

「教わる」学習から

「前のめり」を
引き出す

「アクティブ
ラーニング」
の
ご提案

「学び合う」学習へ

「教授」から「学習」への

ファシリテーションを組み込んだアクティブラーニング・パッケージを導入する意義

「受講生に何をどう教えるか」ではなく「受講生が何をどう学んでいくか」という問題意識は「受講生が能動的に学んでいくためにはどのような環境が必要か」という問いにつながっています。

「真面目だが受け身」の大学生に「前のめりの姿勢」を

授業への取り組み

■ とてもあてはまる ■ まああてはまる ■ あまりあてはまらない ■ あてはまらない (%)

履修登録した科目は途中で投げ出さない



できるかぎり良い成績をとろうとする



グループワークやディスカッションでは積極的に貢献する



授業の復習をする

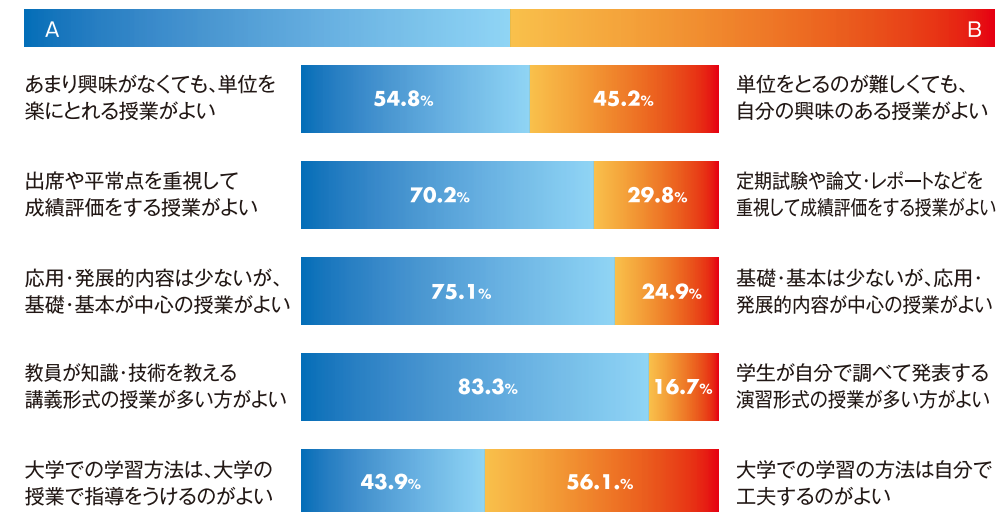


授業でわからなかったことは先生に質問する



(ベネッセ教育総合研究所 第2回 大学生の学習・生活実態調査報告書 2012年)

大学教育に対する選好



(ベネッセ教育総合研究所 第2回 大学生の学習・生活実態調査報告書 2012年)

大学生4,911名を対象に行われた大学での学習・生活における意識調査の結果からは、出席や成績の得点に対する意欲は高いにも関わらず、ディスカッションや先生への質問への意欲は低いという、「真面目だけれど積極性に乏しい」大学生像が浮んできます。また、教育に対する選好においても、「学び方も大学が教えて欲しい」という受け身の姿勢が見えます。社会のなかで自律的・自立的に行動していくには、「前のめりの姿勢」を身につけることが大切です。

パラダイム転換が起きている

アクティブラーニング推進のため 有効な手法「ファシリテーション」

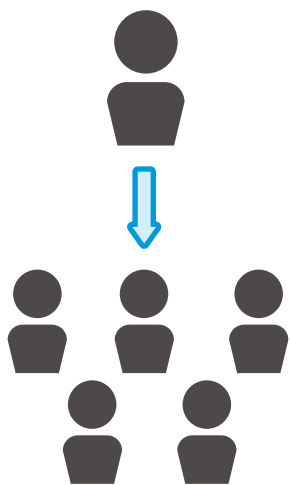
「前のめりの姿勢」をどう引き出すか、この問題にF工房はこれまでファシリテーションを切り口に取り組んできました。

