



**Project Learning Tree/
ERIC 国際理解教育センター**

Facilitator Handbook



I. ワークショップの教授方略

ERIC/PLT のワークショップで使われるアクティビティは、さまざまな教授方略の最善のものを取り入れています。アクティビティというのは、探究したり、議論したりすることができる共有体験を作り出すために、参加をデザインされた教授方略のことです。これまでの蓄積の中で練り上げられてきたアクティビティには、経験学習と構成主義理論、全体言語、多様な学習スタイルを活用するアプローチ、問いを大切に調べる学習や問題解決学習、協同学習方略などの考え方が反映されています。

1. 構成主義理論と経験学習

学習の構成主義理論というのは、学習者は既存の理解に新たな発見を組み込んで、新たな理解を構築するという原則に基づいています。Constructivism 構築主義とも訳されます。PLT のアクティビティ、そしてその他、ERIC が翻訳紹介してきたアクティビティは、この構成主義的アプローチでデザインされています。

それぞれのアクティビティは、学習者を気づきから始まり、理解へと深まっていくプロセスを導き、それまで確立していた考え方に挑戦し、環境行動、人権尊重行動に向けた建設的な道筋を探そうとする動機づけを行います。例えば、アクティビティにおける第一ステップは学習者に気づかせ、そのトピックについてすでに知っていることは何かを気づくようにデザインされています。これは彼らの関心を引き出すための「フック」です。第二のステップは、彼らの知識とスキルを開発する段階です。ステップ三は、彼らがすでにもっている既存の考え方に挑戦し、ともに合意を形成し、あるいは新たな知識を打ち立てます。最後に、ステップ 4 は、彼らを元気づけ、新たな情報と知識に基づいて、どのような前向きな行動をとれるかについてのアイデアを提供します。最後のステップは、彼らがこの新たな学びを、他の状況にどのように応用できるかを示すことです。

このアプローチは経験主義学習の四段階と説明することもできます。経験主義というのも、学習者が自分自身の経験から学ぶための学習デザインです。

このテクニックを活用して、教師は生徒を新たな発見と科学的理解に導きつつ、彼らがクリティカルな思考をする力、創造的問題解決をする力を伸ばします。

2. 全体言語主義と多様な学習モード

ERIC/PLT のアクティビティは、全体言語アプローチを採用しています。全体言語というのは、読み書きを、言葉や句に日常の文脈や本の中で出会うことで、その全体の意味を学ぶように教える方法です。学習者は、書くことや口頭での発話を経験学習に関連づけて行います。言葉や

単語をそのまま覚えるのではなく、日常や経験、感覚や感性に結びつけて、学び取っていくことの大切さがアクティビティでは強調されています。

アクティビティでは、実物や写真、歌や踊りなど、多様な学習モードを総合的に活用する工夫がされています。ハンズオンというのは、生徒が実際に手にとって触れることのできる学習材のことですが、実体験、実感、実態などに触れることも、ハンズオンの体験だと言えるでしょう。経験学習のアプローチが体験を経験知、経験則へと深める手助けとなるのです。[研修プロップ資料編 p. 21 「効果的なハンズオン」 参照]

また、PLTの2006年版ガイドでは全体言語教授法を、生徒に有意義な読書、書き物、コミュニケーションの経験を彼らにとって有意義な文脈の中でさせる活動として、取り入れています。さらに、関連する文学作品がそれぞれのアクティビティでReading Connectionsとして紹介されています。

3. 協同学習とわたし、あなた、みんなのエンパワーメント

アクティビティは、協同学習も取り入れています。これは、生徒が小グループで、共通の目標を達成するために作業を行うことです。生徒が協同とコミュニケーションのスキルを身に付けていくことを助けつつ、生徒の間に対等さの概念を育てます。[協同学習については研修プロップ資料編 p. 22 「協力を学び、協力して社会を築く」 参照]

教育は一人ひとりの人間形成のために行われるものですが、その人間形成を通して社会を形成するためのものでもあります。健康な、一人ひとりの人間が生き生きと生きることのできる社会が、人間らしい生き方を保障し、人間らしく生きている人が、人間のための社会を作り出すのです。教育の場そのものにおいても、若い世代が社会に対する信頼と、互いに対する、人間に対する信頼を学び合えることが大切です。親身な関係を超えて、地域共同体を超えて、地球共同体とつながって生きるわたしたちは、教育によって共に生きることを学ばなければならないのです。公共教育においては、異文化の交流、多文化社会における公正さ、違いを認め、共に生きる力をつけることが特に強調されなければなりません。

協同学習の中で、わたしたちは共に考え、共に問題解決する前向きな力を伸ばすことができるでしょう。その中で、生まれてくる自分の中の葛藤、他者との対立、コミュニティや社会の制度的欠陥や課題などに気づき、前向きに解決していく力も身に付けていけるように方向付けることが、教育的な関与者の果たすべき役割です。[研修プロップ資料編 p. 23 「参加型手法が育てる「参加のスキル」 参照]

4. 問題解決学習とコミュニティの課題解決

調べ学習、課題解決学習は、問題を同定する、関連する問いをたてる、望ましい結果の特定、

可能な問題解決策の選択、解決策の検証、成果の評価などを行う力を育てます。ERIC/PLT のアクティビティはこのような高次の思考スキルを育てます。人間のものの見方・考え方の傾向が、現在の学問や科学の方法論となって特化していったのではないとも言われています。[思考スキルについては研修プロップ資料編 p. 25 「12 のものの見方・考え方」を参照。]

わたしたちの社会は現在さまざまな課題に直面しています。これまで通りを続けることは、破滅への道なのです。しかし、過去をなくすことはできません。わたしたちは、過去からも学び、現在からも学び、そしてあるべき未来の姿からも学びながら、ていねいによりよいものを作り上げていく力を獲得しなければならないのです。学び続けることが、わたしたちの社会の持続可能性の鍵なのです。これらの高次の思考スキルは基本的なシステム思考、PDS, PDCA, など「実態を知る、計画をたてる、実施する、評価する・課題を発見する、修整する」という一連のプロセスを可能にするものでもあるのです。[研修プロップ資料編 p. 28 「コミュニティの課題解決」参照]

5. 概念・理念を教育的ツールに

ERIC にとっては、ワールド・スタディーズ以来の歴史なのですが、世界を読み解く、世界を理解するためのメタ認知としての概念は、モノの見方・考え方を整理し、知識・理解を促進します。多様性、相互依存、共存、有限性などの概念は、社会や生態系によってたつ原則を理解し、原則に従った行動の判断の基準となります。また、協力、複雑性、予防原則などの概念も、行動原則として役に立ちます。持続可能性、愛、寛容、受容などの概念は、わたしたちの社会のあり方の理念を理解することに役立つでしょう。

概念的に考える、抽象的な思考というのは、人間の認知的アプローチに特徴的なものです。そして、理念を教育的なツールに活用するということは、共に社会を築き、共生するために、必須のことなのです。[PLT の五概念、ワールド・スタディーズの 10 の基本概念、リビングバリュー12 の価値などについては研修プロップ資料編 p. 30 「概念・理念を教育ツールに」参照]

これらのアプローチを活用しつつ、ERIC/PLT のアクティビティは、生徒を気づきから理解、挑戦、動機づけ、行動へというプロセスを、ハンズオン経験を豊富に活用しながら進めていっていることが理解されるでしょう。これらのアクティビティのデザイン原則を知ることは、あなた自身がアクティビティを応用したり、工夫改善したり、あるいは開発したりする時のために、役立つことでしょう。

II. ワークショップを開催する

1. ワークショップを計画する

ERIC/PLT のワークショップは一日か二日です。スポンサーとなる団体・組織で活動しているファシリテーターにワークショップの計画と実施を依頼することもあります。それ以上に、ERIC/PLT のファシリテーターが実施を決定し、スポンサー団体あるいはワークショップを行える教育・学習施設を通じて実現につなげていくのがよくあるパターンです。

ワークショップを設定するには、あなたの学校や、大学、教育委員会などに、まずスポンサーとなる関心があるかどうかを確かめます。その他の可能性としては地域の自然センター、自然公園などの組織や環境保全団体(例えば、近郊森林保全活動団体、ガールスカウト、4Hクラブなど)、森林組合や地域振興の活動を行っている団体などがあります。

