

東北芸術工科大学
2018年度 探究型学習研究大会
開催報告

開催日：2018年11月18日

主催：東北芸術工科大学

目次

04 これまでの活動

05 はじめに

報告

06 開会あいさつ

07 基調講演 「主体的・対話的で深い学びの実現を図る授業改善」 / 東良雅人

23 分科会A 「インタビュー実践クラス」 / 山口木綿香

39 分科会B 「ワークショップ・ファシリテーション実践クラス」 / 岡崎エミ、小野寺真希

58 振り返り・意見交換会

「生徒の学びをどのように支援できるか、授業改善にどのように活かせるか」 / 岡崎エミ

62 閉会あいさつ

資料

64 2018 年度探究型学習研究大会 開催案内

66 探究型学習および教育連携に関連するプログラム

探究型学習に関係するこれまでの活動

1. 本学主催の大会・コンテスト

- 高等学校デザイン選手権大会[通称:デザセン]開催 /1994年～
※デザセンのフォーマットを活用した企画書づくりに関するWSも実施
- YAMAGATA ひらめきコンペディション開催 /2017年～

2. 自治体との連携

- 山形県教育委員会と探究型学習支援の連携協定を締結 /2015年～
- 山形県教育庁主催「総合的な学習の時間」担当者研修会への実施協力 /2016・2017年
- 山形県最上地域「もがみ地域理解プログラム運営事業(ジモト大学)」への実施協力 /2017年～

3. 教育機関との連携

- 山形県立山形西高校と探究型学習支援の教育連携協定を締結 /2018年～
- 山形県立山形東高校と探究型学習支援の教育連携協定を締結 /2017年～
- 山形県立東桜学館中学校「未来創造プロジェクト」への実践支援 /2016年～
- 山形県立山形中央高校「総合的な学習の時間」における探究型学習への実践支援 /2017年
- 山形県立新庄北高校の探究型学習「地域理解プログラム」への実践支援 /2017年
- 宮城県宮城野高校「地域未来デザインプロジェクト」への講師派遣 /2016年～

4. 研究会・シンポジウムの開催

- SCH(スーパーコミュニティハイスクール)ネットワーク設立とシンポジウム開催 /2014年～
- 探究型学習・デザイン思考に関わる研究会を開催 /2014年～
- 探究型学習研究大会を開催 /2017年～

5. 他機関との連携

- NPO 法人カタリバと協定締結。カタリバ主催「マイプロジェクト」をサポート /2015年度～

探究型学習研究大会の開催に際して

今日、日本の人材育成の中核とも言える中等教育は、学習指導要領の改訂に伴い「主体的、対話的で深い学び」および「社会に開かれた教育」へと本格的な改革の段階に入っています。来たる 2020 年には大学センター入試に代わり、教科・科目の枠を超えて「思考力・判断力・表現力」を中心に評価する新テストも導入されます。

上記のような動きの中、東北芸術工科大学は、2015 年秋に山形県教育委員会と教育に関わる連携協力のための協定を結び、広く探究的な学習や課題研究に取り組む中学校、高等学校に対して、教育プログラムの共同検討や授業支援に対応できる体制を整備してきました。

本学では、デザイン思考を「多様な他者との協働を通して、自ら課題を見出し、創造的にそれらの課題を解決するための思考法および可視化のプロセス」と定義し、探究的な学習とオーバーラップする考え方とらえています(下図をご参照ください)。時を遡ること 25 年前に立ち上げた全国高等学校デザイン選手権大会(通称:デザセン)も、従来の知識集積型の学習だけではなく、物事の本質に着目し、自らが解決方法を提案できる教育的実験の場、学習成果の発表の場として、これまで多くの学校でご活用いただけてきました。

このように、開学以来、本学が特徴としてきたデザイン思考の「考えるプロセス」を、引き続き中等教育の現場でご活用いただくとともに、「探究型学習研究大会」や「スーパー・コミュニティ・ハイスクール (SCH) ネットワーク」を始めとした諸活動につきましても、探究的な学習の指導に関心を持つ全国の教員が相互に情報交換する場、研鑽するためのハブ的な位置づけとして継続していきます。そして、生徒の学びをどのように支援できるか、授業改善にどのように活かせるか、を皆様とともに考え続けていけましたら嬉しく思います。

最後に、本研究大会のテーマ設定や運営につきまして積極的なご意見、ご提案を賜りたく存じます。生徒たちが将来をたくましく生き抜く力を育むために、皆様と協働で中高大連携事業の拡充を進めて参りたいと考えております。今後も継続的なご参加をいただきたく、何卒よろしくお願いたします。

デザイン思考を活用した探究的な学び 5 つの活動



共感・理解	事象と出会う 大枠のテーマ (学習課題 または テーマの方向性) を決める インタビュー、観察、体験を通して事象との出会いを深める
課題発見	情報を整理する 着眼点を見出す (予想、仮説を立てる)
創造	解決のアイデアをひろげる、選ぶ プロトタイプをつくる (アイデアを可視化する)
検証	プロトタイプによる体験からフィードバックを得る 仮説を検証する
振り返り	探究のプロセスをわかりやすくまとめる アイデアを発表する 意見交換と内省から今後の課題を整理する (学習を振り返る)

開会あいさつ

東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科 教授
本研究大会コーディネーター
柚木泰彦

本日は東北芸術工科大学主催、学びの改革、中・高・大学連携プロジェクト 2018 年度探究型学習研究大会にご来場くださり誠にありがとうございます。山形県内そしてご遠方より多くの方々にお越しいただきまして深く御礼申し上げます。ただいまより研究大会を開催いたします。東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科の柚木と申します。どうぞ宜しくお願いいたします。

皆さまご存知の通り、今日の中等教育は学習指導要領の改訂に伴って、「主体的、対話的で深い学び」のために、社会に開かれた本格的な改革の時期に入っております。このような動きの中、東北芸術工科大学は山形県教育委員会との協定のもと新しい時代に求められる授業づくりを目指して教育連携を進めてまいりました。そして生徒達が未来の担い手として生きていくために必要な資質、能力を育むための考え方と手法を育むための場づくりを継続して用意してまいりました。

本日の研究大会では、この「主体的、対話的で深い学び」の実現に向けて、午前中の基調講演、そして、午後には分科会におけるワークショップ体験、最後に振り返りの会で、生徒の学びをどのように支援できるかを意見交換の機会を持ちたいと考えております。そして皆様のそれぞれの教育の現場に、よりプラスとなるようなヒントを何かしら持ち帰りいただきましたら嬉しく思います。簡単ではありますが、開会のご挨拶とさせていただきます。本日より、長丁場となりますがどうぞよろしくお願い申し上げます。



基調講演

「主体的・対話的で深い学びの実現を図る授業改善－学習指導要領改訂の方向性から－」

一本講演資料についてのご案内

本講演の報告資料については、教育関係者の方へのみお渡しをしております。

誠に恐れ入りますが、ご希望の方は下記までご連絡をいただきますようお願い申し上げます。

1、メールでのご請求

y-gakusha@aga.tuad.ac.jp

まで、お名前、ご所属(学校または教育機関名)を明記の上、ご請求ください。

2、お電話でのご請求

Tel 023-627-2218

東北芸術工科大学 地域連携推進課 (高大連携担当:伊藤)

受付:平日 9:00～17:15 ※土日祝は休み

分科会A

「インタビュー実践クラス」

一生徒の人間関係形成につながる「対話的な学び」の基本を学ぶとともに、課題解決型の探究において効果的な傾聴と問いかけの考え方と手法を学ぶ

フリーランス・インタビュースペシャリスト

山口木綿香

柚木:これより「分科会Aインタビュー実践クラス」を始めます。ご担当いただく講師は山口木綿香先生です。簡単に山口先生とのご縁をお話したいと思います。

開会の際にリサーチデザイナー、インタビュアーとして様々な企業のプロジェクトに参画されていることをお伝えしました。山口先生はデザイン思考を活用したインタビュー実践講座を定期的で開催されていて、実は私も昨年受講させていただきました。受講した内容には、探究的な学び、あるいは主体的かつ対話的で深い学びを進める上で、欠かせない要素が数多く散りばめられていると感じました。ぜひこの探究型学習研究大会において、参加される皆様にも授業を進める上での多くのヒントを持ち帰っていただけたらと感じまして、この分科会をお願いするに至った次第です。今日は楽しむ気持ちで参加していただけたら幸いです。それでは山口先生どうぞよろしくお願いいたします。

山口:よろしくお願いいたします。改めまして、今、柚木先生からご紹介いただきました山口木綿香と申します。皆さんのお手元に資料を配らせていただきましたが、普段はインタビュアーの仕事と、インタビュー手法をお伝えする仕事をしております。最初に白状してしまうと、教育現場との接点がありませんので、大丈夫なのかという心配があるのですが、普段は一般の企業さん、メーカーさんであったり、サービス会社さん、コンサルティング会社さんとのお付き合いがあります。学校や教育との接点はあまりなく、皆さんが日常生活を送るにあたっての消費だったり、サービスだったりを開発して提供している会社さんとお仕事をさせていただ

いています。その中で、今はインタビューを引き受けたり、コミュニケーショントレーニングの講師をしたり、LEGO®(レゴ)ブロックを使う一風変わったワークショップのファシリテーターなどもしています。



経歴は見ていただいて分かる通り、リサーチャーという言葉がたくさん並んでいます。私はもともとメーカーさんなどから「自社製品を利用しているお客様の声・評価」を調べてほしいという依頼を受け、インタビューやアンケートを実施する「リサーチの仕事」を16年ほど続けてきました。その間、デザインと絡めたリサーチやコンサルティングファームなどでの仕事も経験し、2016年に独立しました。独立後は、独立前と同じようにインタビューをはじめとするリサーチの仕事をしなが、企業や大学・大学院でインタビューのやり方をお教えするという仕事も並行して行っております。そして、こちら芸工大さんでもインタビューの授業をさせていただきました。

これまでの実績としては、独立までに1000を超えるリサーチ案件に関わり、一部上場企業の会社さまのお取引は63社となっております。去年は500名くらいの方にインタビューを行いました。週の半分はインタビューをしている感じです。

そして本日、こちらにお招きいただくにあたり、私を呼んでいただいたのはなぜなのかをずっと考えていたのですが、今日の午前中の基調講演を聞かせていただいて、「だから私が呼ばれたんだな」というのが、すごく腹落ちしたんです。

実は、私がやっている仕事というのは、まさに答えがない仕事なんです。例えば、メーカーさんやサービス会社さんが、お客様により良いものを提供したいと思った時に、今までは「いいものをつくれれば売れます」という解があって、「いいものをつくるためにどうしたらいいか」ということで、商品を開発したり改良したり、決められたゴールに向かってプロセスを踏んでいけばよかったです。ですが、そうすると物が売れない。これだけ物が溢れてくると、いいものをつくっても売れないんですね。じゃあどういふものをつくって売ったらいいんだろう、というのをメーカーの担当者さんが1人で考えても出てきません。会社の中で考えても出てこない、じゃあどうするかというと、会社の外に出て行って、消費者がどんな生活をしているのか、今何を考えているのか、まさにインタビューをするんです。相手の方と対話しながら、問題や課題を発見して、それをサービスに落とし込んでいく。要は自分で課題を見つけに行き、探究して、課題は対話の中から見つけていく、そういった仕事にずっと携わっていて、今回のテーマである探究型学習、この学びと私の仕事が紐付いたんだなというところなんです。

今日は皆さんに、会の目的「生徒さんの人間関係形成につながる対話的な学びの基本」を学びながら、課題解決型の探究において効果的な傾聴、問いかけの考え方、手法をお伝えできればと思います。ビジネスで私が使っていたことが、教育現場でどのように生きていくのかは、皆さんと考えながら今日この時間を進めさせていただければと思います。

本日の目的

生徒の人間関係形成につながる
「対話的な学び」の基本を学ぶとともに
課題解決型の探究において効果的な
「傾聴と問いかけ」の考え方と手法を学ぶ



ここからは、私のクラス恒例ですが、そもそもインタビューとはなんぞやというところと、どういふものを解説する前に、突然ですがインタビューをやってしましましょう。体験しながら学ぶということ、まさに地で行く授業です。

まず、今日お集まりいただいた先生方、関係者の皆様、全然知らない方もいらっしゃると思います。今日これから2時間20分という時間、お互いにどんな人か知り合ってから授業に入った方がスムーズかと思ひ、まずはお互いに知り合う時間を取りたいと思ひます。今、皆さんが座られているお席の隣の方、お隣同士でインタビューしていただきたいと思ひます。

今日、「傾聴、問いかけ」という言葉と「インタビュー」という2つの言葉が出てきますが、私は同じ意味で使っています。インタビューというのはまさに、聞いて問いかけて、聞いて問いかけて、の繰り返しなので、同じ意味として捉えてください。

ではまずお隣の方にインタビューしていただきたいと思ひます。そのあとに他己紹介をしてください。私はインタビューで人から話を聞くのは得意なので、どんどん聞きたいと思ひます。私が「お隣の方はどういふ方ですか？」と問いかけた時に答えていただけるように、2分ずつお互いにインタビューをし合ってほしいと思ひます。どっちが先にやるか。これは私のワークショップではよくやるのですが、小指を出してください。お隣の方と長さを比べて小指が長い人が先です。どうしても勝負がつかない場合は、親指や中指でもなんでも結構です。長い指の方が相手の方にインタビューしてください。2分間です。では始めてください。どうぞ。

残り40秒くらいです。

あと5秒です。4、3、2、1、はい終了してください。お隣の方に礼を伝えてください。お疲れ様でした。では交代してください。答えた側がインタビューをしてください。では始めてください。

残り1分くらいです。…はい、2分経ちました。ではお隣の方に礼を言ってください。はい、お疲れ様です。

では、2分のインタビューが終わりましたので、それを踏まえてお隣の方の他己紹介をお願いしたいと思います。あ、目が合いましたね。ではどういふ方が教えてください。

参加者： Aさんです。C県の出身で現在は東北芸術工科大学の4年生。今、教職課程をとっていて、去年のワークショップに参加できなかったのが、今年こそはという強い気持ちを持って今回は参加されたそうです。教員を目指しているということで、今後も学んでいきたいということでした。

山口： なるほど。ありがとうございます。だんだん私と目を合わせないように、目を伏せている方が……あ、目が合いましたね。お願いします。

参加者： Kさんです。中学校で美術の先生をされている方で、B市にお勤め先がありまして、お住まいはK町ということ。中学の美術の先生で彫刻の専門でいらっしやっで、ご自身もものを描いたりつくったりするのが好きということで、粘土で作品をつくったりということから、東北芸術工科大学を卒業されて、現在、彫刻を専門に美術の先生をされているということです。ご趣味はキャンプなどのアウトドアということも聞きました。以上です。ありがとうございました。

山口： ありがとうございます。ではもうお一方くらい。はい、お願いします。

参加者： T先生とおっしゃいます。中学校の社会の先生でいらっしやっで、中学校の社会だと幅広く子どもたちに伝

えなければならぬわけですけども、T先生は現代社会を専門とされているそうです。現代社会の面白さは、世の中の面白さをつぶさに感じ取れるところ、それを生徒に伝えられるところが、とても楽しいとおっしゃっておられます。教員だと、とかく視野が狭くなりがちですが、そのように視野を広げられて日々教育活動をなさっていらっしやっでということでした。学校では保健主事をなさっていらっしやっで、生徒の健康はもちろんのこと、校内の安全管理、職員の健康管理や安全管理にも注意を払っていらっしやっでということです。ご趣味は映画でいらっしやいます。

山口： ありがとうございます。

すごかったですね。もう、今日お伝えすることは何も無くなったなと思っているところです。今、皆さんには「相手の方、どんな方ですか」ということを私に教えてほしいという目的でインタビューしていただいたのですが、ともすると、相手のプロフィールを聞いて終わりにしてしまうことがあるんです。今どちらの学校にいらっしやいますか、専門分野は何ですか、今までのご経験は何ですか、など。履歴書に書いてあることを聞いて終わりだったり、今どちらにお住まいなんですか、ご出身はどちらですか、のように、いわゆる顧客カードに書いてあるようなことを聞いて終わり。要は、事実ばかりを聞くことに終始してしまうという方がよく出てきます。「どんな人ですか」と、相手を知るときに、「いわゆる表面的な情報だけをかき集めても、その人ってどういふ人かわからない」ということを、インタビューのクラスではまず始めにお伝えしています。

例えば、私は結婚してて夫がいます。「山口さんのご主人、どんな人ですか？」と聞かれたときに、「何年生まれの何歳で、身長は何センチで体重は何キロ、今こいふ仕事をやっていて、月曜から金曜日にどこどこまで電車通っています」みたいにラベルみたいな情報をひたすら聞いても、私の夫がどういふ人か、皆さんには伝わらないですよ。そうではなくて「ものすごく短気で神経質。なんで片付けないの？と言われていつもケンカしちゃうんですよね」と言うと、なんとなく私の主人がどういふ人か見えてきますよね。「どんな人かを理解する時は人となりや詳しいことを知らない、知り合えたことにならない」ということを始めにお伝えしたいと思いました。

今皆さんにやっていただいた自己紹介ワークの中には、今日の目的である「対話的な学びの基本」「課題解決型の探究において、効果的な傾聴、問いかけの考え方」という要素が、すごくたくさん入っているんです。私はデザイン思考を専門にしているのですが、対話的な学びや課題解決型の関係は、デザイン思考ととても良く似ているので、エッセンスの内容を紐解きながら進めていただきたいと思います。

突然「デザイン思考」という言葉を出してしまったのですが、ご存知の方いますか？ 聞いたことはあるよという方は？ いろんなところで「デザイン思考とはなんぞや？」という定義がなされているので、「これが正しい定義です」というのはないのですが、1つ言えるのは、方法論、やり方の名称です。

