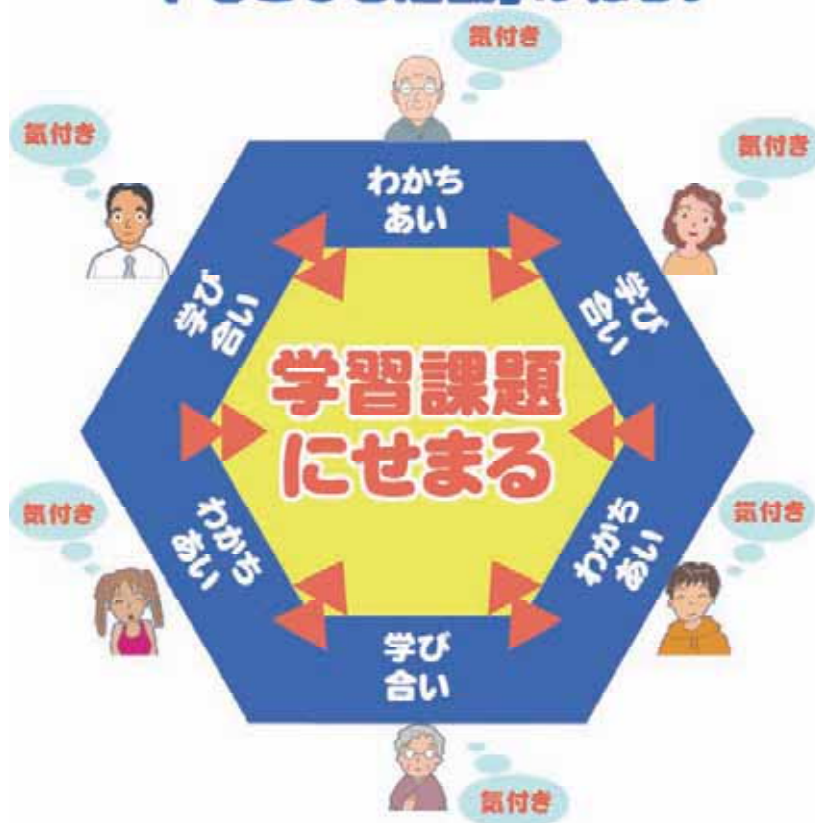
競争ではなく全員が必ず座れるため、すべてを受け入れてくれるという安心感を体験できます。慣れてきたら、ワークショップ全体のねらいに関連した質問を取り入れ、中心となる活動への意識付けを図ります。

(2) 中心となる活動

中心となる活動とは

学習者自身が、人権に関する自らの知識や体験をもって、様々な活動（アクティビティ）に主体的・積極的に関わることで、学習者相互の「気づき」や「学び合い・わかちあい」をとおして、「学習課題（人権課題など）にせまる」ことをねらいとします。

「中心となる活動」のねらい



中心となる活動の選び方

右の図のように、学習課題（土台）、学習者の各条件（柱）、その上に中心となる活動（屋根）が成り立ちます。ねらいを達成するためには、中心となる活動をどのように選ぶかが重要です。



中心となる活動の選び方	選び方の例
<p>① 取り扱う学習課題を明確にします。 （高齢者の人権、子どもの人権、豊かな人間性 など）</p> <p>② 学習者を把握します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 年齢 （実年齢、ライフステージ、社会的年齢 など） ・ 生活経験 （社会的立場、生活の場 など） ・ 学習経験 （学習意欲、学習理解度 など） <p>③ ②の条件を受けてどのような学習手法で学ばせることが効果的かを考えます。 （企画者の思いが大切・・・）</p> <p>④ 中心となる活動を決定します。 （下記の手法一覧を参照）</p>	<p>① 女性の人権</p> <p>② 学習者の把握</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 年齢：65～75才の女性。公民館の女性学級参加者。 ・ 生活経験：専業主婦が多く、家事全般を一人でこなしてきた。 ・ 学習経験：学習意欲は全体に高いが、人権に関する講座にはほとんどの方が参加していない。 <p>③ 想定する場面を体験することで、より現実的に学ばせたい。</p> <p>④ シミュレーションを取り入れたワークにしよう。</p>