お互いを尊重するフラットな人間関係を基盤としながら、学生同士や教員と学生の協働を促進するマインドとスキルを、F工房ではファシリテーションと呼んでいます。

ファシリテーションを授業に組み込むことで、受講生の能動的な学びを促すことができると考えています。

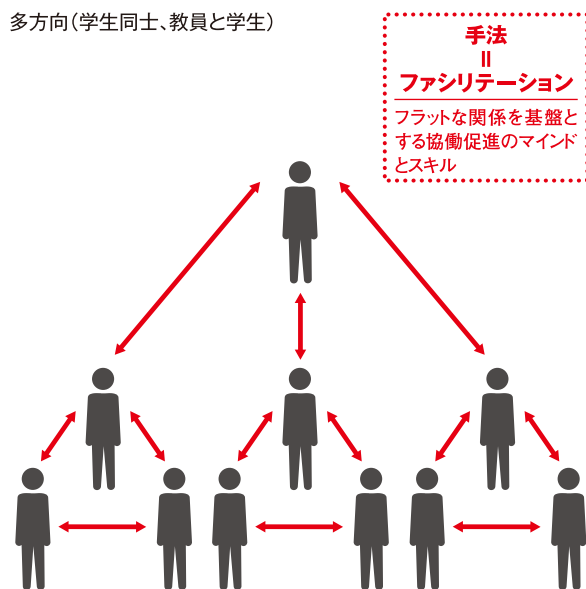
講義型

一方向(教員から学生へ)



アクティブラーニング型

多方向(学生同士、教員と学生)



ファシリテーションの普及を目指し、 「前のめりの姿勢」を引き出すF工房

どんなところでも、みんなが安心して「前のめり」になり協働する場に変える技、ファシリテーション。F工房はファシリテーションを全学に広めるための拠点として生まれ、多くのファシリテータとノウハウを生み出しています。

2005(平成17)年、京都産業大学ではファシリテーションの考え方を組み込み、支援型教育の実現を目指す、正課科目「キャリア・Re-デザインI」が開講されました。同科目を実施する中で、ファシリテーションのスキルが、学生の個の活性化と自立を支援するために極めて有効であることが実感されてきました。

この経験をもとに、2008(平成20)年、キャリア科目の枠を超え、すべての学生層にファシリテーションを織り込んだプログラムを提供することを目指す「F工房」プロジェクトが立ち上がりました。

同プロジェクトは平成20年度文部科学省学生支援GP(※)に採択され、2009(平成21)年4月、学内機関「F工房」が誕生しました。

以来、個の主体性を引き出すファシリテーションが大学教育において効果を発揮することをめざし、ノウハウの提供を続けています。

※「新たな社会的ニーズに対応した学生支援プログラム」

ファシリテーションを組み込んだ F工房のアクティブラーニング・パッケージ

今回、これまで蓄積してきたノウハウをまとめ、皆さまで共有することで、本学における能動学習(アクティブラーニング)を推進していきたいと考えています。授業の進行、ゼミの運営、イベントの設計などでお役にたてば幸いです。

アクティブラーニングとは？

Q そもそもアクティブラーニングとは何ですか？

A 講義を「聴く」だけでなく、書く・話す・発表するなどのプロセスを含んだ学習行動です。

Q アクティブラーニングに必要なものは何ですか？

A ファシリテーションのマインドとスキルです。

認知プロセス(=学習者の頭の中で起こっていること)を書いたり話したり発表したりすることで外化する(=他者に発信する)と、そこに対話が生れます。対話を適切に方向づけるマインドとノウハウがファシリテーションです。

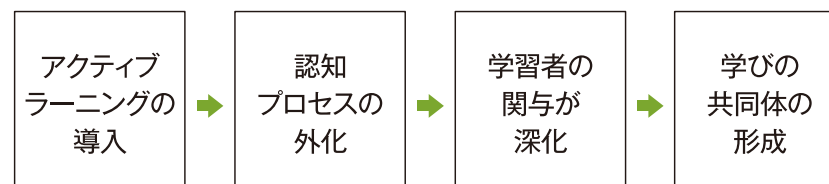
[参考] 溝上慎一「アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換」2014年

Q なぜアクティブラーニングが必要なのですか？

A 大学が「学問研究の場」から「能動的学習の場」へと変わることが求められる、社会のニーズに応じるためです。

Q アクティブラーニングにはどのような効果がありますか？

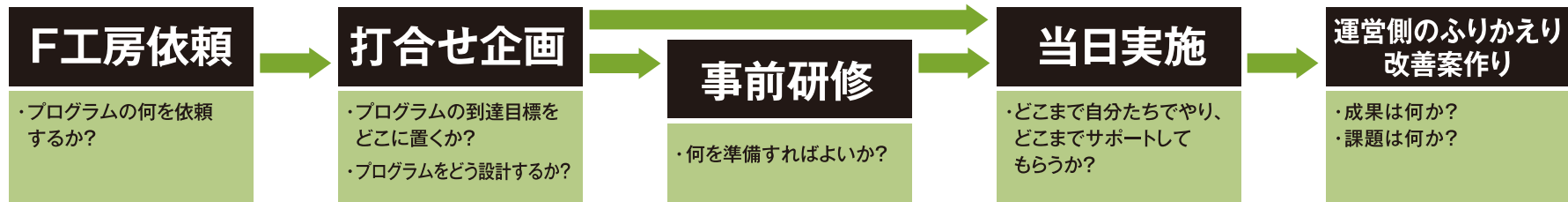
A 受講生同士の関係が深まり、学習活動への関与が深くなることで、学びの共同体が形成されやすくなります。