一昔前、ロジカルシンキングが流行りましたよね。ああいう、思考法、考え方、方法論なんです。簡単に言うと、「今世の中にないもの、価値、についてイノベーションを起こしましょう。そのための思考法ですよ」ということです。私が最初に言った「これからお客さんにどんな価値が必要とされているのだろう」とか、午前中の基調講演であった、「これから生徒さんたちが答えがない中で、何が答えなのかを見つけていく、それが価値になる社会をつくっていったらいいな」という、あれと考え方がすごく似ているんですね。デザイン思考という考え方も、生徒さんがこれから新しい指導要領の中で学んでいくことも、今の皆さんのワークに入っていますので少しずつその辺りを伝えていきたいと思います。

本日の流れは、皆さんのお手元にメモをするための資料をお配りしています。今日ここに投影しているスライドは後日、皆さんにお送りいたしますので一生懸命メモする必要はありません。インタビューのクラスで大事なことは、とにかく自分が体験してみて「インタビューってこうやってやるんだ」と身体で感じて学んでいただくこと。これが身につける上での一番の近道です。テキストを読んでハンドアウトをお配りして「こういう風にやるんですよ」というのは簡単ですが、それだとわかった気になって、実際やるとできないということが過去に何度も起こったので、今日はメモを取るというよりは、実際にやってみるといことに注力してクラスを進め


ていきたいなと思っています。なので、ご自身が感じたことを書けるようなハンドアウトをお渡しています。

本日の流れ		
CONTENTS	 01 基本的な考え方 - 基礎 -	 02 重要なポイント - 要点 -
	 03 具体的手法 - 実践 -	 04 授業への導入 - 展開 -

では早速、01番ということで、なぜ傾聴や聞くことが、対話的な学び、問題解決の探究に重要なのか、基本的な考え方をお伝えします。なぜ大事なのか、改めて「傾聴、問いかけは何のためにするのか」というところから考えていただくと、なぜ重要なかがわかるかなと思っています。何のためにインタビューをすると思いますか？

01: 基本的な考え方

01



基本的な考え方
- 基礎 -

「傾聴・問いかけ」が
なぜ
対話的な学び、
課題解決型の探究
…において重要なのか？

参加者: 相手のことを知るためにです。

山口: そうですね。まさに、相手のことを知るためにインタビューするんですね。自分1人で考えてもわからないので、相手の方と話をすることで、何か新しい考え方や見方、そういったものを得るためにインタビューをします。私がいつもインタビューのクラスで伝えているのは、言葉の表現にはあまり囚われなくてもいいのですが、「インタビューをする

ことで相手を理解する。相手を理解するためにインタビューをしています。」というのがポイントの1つ。そしてもう1つ、「相手の方の立場、目線で物事を考えたり、感じ取ったりする。そのためにインタビューをする」ということをお伝えしています。

ポイントは「〇〇先生ってこういう方なんだ」と理解して終わってしまうのではなく、もう一歩先。「〇〇先生ってこういう方で、〇〇先生だったらこういう風に感じるかもしれないな、こういう風に考えるんじゃないかな」と、相手の立場に立って物事を考えたり感じたりするためにインタビューするんですよ、とお伝えしています。世の中にインタビューはいっぱいあるので、新橋のサラリーマンに「ボーナスどうでした？」と聞いたりするのは、別に相手の立場に立つ必要なく感想が聞ければいいのですが、これから先生方が学校で導入される「対話的な学び」といった時には、インタビュー、傾聴、問いかけ、という手法を使っていただくと効果的だと思っています。その時のポイントとしては、「相手の人を理解できるようにインタビューして下さい。かつ、相手の立場でものごとを考え感じ取れるところまで到達するようなインタビューをして下さい。それが『対話的な学び』に必要なインタビューのやり方なんです。そのためにインタビューするんですよ。」と、それが一番大切な考え方だとお伝えしておきたいと思います。

ただし、相手の方を理解して相手の立場で物事を考えたり、感じ取るって、どうやって生徒さんに伝えたらいいんだろうって思うと思うんですね。なので、また皆さんに体験してもらおうと思ひまして、こんなワークをご用意しています。

まず、皆さんご自身にとって一番身近な人を1人だけ頭に思い浮かべてください。どなたでもいいです。ご両親、配偶者、兄弟、姉妹、親友でも恋人でも結構です。誰ですかと聞かないので安心して下さい。

では次に、今皆さんそれぞれが思い浮かべた一番身近な人から、あなたご自身が「されたら嫌なこと」は何ですか？6つの中から1つだけ選んで下さい。この中にはないという方は強いて言うなら、ということで選んで下さい。

1番. いつも文句ばかり言ってる。

2番. 「おはよう、おやすみ」など挨拶をしない。

3番. 何を言っても「うん」しか言わず、反応が悪い。

4番. 何事にも非協力的で無関心。

5番. 感動が薄い。「嬉しい」とか「ありがとう」などの言葉がない。

6番. 重要なこと、大切なことを話してくれない。

一番身近な方にされて嫌なことは何でしょう？ 1番の方、2番の方、3番の方、4番目、5番目、6番目。

では今度は、皆さんが頭に思い浮かべた身近な人がやられたら嫌がりそうなことはどれだと思いますか？ 選択肢は全く同じです。

1番の方、さっきより手が上がりましたね。2番の方、3番の方、4番目は3人、4人ですね。5番目、6番目。なるほど、ありがとうございます。

では今、2つ目の質問はご自身ではないのに、なぜされて嫌なことを答えることができたのでしょうか。想像できましたよね？ 例えば、私の夫がされて嫌なことはどれかわかりますか？ わかりませんよね。はい、そこに違いがあるんです。きっと、その人の顔や行動などを思い浮かべたと思うんです。自分のことは脇に置いて、その人のことを一生懸命考えたと思うんです。これが、相手の方を理解して、その人の視点で物事を考える、感じ取るということができる理由。今皆さんができたのは、その人が一番身近な存在だったからなんです。つまり一番近くにいる、日々会話をしていたりだとか、その人の行動を見ていたりだとか、考えていること、好きなことがわかっていて、相手のことを理解しているその人の立場で「これをされたら嫌だろうな」という風に考えることができたわけなんです。これが全く知らない人のことだったら答えられません。

ここがポイントで、ベースの考え方として、これから皆さんの学校の現場で「対話的な学び」、相手がいるというケース。午前中の基調講演で、自分との1対1の対話もあるということなので、その時は当てはまりませんが、相手がいる時の対話的な学びを行う際には、よく知らない人、初めて会う人にもたくさん出会うと思うんです。

例えば、これから「対話的な学び」をする上では、同じ学

校の中でも隣のクラスの誰々は知らないとか、上級生と下級生、先生と生徒と保護者とか、自分が普段ほとんど関わっていない人と、学校で関わる可能性が出てきます。また、地域にお住まいの方とか地域でお仕事をされている方とか、普段全く接点のない方に「お話を聞かせてください」と足を運ばれるということも出てくると思うんです。その、「よく知らない、初めて会う方」に対しても、その人のことを理解して、その人の立場で物事を感じ取り、考えることができるようにするために、この傾聴、問いかけ、つまりインタビューが使えるんです。

先ほどのワークにあてはめて考えると、先程の「皆さんにとって一番身近な人が、これをされたら嫌だろうな」というイメージを、初めて会った人に対してもインタビューが終わった後にできるようにする。そこが1つの目標です。インタビューが終わりました。どうもありがとうございました、と言って別れました。インタビューした人が目の前にいなくなっても、その人のことを想像して「この人だったらこんな風に考えるんじゃないか」というところまで、相手の方を理解することがすごく大事なんです。インタビューではそういうところまで目指してください。

まとめると、「対話的な学び」と「課題解決型の探究」、どちらにおいても傾聴・問いかけというのは活用できます。

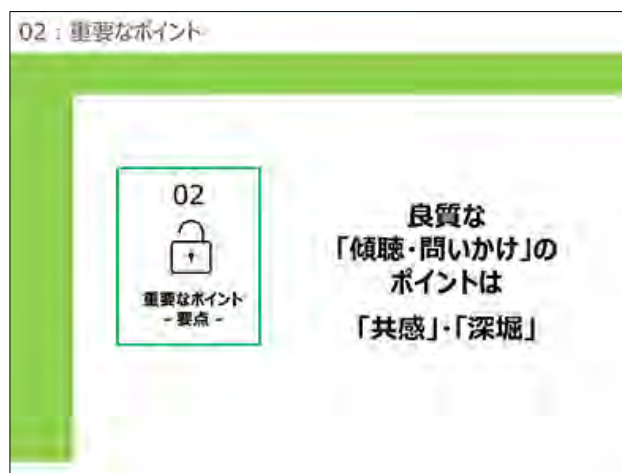
「対話的な学び」の話はしましたが、もう1つの「課題解決型の探究」というところでも傾聴・問いかけは使えます。どういう関係になっているかと言うと、まず「傾聴・問いかけ」で「相手の方を理解し、相手の立場で物事を考えたり感じ取ったりする」ということ。それを通じて「対話的な学び」ですね、「相手との対話により、一人では考えもしなかった“気づき”を得る」ことができます。その気づきによって、「さあ、今、何が課題なんだろう？」ということを探す。自分1人では探せないわけですよ。さっきの商品開発の話と同じです。相手の人の対応から、「今、何が問題で、どんなことをこれから探究していき、掘り下げていって世の中の課題をどうやって解決していったらいいのだろう」。そこに繋がっていきます。

というところで、ここでいう「課題解決型の探究」というのは、デザイン思考の言い換えと同じです。デザイン思考は最初、

インタビューからスタートし、インタビューの中から着眼点を見つけ、そこから問題を提起してアイデアに落とし込むというステップを踏みますが、それと全く同じなんです。ですので、「傾聴・問いかけ」がすごく大切という、基本的な考え方を皆さんに重要ポイントとしてお伝えしておきたいと思います。

あと、2つだけポイントがあります。これは本当に簡単にお伝えしたいと思っています。

「傾聴・問いかけ」は本当にすごく大切なんだということを皆さん頭ではわかっていたいただいたと思うのですが、ではその大切な「傾聴・問いかけ」、インタビューを、どうやったら上手にできるの？ という時にポイントが2つでてきます。



まず「共感」と「深掘り」というのがあります。「傾聴・問いかけ」をする時に、「共感」という考え方がすごく大事ということがポイントの1つ目です。

「共感」を一般的な辞書で引くと、相手の意見とか気持ちに対してその通りだと感じるのが共感ですと書いてあります。あなたの考え方にすごく共感しますよ、彼の主張にすごく共感していますよ、という使い方をします。ですが、「傾聴・問いかけ」、「対話的な学び」や「課題解決の探究」における「共感」というのは、そういうことを意味しているわけではなく、「他者の視点を獲得すること」を「共感」という風に使っています。

ですので、これから対話的な学びを学校で導入し、課題解決型の探究学習を授業でやっていく、となった時、最初にインタビューという「傾聴・問いかけ」の方法が使えます。やりましようとなった時、何に気をつけなきゃいけないのか

といったら、この「共感」。つまりインタビューをすることで、その人の視点で物事を見られるように他者の視点を獲得することが1つのポイントです。このことはさっき既に簡単にお伝えしましたが、改めて、他者の視点でものを見るというのがインタビューではすごく大事です。

もう1つ、インタビューにおいては「深掘り」をしていただきたいというのが、2つ目のポイントです。

より良い傾聴、問いかけを行うには、「相手の発言をいかに深掘りするか」が重要です。「深掘り」とはどういうことかということです。「傾聴・問いかけ」の際に、相手の表面的な事実だけを引っ張ってきて話を聞いても、その人の一部分しかわからないんです。もっと大切なこと、その人を知るためのポイントは、感情・考え方を聞くこと。つまり、感情はその人の奥底にあって、普段どんな考え方を持っていて、どんな気持ちになるのか、どうしてそういう考え方と気持ちになるのか、そういう価値観からきているのか、というここまで話を掘っていくことが、傾聴、問いかけをする際の2つ目のポイントです。

まとめると、1つは「他者の視点を得られるようにすること」、あともう1つは「表面的な部分ばかりに目を向けずに相手の気持ちの奥深くまで話を聞くことが大事です」と。

説明を駆け足でしたのには理由があります。皆さんにもう1度、インタビューをしていただきたいと思います。インタビューをする時には、「その人の視点を得られるようにインタビューをする」こと、「相手の人の気持ちに迫るまで深く掘り下げて質問する」ことがとても大事、ということをお伝えしたので、さっきよりも相手のことを知っていただきたい。そのためにインタビューにもう一度挑戦していただきたいと思います。

さっきはお隣だったので、今度は向かい側の人にインタビューをしてもらいたいと思います。小指方式で、小指が長い方が先をお願いします。要領は先程と同じで、2分間計ります。さっきよりも、もっと相手のことを知ってください。もっとこういう人だとわかるようにインタビューをしてください。ではどうぞ始めてください。

はい、では相手の方にお礼を言っていたいで、逆側の方

にインタビューをお願いします。

はい、2分経ちましたので終了してください。

ではもう1度伺います。「相手の方はどんな方ですか」ということで、皆さん1回目にお相手に聞いていただいたこと、聞いた時には聞けなかった、2回目だからこそ聞けた内容があったら是非聞かせてください。

参加者： J先生です。ご覧の通りのエネルギッシュな先生でして、S高校の先生なんですけど、すごく学校と地域を愛していच्छやる……。違ったらごめんなさい(笑)。いろいろお話を聞いた感触からなんですけど、すごく愛していच्छやるというのを感じて。これから町と学校との連携をやっていききたい、そのためにこの機会を活かしたいというのがすごく伝わってきました。

山口： 先生は、どんなところから「学校と地域を愛している」と感じたんですか？

参加者： 喋り方と、言葉が熱かったです。

山口： 熱量を感じたということですね、なるほど！ありがとうございます。

今、発表して下さった先生がおっしゃったようなことはインタビューの現場ではよくあって。さっき、アンケートや履歴書に書いてあるようなことだけではダメだよという話をしましたが、インタビューでは熱量や話し方も、その場で全部わかるんです。直接知りたいことが知れるだけでなく、その人がどんな表情でどんな熱量で話されているのかも含めて、インタビューの情報ですし、それが相手のことを理解する手がかりにもなるので、先生がおっしゃって下さったことは大事なポイントだと思います。私たちはいつもそのように相手の方とお話をしているので、すごくいい視点だという風に思いました。では、こちらの先生。

参加者： こちらはD先生で、U高校の先生です。今日この研修は出張ではなく、ご自身の希望で参加されたそうです。このことからD先生は、教員としてただ教えるだけでなく、自分自身が学ぶことを大切にされているなど感じました。

また2学期はとても忙しかったようで、文化祭やレポートなどで大変だったらしいのですが、こういう研修会に参加することで新しい価値観に触れたい、というようなことをおっしゃっていました。

山口： そのお話を聞いてどんな先生だなと思いました？

参加者： 辛いことや大変なことがあってもご自身で、納得して乗り越えていく方なのかなと思いました。

山口： そういう人となりが見えたということですね、ありがとうございます。ではこちらの先生、お相手を紹介してください。

参加者： F先生からお話を伺いました。Y高等学校に勤務しているそうです。この前の休日のお話を伺いまして、宮城県の方に旅に出ていたそうです。はらこ飯を食べたい、松島の紅葉を見たいと奥様と一緒に行かれたそうで、結婚して間もないという、素敵なお話を聞かせていただきました。今現在、前任校から引き続き、探究型学習の授業をされているそうで、今の学校は進学校だそうです。進学校の生徒にどんな風に探究型の授業ができるのかを考えて、こういう研修に参加したということでした。とても勉強熱心な先生で、奥様のことを愛している方だと感じました。

山口： はい、ありがとうございます。素敵ですね。奥様のことを愛していってらっしゃって勉強熱心な先生。そういう先生に私も担任してもらいたかったですね。

今、2回目のインタビューをしていただいて「どんな人だったんですか？」と私が聞いた時に、「困難を自分で乗り越える方なんじゃないか」とか「すごく勉強熱心な方なんじゃないか」とか「熱い気持ちを持っていて、地域や学校に対してすごく一生懸命に考えている方なんじゃないか」とか。私が「どういう方ですか？」と聞いたら、「こういう人だと思いますよ」「こういう人だと感じましたよ」というように答えることができた、ということに気づいてもらえたでしょうか。

インタビュー、傾聴、問いかけを皆さんにすると、「どういう風になったらうまくいったインタビューだと言えるんですか、

評価基準を教えてください」とよく聞かれます。その時に私がいつもお伝えしているのは、「その人があたかもその場にいるかのように、目の前にいなくてもいるかのように話せる感覚を自分自身が持っていて、かつ、それをチームの人に話ができる状態になると、今日の傾聴、問いかけはうまくいったね、という評価ができますよ」という風にお伝えしています。

今、2分しかなかったので、その人の人となりを切り取れる時間が短かったのですが、通常のインタビューは大体1時間前後、1人の方に対してインタビューをします。時間があるので、もちろん導入の時間も長いですよ。いきなり「どういう価値観をお持ちですか」とは聞けないので。最初は地ならしで、当たり障りのない話題から、「どちらの学校でどんな教科を教えていらっしゃるんですか」とか聴きながら入り込んで、1時間くらい伺うということをしします。その1時間の情報を全部集めると、きっとこういう人なんじゃないかということが頭の中に描ける、そういう状態になるようにインタビューをしましょう、とお伝えしています。

敢えてここで Q & A を入れたいと思います。今、2回インタビューをやっていただきました。あと、インタビューの考え方というのを皆さんに幾つかお伝えしました。それを踏まえて、これってどう考えるの？ とか、これはどうやったらいいのか、とか疑問に思ったことを、休憩を入れて計10分、時間を取りますので、知りたかったことやまだ腹落ちしていないことなどありましたら、考えてみてください。では休憩に入ります。

(休憩)