スポンサーを得ることは必須ではありませんが、環境教育や人権教育など、人類共通の課題の学習について、なるべく多くの人々によりよい質の教授学習法を身に付けてもらうためには、参加費の軽減のためだけでなく、公共的な関心を持たれている研修なのであるというメッセージも大切です。

2. 共同ファシリテーター

わたしたちは、あなたが複数のファシリテーターでワークショップを行うことを推奨いたします。特にあなたがファシリテーターを始めたばかりである場合、共同でのファシリテーター経験は、経験あるファシリテーターから学ぶ機会になります。あるいは、自然資源についての専門家で、ERIC/PLT の経験のある人と組むのもいいでしょう。

共同ファシリテーターは、あなたにとってだけでなく、参加者にとってもよい学びにつながります。アイデアを共有したり、議題の設定と進行を助けたり、素材集めを共にしたり、アクティビティ実践の進行を分担したり、質問への対応を考えたりすることができます。参加者は違った教え方を見、そして違った専門領域からの知見に触れることができます。さらに、緊急の事態があってもワークショップをキャンセルする必要がありません。

共同ファシリテーターを行う場合、事前にお互いに対してオープンに意見交換をしておきます。それぞれの役割が何であるかを確認することは大切です。あなたは次に紹介するようなチェックリストに対する答を書いておくとよいでしょう。初期からの協同での計画はファシリテーター間のスムーズな交代とワークショップでの協力関係を築くことでしょう。

機能的な共同ファシリテーター

共同でのファシリテーションを計画する時、次のような質問について検討し、あなたの答を互いに共有し、それぞれの役割を明確にしておきましょう。

- ワークショップのどの部分をあなたは責任もって行いたいですか。どの部分を共同ファシリテーターに任せたいですか。
- あなたが、本当にワークショップに取り入れたいものは何ですか。それは参加者にとって重要だからですか。他のワークショップでやってみてうまく行ったからですか。それともどのような理由からですか。
- あなたのプレゼンテーションの間をつなぐ時、あなたはどのようにしますか。
- 必要であれば、議題をどのように変更いたしますか。

ワークショップ計画チェックリスト

ワークショップを計画する

- ワークショップの共同ファシリテーターを探す
- あなたの学校、組織から許可を得る
- 必要なワークショップ場所を選び、予約する
- (必要であれば)大学や地区にワークショップの計画を提出する
- ワークショップの少なくとも4週間前までに**コーディネーター/ERIC事務局**にワークショップ提案書と計画書を出す。そうすればコーディネーターは必要なPLTガイドの発注などの手配を行える
- 広報のための素材、チラシ、**参加申し込み書**、ポスターあるいは記事などをワークショップの少なくとも4週間前に配布する
- ワークショップを、以下のことを考慮しつつデザインする。
 - 参加者
 - ワークショップの達成目標
 - 制約条件(例えば、時間空間など)
 - 制約条件を克服するための方略
- 単位を出してくれるところがあるならば、それを獲得するために満たすための条件
- アクティビティに必要な素材と設備
- ワークショップの議題をまとめ、スケジュールを計画する
- もしできるなら、リソースパーソンに連絡する/を招待する
- 計画に含まれているのであれば、茶菓の準備をする
- ビデオ機材、紙、ペン、工作材などを集める
- (オプション)参加申込者に対して、確約と地図を送る
- (オプション)できるならば、ワークショップ開催場所の下見をする

ワークショップにおいて

- ワークショップの場を設定する(できれば前日の午後や夕刻に)
- 機材が動くことを確認する
- トイレ、電灯のスイッチ、コンセント、戸外への出入り口を確認する
- アクティビティを行う適切な場所を選ぶ
- ワークショップが始まったら、参加者にトイレと茶菓の所在を伝える
- 議題についての簡単な紹介をし、休憩と昼食の時間を確認する
- ワークショップの最後に、**参加者アンケート**に記入してもらうこと
- PLT 認定証を配布する

ワークショップの後で

- **ファシリテーター調査書**に記入し**コーディネーター/ERIC事務局**に、参加者アンケートとともに送付する。[アドレスを入れる]
- ワークショップ経費まとめをコーディネーターに送る
- (オプション)ワークショップ参加者リスト、住所、電話番号を入れたお礼の手紙を送る。フォローアップがあれば、参加者に知らせる

PLT 研修は環境省の人材育成事業に登録しています。
<http://www.env.go.jp/policy/edu/reg/detail/>

3. 単位を認定する

ワークショップに参加することで単位が獲得できるというのは大きな参加の動機づけになります。もし、あなたが、大学と関係があるならば、大学の単位認定につながられるでしょう。そのために必要な条件を整える必要がありますが、通常の ERIC/PLT ワークショップの時間より長い時間が求められ、また筆記での提出物などがあるでしょう。また、大学の単位の場合は、参加者は学費を払う必要があります。

米国では、校区や教育委員会などの現職教育の単位として PLT のワークショップを行うことも可能です。州によっては、PLT 自身が単位認定者であるのです。

森林資源専門家などの資格の単位としても PLT のワークショップは活用されています。

4. ワークショップ、時と場所

ワークショップを行う場合に大切なことは、開催場所と時間です。あなたがワークショップの最中に行うことのほとんどすべてにこの二つの要因は関わってきます。

ワークショップの場所

うまく行ったワークショップが開催された場所は実はさまざまです。学校、都市公園、博物館クラス、森林のまっただ中のリゾートなどです。ワークショップの場所を選択する前に、それぞれの場所の有利性と不利を、ワークショップの達成目標に照らして、比較してみましょう。例えば、地域の公園にある環境教育センターで行う場合、先生方に地域資源情報に親しんでもらえますが、学校でやる場合は、学級でどのように PLT を活用するかを学んでもらえますし、環境とはわたしたち自身がいる場所なのだということがわかってもらえます。

不利な点あるいは場所からくる制約があれば、それを克服するための工夫は何でしょうか。考えておきます。例えば、人里離れた場所で行うことは精神的には良いですが、日常でどのように実践するかにつなげて考えさせていく工夫が必要です。会議室は参加者にその日行った活動についてふりかえるために良いですが、自然大好き人間には退屈です。少なくとも一度は外に出るように計画しておきましょう。

人権の研修でも、戸外に出る、人に会おうというのは重要な要素です。

どこで行うにしても、早めに予約をしておきましょう。施設によってはずいぶん早く一杯になってしまいます。

時間と長さ

PreK-8 ガイドのテキストを獲得する PLT のワークショップは、少なくとも 6 時間かかります。加えて少なくとも 2 時間が中等教育段階のモジュールを得るには必要です。その時間をどのように確保するかについてはかなりの柔軟性があります。

6 時間ワークショップのためには、一日のワークショップを行うことができます。一日ワークショップの時のほうが、参加者の集中力は高いです。

6 時間あるいはそれ以上の長さのワークショップに対し、2-4 週間以上にわたって 2 時間を数回行うやり方にも、有利な点がいくつかあります。ひとつの可能性としては、放課後ワークショップを一、二時間行い、先生がカリキュラムに取り込むことのできるアクティビティ体験にشبります。セッションの間に、参加者には生徒にワークショップで体験したアクティビティを実践してもらいます。そうすることで、実践の時に起こったことを共有することができます。参加者は PLT のガイドを復習することもできます。そこから、アクティビティを工夫して次の回で発表することもできるでしょう。この複数回型開催のメリットは、PLT についての興奮が覚めやらぬうちに、実践に結び付けられるということです。もし、あなたがこの方式でやろうとするのであれば、参加者全員がすべてのセッションに出席できることを確かめましょう。放課後ワークショップでは、お腹にたまるスナックや晩御飯の準備もしたくなりますね。

PLT 基本コースに、テーマ別モジュールを追加する

中等教育段階モジュールのためのワークショップは少なくとも 2 時間、プラス、モジュールごとに一時間ずつが必要です。より短時間でのワークショップ(3 時間以下)では、ひとまとめの時間でやってしまう方がよいでしょう。できれば、野外体験を組み込んだり、PLT のモジュールに関連するゲストスピーカーを招待いたしましょう。

その他の ERIC ワークショップについて

ERIC では、PLT 以外にも国際理解教育、人権教育やスキル教育についての人材育成ワークショップを行うためのテキストを出版しています。モデル・プログラム例は、PLT ワークショップ同様、資料編に収録しています。