手法一覧

「中心となる活動」に適した手法は次のとおりです。

No	手法名	活動概要・効果
1	バズ・セッション	4～8人程度の少人数が自由に話し合う中で、学習テーマに迫る手法。
2	ブレインストーミング	学習テーマについての考えやアイデアを多く引き出すことができる手法。
3	カード分類法	ブレインストーミングにより出された考えやアイデア、収集したデータや情報を、学習者で協議して共通すると思われるテーマごとに分類・整理することで、学習者個人やグループの考えを明確にすることができる手法。
4	ランキング	大切だと考えるものから順位をつけることによって、参加者に課題に対する優先順位を明らかにする手法。
5	シミュレーション	想定する場面を体験することで、より現実的に学ぶことから学習テーマに迫る手法。
6	ロールプレイング	学習テーマにあった場面を設定し、学習者が様々な役割を担い、模擬的に演じることによって学習テーマに迫る手法。
7	フォトランゲージ	提示された写真をよく観察し、背景となっている状況に共感するとともに、その資料に込められた意味を探り出すことで学習テーマに迫る手法。
8	フィールドワーク	あるテーマに即した場所を実際に訪れ、その対象を直接観察し、関係者に聞き取り調査などを行い、更に資料や史料の採取を行うことで、学習テーマに迫る手法。

(3) ふりかえり

ふりかえりとは

人権学習として、ワークショップを展開するためのプログラムを組み立てるときに、最後の構成要素となるのは『ふりかえり』です。

ふりかえりとは、学習者が学習活動をとおして学んで得たものを、自分のものとして定着させるための大切な時間です。すなわち、学習内容を自分の問題として考え、今までの自分自身を振り返って、今後の態度や行動につなげるよう意識させる場面です。

ふりかえる

体験して、何を気づき、感じたのかを考えます。ふりかえりシートなどに記入するのもよいでしょう。自分なりの言葉にし、自分なりの解釈の積み重ねをしてから、自分の意見につなげます。

わかちあう

自分自身のふりかえりの後、他の学習者と意見を話し合い、わかちあうことで、体験についての様々な角度からの見方・考え方、解釈、意味付けなどがあることに気づきます。そして、自分の考え方が本当に正しいのか、自分自身に問いかけます。

応用する

自分自身の生活の中で、その体験に似たような事柄はないか、あるとすれば学習活動をとおして学んだことが、どのように活用されるのかを考えます。学習内容を自分の問題としてとらえ、応用させる場面です。

今日新たに気付いたこと
知ったことは何だろう…

こんな感じ方も
あるのね！

気付いたこと・知ったことを
どう生かそうかしら…



これなら
私にもできるかも！

学習者が、こんな思いをもてるようにすることがポイントです。

ふりかえりをするときに

ファシリテーターとしてふりかえりを行うときは、あくまでも学びの支援者に徹することが大切です。ファシリテーターの言葉かけによって、学習者自身のふりかえりや仲間とのわかちあいの深まり方が大きく変わります。

ファシリテーターは、学習の方向性に沿って教え込もうとせず、学習者がふりかえりの中で出し合う多様な意見を共に聞きながら、一人一人が「今までの自分の判断・行動はどうだったのか」「今後自分はどのような行動をとりたいのか」を考え、自分自身の学びとして認識できるような時間にするのが大切です。

学びを深めるファシリテーターの言葉かけ（例）

ふりかえる

・「気付いたことや驚いたことはありますか。それはどのようなことですか。」

わかちあう

・「同じようなことはありますか。」
・「今の意見に付け足したいことはありますか。それは…。」
・「違った意見はありますか。それは…。」
・「今の意見はあなたにとってどのような意味がありますか。」
・「他の人の意見を聞いて、自分の考えが変わった人はいますか。それは…。」

応用する

・「今日のアクティビティでどのようなことに気付きましたか。」
・「何らかの形で社会を映していますか。それは…。」
・「自分自身の生活にどんな関係があるでしょうか。」
・「自分の生活の中で同じようなことはありますか。それは…。」
・「自分の中で新しく浮かんできた問題がありますか。それは…。」
・「今日の学習で気付いて得たことはどんなことですか。」
・「今日の学習で得たことを、今後どう生かしますか。」



2 ファシリテーターの役割

ワークショップにおいて、ファシリテーターの役割は非常に重要となります。「学習のねらい」に近づくために、より効果的なプログラムを組み立てたり、学習者の学習意欲を高めたり、学習を深めたりするためにどのような点に配慮したらよいかについて説明します。

ファシリテーションの流れ

プログラム作り

ワークショップの流れ（アイスブレイキング→中心となる活動→ふりかえり）に沿って、プログラムを立案します。その際、最も大切にしたいことは、コンセプトを明確にすることです。アイスブレイキングからふりかえりまでの活動をとおして、コンセプトに迫れるようなプログラムを立案することが重要です。ワークショップ全体の流れをイメージしたり、学習者の反応や出される意見などをある程度予想したりすることで、コンセプトに迫れるプログラムであるかを確認します。

【プログラムづくりチェックポイント】

(チェックBOX)