せっかくいろいろな先生が集まっていってらっしゃるので、前半が終わってどう思ったか、情報共有したいと思います。グループごとに話し合ってみてください。ではどうぞ。

では一旦ストップしていただいて。はい、どうですか？

参加者： 担任をしていてよくあるのが、質問をすると「普通です」と。対話を拒否されている。「調子どう？」「普通です」「部活は？」「普通です」「勉強頑張ってる？」「普通です」みたいな。ある意味では超協力的。会話を拒否すると

までは言いませんが、今喋りたくないんだ、という子たちにはどうするべきなのか。正解かどうかはわからないけど、どう対応したらいいのか。山口先生はどうなんだろうと。

山口： 逆インタビューですね！わかりました。私は、小学校6年生までインタビューをしたことがあります。学習教材がテーマのインタビューをお引き受けするとすると、インタビューの相手が小学生だったり中学生だったりするんですね。まさに今お話しくださったように、「学校の勉強どう？」「俺バカだからさ」と終わってしまったり、話が全然繋がらないんですね。「面白くないから」という一言で話が終わってしまうこともあります。そういう時、私は相手が出た意味をもう一度質問するんです。「普通です」と言われたら「普通ってどういうこと？ それっていいってことなのかな、ダメってことなのかな。すごく気になるから教えて」とか。「面白くない。終わり。」っていう時は「面白くないってどういう状態？ 逆にどうしたら面白くなるの？」と言って、相手の言葉尻を捉えて、その言葉に対して質問をしてあげる、ということをしています。そうすると、本人は自分が言ったことに対して聞かれているので、説明しなければいけないと感じる子が比較的多くて、あきらめずにそこを突っ込んでいくということをするんです。先生のクラスでもできそうですか？

参加者： 人によるかもしれません。

山口： あんまりやると、詰問みたいになってしまうので。あとですね、周りを巻き込むということもします。「普通です」という子が他にもいた場合、「同じように普通と思っている人、手を挙げて」と巻き込んで、何人かが手を挙げているのであれば「じゃあ、きみ、普通ってどういうこと？ 同じ気持ちってことなんだけど、どんな風に思っているの？ 普通ってどういうこと？」という形で、その子1人をフォーカスして引き出すのではなくて、「周りで同じこと思っている人」を巻き込んで、周りから「どう？」「じゃあきみは？」と聞き合うような雰囲気をつくる。「ラポール」の形成という言い方をしますが、そういう話やすい空気をつくっていく、ということをしします。あとは「普通です」と言われたら「じゃあ普通じゃないことって何かないかな」と言って、ひっくり返しちゃう。全部「普通」

「普通」「普通」と返ってきたら「じゃあ普通じゃないこと、何か1個見つけて教えてよ。勉強でもいいよ、部活でもいいよ。遊びでも友達でもいいよ。」みたいな形で、その子が簡単に考えられる、ざっくりではなく、寄り添って何か1個答えやすい質問を見つけてあげる。答えやすい雰囲気をつくってあげる、みたいなことをしています。

他に何か、チームで話し合って何か出ましたか？もやもやしていることを教えてください。

参加者： 深掘りしていく場面で、ポジティブなことについては深掘りできますが、ネガティブな、言いにくそうな部分についてはどのようにすればいいのか。初めて会った人にそういう質問をする時、どこかストッパーがかかる感じがするのですが、そこはどのようにしたらいいでしょうか。

山口： 例えば、具体例はありますか？

参加者： 「困っていることは何ですか？」と言って、その困り感というのは、解決の大事な要素だと思うのですが、ただそれを聞くことで相手が傷つくのではないかとか。重要なポイントなんだけど、出しているものかどうか。踏み込みの度合いについて。

山口： 踏み込みの度合いですね。これもインタビューアはテクニックを幾つか持っています。まずはインタビューア自身が先に自分のことを話す。「自己開示」と言います。例えばこのあいだ、「便秘」についてのインタビューをやったのですが、女の人って便秘になる人が多いんですね。でも1対6とかでインタビューしている時に「便秘なんですよ」とは言いづらいです。「何かちょっとお腹が張って」とか、「腸の調子が良くないから～」と遠回しに言っていて、その時にインタビューアである私が「そうなの？ 私は便秘ですごく肌が荒れちゃう」と自分から先に言ってしまう。すると「私もそうなの」という声が出てきます。ちょっと恥ずかしいことはこっちから言って、敢えて、自分が被る。あとは「こんな悩みを抱えている人がいるんですよ」「こんな悩みも抱えている人がいて」と、あなただけじゃなくいろいろな人がこういう悩みを抱えているんだけど、あなたは何かないですか？ と行って、「自分はたくさんいる中の1人なんだ、話しても大丈夫」という雰囲気をつくってあげる。

あとは、消費者金融のインタビューもしたんです。「なぜ消費者金融から借りることになったんですか？」と聞いて回答を待っている間、すごく嫌な雰囲気の流れました。なので、「私がインタビューした中だと、ご両親が事業に失敗してそれのお手伝いで自分が借りた、という方とか、どうしてもボーナス前に欲しいものがある、たくさん買ってしまって、予想外に請求がきてお金が回らなくなったところから借り始めた、ということをお話してくれた人もいたんです」という風にして、いくつか事例を言ってしまう。逆にそれがバイアスになって誘導してしまうことにもなるのですが、何も話してくれないよりは、そういったことを呼び水にして話せる状況をつくってあげることが優先するんです。インタビューは、相手と対話することからじゃないと始まらないので、まずはひとこと言える雰囲気をつくってあげるという形で、インタビュアーとしては接しています。

あとはどうでしょうか。「傾聴・問いかけ」というのが「対話的学び」や「課題解決型の探究」というところで何か役に立ちそう、とか、どうやったらいいかわからないとか。

参加者：自分たちのグループで出たことは、問いかけることが難しかったりとか、長く時間を取れば対応できることもあります、限られた短い時間で対話していくことって難しいよね、という話とか。あとは、クラスの場合は大人数で、1対40というケースもあるので、効果的な大勢への問いかけとか。先程質問でもありましたが、温度差が違う生徒がいる中で、温度差やギャップの違いはどのようにクリアしたらよいか。というあたりが話に出ました。

山口：なるほど。そういったところ、後ほどお答えしていきたいと思います。

テクニック的なところでどうしたらいいんだろう、という話が出たよということありますか？ こういう場合はどう聞いたらいいのだろう、とか。考え方がわからないとか、こういうモヤモヤがある、という話は特に出いていないでしょうか。出ましたか？お願いします。

参加者：私たちの班では、「ハラスメントに抵触しないか」というところで境界線が難しいので、どうしたらいいか」という話が出ました。具体的に言うと、女性にインタビューする

時に、それがセクハラだと受け止められかねない事態もあるので、相手が女子生徒だったらどうしたらいいのかなと。逆に相手が男性だったらどうしたらいいのかなと、そこは難しいところなので、わかれば教えてください。

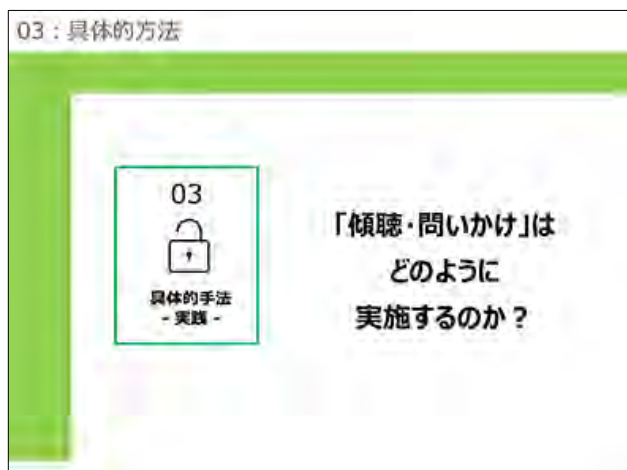
山口：なるほど、わかりました。まず、今、教室の中で先生と生徒さん、というシチュエーションですか？

参加者：はい、個別の小さな部屋で、教育相談をしているんです。

山口：そういう時に、ということですね。わかりました。そうすると、対話的な学びというよりは相手からどうやって話を聞かすということですね。ちょっとナイーブな話になった時は、さっき雰囲気づくるという話はありませんでしたが、教育相談的な形で本当に個別にお話する時は「自分に話せることからなんでもいいから話して」と「先に話させる」ということをします。こちらから聞くと、言いたくないことがあると思うので、例えば「今日、このテーマについて何か先生に話せること、何でもいから聞かせてください」と言って、話していいよ、という糸口を本人に示させるということを行います。これはインタビュアーもよくしますけど、ナイーブな質問だとかから切り込んでいいかわからないので、「今日は、さっきの消費者金融についてお話を伺いたいと思っていますんですけど、これまでに消費者金融に関わったご経験でもいいですし、考え方もいいですし、何か聞かせていただけるとを最初に何か1つお聞かせいただけますか？」と言った時に相手から出てきたことは少なくとも聞いていいことだと思います。そこを糸口として「それってどういうことですか」とか「他に過去にそういうことはありましたか」とか「ちなみに、それ以外に何か話せることないですか」みたいな形で広げていく。ということで、こちらに主導権を置かないということになりますね。インタビューのテクニック的な質問が多いので、これは後日、柚木先生から皆さんに資料を配布いただくときに、一番最後の添付資料で、こういうケースにはこういうテクニックを使いますというのを書いたものをお送りしようと思います。

では、次に行きますね。傾聴、問いかけ、インタビューを実際に授業に導入していただく時、具体的にどうしたらいいか。ホワイトボードを拝見したら「何もわからなくて恐ろしい」

というメッセージがあったので(笑)。どうやってクラスに落とし込んだらいいだろうということ。これは1つの事例であって絶対ではないのですが、こんなやり方をするといいですよという点をお伝えします。



まずは実践として、「準備」ですね。東良先生の講演にもありましたが、教科によってどういことをテーマにするかは様々ですし、チーム分けした方がいいのかクラス全体の方がいいのか、「じゃあ町の人に聞いてみましょう」みたいに対話的学び、課題解決型の探究をした方がいいのか、クラスの中で完結できるものなのかとか。学校の他のクラスに行って聞けばいいことなのか。本当にシチュエーションは様々なので、必ずしもこのやり方だというのはないですが、いずれにしてもインタビューする時というのは、「テーマを設定」します。どういことで話を聞いてくるのか、どんな話を聞くのか。他己紹介の時は敢えてテーマを設定せずに、相手がどんな方かわかるように、としかお伝えしませんでした。通常は、例えば通学体験。家から学校に行くまでの通学をもっとより良くしよう、といことをテーマに、お友達や同僚の人にお話を聞いて、あなたの通学ってどうなんだろう、通学に対してどんなことを思っているだろう、そもそも移動することに対してこの人はどうい価値観を持っているだろう。何が好きで何が嫌なのか。通勤、通学といテーマを通して、その人のことをできるだけたくさん知ってきてください。い形で、テーマが絶対必要なんです。テーマがないと何の話を聞いてきたらいいかわからないので、テーマを必ず設定します。

この、「テーマを設定」する時、すごく壮大なテーマを設定する人がいるんです。世の中から貧困をなくしたい、とか。世界中の人々が常に笑顔でいられるようにしたい、とか。すごく素敵なのですが、それは誰にインタビューをして、誰がその課題を解決する糸口を探したらいいのだろうか、いように、大体プロジェクトが上手くいかないことが多いです。自分がちゃんとその場所に入り込める、想像できるテーマですね。例えば、学校のこと、地域のこと、商店街で働いている人の話だったり、商店街をもっと活性化させよう、とかですね。何か、自分の身近だったりみんなが参加できるようなテーマを設定するといのが1つ大事なポイントですね。

テーマを設定したら、「質問項目を作成」します。どんな質問をしたら、テーマについてその人がたくさん語ってくれて、テーマを通じてその人のことがわかるだろうか。いことを考えながら、い質問をつくった方がいいんじゃないか、いことをチームで考えます。

それからインタビューに行って、質問項目を見ながら、設定したテーマについて話を聞くのですが、この時に答え合わせをしてくる人がいるんですね。例えば、通勤について「通勤はみんなが絶対に大変だと思っていることだ」とい先入観のもと「通勤って大変ですよ？」イエスかノーか、みたいな。答え合わせだけして帰ってきて、「通勤は大変だ。もっと簡単にできたらいいと思う」と。それ、全部あなたの意見ですよ、い。

ですので、質問項目を考えるのはいいのですが、インタビューは相手の人のお話を聞きに行く場なので、自分がどう思うかは横に置いておいてください。他者の視点を得ることがインタビューのポイントだとお伝えしています。自分はこい思うからこいんじゃないか、い、イエスノーの答え合わせをしないといのがすごく重要なポイントです。

聞いているだけだとなかなかピンとこないので、今日この場で一度やってみたいと思います。テーマ設定をするには時間がないので、今日は皆さんにとって身近んじゃないかと思うテーマを私が設定して参りました。「職員室改革」。職員室を今よりもっと良くしよう、いテーマで、職員室にある課題を見つけて、いことを改善したら職員室がもっと良くなるんじゃないかとい、今より良くしよういイン

タビューをして、気づきになるようなことを相手から引き出してみましよう。

これは、個人的に中学校にもものすごく怖い先生がいて、いつも怒っているんですよ。職員室に怖くて入れなかったんです。すごく陰気臭い職員室だったんですよ。だから職員室があまり好きじゃなかったんです。皆さんのところはすごく良い職員室なのかもしれませんが、今より良い環境にするためにインタビューをしてみようと思います。

スライドに「テーマは身近な方がいいですよ」と書いてあります。難しいテーマにするとスムーズに進まないの、今日は「職員室改革」ということでやります。これは実際に皆さんが学校に戻られた時に、各教科だったり、クラスで1個のテーマでもいいですし、テーブルごとにテーマを決めてそれぞれのチーム学習という形にさせていただいてもどちらでも大丈夫です。目的としては、「対話の中から何かを見つけ出す」というのがこのインタビューの目的なので、その見つけ出したものを元にして学習につなげられるのであれば、各チームがバラバラでもいいですし、全員が同じテーマでやった方がやりやすければ同じでも結構ですし、ルールはありません。とにかく簡単な身近なテーマがいいです。

「職員室改革」というテーマで、これから皆さんに質問項目を作成していただきたいと思うのですが、今、皆さんのお手元に付箋があります。こちらの付箋に皆さんが個人でそれぞれに、まずこんなことを聞いたらいいんじゃないかということを一枚の付箋に対して1項目、質問1個を書いて、3つ4つ聞きたい人は3枚4枚書く個人ワークをやります。その後、今日はイーゼルパットという、ものすごく大きいポスツィットを用意しています。私こんな聞きたいですよ、というのをチームでそれぞれ貼り出して共有してください。同じものを聞きたいという人、他の人の質問を聞いて「あ、こういうのも聞きたい、聞いた方がいいよね」ということがあったら、チームでブラッシュアップする、並び替えしたり追加したり、ブラッシュアップの時間を取る。という3つのステップで、質問項目を決めていくというのをよくやっています。これはデザイン思考のワークショップでもやっているのですが、この形でまずは質問項目を設定していただきたいと思います。個人ワークで時間を3分間と

ります。質問を考えてみてください。色は何色でも大丈夫です。ボールペンだと離れると見えなくなってしまうので、サインペンで書いてください。まずは3分間書いてみてください。

ちなみに今日は、この教室の中でインタビューをし合ってください。全員学校の先生、教育関係者の方なので、インタビューをする側、される側に分かれて教室内でしますので、質問する相手はこのクラスの方、という想定で考えてみてください。

どういう質問をしていいかわからないという方は、これを思い出してください。まずは事実、行動ですね。「普段職員室にはどのくらいいらっしゃるんですか」「1日何時間くらいいますか」とか。「職員室はどんな時に行くんですか」「行く時、行かない時はどんな時ですか」なんでもいいです。相手の方が話しやすいように、普段の行動とか、同僚とこんな話しているんだよね、ということがないかとか。事実、行動からインタビューをスタートしていくのがスムーズなやり方なので、何か行動から考えてみてください。そこから気持ちに入っていく時に、こういうことも聞いてみたらいいかなという風に、質問項目の発想を膨らませていきます。

はい、では一旦手を止めてください。今、皆さんのお手元にイーゼルパットというものをお配りしています。これに考えたことを書いて貼り出して、チームで共有していただきたいです。他の方の質問項目から、こういうことも聞いた方がいいかも、ということがありましたらブラッシュアップしてみてください。あと、聞く順番もイメージしてみてください。5分くらいお時間とりますね。では始めてください。

まず、書いたものを全て出し合って。足りないものがあつたら考えて、出そろつたら並べ替えてみてください。また、やっていてわからないことあつたらその場でどんどん聞いてください。

あと1分です。この後、インタビューをし合います。

そろそろいいでしょうか。「バッチリ」という声が上がったチームもありますね。チームの中で質問項目を出しましたね。これもチームの中での対話的学習の1つなんです。チー

ムで話し合いながら「これってどうかな」「自分はこう思うんだよね」みたいに、どんどんブラッシュアップしていく。この対話的学びとか課題解決型探究というのは、デザイン思考というところに言い換えられるというお話をしましたが、これは1人でやることではなくて、チームでやるということが大前提。インタビューに行くにしろ、情報交換するにしろ、チームでやるのが対話的学習になりますので、こういったワークも全て含まれています。



では実際にインタビューをして欲しいのですが、どうやってやるかという、もう1回スライドを映しますね。

実際にインタビューをやりましょうということで、向かって左を見てください。チーム4名のうち、3名のところもあるので後で説明します。同じチームの中で、2人の人はインタビュアーとして他のチームに質問に行ってください。残りの2人はインタビュイー、インタビューを受ける人として残ってください。これが決まったら移動をするので、残る人と出張に行く人をまず決めてください。

決めましたか？ そうしたら、インタビューに行く人は右側の席に、残る人は向かって左側の席に移動してください。次、インタビューに行く方は、イーゼルパットを持って歩いてください。本当は項目を小さく書いたものを作るのですが時間が無いので、まず移動していただきます。動く方、ご起立ください。どこのテーブルでもいいので好きなテーブルに座ってください。