ERIC の基本ワークショップで使用するテキスト

『ワールド・スタディーズ』 国際理解教育の目標と内容・方法について、基本的な理解を共有することができるテキスト

- ・『未来を学ぼう』
- ・『地球のみかた』
- ・『フード・ファースト・カリキュラム』

『人権教育ファシリテーター・ハンドブック基本編』 人権についての気づきから行動までを学ぶ・共有する・育ちあうためのアクティビティを習得できる

- ・『いっしょに 考えて! 人権』
- ・『いっしょに すすめよう! 人権』

『レッツ・コミュニケーション!』 わたし・あなた・みんなを尊重するスキル・トレーニングの基本をまとめたもの

- ・『わたし、あなた、そしてみんな』
- ・『いっしょに学ぼう!』
- ・『いっしょにできるよ』

その他の関連テキストも、6時間の基本的なワークショップに加える追加的な2時間のセッションによって学ぶことができます。

プログラム立案表

ERIC の 12 時間研修には、三つの種類があります。PLT の 12 時間研修はその中の一つである「プログラム」ファシリテーター育成にあたります。プログラム・ファシリテーターというのは、アクティビティを活用して授業案や研修案を作り、進行する人です。PLT の言うストーリーラインというのは、起承転結の文章構成法や「学習者の意識の流れ」という考え方と共通するものです。

◎起承転結の四行文章で、プログラムで伝えたい内容、ねらいを書く。

◎4 人一組で、それぞれが言いたい、伝えたいメッセージを「起承転結」の流れにつなげてみる。

などの方法が、プログラムづくりのセッションでは取り入れられています。[研修プロップ資料編 プログラム立案表参照]

5. ワークショップを広報する

ワークショップを事前に広報することによって、関心がある人々に参加の機会を広げることができるでしょう。

効果的な広報は、参加者に事前に以下のような事柄について十分な情報を提供することで、ワークショップで何が期待できるかを判断することができるようにします。

- ERIC/PLT についての説明
- ワークショップの目標と扱われる基本概念
- ワークショップを実施する人は誰か
- スポンサーについて
- 日時、場所(必要であれば、地図やアクセスの案内)
- ワークショップのすべてのセッションへ参加が求められること
- 参加費と参加費に含まれるもの
- 単位や認定証などの資格
- 教育的なニーズやスタンダードとの関連
- さらに詳細な情報を得るための連絡先
- 服装や準備物についての注意事項
- 申し込み締め切り日

チラシやポスターを、想像力豊かに創りましょう。あなたの組織や学校区がすでに持っている広報手段も、できるのであれば活用しましょう。郵送やファックス、掲示板なども活用できるでしょう。さまざまな公報の催し物案内欄などにもアプローチできるでしょう。

とはいえ、口コミがもっとも強力な手段です。核となってくれる人に余分にチラシを送って、協力してもらいましょう。現職教育の担当をしている部署からの協力はとても有効です。

ホームページでの案内や、記者発表なども、挑戦してみましょう。

ワークショップへの参加者の人数を知ることができると、準備がやりやすくなります。参加申し込み書に、関心事なども書いてもらいましょう。

参加者にとってワークショップが建設的で前向きなものであるために、最低人数、最高人数を考えておきましょう。人数制限がある場合、参加申し込みをした人に、ワークショップが中止なのか、参加が受け入れられたのかについての情報を出すのを忘れないようにします。10名が最低限で、40名が最大限であると、多くのファシリテーターは言います。

チラシづくりのアイデア

一般的な原則

- ・ 対象とする人々をしぼり、彼らの関心に合わせた内容を考える
- ・ チラシはシンプルにする。必要最低限の情報を掲載し、まぎらわしい表現は避ける
- ・ チラシのスタイルと内容に一貫性を持たせる

考えるべきこと

- ・ 対象とする人々は誰か。彼らのことについて知っていることは何か。
- ・ 見出しはどうするか。アイキャッチをどうするか。
- ・ どう伝えるか。適切な情報量はどれ程にするか。
- ・ 誰に連絡し、何を期待でき、いつ、どこで行われるのか、行き方などの 5W1H を忘れずに。
- ・ チラシ全体で、情報をどのようなかたまりにしてまとめるか。
- ・ チラシのフォーマットをどうするか。対称的なフォーマットは静的で、非対称的なフォーマットは動的な印象につながります。タイポグラフィはどんなものにしますか。三種類以上のタイポグラフィを使うことは避けましょう。雑然とした印象につながります。
- ・ どのようなアートを取り入れますか。ERIC/PLT のロゴや図柄も使えます。

6. 対象となる聴衆について

ワークショップを計画する前に、参加者のニーズや関心を知っておくと、計画を立てやすくなります。事前の準備時間が十分にあるならば、ワークショップへの期待、指導している学年や団体、学歴レベル、特別なニーズについての質問用紙を用意して、情報を集めましょう。対象について理解があれば、ワークショップ全体の計画も変更することができます。

聴衆についての十分な情報がなくても、どのような人々が参加するかについてはっきりとしたイメージを持つようにしましょう。義務で参加するのか、それとも自発的に参加しているのか、「なぜ、参加する」のでしょうか。このワークショップに参加することで、実践がよりよいものにしていくことを伝えることを忘れずに。

大人の学習者と作業するとき

PLT ワorkshopのゴールのひとつに、教育者が新しい教育へのアプローチを学ぶことを手助けするというのがあります。学習者としての成人は学習者としての子どもたちとは異なっています。成人学習者の次のような特徴を知ることが、あなたがワークショップを準備する上で役に立つことでしょう。

学習へのオリエンテーション

・大人はワークショップのゴールと目標が彼らにとって重要であると考えた時、何かを学ぶことに身を入れます。つまり、職業に関係がある、とか、すぐさま役に立つとか。

・大人は彼ら自身の学びを開始しがります。目標や内容、目標を選ぶことに関わりたがります。

あなたができること:

ワークショップのゴールをスケジュールの早い段階で説明し、そのリストに乗っていない参加者からの目標も付け加える。参加者が新しいことを学ぶ必要があることを理解できるようにしておくこと。理解と変化の種となるものを奨励し、育む。それぞれの人は理解し、学びたがっている存在であるという前提で取り組むこと。

学習者の自己概念

・大人の学習には自己概念が関わってきます。新しいスキル、技術あるいは概念を学習することは、自分自身を肯定的に、あるいは否定

的に見ることに繋がります。大人は他の人から評価を下されることを恐れ、そのために新しい学習の状況では不安になります。

・大人は彼らの学習について他の人から指示されることを拒否します。特に、新たに提示されたものが、現在彼らがやっていることに対する攻撃と見た場合はなおさらです。

あなたができること

安心して新しいことに挑戦したり、考えたりできる環境を提供します。参加者を決して非難せず、それぞれの人に対して、なんらかの前向きな、受容的な関わりを持つようにします。

他の学習者の経験が果たす役割

・大人が学習に来る時、彼らは幅広い先行体験、知識、スキル、方向付け、関心、能力をもってやってきます。これは、もっとも豊かな学習資源は彼ら自身であることを意味します。

・大人は彼らの能力に対する攻撃であると思われる学習状況に抵抗します。そのため、彼らは強制されたワークショップのトピックやアクティビティに抵抗するかもしれません。

あなたができること

参加者一人ひとりを、それぞれの経験、知識、スキルをもった個人として受け入れます。グループ討議や問題解決、ピアサポート学習のように、参加者がお互いの学習に貢献できるような方法を提案します。

動機づけ

・動機づけは大人の学習者によって生み出されます。ファシリテーターの役割は大人自身の中にあるものを育てることを奨励したり、育てる条件を整えたりすることにあります。

・大人の学習は学習者に対する尊重、信頼、関心を示した態度によって高められます。

あなたができること

参加者に、あなたが彼らを尊重、信頼していること、関心があることを示します。集中しない参加者や参加しながらない参加者を批判しないこと。むしろ、彼らの関心を高められるようにワークショップを修整すること。

Sources

Brookfield, Stephen D. *Understanding and Facilitating Adult Learning: A Comprehensive Analysis of Principles and Effective Practices*. Hoboken: Jossey-Bass, 2001.

Knowles, Malcolm. *The Adult Learner*, 6th ed.: *The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2005.