Q アクティブラーニングを導入するにはどうすればいいですか？

A この冊子をご覧いただき、ご自身でやってみるのも良いですが、F工房へご相談いただければ、多彩なプログラムと導入例をご提案いたします。是非、1号館1階F工房へどうぞ。

導入に向けた協働の流れ



ふりかえりは、体験から学びを得るための重要な取り組みです。授業で起こった印象的な出来事、自身の感情の変化、他者から受けた影響、新たに得た知識などを言語化・可視化します。これらの分かち合い、分析を通じて「次にどうすればよいか」の仮説化を試みます。その場に関わった全員が参加することが理想です。

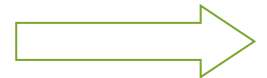
凡例		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入	ケースごとにプログラム内容を[導入・展開・ふりかえり]3段階に分け、それぞれのねらいと内容を示します。	ねらいに沿ったオススメのツールや活用のためのヒントを示します。
展開		
ふりかえり		

使用したツール
(P.●●参照)

実践例を写真で紹介します。

●ツール名

次ページから、授業の形態にそったアクティブラーニング導入のためのパッケージとツールを紹介します。



ケース別パッケージ一覧&ツール

ファシリテーションを組み込んだF工場の
アクティブラーニング・パッケージ

Case1 語学等初回授業への導入例…… P6

Case2-1 初年次ゼミ授業への導入例…… P7

Case2-2 専門ゼミ授業への導入例…… P9

Case3 講義授業
(小規模～大規模)への導入例…… P10

Case4 学部が入学前・後に開催する
オリエンテーションへの導入例…… P11

Case5 課外活動への導入例…… P12

Tools プログラムを
円滑に進行するツール…… P13

Case 1

語学等初回授業への導入例

学びの共同体づくり

アクティブラーニング(=能動的学習)を効率的にするには、受講生が教室を居場所ととらえ、「自分がいまここでの学びの共同体の一員なのだ」という意識を持つことが肝心です。こうした意識が醸成されるためには、初対面ゆえの緊張をほぐし、いま、ここで他者と関係をつくりながら有意義な時間を過ごそうとする気持ちを参加者から引き出すことが必須となります。語学の授業の場合、当該言語を用いたアイスブレイクが効果的です。

学びの共同体づくり (例1)		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 アイスブレイクとして総当たりペア自己紹介(人数×2)分程度	受講生全員が全員と話す、総当たり自己紹介。「(ほぼ)全員と話した」という感覚を持つことが重要。	●フリップ自己紹介
展開 10~30分程度	全員が全員の名前を覚えることで、共同体づくりを推し進める。ゲームを使って周りの人たちの名前を覚える。	●サークルコレクション 学びの共同体づくりをさらに推進するには、「ニックネーム付け」が有効。P.14参照
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

ふりかえりの進め方

「ふりかえり」の進め方には、授業で学んだことをレポート用紙に文章でまとめてもらう、授業のねらいに応じた問いかけを盛り込んだふりかえりシートを用意する、個人で付箋紙に気づきを書き出してから模造紙等に貼り付けながらグループ内で共有するなど、様々なバリエーションがあります。授業時間やねらい、受講生の人数等に応じて適切な方法を選択します。

学びの共同体づくり (例2)		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 アイスブレイクとして総当たりペア自己紹介(人数×2)分程度	受講生全員が全員と話す、総当たり自己紹介。「(ほぼ)全員と話した」という感覚を持つことが重要。	●共通点探しゲーム
展開 10~30分程度	自分のオススをペアで共有し周りの人の価値観を知る。	●オススを語ろう
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

Teacher's comment 実践した教員よりコメント

イタリア語の初回授業において、2人組になってお互いの共通点を探す「共通点探しゲーム」のイタリア語版を実施しました。特長は、ペアになった時の最初の挨拶と別れの挨拶をイタリア語で行う点にあります。授業の導入としてイタリア語に触れることができ、また大学に入学したばかりで不安を抱えた学生たちがお互いを知り合う機会にもなっています。この科目は比較的ハードなコースなのですが、彼らにとっての「居場所」としても機能しているようで、2013年度は1人の脱落者も出さずに授業を終えることができました。