では移動していただきました。インタビューは2回やります。イーゼルパットを持って出張に来てくださったチームの皆さん、

1回目、1人の方がインタビュー、もう1人が聞いたことをメモする書記をやってください。インタビューの時は少なくとも2人1組で行きます。1人は聞く人、1人は記録をする人、インタビューをしながらメモするのは結構大変なんです。なので、インタビューをする時は2人ワンペア、もしくは3人。あと状況にもよりますが、ICレコーダーで録音することができるのであればICレコーダーを持っていくと、書記の人も書ききれないことを後から聞くことができるので、相手の方から許可をいただければICレコーダーを置くという準備をしてやります。

改めて、インタビューする人、書記をする人を決めてください。Aさんがインタビューをする人なら、机を挟んだ向かい側にいる人がインタビューに答えてください。書記の方は書記をしていただく。もう1人の方は、オブザーバーとして「こういうところがよかったな」「こういう質問は気づきがあるな」とメモして、最後にインタビュアーの人に返してあげてください。5分間インタビューします。終わったら、やってみてどうだったかを2分ほど振り返ります。

そうしたらインタビューと書記を交代。向かいの人も答える側とオブザーバーを交代します。ではですね、インタビューする人は決まっていますか？ では向かいの人は答えてください。答える方はきれいに答えなくて、ありのままを答えてください。では始めてください。

はい、インタビュー終了です。お疲れ様でした。

一旦終了してください。では2分間で振り返りをしてみたいと思います。インタビューしてみてどうだったかと、オブザーバーの方、それ以外の方、書記をしていてどうだったかと、2分くらい共有してください。

はい、振り返りありがとうございました。

ではさっき書記をやっていた方が今度はインタビュアーをお願いします。オブザーバーだった方はインタビューに答えてください。役割を交代して、今から5分、始めてください。どうぞ。

では5分経ちましたので、今の質問を最後にしていただいて、またチームで振り返りをしてみてください。やってみてどうだったかということですね。2分です。はいどうぞ。

はい、振り返りお疲れ様でした。では、出張された方、お席に戻ってください。

出張から戻られた方、お疲れのところ恐縮なのですが、チームの方に「こんなことが聞けたよ」「聞いた相手の人って職員室のことをこんな風に思って、きっとこの人だったらこんな風に思うんじゃないかな」というところで、1分間チームの人に共有してみてください。最初にインタビューした方、チームの方に話してみてください。結果はどうでしたか？

はい、では2人目のインタビュアーの方もどうぞ。

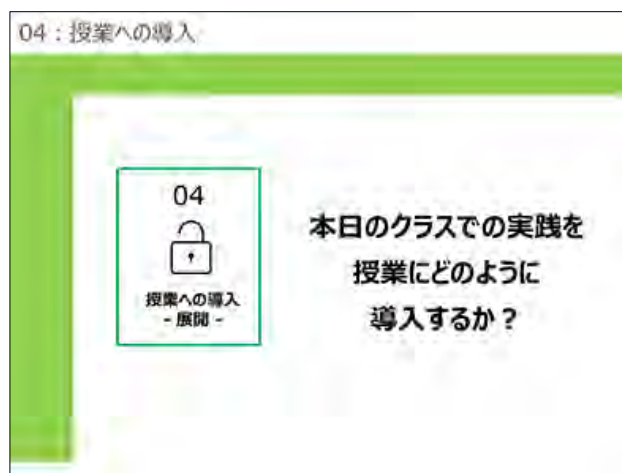
はい2分経ちました。

今、皆さんに一通りのステップを経験していただいたのですが、「職員室改革」。ちなみに「エアビーアンドビー」ってご存知ですか？ いわゆる民泊サービスを提供している会社ですよ。スライドはそのオフィスです。これ会社です。従業員の人が寝転がって仕事したりとか、好きな人が好きなどころで、フリーアドレスなので座る場所も決まなくて。要は自由に会話ができる雰囲気だったりとか、好きな時に好きな人同士が集まって、必要な時に必要な場所ですぐ打ち合わせができるとか。そういうことが考えられているオフィスです。寝るもよし、音楽聴きながらやるもよし、というオフィスです。

デザイン思考で有名な IDEO(アイディオ)という会社があるんですね。これ IDEO のオフィスです。こんな風にデザイナーとディレクターがこうやって好きに集まって、という形で、広々とした空間で自由な発想ができるように、こんなオフィスをつくっている会社さんもあつたりします。今日、皆さんがインタビューした結果、こんな職員室ができればいいなど、なんとなく私がイメージして。別に形を綺麗にするのが目的ではないのですが、先生たちの気持ちや雰囲気を変えるということが、この課題解決(職員室改革)の1つとしてあるのではないかと、こんなのがあつたらいいなあ、と個人的に思ってお紹介しました。というのは補足なんです。

一通りワークを行っていただきました。今、先生方にやっていただいたものは、そのまま授業に持って行って展開できるように、という視点でこのワークをつくってみました。最後に、チームに戻って、こうだったよと共有し合つたと思うんです

ね。その時に、先ほど言った、インタビューがうまくいったかどうかは、今の共有の場で初めてわかるんです。たくさん相手のことを聞いて深掘りをして、価値観や考え方を聞いて、「この先生は職員室に対してこんなことを思っていて、なぜならこの先生はこういう価値観を持っているからだよ」ということを、いかにチームで共有できるか。「対話的な学びはチームでやる」ということとお話したと思いますが、要は、全員と一緒にインタビューに行けないということがあるわけです。インタビューに行った人がチームで共有する時に、相手がどういうことを言って、何を考えているのかを伝えられるように「共感」「他者視点を持つ」というのと「深掘り」をするという。これをポイントにインタビューをして、チームで共有する。共有すると、そのあと生徒さんは、こういうところに課題がありそうだね、とか、こういうところをもう少し掘り下げて調べてみよう、聞いてみよう、と言って、どこに向かうべきか探究が始まるわけですね。探究する前のステップのところまでを、今日皆さんにやっていただいたという流れになります。



今後の授業の展開というところで、残り5分くらいなんです。デザイン思考とか既にいろいろされている先生で、これを学校に持って帰って来て、こんな風に使えそうだなとか。例えば先生はどのようにお考えですか？

参加者: 探究学習をする時に一番のネックになっているのが、生徒の課題の設定だと思うんです。やはりいきなり「課題の設定」と言われても、ぼんやりとしたものを設定にしやすいです。その前に、インタビューで気づきを得て一次情報で課題を深掘りするというのはすごく重要だと思います。

ます。インタビューをして、直接人と対話することで、興味ある課題が自分ごとになるという感じがして、教材といえますか、授業で使いたいなあと思いました。

山口: なるほど。ありがとうございます。こちらの先生も取り組みをされているということなのですが、具体的に授業で展開できそうだと感じになっていたら、他の先生への提案も含めて。例えば、こういう時に使うぞ、こんな風に使うぞ、みたいなイメージがあれば教えてください。

参加者: 私の中で、なかなか難しいなあと思いながら、聞いていたのですが。先ほどの先生がおっしゃったように、生徒の課題設定のところが今後の課題かなと思ってます。そこがぼやんとすると、インタビューもぼやんとぼやけて、深まらないなあと思っています。ただ、今回は「職員室改革」というテーマがあったので、それが身近に自分ごととして、4人での共有の時もイメージが湧きましたし、やはり課題のところなのかなあと聞いていました。

山口: ありがとうございます。すみません急に。今お2人からあったように、テーマ設定が大事で、「壮大なテーマを設定するとモヤっとしてしまう」ということと、「テーマ設定は難しいですよ」というご意見が、先行的に導入されている先生からありました。

最後になりますが、1コマ50分の学校が多いと伺いました。今回のように2コマ時間が取れると、先生方に体験していただいたこと、実践する前に他己紹介を2回繰り返したところまでが、ちょうど50分で収まるくらいの分量なんですね。それを1コマやっていただいて、もう1コマお時間とっていただくと、先程の「職員室改革をしよう」というワークを、生徒さんの目線で何かテーマを設定していただいて、実際にインタビューをし合って、共有し合って、ということが出来ます。ということで、2コマにすると授業に導入することは可能。ということをご紹介して終わりにしたいと思います。

この後、ワークショップクラスと合同の振り返りの会があるので、そこでも授業でどう導入するかという話はします。このクラスは一旦、ここで締めようと思います。私からお伝えすることは以上になります。ありがとうございました。ご質問等あれば別途お受けいたします。

柚木: ありがとうございました。皆さまには、「対話」をキーワードにワークショップにご参加いただきました。対話は、教員と教員、教員と生徒、生徒と生徒、生徒と学外、地域の方など、様々な関係があると思うのですが、ゆくゆくはやってくる、総合的な探究の時間に生徒たちの指導をしていく上で、どこでつまづくのか、ということは自らが体験しないとわからないこともあるかと思ひ、こういう機会をセッティングさせていただきました。

ですので、今日は教員対教員、または教員対生徒で、職員室の改革ですとか、生徒への指導をどうするといった話題を特別課題として取り上げましたが、その先に今後生徒たちが、どのように探究的に深く学んでいくか、という教育現場での課題に対して、周囲の先生方にアドバイスをしやすくなるような道のりの一歩になれば幸いです。

この後、10分休憩をした後に、合同の振り返りの会を行い、いかに生徒を支援することができるかをテーマに振り返りたいと思います。では、山口先生、貴重なワークショップの機会を改めてありがとうございました。



※本文は、探究型学習研究大会の講演内容を、東北芸術工科大学が報告用にまとめたものです。

【講師プロフィール】

山口木綿香(やまぐち・ゆうか)

米国の世界的な調査会社で従業員の強みを活かしたコーチングや組織エンゲージメントのコンサルタントを務め、国内においてもデザイン思考を用いた製品・サービス開発に取り組むリサーチ&デザイン会社に所属。リサーチャーとして15年間で1,000を超えるプロジェクトに携わり、これまで協業した一部上場企業は63社にのぼる。

2016年にフリーランスのインタビュアーとして独立。相手に共感しながら各業界のトップ企業が見落としていた「顧客の悩み」を見つけ出し、新しい価値を提供するコンセプト導出を得意とする。現在はインタビュー業と並行しながらインタビュー研修・ワークショップも開催。営業職、企画職、マーケター、エンジニア、コンサルタントなど多種多様な職種の方を対象に、企業活動に直結するインタビューの設計法や、ユーザーの深層心理に迫る技法の指導を行っている。また、デザイン思考を教える研修・セミナー、大学・大学院での授業の講師も行っている。

分科会B

「ワークショップ・ファシリテーション実践クラス」

一生徒の「主体的な学び」を引き出すファシリテーションを体験し、学級やグループが協働的に活動するための支援のあり方を学ぶ

岡崎エミ（東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科准教授、学科長）

小野寺真希（気仙沼市地域おこし協力隊、荒屋デザイン、合同会社 moyai）

小野寺： 分科会B「ワークショップ・ファシリテーション実践クラス」を始めさせていただきます。今回講師を務める、小野寺真希と申します。

岡崎： 同じく講師の岡崎エミです。よろしくお願いいたします。

小野寺： 本日のざっくりとした流れですが、オープニングに「チェックイン」というものをやりまして、その後、岡崎エミさんからファシリテーションやワークショップの必要性についてレクチャーをいただきます。そして実際にグループでワークを行います。

では、まず「チェックイン」をやってみたいと思います。このチェックインという方法もワークショップでよく使うものです。ワークショップ、ファシリテーションについて学ぶというのが今日の本題ですが、その本題に入る前の、軽い準備運動のようなものです。最初に、声を出して発言しておくことで、その後のグループ活動も話しやすくなります。

皆さんのテーブルに白紙のA4用紙があると思います。それを1人1枚取ってください。そして、プロッキーという太いカラーペンも1人1本持ってください。色は自分の好きな色で大丈夫です。黄色とかは遠くから見えづらいのでなるべく濃い色がいいと思います。

A4用紙を使ってスライドのように、今日呼ばれたい名前を書いてください。下の方には今日の午前中に学んだことを、そしてこの分科会で学びたいことを書いてください。時間を3分ほど設けます。

名前	あだ名
午前中学んだこと	この分科会で学びたいこと

プロッキーは太い方を使って書いてほしいと思います。ペンの持ち方とかもファシリテーターには重要なので、今回はちょいちょい入れていこうかと思っています。先端の尖った方を親指側にして持ちます。これは右利きのやり方なのですがもし左利きの方がいたら申し訳ありません。そうして持つて書くと、縦は太くなって横は細く字が書けます。そうすると自然に綺麗な字が書けるんです。ちょっと練習してみましょう。学んだこと、学びたいことは、びっちり書かなくてもいいので、簡単をお願いします。

では、コミュニティデザインとは何か。コミュニティデザインを簡単に説明すると、地域にある色々な課題。空き家の問題、高齢化の問題、福祉の問題、本当にたくさんありますが、それに対して、地域の人たちが、コミュニティやチームになって地域の課題を解決する方法です。これらを考えてプログラムをデザインする。そして、それと同時に、地域の人たちをコミュニティ化していく、チーム化していく、そして彼らが課題解決できるように支援、伴走していく。そんなプログラムを「ワークショップ」という形で同時にデザインしていくことを特徴的にやっています。しかも、その解決方法は「楽しく、正しく」が基本です。

なぜこんな回りくどいことをやっているかという、と、課題というものには課題というもので存在していると思われがちです。でも本当はそうではなくて、課題というのはそこにいる人たち、ステークホルダーと言われるような課題にまつわる人たちが、そもそも生み出してしまっている場合がすごく多いんです。

おそらく学校の中でも、実は、解決しようとしている人たち自身が課題になっている場合ってあるのではないかと。なので、課題を生んでいるシステムそのものをどうやって変えていくか。それには、一人ひとり関わっている人たちの意識を変えていく、行動を変えていく、ということが必要だね。ということでこういう一見回りくどいやり方をしています。

では、課題解決できる組織やチームはどういうものなのか。これもよく地域の人から「いいアイデアがないか、アイデアを教えてくれ」と話があるのですが、実はアイデアだけではどうにもならないんです。アイデアはもう世の中に溢れています。空き家問題など地域の問題はおそらくほぼ同様に地域に存在し、必ずどこかで同じような取り組みが行われています。

問題なのはその「アイデアを実行できるか」です。組織や個人の実行力がちゃんと備わっている。これによって解決に結びつくというところがあります。ですので、デザイン思考とかアイデア発想法とか色々アイデアを出す方法はあるのですが、重要なのは、それらを通して組織が実行力を身につけていくこと。

リーダーシップだったりチームビルディングだったり、モチベ

ーション、動機付けをどうするのか。学び続けるためにはどうするのがいいのか。自分の人生の中でこの課題に取り組むことはどこに位置付けられるのか。私の人生にとってこの課題は何なのか、といった「欲を引き出す」ということを、ワークショップを通して行っています。

ワークショップというものは、現在、かなり色々な場所で使われています。『ファシリテーション・ベーシックスー組織のパワーを引き出す技法』(堀公俊 著/日本経済新聞出版社)という本に書かれている内容ですが、大まかに3つの場所があります。

○人間系[教育学習型] 学習・自己変容

○組織系[問題解決型] 合理性・効率性

○社会系[合意形成系] 民主制・納得感

そして、この3つが交わる真ん中

○複合系[変革型]

あわせると全部で4つになります。

教育の現場ではこのうち「人間系」と言われているような、学習するときに使うものがあります。

それと「社会系」と言われるような、まちづくりをするときに合意形成をしていく、例えば「ここに道路を引くんだけれども、それは本当に必要なのか？」という話しをしていくような、民主主義の方法として取り入れていくもの。

それと、企業の中で、特に、新しい商品を開発するにはどうしたらいいか、今ある商品をどうやったら完了できるのか、企業の中の風通しの悪さをどうしたらいいのか、合併するけどどうしたらいいのか、のような組織の中での問題でもワークショップは使われています。

さらに、「複合系」と言われるような、この世の中自体を改革していくために使われることもあります。例えば、南アフリカのアパルトヘイト。あれはアダム・カヘンという大変有名なファシリテーターが、何年かかけて皆が合意できるようにして、アパルトヘイトが終わった。そういうところにも使われています。

ですので、コミュニティデザイン学科の卒業生は、まちづくりという分野や、公務員だけでなく、福祉の分野だったり教育の分野だったり企業コンサルタントだったり、ワークショップができることでかなり多岐に進路を定めることができます。おかげさまで一期生、二期生ともに就職率が100%で「会社の人でもできないことをよくやっているね」と企業さんからも言ってもらっています。

地域との関わり度でいくと、従来の大学はアイデアの実施というところで止まることが多いのですが、私たちは住民の方々と一緒にやるという点を重要視して、地域コーディネーターのレベルまで行っています

では、なぜ、ファシリテーションやワークショップのスキルが教育に必要なのか、です。実は、私も教育免許を取得した人間です。もうすっかり忘れていたものもいっぱいあるのですが、私自身、大学生の頃は「教育は情報を効率良く覚えてもらうこと」だと思込んでいたんです。実際、私はこの仕事の前に雑誌の編集者をやっていたのですが、より理解しやすいように誌面をつくるということをしていました。

ただ、大学に来て、学生を教えるときに「あ、それじゃないぞ」と。「もっと違うことがある」と気付きました。そしてさらに、今回の大学改革、高校改革の中で、「学ぶということとはもっと違うものだ」ということに気づかされました。

「学力」の定義が変わったということは皆さん、重々承知のことだと思います。おさらいですが、産業社会というのは大量生産大量消費で「早く正しく」で、上の人が言ったことを下の人が丁寧に正しくやるのが重要でした。なので、覚えるということはとても重要なことだったと思います。しかしながら、今はもうポスト産業社会で、多様なニーズ、しかも本当に社会も環境もユーザーも株主のことも考えなくてはいけないという多様さをみせています。