7. アクティビティを選ぶ

聴衆について考えた後、いよいよアクティビティを選ぶ段階に進みます。これは全体の流れを考えると同時並行で計画します。そのことで、アクティビティにかけられる時間が確定してきます。6時間ワークショップでは、少なくとも5つのアクティビティが体験できるように計画します。2-3時間のワークショップでも最低2つのアクティビティを含めることをお勧めします。専門性の向上についての調査によれば、参加者は自分がワークショップで体験したアクティビティを、自分自身の実践の中でもよく使うことがわかってきています。そのために、より多くのアクティビティをやってみることが、より豊かな実践につながります。

どのアクティビティを選ぶかは、ワークショップの目標、参加者の関心、場と空間、あなた自身の個人的な好みなどによって決まります。対象とする参加者が多様であるなら、学際的な教材を選び、それがどの教科、どの学年、どの対象でも活用できること、そして幅広い概念に対応していることを示しましょう。もしも、参加者の関心が特定のテーマ、学年、分野によっているなら、それに合わせましょう。

学習方略が多様なアクティビティを選びます。創造的な作文活動、シミュレーションゲーム、描画、野外調査、数学など。気づきから行動へとつなげていくために、いい教材であることを示すアクティビティの流れを選ぶのもいいでしょう。

座学に加えて、行動につながるアクティビティに参加する機会を取り入れましょう。バラエティのあるアクティビティを提供することで、テキストに含まれるアクティビティの多様なサンプルを経験し、楽しい、バランスの取れたワークショップを計画できるでしょう。

環境教育でも、人権教育でも、外に出る活動、フィールドを活用したアクティビティも、取り入れましょう。ERIC/PLTのテキストやガイドの柔軟性を示すことにもなります。

一般的には、あなた自身が楽しめたアクティビティを含むこと。あなたの熱意と熱中がうつりま

す。体験したものの方が、落ち着いて行えます。新たなアクティビティに挑戦することには、次のような意味があります。アクティビティがどのような効果を持つかを実体験できる、発展や応用を考えられる、貴重な素材を発見できる。

あなた自身のアイデアで、テキストのアクティビティやプログラムにどんどん手を加えて下さい。地域のニーズや、場の制約、あなた自身のリーダーシップのスタイルなどによっても、やり方は異なってくるでしょう。

そのような応用を行うこと自体が、「ERIC/PLTのアクティビティは、書いてあるままでも使えるし、そこから始めることもできる」ものなのだということを伝えることができます。プレゼンテーションのときに、その柔軟性をはっきりと伝えましょう。

概念的な学習がどのようにアクティビティに取り込まれているかも、示すことができるでしょう。PLTのストーリーラインや、テキストの流れのあるプログラムなどをやってみるのもいいでしょう。[ストーリーラインについては [Introductory p. 64-67](#) を参照]

参加者にアクティビティ実践をしてもらう場合には、ワークショップの最中にアクティビティを選びだす時間が必要です。まずいくつかのアクティビティをやってみせ、アクティビティを実践する小グループに分けます。参加者に、アクティビティを選び、実践してもらいます。

身体的な制約がある参加者もいることでしょう。どのアクティビティについても、身体的な障がいがあるとすればどう実施するか、考えておきましょう。

プログラムの流れ	アクティビティ
起	
承	
転	
結	

8. プログラムの流れを計画する

プログラムの流れは、テキストについての「気づき」から体系的な「知識」理解、そして「新たなアイデア」のブレインストーミングや発見、そして実践への「応用」というステップを踏んでいます。

セッション1 共通基盤づくり

自己紹介につながり、話しやすい雰囲気を作り出すアイスブレイキングのアクティビティや、テーマについての互いの知識理解、体験などを共有し、共通理解を持つ、またこのワークショップに対する期待を確認し、自分の専門性や能力を高めるために参加しているのだという意識

化を行うセッションです。

セッション2 流れのあるプログラム=アクティビティ体験

PLT の一つのアクティビティは、流れのある学習プログラムになっています。ERIC のその他のテキスト、『環境教育指導者育成マニュアル』『いっしょ考えて!人権』『いっしょにすすめよう!人権』『レッツ・コミュニケーション!』なども、同じように、いくつかの学習段階がすでに組み立てられたものになっています。それらのどれかの流れを行うのもいいですし、あるいは、サンプル・プログラムを参考にするのもよいでしょう。

セッション3 ふりかえりとまとめ

これまでの参加型学習、アクティビティや流れのプログラムについて、そのこと自体を「共有体験」として経験学習的に学んだことをふりかえり、一般化し、まとめ、応用を考えましょう。自分たち自身のワークショップに対する期待から、達成された学習目標や内容についての評価を行うのも、学習・教育評価について考えるよい機会となるでしょう。

PLT PreK-8 Workshop Agenda Highlights			
AKCA Model Stage	Activity	Description	Time
Awareness	Welcome	Introduce presenters, brief overview of agenda and workshop goals, logistics	10 min.
	Getting Acquainted	Participants introduction; icebreaker	20 min.
	Background on PLT	See Section I of this handbook or the PLT guide for information on PLT's mission, goals, sponsors, history, etc.	15 min.
Knowledge/Skills	Lead selected activities	Lead a series of activities (5) that demonstrate a storyline or meet a goal related to state content standards or other local objectives; provide time for feedback, application, and reflection	2 hours
	Distribute PLT guides – “Hike” through Guide	Overview of the PLT activity guide – themes, activity components, appendices, copyright	15 min.
	Discuss other resources	Guest speaker; special topic (content specialist, reading connections, <i>GreenWorks!</i> , Earth & Sky, etc.)	30 min.
Challenge	Personal use	Small groups select and lead a PLT activity (or facilitator leads additional activities) Try using “PLT on the spot” strategy	90 min.
Action	Individual Planning	Individuals explore: How can I use PLT in my classroom or other situation?	20 min.
	Wrap Up	Evaluation – survey forms, certificates	15 min.
	Feedback	Were needs met?	5 min.

PLT ワークショップの場合

PLT ワークショップの場合は、簡単に PLT の歴史を説明しましょう。

- ・いつ、どこで、どのように PLT がスタートしたか。
- ・ PLT ガイドの開発背景
- ・ PLT の全米的、国際的な広がり、パートナーやスポンサー

9. アクティビティを決定する

アクティビティを選びます。共同ファシリテーターがいる場合は、どのアクティビティを分担するかも決めておきます。

ファシリテーター育成のワークショップでは、アクティビティを行う時は、まず大人の参加者を学習者として巻き込みます。その上で、教育的指導者としての視点からアクティビティをふりかえるようにします。アクティビティの後で、軽くふりかえりをするには、次のような質問が有効です。

- この体験から学んだことは何ですか。
- このアクティビティを通して教えたことは何ですか。
- 学習者のニーズに合わせるために、どのように発展応用させますか。
- 環境教育やその他の教育のスタンダードにどのように合致していますか。
- 学級での進め方についてのアイデアなど。

アクティビティのふりかえりこそが、アクティビティのもっとも重要な部分であることも多いのです。

ふりかえりは、全体で行ってもいいですが、小グループで行うのもよいでしょう。

ふりかえりに限らず、話し合いを全体で行うことはより幅広い相互作用が生まれますし、アイデアや知識、体験の共有に向いていますが、20-30 人以上の場合は、限られた発言者になってしまいます。小グループで行うことは、一人ひとりの 100% の参加を引き出すことができる方法です。同時に多くの人からの発言を引き出せます。しかし、小グループで話し合ったことを全体で共有するために発表する時間がかかってしまいます。グループ発表、共有にも工夫が必要です。

10. 実施上のアイデア

経験学習のサイクルをアクティビティに活用する

学習とは、学習者のこれまでの知識理解や体験に積み上げていくサイクルのくり返しです。アクティビティを行う時には、以下のような経験学習の 4 段階を活用いたしましょう。

経験学習の四段階

・体験する

学習のプロセスは、学習者が、何かを行ったり、観察したり、何かを言ったりすることから始まります。アクティビティで何が起こるかを伝えるのではなく、まずアクティビティに参加者を参加させましょう。

・ふりかえる

何が起こったかについてどう考えるかを共有する段階です。参加者が彼らの体験したことをふりかえり、じっくりと考えられるような質問をしましょう。「あなたにとって、はどんな意味がありましたか。」「が起こった時、どう感じましたか。」「の結果、どうなると思いましたか。」