学習のねらいを明確にしたプログラムになっていますか。	<input type="checkbox"/>
学習者の実態やニーズを考慮したプログラムになっていますか。	<input type="checkbox"/>
学習者の主体性が保たれたプログラムになっていますか。	<input type="checkbox"/>
時間配分など、無理のない、余裕のあるプログラムになっていますか。	<input type="checkbox"/>
学習者同士の意見や考えを共有する時間は確保されていますか。	<input type="checkbox"/>
ふりかえりの時間は十分に確保されていますか。	<input type="checkbox"/>

ワークショップの運営

事前の準備

- ・ワークショップに必要な物品などは、事前に準備しておきましょう。
(付箋紙、模造紙、マジック、ワークシート、ふりかえりシートなど)
- ・学習者が来る前に、会場の準備をしておきましょう。
- ・学びに適した会場の雰囲気づくりに努めましょう。
(部屋の明るさ、温度など)
- ・学習者が学習中に席を移動する場合は、荷物を置く場所を設置しましょう。
- ・機器（プロジェクターやビデオなど）を使用する場合は、念入りに事前のチェックをしておきましょう。
- ・状況に応じて、飲み物やお茶菓子などを準備すると場の雰囲気が和みます。

導入（アイスブレイキング）

- ・ 学習者が安心して学べる雰囲気づくりに努めましょう。
- ・ 学習者が意見を言いやすい、受容的な雰囲気づくりに努めましょう。
- ・ 中心となる活動と関連のあるアイスブレイキングを実施するとより効果的です。

【学習者の学習意欲を高めるアイスブレイキング】



アイスブレイキングは、学習者の不安や緊張を和らげることが主たる目的となります。どのようなアイスブレイキングを活動に組み込んだとしても、ファシリテーターの表情や言葉かけが重要となります。

「指導者」という視点ではなく、学習者の気持ちを理解し、共に学ぶ雰囲気を つくることが重要です。



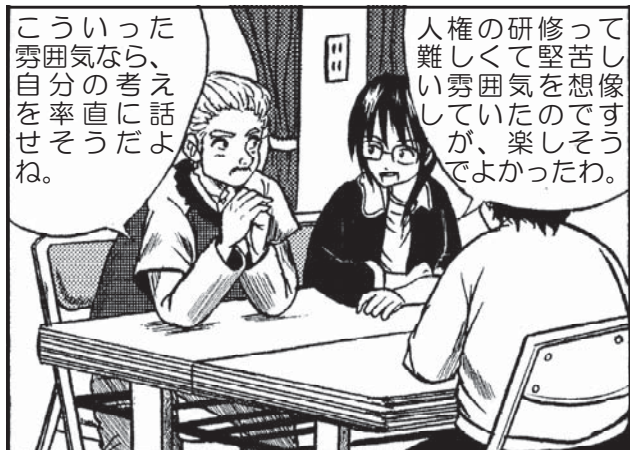
アイスブレイキングを行うことで、学習者はその後の学習への意欲を高めることが期待されます。

人権学習におけるアイスブレイキングでは、人権の視点をもって進めることが重要です。ちょっとしたゲーム感覚のアイスブレイキングでも、人権についての「気づき」を生み出すことが期待できます。



ワークショップを行うときに、自己紹介は欠かせない活動です。自分のことを周囲の人がどう評価しているかは、誰にとっても不安なものであり、その不安が学習の活性化を妨げる場合もあります。

自己紹介の中にも、拍手をしたり、声をかけたりして互いを認め合っている雰囲気づくりが重要となります。



アイスブレイキングの効果は、中心となる活動が活性化しているか否かで判断することができます。活動が活性化されておらず、自己開示がしにくい雰囲気の場合は、中心となる活動の途中などに、簡単なアイスブレイキングを入れることもあり得ます。学習を促進する役割であるファシリテーターにとってアイスブレイキングは、とても重要な活動となります。

展開（中心となる活動）

- ・学習者の多様な価値観を大切にし、そこからの気づきを期待しましょう。
- ・親しみやすい言動に努めましょう。
- ・活動内容や時間は、学習者の反応によって多少変更できるように、柔軟な進行に努めましょう。
- ・ファシリテーターの考えや価値観を学習者に押しつけないようにしましょう。
- ・学習者全員が、それぞれの考えを出し合える雰囲気づくりに努めましょう。



「見つけてぴったり」
(H20『えっ！これも人権学習』P16 参考)



「ネームキャッチ」
(H13『人権学習プログラム集』P15 参考)

ファシリテーターの心がけ

○人権が尊重された雰囲気や場づくり

- ・学習者を思いやる心
- ・誰もが参加しやすい場
- ・対等だと感じられる場

○共感しながら聴く

(心にミットをもって聴きましょう。)