時代がどんどん進んでいく中では、それを誰かに命令されるのではなく、とにかく自ら考え学ぶ、しかも協働的にやっていかないともう全く追いつかないんです。大学を卒業したら社会というものが待っています。社会の中では、社会というものとどうやって折り合いをつけていくかがすごく重要になります。なので、やはりこれからは「学び続ける力」が

本当に大切なんだなと思っています。

もう既に「耳ダコ」だと思いますが、学力というものが単なる知識や技能だけでなく、思考力、判断力、表現力、主体性、協働性、多様性というものになってきているのです。

では、その中で「ワークショップは何であるのか」というところでは、ワークショップは元々、作業場とか仕事場、というまさにワークする「場所」、共同で何かつくる場所でした。そこから意味が少しずつ変化して、参加者が自ら参加、体験したり、グループの相互作用の中で学び合ったり、双方向の学びと創造のスタイルという風になってきています。そして、なぜこういったワークショップを、今の時代の学習の中に入れていくと良いのかというと、5つほど意味があると思っています。

1つ目は先ほど言ったように、やはり「双方向の学びと体験」です。これを「グループダイナミクス」と言います。1人の知識を深めるだけでなく、相互に影響すると、そこにあった知識以上のものができる。つまり、「1+1=2」じゃなくて、「1+1」が、3にも4にもなっていく。そういう振動が増幅するような形ですね。これは集団で学ぶことで生まれてきます。

2つ目は「主体性」です。作業ということは自分の手を使うことで主体性を導き出しますよね。全く主体性のない作業はないと思うんです。私は「これを触るんだ」と意識していますよね。なので主体性を引き出しやすい。

3つ目は「チーム化」。一緒に作業しますので、チーム化することができます。

4つ目は「多様性」。ルールを導入することで多様性を確保することができる。今日は、主に先生方が参加されていますので同じ職業の人が多く、多様性が低い場ですが、社会はもっともっと多様ですよ。例えば地域と連携する時に、生徒が「地域の多様性」ということを事前にワークショップで身につけていけば「こう言う風に考えるおじさんもいるよね」「こう言う風に考えるお姉さんもいるよね」という風

になりますので、多様性はすごく担保されやすいです。

5つ目は、後ほど少しやりますが、「議論の見える化」です。今日、午前の終わりに皆さんが貼ってくれた付箋をKJ法を使って整理してみました。ああいう風に整理することで、脳に違った刺激がきますので、より議論が分かりやすくなるのがワークショップです。

では、私もそうなのですが、皆さんがワークショップや協働を、自信を持って教えるにはどうしたらいいと思いますか？自分がやったことがなかったり、自分が一通り経験していないことを教えるって、ほぼ無理だと思っています。というか、私だったらできないなと思っているんですね。なので、やっぱり自分自身が体得していく必要があるんです。そういう場が、この研修でもあるのですが、研修だけで本当に自信を持ってできますか？というところですよ。もう、はっきり「うん」と言っている方がいらっしゃいますね。はい、先生達みんな悩んでいます。

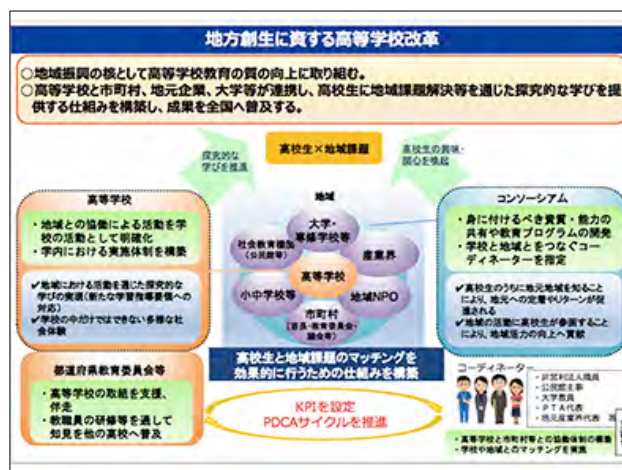
実は、先月『マイプロジェクト』のスタートアップ合宿を行いました。その際に、先生と市役所、NPOの方々と一緒に、「これからの探究的な学習をどのようにやっていったらいいんだろう」という話で、悩みを書き出した時のワークシートです。



左側が高校の先生が出したもので、とてもたくさんあります。多分、皆さんと同じだと思います。「先生の意識改革はどうしたらいいの」「探究型授業をどのようにつくっていけば

いいの」「組織づくりをどうしたらいいの」「主体性を引き出すには具体的にどうすればいいの」など、かなりたくさん課題があります。まさに、先生たちがワークショップや協働を通して、「これらの課題に取り組むこと自体が、先生たちの中にワークショップや生徒に教えるコツみたいなものを取り入れることになるのではないか」と思っています。ここまで文科省の方が設計していたら本当にすごいと思うのですが、でも、それをやらない限り、おそらくこの学習指導要領は達成されないのではないかと思います。

先ほどもありましたが、地域に開かれた学校、「社会に開かれた学校」ですね、そういったものが非常に重要視されています。さらっと言葉にすると簡単ですが、実際はそんなに簡単なことではないですよ。



この図では、高校を取り囲むように、地域の人たち、いろいろなステークホルダーがコンソーシアムをつくっていきましよう示されています。そして地域側も高校生が地域に参画するときに支援をしていく。この地域に本当に必要な人材とはどういった人なのか、一緒に考えていく。そういったことをやってくださいと言われていきます。

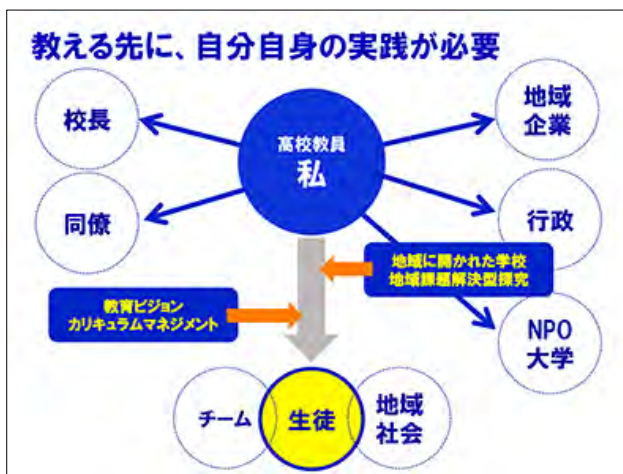
この時、コーディネーターだったり、繋ぎ役の人がすごく重要になってくると思うのですが、「つくれ」と言われても簡単にはつけれないですよ。なので、この過程を、ぜひ皆さんが一歩ずつ進んでいく中で、皆さん自信で学びながら実践していくということが必要なと思っています。

ぜひ「高校の先生」というのを横に置いて、「私」を中心としながら、まず学校内の人たちと協働をしていただきたいと思います。教育ビジョンをつくったり、モチベーションマネジメントをしてみたり、これはもう一緒にやらないとできないことです。

そして、学校の外。企業だったり、地域の人だったり、行政やNPO、大学。ここでは、「社会に開かれた学校」だったり、「地域課題解決型の探究」というものを一緒に考えてくれる、そんな人たちとの繋がりをつくっていく。

そしてそれらを通して、生徒が「仲間と一緒にチームでやっていく」、「地域の社会の中で一緒に学んでいく」ことができるようにしていけばいいのではないかと考えています。もう、構造はほぼ一緒ですね。

なので、まず先生たち、地域の人たちが「私」はどういう風に成長していったらいいのか、ということを考えてながら取り組めたらいいと思っています。既に、全国ではもう進んでいます。



福島県立ふたば未来学園高等学校では、教育ビジョンを先につくっています。でもそれを実行する時に協力してもらっているのはNPOです。いわゆる魅力化と言われる授業が行われていますが、これは市町村が高校に働きかけています。ですので、コーディネーターの財源は市町村が出していることが多い。そこで上手く回っているんです。

このあたりは2月に開催するSCH(ス・パ・コミュニティハイスクール)シンポジウムの方でじっくりお話したいと思います。です

ので、SCHシンポジウムには高校の先生だけで来ないでね、ということをよく言っています。高校の先生はぜひ地域の人、仲間できそうな人、飲み仲間でもいいので連れて来てくださいと。そこで行政と学校と地域というものが一緒になると、初めて高校と地域が協働できるようになり、高校生に何か提供できるようになるのではないかなと思います。また、シンポジウムでは、主体性、多様性、協働性を育む現場の経験ができるようにもしています。

シンポジウムには高校生も参加します。高校生は辛辣ですよ。「主体性がないのは先生じゃないか」と言いますからね。それを言われるとぐうの音も出ない。そういったことをやっていきますので是非参加してほしいと思います。また、地域協働に関して特に興味がある人はお声がけいただけたらと思います。

今日はファシリテーションの方法論をぜひ主体的に学んでください。よろしくお祈りします。

小野寺： では、ここからはワークをやっていきます。今、「協働が大切」という話をエミさんにいただきましたが、「そもそも協働ってどうやってやるんだ？」と思う方もいるのではないかと思います。

協働のためにはまずお互いの関係性を深めていくことが大切だと思います。単純に飲み仲間になるとか友達になるとか、言葉で言うと幼稚になってしまうのですが、そういうことがすごく大切になっていきます。今回のワークでも、このグループの中で、もしかしたら今日限りの出会いかもしれませんが、同時にもしかしたら何か情報交換できることがあるかもしれません。ですから、グループの中の関係性をちょっと深めていけたらと思います。

では、まずグループの中で「他己紹介」をしていきたいと思っています。いつもは大体、自己紹介をしてからワークに入りますが、ファシリテーターは聞くことが最も大事だと私は思っています。なので、他己紹介にしたいと思います。やり方は、まずグループでペアをつくらさせていただきます。そのペアでお互いのことを聞き合ひまして、テーブルの上のA4用紙にメモして、グループの他メンバーに共有する。ということをやりたいと思います。

では用紙をもらってペアをつくってください。奇数のテーブルは学生が抜けたりして調整してください。ペアをついたら、最初にインタビューする人、される人を決めてください。名前は必須ですよね。名前、あだ名、出身地とか、どこの所属ですかとか、趣味や特技、いろいろ聞いてみてください。この時に趣味は？ 特技は？ と1個1個聞いていくのではなく、趣味からさらに深掘りしてみるというように、一問一答ではない聞き方を意識してもらえたらと思います。プロッキーの持ち方も意識して書いてみましょう。

他己紹介

3分間で聞き出してメモ！

- ・ 名前、あだ名
- ・ 出身地、所属
- ・ 趣味、特技などなど

プロッキーの
持ち方を意識
しながら書こう

そして、もう1つ。聞き方として「クローズドクエスチョン」と「オープンクエスチョン」という聞き方があります。クローズドクエスチョンは、はいかいいえ、または単語で答えられる質問です。「趣味なんですか？」「音楽が好きです」とか。オープンクエスチョンはその人の考え方や意見を自由に語ってもらうものです。最初はクローズドクエスチョンから始めていって、徐々にオープンクエスチョンでその人の考え方を聞く、というのを意識してみてください。いきなりは難しいかもしれませんがチャレンジしてみましょう。

聞くときのコツ

クローズド
クエスチョン

はい/いいえや単語
で答えられるもの

オープン
クエスチョン

考えや理由などを
自由に語れるもの

では、1人3分間で始めてください。では時間を計ります。用意、スタート。

インタビュアーの人はメモしながら話を聞いてください。

3、2、1、はい終了です。ではインタビュアーを交代してください。用意、スタート。

はい、終了です。では、インタビューした内容をグループの中で共有してください。誰からスタートしても大丈夫です。インタビューした相手のことをグループのメンバーに紹介してください。5分です。短くてすみませんが、時間を計るので5分で情報を共有してください。

そろそろ大丈夫でしょうか？ 終わったグループはスクリーンの方を向いてください。

はい、終わりましたね。ではここから少しかだけレクチャーの時間になります。ファシリテーターに必要なスキルで本当に基礎的な情報をお伝えできればなと思っています。これは、先ほどエミさんからもご紹介の『ファシリテーション・ベーシックスー組織のパワーを引き出す技法』という本です。その本から参考に引用したのですが、ファシリテーターに必要なスキルは3層構造になっています。下から、チーム、アクティビティ、ファシリテーション、という3つですね。1つ1つ説明をしていきます。

ファシリテーターに必要なスキル



参考：「ファシリテーション・ベーシックス」著・堀公俊

まず、チームという一番下にあるベースとなる部分。チームというのは、ワークショップに誰に来てもらい、どんな場で話し合うかということです。参加のデザイン、場のデザイン、と言ったりします。参加者、「誰」を呼ぶかはワークショップの目的によって変わってきます。例えば課題解決のワークショップであれば、課題に関わっている関係者の人たちを呼んだりします。さらにアイデアを考える時は、関係者だけではなく、ちょっと違う分野の人も呼んで考えるとより良いアイデアが出てきたりするので、そういう風に多様性を保ちながら参加者を集めます。

誰に来てもらう？

- ① 課題解決型
・利害関係者（ステークホルダー）
- ② アイデア創発
・利害関係者＋他分野経験者
- ③ コミュニティデザイン
・利害関係者
・相互作用効果が見込める人
・活動したい人、活動できる人

多
様
性
の
担
保

この「参加者を集める」という部分がワークショップでは大切だと思っています。この集まった参加者が、ちゃんと目的にあった参加者であればワークの内容もいいものになりますし、チームづくりというのは重要です。参加のデザイン、それと場のデザインですね。大きく、雰囲気づくりとレイアウト

の2つがあると思っています。

雰囲気づくりのために、グランドルールを設けることがあります。皆さんの配布資料を見てください。『ワークショップ・ファシリテーション実践「場のデザイン」』と書いてあるところ。全部は紹介しきれないので後で見ただければなと思います。

アイデアを自由に発想する妨げにならないように、「否定はしないように」、「自由に」、「質より量をたくさん出しましょう」とか、そういうルールを事前に設けてワークショップに臨んだりするのがグランドルール。

あとは、今日、最初の方で流していたのですが、楽しいBGM だったり、お菓子とか、場の雰囲気づくりもすごく大事です。机と椅子の配置だったり、グループの編成人数の違いで、話し合いの質が変わってきます。詳しくはプリントにあります。

今日の午前中は「スクール型」といって、机があって椅子があってという形でした。今は「島型」といって、グループワークがしやすい形になっています。最初にチェックインした時は「サークル型」だったのですが、この形によっても雰囲気が変わりますし、皆さんがどう感じたかはわかりませんが、後で振り返ってもらえたらなと思います。グループサイズも2人だと話しやすかったり、1人だとじっくり考えやすい、5、6人くらいだとアイデアがたくさん出たり、議論が弾んだり。人数も工夫のしがいがあります。

どんな場にする？ ※資料参照



- ・グランドルール
- ・BGM、お菓子



- ・机やイスの配置
- ・グループサイズ

こういう場づくり、参加のデザイン、というものがあるのですが、どんな時でも大切にしたいと、私が強く思っている「Yes, and」という言葉があります。聞いたことはありますか？ 日本語に訳すと「Yes」は「いいね」、「and」は「さらに自分の意見を付け加える」ことです。この「Yes, and」を皆さんにワークをしながら体験してもらいたいと思っています。

まずは「Yes, and」の反対「No, but」を体験してもらいます。先ほど他己紹介したペアになってください。そのペアで簡単なワークをやりたいと思います。AさんBさんを決めてください。どちらでも大丈夫です。AさんはBさんを誘ってください。ご飯でも映画でもなんでもいいです。誘われたBさんはひたすら断り続けてください。その時にちゃんと理由もつけてください。「今日は仕事があって時間がないので」とか。断られたらAさんはまた別の誘いをかける、というのを1分間繰り返してください。いいですか？ 用意、スタート。

残り10秒です。5、4、3、2、1はい終了。前の方を向いてください。どうでしたか？断られ続けたAさんはどうでしたか？ 皆さんすごく笑っていますが(笑) ちょっとインタビューしてみませんか。断られてどうでしたか？

参加者： なんとかして誘おうと思ったんですけど全部断られて心が折れました。

小野寺： はい、ありがとうございます。それは心が折れますよね。ゲームなので皆さん笑っていましたが。では次、「Yes, and」やってみます。「Yes, and」の時はBさんから何かAさんをお誘いしてください。例えば「ご飯を食べに行きませんか」と誘われたらAさんは「いいですね、じゃあラーメン食べませんか」など、自分の意見を付け加えて返してください。そうしたらBさんはさらに「いいですね、じゃあラーメンの後デザートも食べに行きませんか」と、自分の意見をどんどん付け足して行ってください。それを1分間やります。用意、スタート。

残り10秒です。5、4、3、2、1はい終了。ではインタビューしてみましょう。

岡崎： どうでしたか？ さっきと違って。

参加者： はい。女子大生のナンパにずっと成功している感じでした。

岡崎： そうですね(笑)。

小野寺： はい、ありがとうございます。「Yes, and」はさっきと比べてどんどん楽しくなってきたんじゃないかと思いますが、どうでしたか。これは、どんなワークショップの時にも大切にしてほしいマインドです。皆さん自身にも大切にしてほしいですし、生徒の皆さんにもこれはずっと意識してやっていってほしいなと思います。やはり、「No, but」で否定され続けると誘う気もなくなるじゃないですか。自分の意見も「もういいや」となってしまいます。でも、この「Yes, and」をお互いにする事で、より面白いアイデアが出てきたり、自由な発想ができるようになったり、いいことがたくさんあります。これからのワークも、この分科会の後も「Yes, and」を意識してほしいと思います。