・一般化する

この段階では学習者は体験から学んだことについて抽象的な一般化を行います。参加者に「このアクティビティで学んだことは何ですか。生徒は何を学ぶでしょうか。もっとも難しいのはどこでしたか。もし、もう一度やるとすれば、どこを変えますか。」などと質問しましょう。

・応用する

学習者が個人的な意味を一般化することを助けます。ワークショップで、「あなたが行うとすれば、どのようにしますか。このワークショップで得た情報で何ができますか。」このような問いが締めくくりとなり、次の体験が始まるのです。

テキストをざっと読む

ERIC/PLT のテキスト・ガイドに限らず、能動的に本を読むことが、よりよい理解とアクティビティの実践に繋がります。

- ・前書きや著者について、などの情報を読む
- ・目次から、本の構成、構造を読み取る
- ・この本について知りたいことを三つの質問にまとめる
- ・質問に対する答や答につながるキーワードを探す

PLT では、「ガイドをハイク」という時間を取ることで、これまでの蓄積がちりばめられたガイドから、学習者が必要な情報に適確にたどりつけるように、Q&A 方式で確認することを行います。例えば、ハイクのための質問には次のような例が挙げられています。

ガイドをハイク “Hike” through the PLT Guide

1. PLT の目標は何ですか？
2. 「侵入種」とは何ですか。どこでその情報が見つかりますか。
3. 争点のある問題を提示するときの教師の役割は何ですか。
4. 多様性というテーマについて、室内で取り組むことのできるアクティビティを探しましょう。
5. 「個別化教授法」についての情報はどこで見つかりますか。アクティビティの中で個別化教授法が使われている事例を示し、そのアイコンを描写してください。
6. 生徒にとって効果的なアクティビティであるかどうかを評価するための情報はどこにありますか。
7. 「ストーリーライン」の事例はどこにありますか。
8. 学習者を気づき、理解、挑戦、動機づけ、行動というプロセスで導くために PLT で活用されている教授方法三つとは何ですか。
9. 「近郊環境」に関わるアクティビティはいくつありますか。
10. 教科カリキュラムに対応したアクティビティを探し出す最短の方法は何ですか。
11. 「推定する」というスキルが関係するアクティビティを見つけなさい。
12. PLT のアクティビティでテクノロジーが活用されているのを見つける三つの方法は何でしょうか。PLT のアクティビティで使われている例をひとつあげなさい。
13. どの付録に「アクティビティの参照と資源」がもっともたくさん紹介されていますか。
14. アクティビティのサイドバーに含まれる 9 つの項目とは何ですか。
15. PLT ガイドからのコピー、複写についての方針は何ですか。
16. アクティビティ 84 に関わるラジオ番組は何ですか。このプログラムと PLT とのパートナーシップについて、もっと情報を得るにはどこを見ればいいですか。
17. 「木に触れよう」の評価の機会の三つ目のための参考となる図表はどこで見つけられますか。
18. 新しいガイドでは「参考図書」が強調されています。どこで見つけられますか。
19. PLT が質の高い環境教育を支援していることをまとめたようなスローガンは何ですか。
20. 教師が教科の達成目標と PLT の関連を見い出すにはどうすればいいですか。

それぞれのテキストについての理解を確認するための質問リストをファシリテーターが自分たちで創るのもよいでしょう。一対一の Q&A に見えますが、目的はガイドやテキストの全体像を理解し、活用する力を伸ばすことにあります。参加者に対するテストや評価ではありません。

個人的な計画立案時間をとる

ファシリテーターとして、どのように教育実践につなげるかを考える時間を取ります。いまの学習計画やカリキュラム、学習者のニーズに対応しつつ、アクティビティを取り入れていくことを考えることで、実践につなげるチャンスが増えるでしょう。

全体でアイデアのブレインストーミングを行ったり、小グループで計画を披露しあい、洗練していくこともできます。もちろん、一人ひとりの作業でもいいでしょう。

評価・フィードバック・認定証について

ワークショップの最後に、ワークショップについての評価、参加者からのフィードバックを共有する時間を取ります。参加者評価票を記入してもらいますが、それぞれが何を学んだかを全体で共有することも、視野や発見を広げることでしょう。

参加者評価票を ERIC/PLT 事務局に提出することで、ワークショップを受けたファシリテーターが、ERIC/PLT の教育実践を広げていくネットワークに登録されることとなります。ファシリテーターとのネットワークが、プログラムと実践をよりよいものにしていく原動力なのです。

ワークショップを修了した認定証を出す場合は、この段階で行います。

フォローアップ

学校教育にたずさわる参加者に対して、実践をサポートするには、ワークショップを数週間に渡って開催し、セッションとセッションの間に実践をはさむことができるようにする方法があります。また、ファシリテーターが学級での指導に協力したり、教材準備を手伝ったりもできるでしょう。

研修プロップ資料編

目次

1. 効果的なハンズオン
 - (ア) 6つのハンズオン
 - (イ) 経験学習の4段階
2. 協力して学び、協力して社会を築く
 - (ア) 協同学習について
 - (イ) わたし・あなた・みんなのスキルを育てるアクティビティリスト
3. 参加型手法が育てる「参加のスキル」
4. 12のものの見方・考え方
5. コミュニティの課題解決
6. 概念・理念を教育ツールに
7. 集中・分析・発見の原則
8. 研修プログラム立案表
9. プログラム事例集<人権>
 - <事例1>人権研修（6時間）
 - <事例2>「ファシリテーションを学ぶワークショップ」（3時間）
 - <事例3>生活者発想ワークショップ（7時間）

効果的なハンズオン

- 1. 実物 []
- 2. 実体験 []
- 3. 実話 []
- 4. 実感 []
- 5. 実態 []
- 6. 実存 []

経験学習の四段階で「気づきから行動へ」つなげる

第一段階 ハンズオンを体験する

第二段階 ふりかえる、共有する

第三段階 一般化する、原理原則を引き出す

第四段階 応用する、行動に活かす、行動を変える

リアルなハンズオンによって、からだ、頭、感情のまるごとによる体験がある。

体験したことをふりかえることで、経験知、経験則が紡ぎだされる。

経験知、経験則は、次の場面で応用して、活用していくことができる。

経験知、経験則を現実に当てはめてみて、また次の体験につながり、そこからまた改善・修正が次の学びとなって紡ぎだされる。

経験学習とは、「学び続ける」プロセスを主体的に継続する力を養うことを目的とするものです。

なぜ、なに、どうして、どうすれば、と問う姿勢が、経験学習の基本です。

協力について学び、協力して社会を築く

Cooperative Learning, Cooperative Lives A Sourcebook of Learning Activities for Building a Peaceful World
Nancy Schriedewind and Ellen Davidson 1987, Wm. C. Brown Company Publishers

前書きより

「やったね」生徒たちが学問的なことであれ、学級で取り組んだプロジェクトであれ、仲間で一緒にやり遂げたとき、どれほど誇らしげで、どれほどエネルギーに満ちあふれているか考えてください。劇であったり、数学の複雑なパズルを解くことであったり、リレー競争に出ることであったり、科学の実験を考えることであったり、コンサートを上演することであったり、地域社会の改善行動計画にとりかかっていたりする中で、生徒たちは成果を共有するだけでなく、互いに対するプラスな感情も抱くようになります。この本の目的は、あなたがこのような協力を通した建設的な経験を学習場面においても、また、学級での相互関係においても作り出せるようにすることです。

「協力して学び、協力して社会を築く: 平和な社会を作るための活動事例集」は先生のための資料集です。学級での学びを深め、学級を互いに気遣い協力する場にするのを支援するものです。生徒たち個人個人が学習技能を習得し、一緒に学習目標を達成し、互いにもっと尊重し、気遣い、好ましいと思える関係を作るための教育方法を提示しています。ここに紹介された活動事例によって、生徒たちは協力によって人との関係がもっと充実したものになり、地域社会での生活が豊かになり、国内での平等が促進され、世界の平和が達成されるのだということを学びます。