使用したツール

(P.13参照)



●フリップ自己紹介
相手にフリップを見せながら自己紹介します。



●サークルコレクション
広いスペースで円になり、様々なゲームを実施します。



●共通点探しゲーム
ペアでお互いの共通点を探します。



●オススを語ろう
ペアでお互いのオススについて話し合います。

Case 2-1

学部教育への導入に 初年次ゼミ授業への導入例

初年次ゼミなど、学部教育への導入の役割を果たす授業は本来的にアクティブラーニングの場であるはずですが、ノウハウの蓄積が不十分で、運営に戸惑う教員も多いのではないのでしょうか。表①では、初対面ゆえの緊張をほぐし、いま、ここで周りの他者とどう関係をつくるかに焦点を絞ります。表②～表③では、すでに関係性はできていますから、グループづくりの手順がポイントになります。

表①

授業の流れ
(文化学部・法学部
初年次ゼミの場合)

学びの共同体づくり(1～2コマ) → 身近な事象に取り組む(3～5コマ)

※チームビルディング系ツールをお勧めします。P.14参照

表②

→ アカデミックスキル養成(6～11コマ)

① 学びの共同体づくり		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 総当たりペア自己紹介 (人数×2)分程度	受講生全員が全員と話す。	●共通点探しゲーム
展開1 (1回目授業) 10～30分程度	ゲームを使って全員が全員の名前を覚える。	●サークルコレクション
展開2 (2回目授業でも可) 10～30分程度	自分のオススをペアで共有し周りの人の価値観を知る。	●オススを語ろう
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

② アカデミックスキル(レジュメ作成)養成		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 グループ分け	なるべくフラットなグループをつくる。	●ランキングゲーム
展開1 グループでレジュメ作成と発表の経験を積む (ここまでで1コマ)	グループメンバーでレジュメ作成担当を分担し、グループ全員分のレジュメが完成する。	専門にかかわるテキストおよび原稿用紙を用意
展開2 グループでレジュメ作成と発表の経験を積む (ここまでで2コマ)	展開1より高度なテキストに挑戦する。	専門にかかわるテキストおよび原稿用紙を用意
展開3	クラス全体で共有する。	
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

Teacher's comment 実践した教員よりコメント

プロジェクトチームをどうつくるか、がポイントになります。クリアすべき条件はすべての受講生が納得できるグループ分けであること、そのために各人が掲げるテーマを尊重し、場合によっては1人でやる選択肢も認めることが肝心です。

自分の掲げたテーマが尊重されれば、たとえ1人になろうと最後までやり遂げる責任感が生まれてきます。

表③

研究プロジェクトの企画(12~14コマ) → まとめ(15コマ)

③ 研究プロジェクトの企画		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 グループ分け	テーマ別にグループに分かれる。	●人間マトリックス
展開 1 (ここまでで1コマ)	グループでプロジェクトに取り組む基盤をつくる。	
展開 2	プロジェクトの工程表を作成する。	
展開 3 (ここまでで2コマ)	プロジェクトを運営し、成果物を産み出す。	模造紙、プロッキー
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

使用した
ツール

(P.13-14参照)



●共通点探しゲーム

ペアでお互いの共通点を探します。



●ランキングゲーム

分けたいグループ数に応じた番号をふり、グループ分けを行います。



●サークルコレクション

広いスペースで円になり、様々なゲームを実施します。



●人間マトリックス

2回質問を投げかけ4つのグループに分ける方法です。



●オススメを語ろう

ペアでお互いのオススメについて話し合います。

Case 2-2

専門ゼミ授業への導入例

個々の専門性を深める機会に

専門ゼミに能動学習の要素を取り入れることで、受講生個人の専門性を深める機会を提供します。

学部・分野を超えた合同研究発表の実施、グループディスカッションの導入によって個人の知見を深めるなど、様々な応用の可能性があります。

①ゼミ合同卒業研究発表・交流プログラム		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 アイスブレイク (30~40分程度)	受講生全員が全員と話す総当たり自己紹介を通じて、初対面の緊張感をほぐす。	●フリップ自己紹介
展開1 卒業研究発表 (50~60分程度)	会場全体に向けて発表者が研究概要を説明する。	
展開2 ポスターセッション、交流会 (60~90分程度)	ポスターの前で研究者が発表し、質疑応答をおこなう。参加者同士の交流を深める。	
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