- ・傾聴する
- ・相づちをうちながら
- ・復唱しながら

○話しやすい雰囲気づくり

- ・心を開く
- ・笑顔で
- ・腕組みをしない



○手を差し伸べる

- ・困っているときに
- ・黙っているときに
- ・話すきっかけがつかめないときに

【全ての学習者が平等になるためのファシリテーション】



学習者はそれまでの経験や生活環境などにより様々な価値観をもっています。ワークショップでは、それらの多種多様な価値観こそが、学びの重要な要素となります。

全ての学習者には多かれ少なかれ、自分の意見や考えを話し、それらを認めてほしいといった欲求があることを理解することも重要です。



ファシリテーターは、学習者全員が平等に活動に参加できる環境づくりに配慮することが重要となります。話の長い学習者がいる場合は、「他の方の考えも聞いていただいてもよろしいですか。」などと人権に配慮した言葉をかけ、他の方の発言をうながすことが必要です。反対に、自発的に意見を言わない学習者へは、「今の意見に対してどのようにお感じになりましたか。」などと発言をうながすことが必要になります。



ワークショップによる人権学習では、学習者の多様な価値観こそが、様々な〈気付き〉のきっかけとなります。

ファシリテーターは、学習者全員がそれぞれの考えや価値観を表現できる場づくりに配慮することが重要となります。

*満足できる活動をした学習者を Win(勝者) 満足できない活動だった学習者を Lose(敗者)と表現したとき、

Win & Lose の関係ではなく

Win & Win の関係になるように配慮することが重要です。



ファシリテーターは、活動における学習者の意見や考えをある程度把握して、他のグループでどのような意見や考えが出されたかなどを全体に伝えると、より学習効果が高まり、多様な気付きへと導くことができます。

また、学習者は、たとえ大人であっても自分たちの学習への取組が認められることは大きな喜びです。ファシリテーター自らが、学習者の学習への取組や姿勢を認めることは、人権に配慮された雰囲気をつくる上で重要です。

まとめ（ふりかえり）

- ・ ふりかえりによって、多様な価値観に触れ、様々な気づきが生まれます。十分な時間を確保してふりかえりをしましょう。
- ・ 互いのふりかえりを共有することは気づきへとつながります。学習者のふりかえりを尊重しましょう。ファシリテーターがまとめてしまうと、「ワークショップ」の意義が薄れてしまいます。

【ふりかえりによって生まれる気づき】



気づきをうながすふりかえり ← 学習者の主体性を阻むふりかえり →



ワークショップによる人権学習では、ふりかえりが非常に重要となります。教えられたり、人から強要されたりするのではなく、自らが気付くところに大きな意味があります。

ファシリテーターは、たとえその気づきが学習効果として不十分だと感じたとしても、それぞれの多様な気づきを大切にすることが重要です。

ワークショップによる人権学習において、ファシリテーターが一定の学習効果を期待するあまり、結論やあるべき姿などを話してしまうと、学習者の主体性が損なわれ、それぞれの気づきが生かされません。

☆ ファシリテーター 魔法の言葉 ☆

	言葉かけの例
質問する	「どう思いますか」「何か気付きはありますか」 「どんな気持ちですか」
掘り下げる	「その意見の裏側にはどんな気持ちがありますか」 「例えばどんな場面ですか」
言い換える	「その意見はこういう意味ですね」 「その意見にはこういった気持ちが込められている のですね」
方向転換をする	「今の意見について皆さんはどう考えますか」 「違った角度で考えてみませんか」
応援する	「素晴らしい意見ですね」「素敵な気付きですね」 「ありがとうございます」 「とても活発な話し合いで素晴らしいですね」
全員を引き入れる	(あまり意見を言わない学習者に) 「今の意見に対してどのように感じられますか」 「同じような体験はありませんか」
対立を歓迎する	「そういった考えもありますね」 「話し合いが深まってきましたね」
視点を変える	「ちょっとだけ視点を変えて考えてみましょうか」
要約する	「どのような意見が出されたかまとめて、確認して みましょうか」

事後評価

ワークショップを実施した後は、事後評価をすることが望まれます。プログラム作りから運営までの流れをふりかえり、今後のワークショップにおけるファシリテーションに生かします。

事後評価のポイント

- (1) プログラムの内容（アイスブレイキング、中心となる活動、ふりかえり）や時間配分は、学習者にとって適切であったか。
- (2) 学習者の主体性を十分に引き出すことができたか。
- (3) 人権に配慮された雰囲気であったか。
- (4) 学習者の多様な気付きをうながし、新たな気付きへと導くことができたか。
- (5) 学習者の行動化への変容が期待できる学習であったか。