この本は協力を学ぶためのハンドブックです。これは2つの意味があります。ひとつは、この本で生徒たちが学級で協力して学ぶということです。活動事例では斬新な、しかもしっかりとした実践を踏まえた協力を中心に構造化された学びを導き出す教育技術を活用しています。学びが協力を中心に構造化されている場合、生徒たちは、競争したり、個別に学んだりするのではなく、学問的な課題について一緒に取り組みます。互いが学ぶのを助け合い、課題についてグループとして責任を持ち、自分自身と他者の進歩に責任を持つようになります。一緒に学ぶため、だれもが成功します。その過程で、あなたのクラスは協力して学ぶラボ(学習室)になることでしょう。

2つめに、この本での学習活動は、クラスや友人関係、地域社会やもっと広い意味での社会における協力という概念自体についてその意味を探ることになります。学際的でテーマ別の学習を通じて、競争することでわたしたちが払っている対価は何かを知り、そこで協力してものごとを進めるといふ代替案の持つ長い目を見た場合の利益に気付きます。人々の間の協力がすべての人々をより平等にし、競争によってもたらされる有害な影響を減じることができるかを探ります。

協力は学校にとって重要なだけでなく、社会にとっても重要です。人類として生き延び、この不平等な世界、国際的紛争、起こり得る核の災害などを転換してこうとするならば、若い人々は、いまの年長者が持つ以上に、協力する技術を磨き、協力する価値観を育てなければなりません。世界の相互依存が高まりつつある中で、わたしたちは協同することをおしえなければなりません。そこにこそ、生存と構成と平和の可能性があるからです。

教師と協力

協力に焦点を当てることで、教師としてあなたが直面しているさまざまなニーズに対応することができます。協力して進めるように構造化された学習は、教師や保護者、社会が持っている2つの期待に答えます。学問的な達成と、建設的な社会関係の発達です。

多くの教師が熱中して取り組んでいることのひとつは、すべての学習者の学問的な達成を高めることです。教室内の学習到達度のレベル、人種、ハンディキャップ、社会環境などが多様な中で、これは非常に難しいことです。協力して進めるように構造化された学習は、すべての学習者に学習到達度を保証すると同時に、互いの多様性を尊重し、偏見を除くようにもなる一番効果的な方法のひとつです。

環境教育指導者育成マニュアル p. 236 より

参加型手法が育てる「参加のスキル」

参加型学習というのは個人と人間関係と社会関係がその中で展開する活動であり、そのために、きちんと指導を意識化すれば、わたし=自尊感情、あなた=コミュニケーション、みんな=協力の力をつけていくことに役に立ちます。また、それらの力をポジティブな方向に伸ばしていく働きかけが、「快」なるコミュニケーション、人間関係、コミュニティを教育現場に作り出していくためには、基本になります。このことは、人間のネガティブな側面や感情を無視したり、否定したりするものではありません。いい所も、悪い所も含めて、自分を、そして他者を、そして関係性や人間の社会を見つめる、受け止める力がついていくことなのです。

人間性の多様な側面を了解しつつ、よりよく生きるということへの意欲と行動を培うことはできるのではないのでしょうか。

スキルを育てるための働きかけを、スキル・ビルダーと呼びますが、「プログラム・アクティビティ」「環境や風土の整備」「個別への働きかけ」「自己習熟のためのふりかえり(ジャーナル)」の四つに分けることができます。

わたし 自尊感情・自己理解・自己表現

あなた 他尊行動・相互理解・コミュニケーション

みんな コミュニティ意識・協力・共通理解・共存

■参考ワークシート、読み物資料など

○スキル分野別・ビルダー月間計画表

○スキル・ビルダー年間計画表

○わたし・あなた・みんなのスキルを育てるアクティビティリスト

○「みんな」の社会的スキル検討リスト

- ・持続可能な社会をつくる環境教育で育てたいスキルリスト
- ・民主的スキルリスト
- ・めざせ満点アドボカシー社会[『いっしょにすすめよう人権』参照]

□参考文献

Esteem Builders, Michele Borba, Jalmar Press, 1989

Raising Self-Reliant Children In A Self-Indulgent World, Glenn, H. Stephan, Nelsen, Jane, PRIMA PUBLISHING & COMMUNICATIONS, 1989

わたし・あなた・みんなのスキルを育てるアクティビティリスト

	意識化する Awareness	肯定的な態度 Attitudes	行動する=育てる Action
わたし ・個性 ・自己理解 ・自尊感情 ・セルフ・エスティーム ・絶対矛盾の自己同一 ・アサーション	わたしを育てた言葉 10人の親しい人々 人生の河 重層的自己分析 コミュニティとわたし	お似合いのイニシャル アイラック いいところ10コ	わたしの未来の目標 わたしメッセージ アサーションの12の権利 去年はできなかった、今年はできる
あなた ・関係性 ・相互理解 ・コミュニケーション ・対立は悪くない ・対立の解決、扱い方 ・アフメーション	傾聴 ミラー 非言語コミュニケーション 対立のイメージ	対立は悪くない ちゅういか・共感的傾聴 お、いいか	鍵となる質問による傾聴 調停・仲裁
みんな ・社会性、市民性 ・共通理解・社会的課題の理解 ・コミュニティ意識、所属・信頼・貢献 ・ポリティカル・リテラシー ・アドボカシー、社会的提言	教室の中の世界探検 みんなが言っている 遅れて来た定着民 宇宙人に人間を説明する 欲しいもの・必要なもの・人権	話し合いのルールづくり 昔の人権・いまの人権 差別を取り巻く7つの立場 理想の国づくり	アドボカシー・ビンゴ 人権尊重のための4A's めざせ! 満点アドボカシー社会 人権尊重社会の課題 ゼロ・トレランス・ポリシー

参照 ERIC テキスト

- いっしょに学ぼう=自尊感情、コミュニケーション、協力を学ぶ
- いっしょにできるよ=幼児のためのアクティビティ集
- わたし、あなた、そしてみんな=中等教育段階の人間関係学習ワークシート集
- 対立から学ぼう=中等教育段階の対立の問題解決力をつけるカリキュラム

12のものの見方・考え方

ものの見方・考え方	手法	解説および事例
2分法で捉える	出発点、ある・ない、良い・悪い、4つのコーナー	比較する・+-で考える。 「木のある風景・ない風景」
2次元軸で捉える		2つの指標や軸の組み合わせで考える。 「都市人口率とGNP」「ecological-social, global-local」
分類する	ベン図、ビンゴ、パターン、仲間探し	カテゴリー化、ラベリングにより、抽象的に捉える。「なぜ鉛筆は木でできているのか」
全体像をつかむ	イメージ図、ミクロ・マクロ、鳥瞰図、構造図、トランセクト、	全体像を捉えるために、視点を変えてみる。あるいはひとつの視点を持って切ってみることなど。（もっと何かがあるという視点も不可欠）「地球村の統計」
因果関係を考える	因果関係図、フローチャート、ウーリーウェブ	物事をその因果関係（原因と結果）で捉えて表現する。事象の背後の真実にせまる。「しがらみの糸」
優先順位を考える	ランキング、重みづけ、4つのコーナー、ジレンマ・カード、コンペ	行動計画を考えようとするとき、価値観の多様性を踏まえた上で優先順位を互いに合意することが必要である。アクティビティの方法は多い。「エネルギー週間利用予定表」「400エーカーの森」「プロジェクト・コンペ」など
分量配分で捉える	統計ラインアップ、パイチャート、4つのコーナー、分布図	データを読む、データで捉える、身近なことをデータ化するなど、数値化したりする考え方。「生活時間分析表」
時間的に捉える	タイムライン、経年分析、季節暦	時間の流れ、変化という点から物事を捉える。スピードの違い（時間軸のスケールを変えて捉える）。「50年後の地球」
空間的に捉える	マッピング、経路分析	地図に表わすのが一般的だが、高低差をつけた視点の違いなど、立体的な空間認知。「ネットワーク地図」
指標で捉える	指標作り	目標の達成度や実態の表現方法として、何かの統計データで代表させること。「女性の地位を表わす5つの指標」「世界人権40指標」
モデル・シミュレーションで捉える	ロール・プレイ、	構造的な問題に気づくためのモデル化されたもの、あるいは典型例などで捉える。違う立場の人の気持ちが実感できる。「貿易ゲーム」、「クロマガロの悲劇」「マナミヤ」「元気がない木」
計画する	行動計画作り、プロジェクト・コンペ、カード分析、力の分析	目標をしばり込んで計画を立てていく。そのために必要なスキルを教える手法を含める。（計画についてアドバイスし合う「マゴリスウィル」も含む）