Teacher's comment 実践した教員よりコメント

文系・理系の枠を超えた合同卒業研究発表・交流会を実施しました。アイスブレイクの導入によって発表者の緊張もほぐれ、積極的に質問が出るなど聴講者の雰囲気もよかったと感じました。異分野の学生や教員同士が交流することで、受講生が自身の研究で用いている手法や用語、研究の姿勢などを客観的に見直すきっかけになったようです。

②専門性の深化		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入	教員が授業趣旨と流れを説明する。	
展開1 専門知識のインプット	教員の専門性に基づいた理論や具体的事例などの知識を提供する。	
展開2 問いの提示	クラス全体を小グループに分け、授業テーマに関して認識を深めるような「問い」を提示する。 (例)「日本における中小企業の存在意義とは?」「千利休の茶の湯にはどのような独自性が見い出せるか?」	●ランキングゲーム ●人間マトリックス
展開3 グループディスカッション	「問い」を受けて受講生同士が話し合う。集団内の合意形成ではなく、個人の知見を深めることを目指す。	
展開4	学習者個人の意見を表明し知見の深化を図る。または、グループで議論した成果を全体で共有し学びを分かち合う。	
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

Teacher's comment 実践した教員よりコメント

「裁判外紛争処理」をテーマとする授業(法学部演習)で、受講生たちが紛争当事者や調停人などの役に分かれて話し合いのロールプレイを行いました。受講生たちは役を演じながら紛争処理に取り組むことで、専門知識についてより深く理解できるようになりました。まさに能動学習の効果だと感じました。

使用したツール

(P.13-14参照)



●フリップ自己紹介
相手にフリップを見せながら自己紹介します。



●ランキングゲーム
分けたいグループ数に応じた番号をふり、グループ分けを行います。



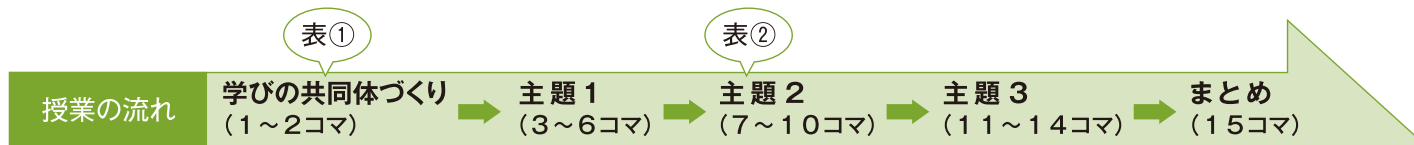
●人間マトリックス
2回質問を投げかけ4つのグループに分ける方法です。

Case 3

大規模講義でもできる 講義授業への導入例

受講生が100名を超える大規模講義科目でもアクティブラーニングは可能です。

コツは、運営する側が上から目線にならないよう注意しながら決然と仕切ることです。態度にブレが生じると、受講生のモチベーションが低下します。



① 学びの共同体づくり		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 <small>総当たりペア自己紹介 (人数×2)分程度</small>	受講生全員が全員と話す。	●共通点探しゲーム
展開1 <small>(1回目授業) 10~30分程度</small>	ゲームを使って全員が全員の名前を覚える。	●サークルコレクション
展開2 <small>(2回目授業でも可) 10~30分程度</small>	自分のオススをペアで共有し周りの人の価値観を知る。	●オススを語ろう
ふりかえり	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

② 主題が変わるときの意識づくり		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 <small>(10分)</small>	周りの受講生とともに、3~7人のグループをつくる。	
展開1 <small>(10分)</small>	グループ内で自己紹介、およびグループに名前を付ける。(共有のときに必要)	
展開2 <small>(15分+30分)</small>	受講生の意識が主題に向くようなテーマを提示する。その後、グループ内で議論し、クラスで共有する。	グループ内議論にはA4用紙1枚を配布 クラスでの共有には、黒板等を使用
展開3 <small>(15分)</small>	黒板に書かれた議論の成果を教員がまとめる。	写真に撮ってmoodleに上げたり、次週に配布するのも有効
ふりかえり <small>(10分)</small>	授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有する。	レポート用紙にまとめを記入

使用した
ツール
(P.13参照)