理論的なお話をします。マズローの欲求5段階説は聞いたことがあるでしょうか？ 人の欲求は5段階に分けられて、下の方は低次の欲求でどんどんレベルが上がっていきます。下の方は生理的な欲、お腹がすいたとか、安心できる場所に住みたい、とかそういう生理的欲求とか、安全欲求というのがあります。そしてレベルが上がっていくと、会社とか学校とか、そういうところに所属したいという欲求だとか、自分のことを認めてもらいたいという自我欲求がどんどん出てきます。自分のことが認められると、人は自分がやりたいことにチャレンジしていこうという、一番上にある自己実現欲求が出てきます。そういう風に欲求は上がっていくんですね。なので「Yes, and」で相手のことを受け止めることで、生徒も「じゃあ今度こういうことやってみよう」「チャレンジしてみよう」という前向きな気持ちがどんどん出てきます。ですので、ワークショップだけでなく、生徒とのコミュ

ニケーション、地域の人とのコミュニケーションでも大切にしてほしいなと思います。これが、チームについてです。

次は、アクティビティ。アクティビティはわかりやすいと思います。どんな手法やツールを使ってワークショップをやっていくか。ここは今日詳しく紹介できませんが、まずは型を覚えましょう。型は色々ありまして、本を読んでください、という雑な紹介になってしまうのですが、『ワークショップ・デザイン』（日本経済新聞出版社／著：堀公俊、加藤彰）という本にいろんな型が載っているので、まずは型を守ってやってみるというのが一番いいと思います。今日は、私たちが分析した型を皆さんにご紹介したいと思っていて、配布資料の2枚目、プログラム分析シートをご覧ください。そちらの資料は、今日、エミさんから紹介があった SCH シンポジウムの時につくった資料です。

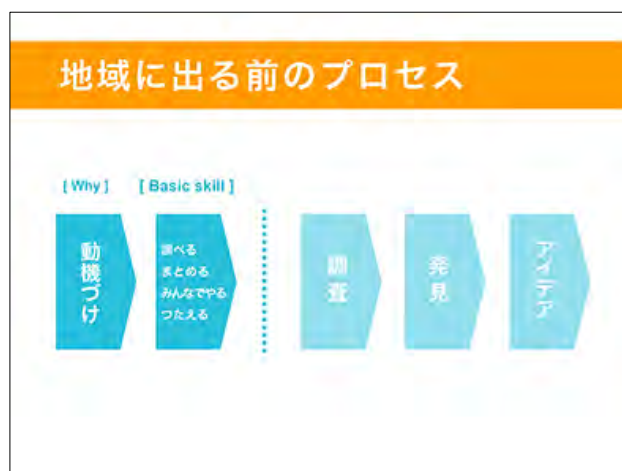
先進的に、授業にワークショップやアクティブ・ラーニングを取り入れている高校はたくさんあるのですが、そういった学校がどういうプロセスで授業に取り組んでいるかを分析したものです。一番上にあるプログラムのプロセス内容例をみてください。だいたい、このような流れで授業をやっているな、というのがあります。

まずは調査。地域に出て話を聞いたり、フィールドワークをしたり。そしてそこで課題や魅力を見つけて、こういうワークショップ形式でアイデアを出して、中間発表、のような感じでアイデアを発表してみる。そしてその後にアイデアをプロトタイプ、試作品ですね。試しに1回イベントをやってみようとか、商品つくってみようとかやってみて、さらに振り返って、改善して、またアクションしてみる。最後に発表。



この④、⑤、⑥ができているところはなかなか珍しいと思うのですが、基本はこの①～⑥で進められていると私たちは分析しました。

さらに、この①～⑥のプロセスは実際に地域に出て行っているのですが、地域に出る前に必要な2つがあると思っています。まずは「動機づけ」。これは、なぜ地域に出なければいけないか、とか、なぜ高校生が地域の課題解決をしなければいけないんだという動機づけ。もう1つは、ベーシックスキルと書いてあるのですが、「調べたり、まとめたり、チームで活動する力、自分が考えたことを相手に伝える力」。これらを地域に出る前につけておくというのが一番理想ですね。でもそれはなかなか難しいので、さっき説明した①～⑥の、調査、発見、アイデア出し、アクション、をやりながらスキルを身につけていくというパターンもあります。



資料の下の方に、先進的に取り組みをしている高校の事例も幾つか書いてあるので、もしよかったら皆さんの学校で授業をつくるときの参考にさせていただけたらと思います。以上がアクティビティです。

では最後にファシリテーション。ファシリテーションは話し合いをどうサポートするか、どう意見を引き出すか。これが一番、狭義の意味でのファシリテーションになります。ファシリテーションは聞くのが一番大事とか、書き方とか、みなさんにいろいろやっていただきましたが、参加のデザイン、場づくりとか、今話したツールを覚えることとか、全部を含めてファシリテーションと言います。話し合いをどうサポートするか、どう意見を引き出すか、というのは狭義の意味のファシリテーションになります。チェックインの時にも出てきましたが、こういうファシリテーションを経験する機会があまりないということでしたので、これから皆さんにやってもらいたいと思います。ここからは、ワークショップ、ファシリテーションを実践してみましょう。

まずは「マシュマロチャレンジ」というゲームをやってみたいと思います。机の上にマシュマロとかパスタとか使い道が謎なものが置いてあったと思いますが、それを使ってゲームを行います。マシュマロチャレンジやったことのある方いますか？ あ、よかったすごく少ないですね。

ではルールを簡単に説明します。机の上にパスタ 20本とマスキングテープ 90cm が机の端に貼ってあるので、それを使って自立するタワーを建ててください。パスタは折ってOK。マスキングテープも千切ってOK。マスキングテープでパスタを机に固定するのは NG です。そしてタワーの上にはマシュマロを乗せます。大丈夫ですか？ 一番高い場所にマシュマロを乗せられたチームが勝ちです。制限時間は18分。それをテーブルごとにやってもらいますが、1人はファシリテーター役になってください。ファシリテーター役になった人はパスタやマシュマロに触ってはいけません。チームメンバーを言葉だけで導いてもらいたいと思います。言葉だけで導くというのは、「ああして、こうして」と指示することではありません。それはNGです。どうやったら自立したタワーがつかれるかを質問しながら、引き出して、

みんなでつくっていきましょう。

ではまずファシリテーター役を決めてください。学生以外でお願いします。

岡崎： ファシリテーターの方は答えを言うてはいけません。指示を出してもいけません。考えることを促す質問をして欲しいんです。行動を促す質問をするというのがファシリテーターなので、そこがポイントです。

小野寺： もう、いきなりやってみましょう。やらないと勉強になりませんので。ではもう一度ルールのおさらいをしましょう。パスタ20本、マスキングテープ90cm で自立したタワーをつくってください。そのタワーで、一番高い位置にマシュマロを置いたチームが勝ちです。では、用意、スタート。

ファシリテーターの方はパスタやマシュマロに触ってはいけません。言葉だけで導いてください。

パスタやマスキングテープはちぎって OK です。

マシュマロは食べたりちぎったりしないでください。

3分経過しました。残り15分です。

マシュマロをパスタに刺すのは OK です。

岡崎： ぜひ、「Yes, and」をしてみてくださいね。何かトライしていることに対して「Yes」をしてあげると、「あ、もっとチャレンジしてみよう」という気持ちになりますよね。

小野寺： 残り8分です。10分きりました。頑張ってください。タワーができてきたところもありますね。

岡崎： ルールのマシュマロを忘れないでくださいね。てっぺんにマシュマロを乗せてくださいね。

小野寺： タワーはできているところが増えてきましたね。マシュマロを乗せてみることをお勧めします。

残り5分です。

ゲームの時も「Yes, and」は忘れないでください。

岡崎： 終盤ですから、ファシリテーターの方、ぜひ応援をしてモチベーションをしっかりと上げてあげてください。

小野寺： 残り3分です。

ファシリテーターの方は「Yes, and」を意識しながら褒めたりすることも重要です。

残り1分です。

タワーは立っていますか？ マシュマロを上に乗せてくださいね。9班がタワー立っています。マシュマロも乗っていません。最後まで諦めずに頑張ってください。残り30秒です。



はい、終了。タワーから手を離してください。あとは触らないでください。手を離しましょう。立っているのは9班だけです。一応計測します。

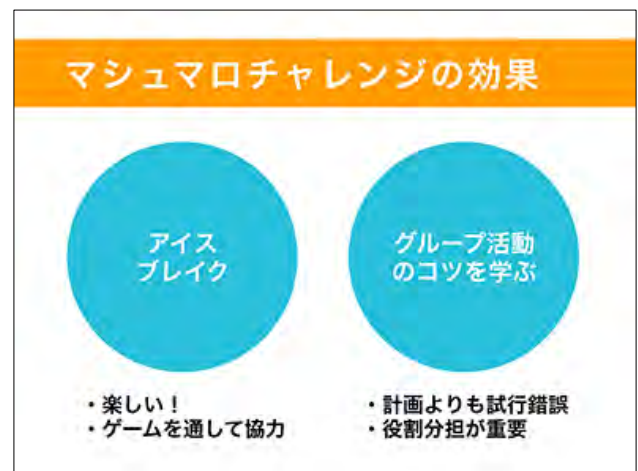
ちなみにこのマシュマロチャレンジは世界記録がありまして90cm くらいだったかな。今回はファシリテーターの練習も兼ねてやってもらったのですが、普段高校生と授業やワークする時も使えるゲームなので、ぜひ覚えて帰ってもらえればと思います。

効果を簡単に説明すると、まずはアイスブレイクの効果ですね。緊張した硬い雰囲気を壊す効果があります。単純にゲームをやっていて楽しかったですか？ よかったです。そういう楽しいゲームを通してお互いに協力し合うというチームビルディングの効果もあります。今日は時間がなくてできないのですが、本来はこのゲームをやった後、グルー

プで振り返りを行います。この振り返りをする事で、グループ活動のコツとは何かということを知ることができるんです。

例えば最初、皆さんは「どうやったら立つか」ということを考えたと思います。でも実は計画も大事なのですが試行錯誤することが大切なんです。1回やってみてダメだったら次のやり方を試す、という試行錯誤。グループ活動ですよ。

あとは役割分担です。時間内にタワーを立てるために。試行錯誤のところで、意外にマシュマロって重いという気づきが各班であったと思います。計画することも大事だけどつくって直して、つくって直して、というチーム活動のコツみたいなものも、このゲームから学べますので、ぜひみなさんやってみてください。マシュマロやパスタが用意できない場合は、ペーパータワーと言って、A4用紙20~30枚を使って、どうやって高いタワーをつくるか、というゲームもできます。



チームワークが高まったところで、ワークショップ実践に移りたいと思います。今日は1つ、テーマを用意しています。今日は、アイデア発想のワークにしようかなと思っていて、テーマは「どうすれば学校と地域の関係性の質を高められるか」。簡単に言うと、「どうすれば学校と地域の枠を超えて仲良くなれるか」ということです。それをテーマにワークを進めていきます。では、学生の皆さんは模造紙を各テーブルに持ってきてください。

岡崎 :あと、模造紙が広げられるようにメモ用紙以外は全部片付けてもらった方がいいかもしれませんね。プロッキーとサインペン、付箋は机の上に置いておいてください。

小野寺: 今回、ワークに使う道具も覚えて欲しいと思います。模造紙、プロッキー、サインペン、付箋、この4つがあればいろんな形でワークショップができるかなと思います。では準備をお願いします。

はい、では最初にピンクの付箋を使います。皆さん、黒いサインペンを持ってください。

ここでグラドルール、ワークのルールを設けたいと思います。3つです。

1つ目は否定しない。「Yes, and」を大切にしてください。2つ目は質より量。いいアイデアとは1つをすごく考えて出すのではなく、とにかくたくさん出すと、その中に1ついいアイデアがあったりします。質より量でとにかくたくさん意見を出してください。

そして3つ目に、楽しもう、ということで、ワークをはじめましょう。

ワークのルール

- 1、否定しない (Yes, and !)**
- 2、質より量**
- 3、楽しもう！！**

最初はいきなりアイデアを考える前に、課題、悩み、というのを出してもらいたいと思います。「学校と地域がなかなか仲良くなれないのはなんでだろう」という悩みだったり、先生は先生の視点で「地域の人になかなか学校に来てもらえない」とか。学校関係者じゃない方は「地域から学校に入れないんだよな。なんでだろう」というように考えてもらえ

ればと思います。

付箋には1枚に1つの意見を書いてください。なるべく簡潔に書きましょう。では、個人ワークから始めたいと思います。では、3分間でたくさん付箋を書いてください。お願いします。

付箋の使い方



- ・ひとつの付箋に
ひとつの意見
- ・簡潔に書こう

まずは悩みを出してください。地域の人と仲良くしたいけど時間が取れないとか、なんでもいいです。とにかくたくさん出してください。

残り1分です。

はい、終了です。今書いている付箋で終了してください。グループ内で共有していきたいと思います。それからファシリテーターを決めてください。通常はファシリテーターは自分の意見を言わないのですが、今日はイレギュラーでやりたいと思います。まずファシリテーターを決めてください。さっきと違う人がいいと思います。ファシリテーターの方は、今日はそんなに難しくありません。1人ずつ意見を言ってもらって模造紙にまとめていって欲しいのですが、みんな協力してもらいたいなと思います。

KJ法というまとめ方を聞いたことありますか？ 皆さん知っていますね。簡単にいうと、同じグループのものを線で囲ってタイトルをつける。出てきたものをグループ化してまとめるといいます。この作業も、ファシリテーターを中心にやってもらいますが、1人だと大変なのでみんなも手伝いながらお願いします。そして、意見を出すときは、ただ言

うのではなく、書いてある付箋を真ん中に置いて言ってください。OKですか？ では共有の時間に移りたいと思います。では始めてください。

岡崎： コミュニティデザイン学科の学生はコツを伝えてください。

小野寺： 1枚出して、自分も同じようなこと書いたよ、という人がいたら同時に出すとまとめやすいです。この時も「Yes, and」を意識してください。「私もそう思っています」と共感を示しながら話してみてください。「Yes」を意識しながら共有しましょう。



あと3分程で KJ法でまとめるところまでやってみましょう。

岡崎： 付箋は、ファシリテーターが読みやすい向きに貼しましょう。

小野寺： グループ分けをして、そのグループにタイトルをつけて囲ってください。学生はサポートをお願いします。

岡崎： 関係性が見えてきた場合は、矢印とか記号をつけて、感情が見えてきた場合ははっこりマークとか泣いているマークとかイラストを描いていってもいいと思います。ぜひ、学生がその辺を伝えてください。

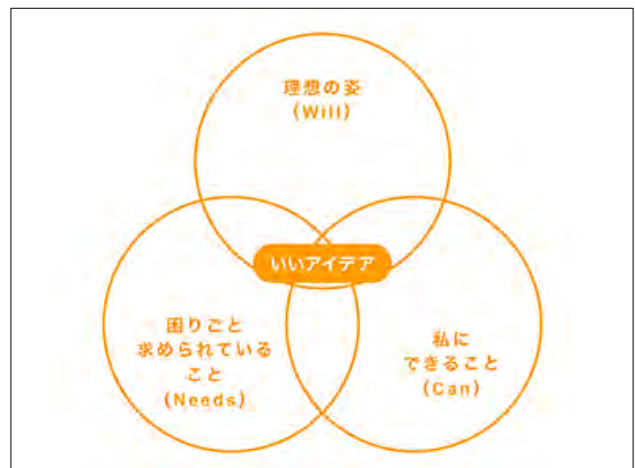
小野寺： グループ分けまでできたら、課題同士の関係性を見つけてみてください。何が原因でそれが起きているの

か、この課題は関係し合っているとか、矢印で表現してみてください。イラストを描いている方もいます。いいですね。ぜひ、賑やかな模造紙にしてください。

皆さんいい感じにグループ分けできていますね。そろそろ次のワークに移りたいと思いますので、仕上げをお願いします。では、あと1分でできるところまでお願いします。

一旦、できたところで終了してください。次のワークに移ります。このように模造紙を使って議論を見える化することはすごく大切です。模造紙がいつばいに埋まっていくことで、単純にいつばい話したなという達成感も得られますし、見える化しないと今まで何の話をしていたっけとか、残っていない。後で振り返れないので、ぜひ生徒の皆さんとやる時もこうやって何かに残す、ホワイトボードでもいいので、議論を見える化することを意識してほしいと思います。本来はここで簡単にフレームを紹介したいのですが、今日は時間がないのでアイデア出しに移りたいと思います。

アイデア出しの際によく使うのが、「will、Can、Needs」3つの円です。今は困り事、「Needs」の部分を出してもらいました。それ以外に「Can」は私ができること。皆さんができることや地域にある資源、魅力、というのを「Can」で出していきます。「Will」は理想の姿。課題がどうなったら良い状態になるのか、です。本来は「will、Can、Needs」の3つがかけ合わさったものもいいアイデアとされています。今日は時間がないのでできないのですが、この3つの円だけ紹介しました。こういうアイデア出しのフレームワークもたくさんあるので、これもぜひ本を読んでみてください。



ではアイデア出しのコツ。「Yes, and」と「インプット」この2つが大事だと思います。「Yes, and」は散々言ってきたので大丈夫だと思います。アイデアを出す時も、他のメンバーが意見を出した時に「それいいね、さらにこうしたらもっと良くなるよ」とか「Yes, and」を意識してください。

「インプット」というのは、世の中に課題解決に取り組んでいる事例がたくさんあり、それを調べて参考にしながらアイデアを出していきます。アイデアはゼロから生み出すことではなく、いろんな要素を掛け合わせてつくっていくものなので、インプットすることも意識して欲しいと思います。



今回、あまり時間がないのですが、なんとなく参考になりそうなものをちょっと紹介していきたいと思います。テーマが「どうしたら学校と地域が仲良くなれるか」なので、校庭を使った事例を2つ調べてきました。

まずは、校庭で花見をする。今日はアイデアの質は求めないので、こんなレベルで大丈夫です。楽しいアイデアがたくさん出ればいいなと思っています。これは山梨の事例です。もう1つは、「エディブルスクールヤード」というアメリカのバークレーでやっている「食べられる校庭」です。日本でもやっているところがありますが、校庭を畑にして植物を栽培し調理して食べるという一貫したプログラムで、生徒と先生だけでなく地域の農家の人も巻き込みながらやっていく事例です。こんな感じで、「それやってみたいな」とか、「すぐに実現できないけど面白そうだな」というアイデアを考えてもらいたいと思います。