*ERIC 出版物『参加型で伝える 12のものの見方・考え方』活用例参照

Index 6 スキル

次のリストにあげられた思考のプロセスおよび思考スキルは、カリキュラム開発と指導協会とアメリカ科学推進協会によってまとめられたものです。それぞれのスキルに対応しているアクティビティは、サイドバーにそのスキルがあげられています。思考のプロセスとは、複雑な課題を扱うための、特定の思考スキルを含む精神的な方略です。思考プロセスの例としては問題解決や意思決定があげられます。思考スキルというのは、独立的あるいは複雑な思考プロセスの一部として活用される認知的な働きです。思考スキルの例としては対比するとか分類するなどがあります。

Analyzing	分析する
Classifying and Categorizing	分類する、カテゴリーに分ける
Comparing and Contrasting	比較する、対比させる
Composing	構成する、作曲する
Comprehending	理解する
Concept Forming	概念を形作る
Concluding	結論づける
Decision Making	意思決定する
Defining Problems	問題を定義する
Determining Causes and Effects	原因と結果を特定する
Discussing	議論する
Elaborating	洗練する
Establishing Criteria	クライテリアを確立する
Estimating	推定する
Evaluating	評価する
Formulating Questions	問いをたてる
Generalizing	一般化する
Identifying Attributes and Components	属性や構成するものを同定する
Identifying Main Ideas	中心となる考えを同定する
Inferring	推論する
Interpreting	解釈する
Making Analogies and Metaphors	アナロジーや隠喩などを作る
Observing	観察する
Ordering and Arranging	並べる、整理する
Organizing Information	情報を整理する
Predicting	予想する
Principle Forming	原則を形作る
Problem Solving	問題解決する
Reasoning	論理だてる
Representing	表現する
Researching	調べる
Restructuring	再構成する
Summarizing	まとめる
Synthesizing and Creating	統合する、創造する
Translating	翻訳する
Verifying	立証する、実証する

脳はいかにして世界を理解するか

-認知オペレーター

- 1 木の集まりは森である-ホリスティック・オペレーター
- 2 森は木の集まりである-還元オペレーター
- 3 心の分類学者-抽象オペレーター
- 4 数学的な心-定量オペレーター
- 5 なぜ?どうして?-因果オペレーター
- 6 「これ」対「あれ」-二項対立オペレーター
- 7 出口なし-実存オペレーター (現実の堅固さに対する感覚「ありえない」)
- 8 出来事を感じる-情緒的価値判断オペレーター

•脳はいかにして<神>を見るか-宗教体験のブレイン・サイエンス、
ニューバーグ、ダギリ、ローズ、PHP 研究所、2003 年、77-84

多重知能

- 言語的知能
- 論理的知能
- 音楽的知能
- 身体運動的知能
- 空間的知能
- 対人的知能
- 内省的知能

- ナチュラリスト知能

MI: 個性を生かす多重知能の理論、ハワード・ガードナー 2001 年 新曜社

Last Child in the Wood, より

コミュニティの課題解決

■コミュニティの課題解決の基本的な諸段階

- ・実態調査
- ・行動計画立案
- ・実施・実践
- ・評価・点検
- ・修整および次の段階への発展

■コミュニティの問題解決 8 つのステップ

1. コミュニティの問題を探る

コミュニティの問題解決がどのようなもので、何の目的で行うものかについて、生徒、教員、学校管理職の間に共通理解を持てるようにする段階です。すでにコミュニティの問題解決に取り組んだ地域グループ、教育団体などの経験談を聞くのもよいでしょう。この段階で大切な要素は、教員と管理職がコミュニティの問題解決を、生徒たちが地域社会で活動することの重要性を認めて、有効な教授学習方法のひとつとして意識的に選択することです。

2. 問題を選ぶ

問題を選ぶ方法はたくさんあります。学校や地域のフィールド・トリップによって、生徒たちは調べてみたい事柄のリストを作り出せるでしょう。学級でひとつに決めたり、班ごとにいくつか選んでみたりできることでしょう。考えておかなければならないことは、その問題についての資料の豊富さと、時間の制約範囲内で取り組めるものかどうかの判断です。次のような質問が役にたつでしょう。

- ・なぜ、大切なのか。
- ・その問題のわたしたちにとって、そして他の人達にとっての重要性はどうか。現在、あるいは未来は。
- ・資料類は十分か。
- ・すべてのコミュニティ問題解決の過程をカバーするだけの時間があるか。
- ・もっと小さな問題に取り組むほうが良いか。

3. 生徒の技術を伸ばす

生徒たちはコミュニティ問題解決の過程をたどりながら、問題解決、調査、グループ作業などの技能を活用する必要があります。教員はずっと生徒の技能レベルをチェックし、伸ばすための機会を提供します。コミュニティ問題解決の過程でどの程度教員が指導するかは、生徒たちの過去の経験によります。教員は次の問題を考えておくべきでしょう。

- ・生徒にコミュニティ問題解決の経験はあるか。
- ・始めるにあたってどのような技術が必要か。
- ・どの程度の指導が必要か。
- ・次の段階のために必要な技能は何か。

4. 調査する

この段階で生徒たちは問題のさまざまな側面について全面的に調査します。これは現状理解および問題の背景の理解を含みます。教員と生徒は次のような問題について考えるとよいでしょう。

- ・現状はどうなっているのか。
- ・それはわたしにとってどれほど大切か。地域にとっては、国にとっては、世界にとっては。
- ・以前はどうなっていたか。
- ・なぜ変化したのか。
- ・変化に影響を与えたものは何か、そしてなぜか。

- ・他の地域、国内でも国外でも、で同じ問題を体験したところはあるだろうか。なぜ。
- ・他の人達の意見は。
- ・対立する利害はあるか。
- ・だれが得をし、だれが損するか。
- ・この問題を解決するために使える正式な意思決定過程は何か。

5.ビジョンを持つ

この大切な段階において教員は生徒たちが現状が未来ではどのようなようになって欲しいかについてのビジョンを持つことを奨励する。教員と生徒は次のような問題について考えるとよいでしょう。

- ・わたしたちの未来に対するビジョンは何だろう。
- ・他のグループや文化から見たら、このビジョンについてどう考えるだろうか。
- ・他にどのようなビジョンがありえるだろう。
- ・どのビジョンが好きですか、そしてそれはなぜですか。

6.行動計画を立てる

この段階では生徒たちは、取り上げた問題を解決し、望ましいビジョンを達成するための行動計画をたてます。大切なことは行動計画の評価であり、注意深くその行動が望ましい変化に結び付くのかどうかを考えることです。

教員と生徒は次のような問題について考えるとよいでしょう。

- ・どのような変化がわたしたちのビジョンを近づけてくれるだろうか。その変化はライフスタイルにかなったものだろうか。個人の、家族の、そして地域の。
- ・これらの変化を妨げるバリエーションは何だろう。
- ・これらのバリエーションはどのように克服できるだろうか。
- ・これらの変化を起こすために必要なステップは何だろう。
- ・これらのステップを実行するのを妨げるバリエーションは何だろう。
- ・これらのバリエーションはどのように克服できるだろうか。それぞれの変化に対する行動計画は、資料にあたる？
- ・この行動計画を評価するための方法はどうか。

7.行動に移す

生徒と教員によって行動計画が実施される段階です。コミュニティ問題解決過程が真に民主的であるためには、生徒たちはコミュニティ問題に取り組むための行動を自由に選択できなければなりません。これらの行動は彼等自身の、あるいは家族の、あるいは地域のライフスタイルにかなったものであるかもしれません。教員と生徒は次のような問題について考えるとよいでしょう。

- ・わたしたちが取ろうとしている行動は、問題に取り組むものであるか。
- ・生徒たちは自由に行動を選択しているだろうか。

8.行動の評価と変更

この評価の段階が行動の後行われるのは大切なことです。行動をふりかえり、どのような変化が起こったかを生徒と教員とで明確にします。変化をコミュニティの未来についてのビジョンと照らし合わせてみます。評価によって、ビジョンを変更したり、行動を変更したりということが起こるでしょう。教員と生徒は次のような問題について考えるとよいでしょう。