●共通点探しゲーム
ペアでお互いの共通点を探します。



●サークルコレクション
広いスペースで円になり、様々なゲームを実施します。



●オススを語ろう
ペアでお互いのオスシについて話し合います。

Teacher's comment ②を実践した教員よりコメント

講義の内容が、受講生に馴染みのないものになるときに有効です。例えば古代ローマの歴史、法律、政治、文化などについて講義する場合、「タイムマシンがあれば古代ローマに行きたいと思うか、思わないか。またその理由は何か」というお題でグループワークをやり、共有すると、クラス全体の意識が古代ローマに向くことになります。

Case 4

学部が入学前・後に開催する オリエンテーションへの導入例

学内には、正規のカリキュラム外にも様々な学習機会があります。例えば学部ごとに開催される入学前・後のオリエンテーション・プログラム等にファシリテーションを導入することで、アクティブラーニング的な学習効果が期待できます。各学部の希望に応じて、場づくりの支援を行います。

※この支援については、F工房に事前相談していただくことをお勧めします。

学部オリエンテーション(理学部:新入生全員対象)		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 45分	用紙に「自分を漢字1文字で表すと」を各自記入し、ペアを組み替えながら自己紹介を行う。「大学に来た理由」「理学部の印象」などのテーマを設けてお互いに話し、相手の印象を用紙に記入し交換し合う。	●もじりんぐ
展開 60分	学部の先輩や学生ファシリテータを交え、4～6人ほどのグループを作る。「今現在の不安」「不安解消のためにやること」「大学でやりたいこと」をテーマとし、時間を決めて話し合う。期待は膨らませ、不安は軽減できるようなひと時を創ることを心掛ける。	●ワールドカフェ
ふりかえり 20分	ワークを通じて得られた気づきや感想を記入し、グループメンバーあるいは全員に共有をする。	ふりかえりシート、付箋紙、語り合いなど

学部オリエンテーション(文化学部:新入生全員対象)		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 45分	用紙に「自分を漢字1文字で表すと」を各自記入し、ペアを組み替えながら自己紹介を行う。「文化学部のイメージ」「大学入学前を振り返って」などのテーマを設けてお互いに話し、ペアの2人に共通する漢字を用紙に記入し交換し合う。最後に、用紙に書かれた漢字を組み合わせ、自分オリジナルの四字熟語を作成する。	●もじりんぐ
展開 60分	教員や学部の先輩を交え、4～6人ほどのグループを作り自己紹介をおこなう。「大学生活を始めるにあたって気になっていること(大学生生活、勉学、課外活動、日常生活)」を付箋紙に書き出し、グループ内で相談し合う。教員や先輩は各グループに5分ほど入り、質問を受ける。	*付箋紙を用いたワークショップ 付箋紙への記入は1枚につき1意見とし、似た意見ごとに付箋紙を分類すると意見が共有しやすくなります。*1
ふりかえり 20分	クラブ・人間関係・生活・課外活動などにカテゴリー分けされた模造紙に、付箋紙を貼り付けていく。全体で質問を受け付け、先生や先輩がコメントを行う。	ふりかえりシート、付箋紙、語り合いなど

【参考文献】

*1…堀公俊・加藤彰「ファシリテーション・グラフィック—議論を「見える化」する技法」2006年

Teacher's comment 実践した教員よりコメント

学部の教員や先輩学生とF工房、学生ファシリテータが協働し、学部オリエンテーションを開催しました。教員や先輩学生は、その学部に関する具体的な質問や不安等に対し具体的にフィードバックを行い、学生ファシリテータは、進行やグループワークのサポートを担いました。それぞれが自らの立場を活かしながら、新入生をサポートでき、安心感ある打ち解けた雰囲気づくりをすることができました。

使用したツール

(P.13-14参照)



●もじりんぐ

自分のパーソナリティを漢字1文字で表し、ペアとの共通点の文字を加えてオリジナルの四字熟語をつくります。



●ワールドカフェ

テーブルごとにオーナーを1人決め、他の人は入れ替わりで対話をしていきます。

Case 5

課外活動への導入例

諸団体における対話の促進・活性化

課外活動もまた、貴重な学習機会であると考えます。学年や立場を超えたメンバー同士の意見交換、組織内における対話の促進・組織の活性化など、団体の課題やニーズに応じたプログラム内容を提供できます。