では早速始めましょう。青い付箋を配ってください。新しい模造紙を使います。

岡崎: 課題を見ながらやるとアイデア出しやすいと思うので、課題は見えるところに置かホワイトボードを使うといいかもしれません。床に置いて見えるようにしてもいいです。

小野寺: アイデアは、今回はなんでもOKです。ルールのおさらいをしたいのですが、大切なのは否定しない「Yes, and」と「質より量」、あとは「楽しもう」。今回は実現可能性は考えなくて大丈夫です。とにかく自由にたくさん出して欲しいと思います。さっきと同じように1つの付箋に1つ書いてください。今回は書いて共有、書いて共有、と2回やろうと思っていて、まずは2分間計るので、アイデアをたくさん、5個くらいは出してみましょう。用意、スタート。

岡崎: 似ているアイデアを次々出す芋づる式はいいですよ。思いつかない時は是非、カンニングをしてください。カンニングOKです。

小野寺: 残り1分です。1人最低5個は出しましょう。もう10個近く書いている方もいますね、いいですね。

はい、終了してください。ではグループの中で共有してみましょう。ファシリテーターはさっきと違う方にします。では共有をお願いします。

この共有は深く説明せず、さらっとで大丈夫です。3分で共有を終えましょう。3分しかないなので、1個1個のアイデアを深く説明しなくて大丈夫です。

残り2分です。

はい共有終了です。まだ出していない付箋があったら模造紙に貼ってください。

時間が無くなってきたので、アイデアを集約するワークに入りたいと思います。これとこれ一緒にやったら面白そう、というものがあったら付箋を近くに貼ってください。

アイデアが1つに集約されていけばいいのですが、複数残っている場合は、今回は投票式でやりましょう。ペンで「正」を1人3票くらいで書き込んで決めます。まずは掛け合わせられるアイデアを探しましょう。一緒にやったら楽しそう、というのを「Yes, and」で見つけてみてください。

今日は集約された1つのアイデアを模造紙にまとめるところまでやりたいと思っています。模造紙は縦に使っても横に使ってもいいです。アイデアの「タイトル」、「概要」、「そのアイデアによって何が解決できるか」、の3つをまとめてもらえればと思います。



では、ワークの続きを始めてください。「Yes, and」を意識しながらアイデアをつくり上げていってください。アイデアがまとまってきたら、模造紙に書いてみてください。

あと3分でアイデアを1つにまとめるところまでお願いします。皆さんで協力しながら進めてください。

そろそろ終了になります。本当はこの後発表までやりたかったのですが、全然時間が足りませんでしたね。私のファシリテーション不足でした。

※本文は、探究型学習研究大会の講演内容を、東北芸術工科大学が報告用にまとめたものです。

中途半端なところで終わってしまい申し訳ないのですが、模造紙をそのまま置いておくので、他の班のアイデア見てください。また、せっかく悩みや課題を共有したので模造紙を写真に撮ったり、後で見てもらえるといいと思います。

今日はいろいろと、ワークをしたり資料を配布したりしましたが、一番大事なのは「Yes, and」。これを覚えてもらえらなと思います。あとは、「聞く」こと。聞いて「イエス アンド」すること。まずは皆さんが、そして高校生たちができるようになればと思います。すみません、ここでワーク終了とさせていただきます。ありがとうございました。



【講師プロフィール】

岡崎エミ（おかざき・えみ）

1973 年横浜生まれ。東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科学科長。早稲田大学卒業後、(株)学習研究社入社。『ラ・セーヌ』編集部にて住宅、インテリア、旅などライフスタイルの特集に関わる。その後独立し、(株)エスクァイアマガジンジャパン発行『Luca』副編集長、(株)リビングデザインセンター発行『LIVING DESIGN』編集長を歴任。2009 年 1 月より studio-L に参画、まちづくり支援の世界に入ると同時に栃木県茂木町に移住。海士町総合振興計画の別冊をはじめ、栃木県益子町、真岡市、群馬県富岡市、新潟県燕市などの住民参加型のまちづくりに関わる。現在、大学教員として学生たちとともに山形県大江町で活動中。編著に『Design it yourself』、『コミュニティデザインの仕事』など。2009 年パーマカルチャーデザインコース修了。

小野寺真希（おのでら・まき）

宮城県気仙沼市出身。東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科卒。大学 4 年時から気仙沼市地域おこし協力隊に着任し、まち全体を大学と見立てまちを担う人材を育てる「気仙沼まち大学」事業に携わる。その傍ら、ワークショップやグラフィックデザインを行う個人事業「荒屋デザイン」、コミュニティデザイン事務所「合同会社 moyai」を立ち上げ活動中。

ワークショップ・ファシリテーション実践「場のデザイン」

1. グランドルールを設ける

グランドルールとは、話し合いを行う際に設定するルールや方針のことです。フラットかつ円滑に話し合いを進行するために、ファシリテーターが事前に設定する場合があります。

話し合いの前にグランドルールを決め、参加者が見える位置に掲示（紙に書いて壁に貼る、ホワイトボードに書いておくなど）すると、常にルールを意識しながら話し合いをすることができます。

■グランドルールの例

アイデア発想系の話し合い	
① 否定しない	発言を否定しない
② 自由奔放	非現実的なアイデアも OK
③ 質より量	できるだけ多くのアイデアを出す
④ 相乗り大歓迎	他者のアイデアに乗っかり広げる

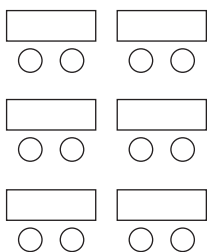
対話系の話し合い（LOVEのルール）	
① L (Listen)	よく聞こう
② O (Open)	心を開こう
③ V (Voice)	発言しよう
④ E (Enjoy)	楽しもう

2. 場のレイアウトを変える

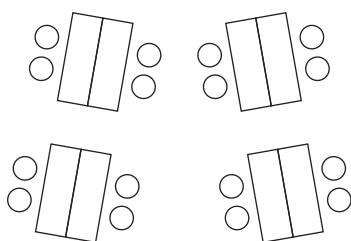
机やイスなどの配置によっても、話し合いの雰囲気や話しやすさが変わってきます。

話し合いの目的に合わせてレイアウトを変えていきましょう。

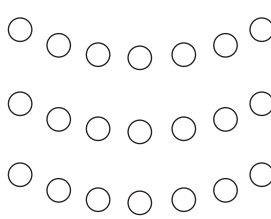
■スクール型



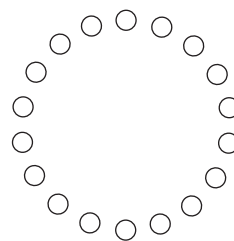
■島型



■シアター型



■サークル型



3. グループサイズを変える

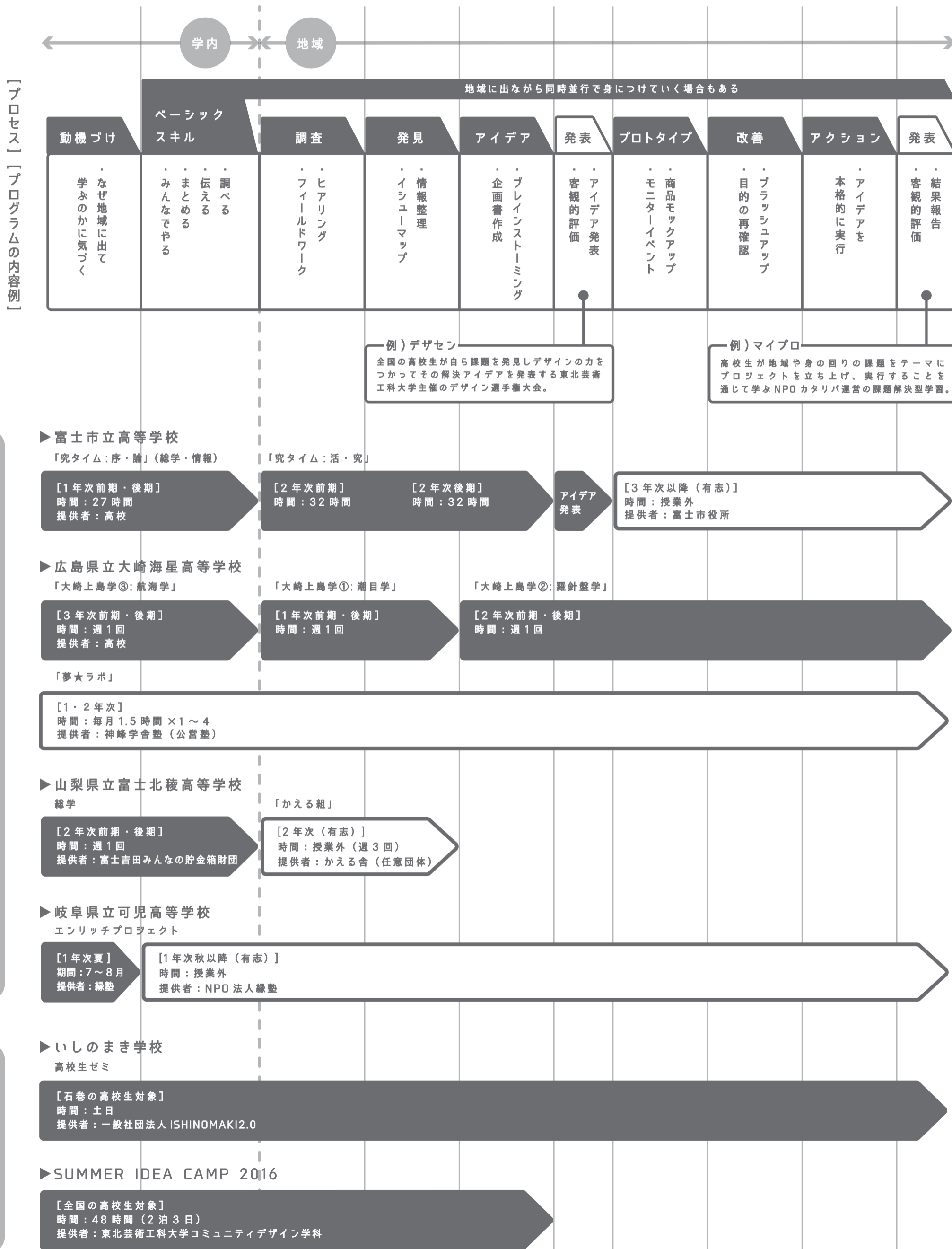
参加者の人数や話し合いのテーマ・内容に応じて、グループサイズを柔軟にかつ臨機応変に変えていきましょう。

参加者の人数が多い場合でも、グループサイズを工夫することによって、話し合いができるようになります。

人数	特徴	シチュエーション
1人	じっくり考えやすい / 集中できる / 短時間	個人作業 / 振り返り
2人	話しやすい / 短時間で多く話せる / 長いと飽きる	少し話して欲しい / 場を温めたい
3人	話しやすい / 議論ができるようになる	短時間で場の見解を出したい
4~6人	多様な意見が出る / 話す量に濃淡が出る / それなりに時間が必要	テーマについてじっくり考えて欲しい
7~15人	話し合いの限界 / 時間がかかる / 意見が出にくい	全員で確認・共有したい
16人~	話し合いは難しい / グループサイズを変えて議論する必要あり	全員で確認・共有したい / 報告会など

地域課題解決型 プログラム分析シート

高校生が地域に出て課題解決型プログラムを行う基本的なプロセスに各事例のプログラムを当てはめて、それぞれのプログラムを生徒が受ける学年、かけている時間、提供している母体をまとめました。



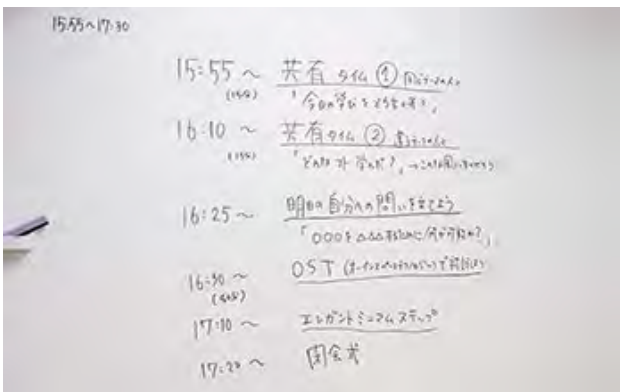
振り返り・意見交換会

「生徒の学びをどのように支援できるか、授業改善にどのように活かせるか」

東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科 准教授、学科長
岡崎エミ

それでは、1日の振り返りとして意見交換会を始めたいと思います。進行の岡崎エミです。どうぞよろしく願いいたします。振り返りの流れをホワイトボードに書きました。この流れで進めてまいりたいと思います。

- 共有タイム① 同じテーマの人と
「今日の学びをどう生かす？」
- 共有タイム② 違うテーマの人と
「どんなことを学んだ？」「こんな風に生かせそう」
- 明日の自分に問いを立てよう
「〇〇〇を△△△するために何が可能か？」
- OST(オープンスペーステクノロジー)で対話しよう
- エレガントミニマムステップ
- 閉会式



では早速、最初の振り返りを行いたいと思います。共有タイム1として、まずは先程の分科会で同じテーマを学んだ人同士で、学びを共有したいと思います。分科会で学んだ内容を、実際に現場で「どう生かしていけるか」を

互いに話あってみてください。今のテーブルは分科会AとBで混合になっていますので、一度同じ分科会でグループをつくっていただきたいと思います。同じテーマのグループになるように座席を移動してください。15分とりたいと思います。それでは、お願いします。

[共有タイム①]

はい、それではよろしいでしょうか。大変盛り上がっていますね。次にいきたいと思いますが、その前に1つルールを決めたいと思います。私が手を挙げたら「時間ですよ」という合図ですので、それに気づいた方から話すのをやめて同じく手を挙げてください。そうするとみんなが気づいて静かになるというルールでいきたいと思います。

では次に、共有タイム2として、先ほどのテーブルに戻っていただいて、別なテーマ同士で、学んだことを共有していただきたいと思います。分科会Aで学んだことを報告してもらおう。分科会Bで学んだことを報告してもらおう。お互いにどんなことを学んできたのかを共有しながら、「これ使えるんじゃないか」「こうしてみるのもいいかもしれない」ということを話し合ってもらいたいと思います。時間は25分まで使いたいと思います。よろしいでしょうか。それでは各テーブルでお願いします。

[共有タイム②]

はい、ありがとうございます。すごく盛り上がりを見せていますね。短時間でお互いに2時間近くやったことをなかなか

伝えきれないとは思いますが。かなりの学びの量があったんじゃないかと。でも、これを学んだままにしてしまうと本当に意味がありません。ぜひ実際にそれを生かしていきたいと思えます。

今日の午前中レクチャーを受けたこと、および午後受けたこと通して、これからの社会に対してそれぞれ課題があると思えます。教科の中でどうにかしたいというものもあれば、地域との協働かもしれないし、仕組みの話かもしれないし、それぞれ課題をお持ちだと思います。なので、まずは自分だけの問いを立ててほしいと思えます。「明日の自分への問いかけ」というタイトルにしたのですが、「〇〇〇を△△△にするためには、私は何が可能だろう」というようなというフレーズに落としこんでください。

「〇〇〇を△△△にするためには、私は何が可能だろうか」言い方が難しければ、「〇〇〇はどうしたらいいだろうか」でも大丈夫です。

自分の中で、これから取り組んでいきたい問いをたててください。そして、似た物同士でこのあと少し対話をします。もしかしたら私の中に今ない視点をお持ちの方がいらっしゃるかもしれない。ですから、その人たちから貰えるものを貰って帰りたいと思えますので、まずは問いを立ててほしいと思えます。

今、皆さんの手元にA4の紙を配っていますので、1人1枚ずつ取ってください。それから、カラーのプロッキー（水彩マーカー）の黄色以外を、見えにくいので黄色以外を取り出してください。好きな色で結構です。太いほうを使って書きましょう。太いほうを使って書くと、読みやすい文字が書けると思えます。簡潔に書いてほしいと思えます。分科会Bに出られた方は、是非プロッキーの使い方を自慢してください。分科会Aに参加していた人に、こうやって使うんだというのを教えていただけるといいかなと思えます。では、5分くらい使って書きたいと思えます。

書けたでしょうか。深く考えなくても大丈夫ですよ。こんな話をみんなとしてみたいな、というレベルでも大丈夫です。

もうちょっと時間がほしいという方、手をあげてください。はい、では次にいきたいと思えます。

私、ホワイトボードに「OST」と書いたんですが、OST（オープンスペーステクノロジー）という方法では、「マグネットカフェ」という手法を使っていきたいと思えます。それはですね、今書いてもらった紙を胸元に持っていただいて、少しうろろしてもらいます。うろろして、自分に似ているなという人が見つかったら、できれば5人以内で。5人くらいで1つのテーブルを使っていきたいと思えます。なので、まずは仲間を探そう。マグネットですから、くっつく。そしてそこでお話をするカフェという形でやっていきたいと思えます。よろしいでしょうか。