※この支援については、F工房に事前相談していただくことをお勧めします。

英語研究会(ESS)における研修プログラム		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 45分	話し合いのゴールとルールを全員で共有する。グループに分かれて、活動に関する成果や課題、やりがい、悩みなどについて意見を出し合った後に全体共有を行う。	模造紙 付箋紙
展開 60分	導入で共有された「課題」に対しての解決方法について、自由に意見交換し合う。 付箋紙を使う場合は、1枚につき1意見を記入。課題をカテゴリごとに分類すると見やすい。	*付箋紙を用いたワークショップ 付箋紙への記入は1枚につき1意見とし、似た意見ごとに付箋紙を分類すると意見が共有しやすくなります。*1 *ホワイトボードミーティング 黒板やホワイトボードを活用します。1人がファシリテーターとなり話し合いの流れを記載していきます。適宜質問をし、意見を引き出しながら整理を行います。「見える化」することで話しやすい場を作ることができます。*2
ふりかえり 20分	F工房からファシリテーションに関する研修を行う。 各自ふりかえりを行い、感想や疑問等を共有することで、次に活かす。	ふりかえりシート、 付箋紙、語り合いなど

【参考文献】*1…堀公俊・加藤彰「ファシリテーション・グラフィック—議論を「見える化」する技法」2006年
*2…ちよんせいこ「元気になる会議—ホワイトボード・ミーティングのすすめ方」2010年

Student's comment 実践した学生よりコメント

普段の活動では、なかなか話す機会のない課題について学年等の立場を超えて話し合うことができました。また、普段の英語での会話(カンパセーション)セッションの雰囲気づくりやふりかえりの方法について、ファシリテーションの視点も踏まえてレクチャーを受けたことで、活動の充実度が増しました。

全クラブリーダーを対象とした研修プログラム		
	ねらい&内容	ファシリテーションツール
導入 45分	団体内あるいはグループ内において、全員が全員と話す、総当たり自己紹介。「(ほぼ)全員と話した」という感覚を持つことが重要。すでに親睦が深まっている場合は「今の気分」「この一週間の出来事」など、テーマを変えて実施する。	●フリップ自己紹介
展開 60分	話し合いのゴールとルールを全員で共有する。 4～6人グループに分かれ、「新入生勧誘」「上下関係」「モチベーション維持」など、テーマを設けて話し合う。	*付箋紙を用いたワークショップ *ホワイトボードミーティング
ふりかえり 20分	ワークをふりかえっての感想をシートに記入し、グループメンバーあるいは全員に共有し、今後の活動に活かす。	ふりかえりシート、 付箋紙、語り合いなど

Student's comment 実践した学生よりコメント

例年はディスカッション形式や講義形式で行っていましたが、意見が出にくい状況でした。今回はこの現状を改善するためにワークショップ形式を取り入れようと考え、F工房に相談しました。進行は企画メンバーそれぞれが工夫しながら行いました。和やかな雰囲気のなか、テーマに対して活発な意見交換が行われ、横のつながりができる機会になりました。

使用したツール

(P.13参照)




●フリップ自己紹介
相手にフリップを見せながら自己紹介します。

各プログラムでは、以下のようなツールを目的に応じて組み込み、受講者同士の活発な交流と研鑽を図ります。

アイスブレイク系 面識の薄い人同士が触れ合うときの緊張を解きほぐします。


1 フリップ自己紹介



A 4用紙を4等分にし、名前とお題に関する回答を記入します。相手にフリップを見せながら自己紹介します。大人数の授業でも可能です。また、グループワークをする時にフリップをネームプレートとしても使えますので名前は2番目に書くことをお勧めします。

実施例 学部オリエンテーション(コンピューター理工学部)


2 共通点探しゲーム



ペアをつくり、自己紹介をしてからお互いの共通点を探します。共通点が見つかるワークシートに記入し、ペアをどんどん替え共通点を探していきます。(同じ共通点はNGとします。)最後に誰が多く共通点を見つけられたか共有します。時間制限内に行うため、場に活気が生まれるゲームです。自己紹介の部分をイタリア語にアレンジして活用されている先生もいます。

実施例 イタリア語エキスパートI


3 サークルコレクション



広いスペースで円になり、様々なゲームを実施します。「パチン!」「握手ウェーブ」「キャッチ!」など場を盛り上げるゲームです。他にも名前を覚える「ネームチェーン」もオススメです。円になることで全員の顔を見ることができ、一体感が生まれます。準備物が不要なので、手軽に行うことができます。

実施例 ファシリテーション Labo.