では。スタンドアップ プリーズ！ アンド ウォーキング！レッツゴー！ 仲間を探してください。5人くらい見つかったら座ってください。



似たテーマが見つからないという人はですね、ここだったら一緒に入ってもいいかもというところ、なんとなく近いかもしれないところに座っていただいてよろしいでしょうか。

そうしましたら、書記係として、模造紙ごとに学生と、「私が模造紙を書く」という方は席についでください。

はい、模造紙を書く係の方がいないというグループはありますか？じゃあ、柚木先生、吉田先生も書記係で参加をお願いします。

それでは、書記係の方は模造紙の一番書きやすい位置に座ってください。模造紙は横にして使いましょう。

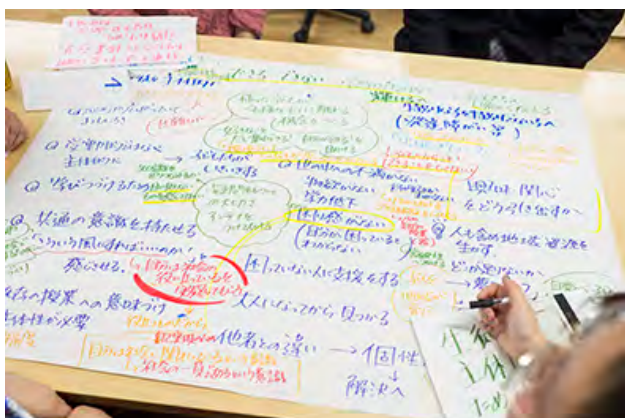
はい、いいでしょうか。

では、はじめたいと思います。それぞれ完全に同じことを考えているわけではない可能性があるのですが、どうしてこういうことを書いたのか、「私の問い」について少し話をしてもらって、その解決方法や視点、思いついたことを話していただきたいと思います。

ダイアログですので、「今回解決しなくてはならない！」ということよりは、自分の中から湧き上がってきているものを出してもらって、互いにそれを受け取って、さらに話す。という形でいきたいと思います。よろしいでしょうか。

30分間でいきたいと思います。それでは皆さんどうぞ。

[ワーク 30分]



はい、ありがとうございます。すごく活気があって、あと何時間でも話ができそうな感じですが、お時間もだんだんと迫

ってまいりましたので、少しずつクロージングしていきたいと思えます。

クロージングですが、すごくいい話がいくつも出てきていたと思うので、最後に「エレガント・ミニマム・ステップ」を書いていただきたいと思えます。

「エレガント・ミニマム・ステップ」とは何かというと、簡単に言うとそのままなんです。「エレガント、気の利いた、最も小さな、第一歩」です。皆さんが立てた問いに対して、明日からでも今日からでも構いませんので、エレガントな最も小さな第一歩を、A4用紙に書いていただけますでしょうか。それを、先程話をしてくださったテーブルの仲間とシェアをして、終わりにしたいと思います。

なかなかみんなではできないかもしれないけれど、私からこれから始めてみようという第一歩を書いてみてください。またプロッキーの太いほうで書いてください。あと3分くらいとりたいと思えます。

はい、では5分間でシェアをしていきたいと思えます。5人いるところは、一人1分。6人いるところは1分ないくらいでしょうか。感想をシェアしていければと思えます。

はい、それでは、一番前の廊下側に座っている人から始めましょう。お願いします。

[ワーク 5分]

はい、終わったところは手を挙げてください。ありがとうございます。

皆さんお疲れ様でした。どうでしたか。疲れましたね。実は、こういうワークというのは、本当に頭を使いますので結構疲れます。生徒も、こういう授業をするとただ聞いているより疲れます。ですので、どうやってうまく脳を休めるか、体を休めるかというのも、これから大切になってくるのではないかと、大学の学生を見ているとも思えます。

どうですか。楽しかったですか。楽しかった人手を挙げてください。はい、ありがとうございます！

(拍手)

是非、皆さんの教室でも、「疲れたけど楽しかった！」という生徒の方々のキラキラした目を生み出せるように、大変なこともたくさんあると思うのですが、頑張っていただけならと思います。

さらにですね、皆さんのモヤモヤを、2月23日と24日に開催するSCHシンポジウムで一緒になって解決していきたいと思います。雪の中になりますが、是非お越しください。



閉会あいさつ

東北芸術工科大学教職課程 准教授、本研究大会コーディネーター
吉田卓哉

改めましてこんばんは。挨拶からもわかると思うのですが、外はもう真っ暗です。本学で教職課程を担当しております吉田卓哉と申します。本日は、本学教職課程の学生も10名ほど参加し、いろいろと学ばせていただき感謝申し上げます。

私、実は先程のグループでの振り返りの時間が始まる前まではとても疲れていました。ずっと皆さんの様子を見学させていただいて、なんでこんなに疲れるのかなと思っていたのですが、先程のグループワークに混ぜていただき書記役をやったところ、一気に疲れがとれました。やっぱりインプットばかりだと疲れるんですね。そしてアウトプットすると、疲れがとれるのだと改めて気づきました。本日までご参加いただいた先生方は、インプットとアウトプットを繰り返されていたので、相当お疲れだと思いますが、おかげさまで私は今、リフレッシュした気分でここにおります。これも皆さんのおかげだと思い、感謝を申し上げます。

この大会は、これまでも様々な形で開催してきておりまして、来年もまた別な形、違う内容でやることになると思います。先ほど、皆さん全員に手を挙げていただきまして、満足いただけたのだなと思い、名ばかりですがコーディネーターとして嬉しい気持ちでいっぱいです。

是非来年も、本日ここにいらっしゃる皆さんにたくさん集っていただいて、また学びの場を盛り上げていきたいと思っております。その時はまたよろしく願いいたします。本日は誠にありがとうございました。



— お知らせ —

探究型学習研究大会 2019

2019年11月23日(土) 開催予定

生徒たちが未来の創り手となるために、必要な資質・能力を育むにはどのような教育実践が必要か。教育関係者、NPO、行政の皆様と、ともに学び、探究する研究大会です。大会で取り上げてほしいテーマなど、リクエストも随時お待ちしております。プログラム等の詳細は後日、東北芸術工科大学ホームページにてご案内いたします。

※日程は変更になる可能性がございます。予めご了承ください。

資料

- 64 年度探究型学習研究大会 開催案内
- 66 探究型学習および教育連携に関連するプログラム

2018年度 学びの改革 中高大連携プロジェクト

探究型学習研究大会

2018.11.18 ㊦ 10:50 ▶ 17:30

東北芸術工科大学

対象 | 中学・高等学校教員、教育・NPO・自治体関係者

定員 | 100名 事前申込制・参加費無料 ※定員になり次第締め切らせていただきます。

主催 | 東北芸術工科大学 後援 | 山形県教育委員会、山形市教育委員会 (申請中)

今日、日本の人材育成の中核とも言える中等教育は、学習指導要領の改訂に伴い「主体的、対話的で深い学び」および「社会に開かれた教育」へと本格的な改革の段階に入っています。上記のような動きの中、東北芸術工科大学では山形県教育委員会との協定の下、新しい時代に求められる授業づくりのための教育連携を進め、生徒達が未来の創り手となるために必要な資質・能力を育むための考え方と手法を共有する機会を創出してきました。

今年度の探究型学習研究大会では、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けて、新しい学習指導要領で目指す授業づくりの方向性について、文部科学省の東良雅人氏より基調講演をいただきます。また、他者との協働を通して課題の本質を見出し、創造的に解決する『デザイン思考』の考え方及び手法として、分科会において「**深い学び**」につながる以下の2つのワークショップを行います(いずれかを選択してください)。各校より複数名お越しいただき、両分科会に分かれて参加されますことをお勧めします。

- (1) インタビュー実践クラス【生徒の人間関係形成につながる「**対話的な学び**」の基本を学ぶとともに、課題解決型の探究において効果的な傾聴と問いかけの考え方と手法を学ぶ】
- (2) ワークショップ・ファシリテーション実践クラス 【生徒の「**主体的な学び**」を引き出すファシリテーションを体験し、学級やグループが協働的に活動するための支援のあり方を学ぶ】

いずれも参加者自らが体験的な学びを通して気づきを得ることにより、各校での授業展開に活用されることを期待いたします。また、ワークショップ終了後には、生徒の学びをどのように支援できるか、授業改善にどのように活かせるか、参加者全員で討議と意見交換の時間を持ちます。

以上のプログラムより、(1)主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業づくりのヒント、そして(2)新しい学習指導要領で示された教科連携や総合的な学習の時間を軸とした横断的な展開の糸口を各校に持ち帰っていただけましたら幸いです。



2018年度 探究型学習研究大会

日時:2018年11月18日(日) 10:50 ▶ 17:30

会場:東北芸術工科大学 デザイン工学実習棟A 定員:100名(事前申込制 | 参加費無料)

□ プログラム

- 10:00 開場
10:50 開会挨拶
11:00 基調講演「主体的・対話的で深い学びの実現を図る授業改善 -学習指導要領改訂の方向性から-」
講師:東良 雅人
12:30 昼食 ※昼食はご持参ください。お弁当のご注文も受け付けております(600円・お茶付)。
13:20 分科会A:インタビュー実践クラス
▼ 講師:山口 木綿香
15:40 内容:生徒の人間関係形成につながる「対話的な学び」の基本を学ぶとともに、課題解決型の探究において効果的な傾聴と問いかけの考え方と手法を学びます。
分科会B:ワークショップ・ファシリテーション実践クラス
講師:岡崎 エミ、小野寺 真希
内容:生徒の「主体的な学び」を引き出すファシリテーションを体験し、学級やグループが協働的に活動するための支援のあり方を学びます。
15:50 分科会の振り返りと意見交換「生徒の学びをどのように支援できるか、授業改善にどのように活かせるか」
17:30 閉会

□ 講師プロフィール



東良 雅人 1962年 京都市生まれ。昭和62年4月京都市立中学校美術科教諭、京都市立小学校 図画工作科専科教員、平成14年4月 京都市教育委員会 指導部 学校指導課 指導主事、平成23年4月 国立教育政策研究所教育課程研究センター 研究開発部 教育課程調査官、(併) 文部科学省初等中等教育局教育課程課教科調査官、平成30年4月 文部科学省初等中等教育局 視学官。

【主要著書】『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【高等学校芸術(美術)】』(共著、国立教育政策研究所、教育出版株式会社、2012)、『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【高等学校芸術(工芸)】』(編、国立教育政策研究所、教育出版株式会社、2012)、『中学校学習指導要領解説 美術編(平成29年7月)』(編、日本文教出版、2018)ほか。



山口 木綿香 1978年生まれ。2001年 獨協大学 外国語学部 英語学科卒業。米国の世界的な調査会社で従業員の強みを活かしたコーチングや組織エンゲージメントのコンサルタントを務め、国内においては消費者ニーズを発掘しマーケティング施策を提言するリサーチ会社、デザイン思考を用いた製品・サービス開発に取り組むリサーチ&デザイン会社に所属。15年間で通算1,000を超えるプロジェクトに携わり、特に相手の深層心理に迫るインタビューが得意。これまで協業した一部上場企業は63社にのぼる。その後(2016年11月)フリーランスとして独立し、リサーチデザイナー/インタビュアーとして各業界トップ企業の事業・商品開発のプロジェクトに参画しながら「インタビュー」・「傾聴・問いかけ」の各種セミナー講師も務める。



岡崎 エミ 1973年横浜生まれ。東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科学科長。早稲田大学卒業後、(株)学習研究社入社。『ラ・セーヌ』編集部にて住宅、インテリア、旅などライフスタイルの特集に関わる。その後独立し(株)エスクァイアマガジンジャパン発行『Luca』副編集長(株)リビングデザインセンター発行『LIVING DESIGN』編集長を歴任。2009年1月よりstudio-Lに参画、まちづくり支援の世界に入ると同時に栃木県茂木町に移住。海士町総合振興計画の別冊をはじめ、栃木県益子町、真岡市、群馬県富岡市、新潟県燕市などの住民参加型のまちづくりに関わる。現在、大学教員として学生たちと共に山形県大江町で活動中。編著に『Design it yourself』、『コミュニティデザインの仕事』など。2009年パーマカルチャーデザインコース修了。



小野寺 真希 宮城県気仙沼市出身。東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科卒。大学4年時から気仙沼地域おこし協力隊に着任し、まち全体を大学と見立てまちを担う人材を育てる「気仙沼まち大学」事業に携わる。その傍ら、ワークショップやグラフィックデザインを行う個人事業「荒屋デザイン」、コミュニティデザイン事務所「合同会社 moyai」を立ち上げ活動中。

大会コーディネーター

柚木 泰彦 東北芸術工科大学 プロダクトデザイン学科
吉田 卓哉 東北芸術工科大学 教職課程

□ 申込み方法 ▶ <http://www.tuad.ac.jp/2018/10/74983>

申込フォームより必要事項を記入の上お申し込みください。

申込〆切:2018年11月11日(日)

※定員になり次第締め切らせていただきます。



□ アクセス

JR山形駅 東口バスプール 5番乗り場から「東北芸術工科大学前ゆき」約20分

※ 週末はバスの本数が少なくなります。

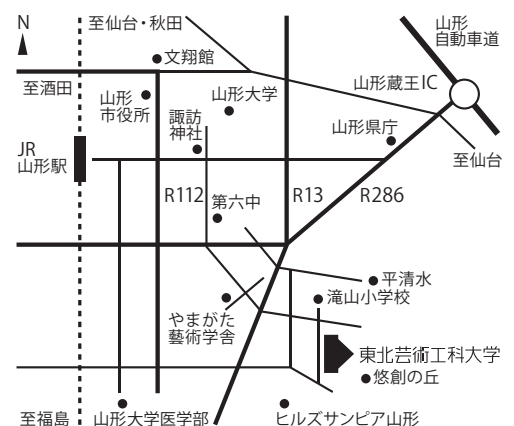
タクシーを利用される場合、山形駅から大学まで約15分、1,600円前後です。

東北芸術工科大学 〒990-9530 山形県山形市上桜田 3-4-5

TEL: 023-627-2218 FAX: 023-627-2081 E-mail: y-gakusha@aga.tuad.ac.jp

お問い合わせ: 地域連携推進課 伊藤 (受付: 平日9:00 - 17:00)

□ MAP



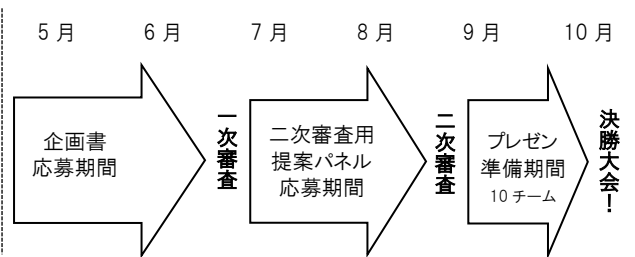
東北芸術工科大学

探究型学習および教育連携に関するプログラム

アワード・コンテスト型プログラム

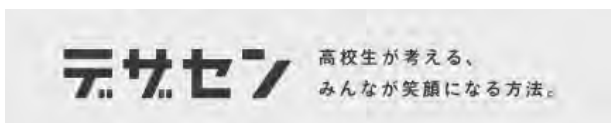
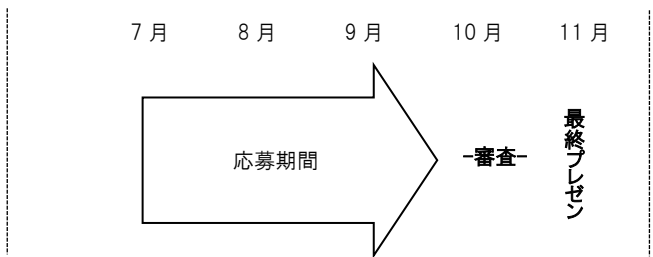
全国高等学校デザイン選手権大会（デザセン）

バブル経済が破綻し、様々な分野で根幹的な見直しが始まった時期に、知識集積型の勉強だけではなく、この本質に目をむけて自らが解決方法を提案できる教育的実験の場として、1994年にスタートしました。高校生の視点で、社会や暮らしのなかから問題・課題を見つけ、解決策を分かりやすくまとめて表現する全国大会です。デザセンの問題発見・解決のプロセス、フォーマットをぜひ授業でご活用ください。



YAMAGATAひらめきコンペディション

山形の協賛企業から出題される課題に対し、課題に沿った商品やサービスについての様々なアイデアや企画を全国から募集するコンテストです。2017年から東北芸術工科大学と山形新聞が提携を結び、山形銀行の特別協賛により開催しています。小学生から社会人まで参加可能です。



研究・研修会、イベント型プログラム

8月 サマーアイデアキャンプ

[地域課題解決・実践研修]

本学コミュニティデザイン学科が開催する、日本全国から集まる高校生と一緒にコミュニティデザインを学ぶ2泊3日の夏合宿。志を同じにする仲間と、これからの人口減少社会で起こることを勉強し、未来を生き抜くための「課題解決力」を身につける実践型ワークショップです。



2月 東北芸術工科大学 卒業/修了研究・制作展

[鑑賞教育・上級学校訪問]

本学学生の学びと研究の集大成を一挙展示する、来場者3万人の大展示会です。現代の課題や、自身と向き合いながら生みだされた作品・研究の数々が並びます。特に、地域をフィールドに実践と検証を重ねてきた大学生のプレゼンテーションは、探究型学習に取り組む先生や生徒さんに是非ご覧いただきたいモデルケースです。



11月 探究型学習研究大会

[研究発表・実践研修・相互交流]

教員・NPO・行政職員らが垣根を越えて一堂に会し、「生徒の学びをどのように支援できるか、授業改善にどのように活かせるか」をテーマに、有識者による講演や、活動実践の成果、各々抱える課題を共有する研究大会です。



2月 SCH (スーパー・コミュニティ・ハイスクール) シンポジウム

[研究発表・実践研修・相互交流]

①高校生の地域活動の推進、②高校・行政・民間のネットワーク「SCH ネットワーク」形成、を目的に始まったシンポジウム。各地域で「主体的に学び、課題発見・課題解決ができる人材」を育てる為、高校・行政・民間など様々なセクターが集い、立場を超えた繋がりを作ることを目指します。また、事例発表を交えながらアイデアを生み出し、高校と地域が連携する為の手法を考え発表します。



東北芸術工科大学

2018 年度 探究型学習研究大会 開催報告書

発行 | 東北芸術工科大学

2019 年 3 月 29 日

編集 | 東北芸術工科大学 地域連携推進課

禁無断転載

東北芸術工科大学

〒990-9530 山形市上桜田三丁目 4 番 5 号

Tel 023-627-2218 Fax 023-627-2081

URL <http://www.tuad.ac.jp>