4 オススメを語ろう



A 4用紙に自分のオススメを記入します。ペアになり自己紹介をしてから、お互いが書いたオススメについて話し合います。10~30分程度ペアを入れ替えて繰り返します。1回目は制約なしで自由なテーマで行い、2・3回目は徐々にテーマを絞っていくと専門の授業にも使うことが可能です。また、自己紹介だけでなくお互いの価値観を知ることができるアイスブレイクです。

実施例 入門セミナーA(文化学部)


5 「字」己紹介



ワークシートに自分を表す1文字を記入し、下の空きスペースに名前、学部、出身を記入します。ペアをつくり、記入した文字を選んだ理由を伝え、自己紹介を行います。お互いの印象を伝えて終わり、ペアを替えて行います。他者から伝えられた自分の印象を踏まえ、新たな1文字を記入します。他者から見えている自分との違いを発見できます。

実施例 自己発見と大学生活

6 もじりんぐ



テーマに沿って次々にペアを替えて話し合い、自己開示を促す手法です。1人あたり4枚の紙を用意し、1枚目に自分のパーソナリティ(性格、内面、生き方)を漢字1文字で記入してペアで共有します。その後ペアを替え、今度は任意のテーマに沿ってペアで話し合い、2人の共通点を表す漢字1文字を2枚目に記入します。3枚目、4枚目が理まるまでペアを替えてこれを繰り返します。手元にある4枚の紙に書かれた漢字を使ってオリジナルの四字熟語を個々人で作成し、各々が作成した熟語や1文字ずつのエピソードをグループ内で紹介し合います。

実施例 学部オリエンテーション(理学部、文化学部)

チームビルディング系

1つの目標を目指し、複数の人が個々の能力を発揮して協力しあえる組織づくりをします。

1 再構成ゲーム



主に情報カードを元にチームで地図の作成や課題解決に取り組む情報カードゲームや「流れ星」と言われる伝言ゲームがあります。コミュニケーションが必須となりますので、人間関係の活性化はもちろん個人の行動特性も見ることができるゲームです。

実施例 プレップセミナー(法学部)

2 ニックネーム付け



グループで話し合いながらお互いのニックネームを付けます。ニックネームを付けることによって親しみが生まれ、クラス内に共同体意識が醸成されます。また、本名を通じた人間関係を授業内に持ち込まないという効果もあります。なお、最終的には本人が納得してニックネームを決めることが大切です。

実施例 キャリア・Re-デザイン

3 ブロックモデル/ペーパータワー



ブロックモデルは、別室にあるモデルと全く同じものを手元のブロックで再現するグループワークです。グループから1名だけがモデルを見に行くことができ、他のメンバーにモデルの情報を伝え、グループ内で協力してブロックを組み立てます。ペーパータワーは、より高くタワーを創るゲームで、そのためにチームで作戦を考えながら取り組みます。作業の進め方やリーダーシップのありようが見えてきます。

実施例 2・3年次演習(法学部)

グループ分け系

偶発的性あるいは特性によって複数の人のグループ分けを効率的に行います。

1 ランキングゲーム



ランキングができるテーマを掲示し、全員で情報共有しながら順に並んでいきます。(テーマ例: 学生証番号、誕生日、名前の五十音、通学にかかる時間など)並んだ後、分けたいグループ数に応じた番号を順番にふり、グループ分けを行います。ランダムなグループ分けに有効です。

実施例 学生FDスタッフ燦研修

2 人間マトリックス



受講生に向けて2回の質問を投げかけ、全体を4つのグループに分ける方法です。教室の床に縦・横の座標軸があると見立て、1回目の質問で縦軸を中心に左右に、2回目の質問で横軸を中心に前後に分かれてもらいます。「山派?海派?」「今日、朝ごはんを食べましたか?Yes?No?」などの2択の質問をオススメしますが、どのような質問でも可能です。ランダムなグループ分けにも有効ですが、質問内容を工夫することによって受講生の興味・関心・属性・テーマに応じてグループを分けることもできます。

実施例 ファシリテーション研究会、ファシリテータ研修会

その他

多数の人々の同時コミュニケーションを行うのに適したツールです。

1 ワールドカフェ



リラックスした雰囲気の中で、複数のテーブルに分かれて対話します。対話後、1人(オーナー)を残して、全員が別のテーブルに移動をして各テーブルで行われていた対話を続けます。これを繰り返していくと、テーブルごとに対話しているにもかかわらず、全員で対話しているような一体感が味わえます。テーブルに模造紙を広げて議論のメモを残すと効果も高まります。

実施例 クラブリーダー研修会



教育支援研究開発センター F工房(1号館1階東側)

Tel: 075-705-1963(内線2341)

Fax: 075-705-1976

e-mail: ksu-f-acilitator@star.kyoto-su.ac.jp

<https://www.kyoto-su.ac.jp/path/career/f/index.html>