- ・どのような行動をしたか。
- ・どのような変化につながったか。
- ・ビジョンとの関係は。もう一度、ビジョンを考え直した方がよいか。
- ・どのようなバリエーションにぶつかったか。
- ・克服できたか。なぜ。
- ・他にどのような行動がありえたか。行動計画を考え直すべきか。
- ・コミュニティ問題解決の過程で学んだことは何か。

*TSW Teaching for Sustainable World オーストラリア研修より

概念・理念を教育ツールに

■ PLT の五概念

多様性 相互依存 システム 構造とスケール 変化のパターン

■ 『ワールド・スタディーズ』の10の基本概念

- ・相互依存
- ・公平さ
- ・似ている点・異なる点
- ・コミュニケーション
- ・協力
- ・力の分配
- ・対立
- ・原因と影響
- ・社会の変化
- ・価値観と信念

■ リビング・バリュー/12の概念

平和 尊重 愛 寛容 幸福 責任 協力
謙虚 正直 簡素 自由 結束

リビング・バリュー推進協会、港区国際交流協会

■ ESD 持続可能な開発のための教育 ビジョン系概念

- ・持続可能な開発／発展／社会
- ・社会的な公正／正義
- ・人権の尊重
- ・市民としての参加／責任／権利
- ・よりよい生きるということの質 better quality of life

■ ESD 持続可能な開発のための教育 アクション系概念

- ・相互依存性
- ・多様性
- ・力の分有
- ・コミュニケーション
- ・対立は悪くない
- ・協力、協同、協働、共生
- ・価値観と認識
- ・信念を持って行動する
- ・行動や現象の因果関係＝原因と影響
- ・未来の世代のニーズと権利に対する配慮
- ・行動における不確実性と予防原則

集中・分析・発見の原則

- (1) 「問う」こと
- (2) テーマを絞り、ハウを示す

→12のものの見方・考え方のツールを使う
- (3) 時間を区切る
- (4) 数字を使う
- (5) 諸感覚やスキルの一つずつを刺激する
- (6) 共通のルールを創る--オーナーシップ
- (7) 目標・評価・達成を共有する

研修プログラム立案表	
研修名 _____ 作成日 _____	
タイトル [魅力的な、参加したくなるプログラム名を考えます]	
対象	ファシリテーター
日時	開催場所
ねらい	
スキル目標	
ストーリーライン	アクティビティ
起	
承	
転	
結	

プログラム事例集

<事例1>人権研修（6時間）

主催者：自治体 参加者：約30人

ねらい：人権啓発者として必要な知識の修得および指導力の向上をはかる

セッション1 共通基盤づくり

9.30-12.00

1. 参加者アンケート

- ・ いちばん心に残る人権教育は何か
- ・ 参加型の人権研修の経験
- ・ 人権教育の課題は何か
- ・ 指導者として心がけていること

2. 分析と所見、全体共有[模造紙に板書]

3. 話し合いのルールづくり[模造紙に板書]

4. [休憩]

5. 厳しい状況にある人々とは誰なのか[いっしょに考えて p.29] [グループで模造

紙に書く=7グループ]

(ア) 厳しい状況にある子ども 1

(イ) 厳しい状況にある女性 1

(ウ) 厳しい状況にある高齢者 2

(エ) 厳しい状況にある住居のない人々 2

(オ) 厳しい状況にある障害のある人々 1

6. 求められるソーシャルワークとは?

7. 人権教育の課題[ミニレクチャー]

(ア) 力の剥奪状態にある人々のエンパワーメント

(イ) ソーシャルワーク専門職にある人々の力量アップ

(ウ) 一般の人々の啓発

8. ノートテイキング「気づいたこと・感じたこと・学んだこと」

9. 傾聴

セッション2 人権啓発推進者に求められるもの=理念を教育ツールに

13.00-14.40

1. 欲しいもの・必要なもの・人権
2. 教室の中の世界探検 つながりと責任 社会的有利性の配分としての正義
3. 人権と正義の観点から「厳しい状況にある人々」についての分析をふりかえる 自己評価のコメントを発表する

セッション3 人権尊重社会のビジョン=いいパターンの習熟

14.50-16.30

1. じゃんけんでグループ替え
2. グループで後だしじゃんけん
3. 差別のある社会で知らず知らずに身についてしまっていること、改善の手だて
4. あなたの属性は有利?不利? p.69 の分担読み
5. 気づいたこと・感じたこと・学んだことの発表
6. 人権尊重社会のための参加の文化[ミニレクチャー]
肯定的な風土をつくる
対立は悪くない
問題提起を受け止めて、問題解決に向かう
7. ノートテイキング
8. グループでふりかえりの共有

<事例2>「ファシリテーションを学ぶワークショップ」(3時間)

対象： 団体関係者 19名 主催：子ども関連団体

ねらい：

1. スピーカー間で、参加型学習／ファシリテーションに関する共通理解ができ、その理解に基づいたファシリテーション・ガイドラインをつくることができる。
2. プログラムで活用できる参加型手法の特性を知り、対象を理解した上で、留意点を認識しながらプログラム内で活用できるようになる。
3. 人権の課題を、子どもたちが自分たちに引き付けて考えられるようにするという意図をもって、プログラムを工夫することができる。

【プログラムの流れ】

1. 共通基盤づくり

お似合いのイニシャル

名刺づくり→カクテルパーティ

話し合いのルールづくり

2. 対象に合わせて手法を工夫するために

①ブレインストーミング「いまの日本の10代の子どもの特徴」

②対比して考える

③統計ラインアップ

④ランキング「いまの日本の10代の子どもの権利でまもられていないもの」

⑤プログラム対象の子ども(小学校高学年～中学生)に上記4つの手法を使う際の留意点・配慮すること

3. ファシリテーター・ガイドラインづくり

「安心感のある場づくり」「子どもとの接し方」「チームファシリテーション」

グループごとにひとつのトピックについて考える。→貼り出して共有

4. まとめ

各資料配布

ふりかえりシート記入

<事例3>生活者発想ワークショップ（7時間）

主催者：団体 対象：企業社員、一般生活者、消費生活アドバイザー

ねらい：企業社員が「生活者思考」を身体で理解し、生活者と企業人が商品評価をくりかえしながら、多様な生活者志向になっていくことを目的とする。

■実施プログラム

1日目

ステップ1 「他者体験」ワークショップ

1. 共通基盤づくり

2 日間の進め方、ねらい

アイスブレイキング

- ・お似合いのイニシャルで名札づくり
- ・「わたしは」ではじまる4つの文章1つはウソ
- ・ミラー
- ・話しあい・協力して学びを豊かにするためのルール

2. 擬似体験

A	松葉杖	4人
B	車椅子	2人
C	利き手の骨折	3人
D	耳栓	3人
E	ゴーグル	2人

3. 交流・ふりかえり

- 1) 同じ体験をした人たちで、写真等を見ながら今やってきたことをふりかえる。
- 2) 各グループの発表
- 3) ふりかえり ころろ・からだ・あたま

2日目

ステップ2 「気づき」ワークショップ

1. 生活者「わたし」への気づき

あいさつ、本日の進め方、ねらい

呼ばれたい名前で名札づくり

自己紹介：わたしを見つめる 3 つの窓

- ・わたしの大切な場所・大切な時間
- ・100 円ショップこれはお勧め・買ってはいけない
- ・本日への期待・参加の動機

話し合いのルール（昨日のルールへの付け加え、変更）

昨日のふりかえり

- ①「大変さ」の分類
- ②駅（構内、電車を含め）と家庭電化製品 共通点と相違点
グループ分け
- 障害の分類：国際障害者分類第 2 版、4 つの壁の紹介

2.評価し、 自分を知り、他を知る

1) 一人ひとり製品をじっくり見、さわり、グループで感想を述べあう

2) 製品評価

- ①自分にとって、個人「使いがって・デザイン」
- ②自分にとって、グループで「使いがって・デザイン」共有
- ③他者になって、グループで「使いがって・デザイン」共有
- ④全体共有
- ⑤発表を聞いて、気づいたこと・感じたこと・発見したこと

3) 他の評価項目

- ①他の評価項目のアイデアだし
- ★店で購入するときから捨てるときまでを思い浮かべて
- ②全体で 評価項目のアイデアの共有
- ③グループで 新しい評価項目を分担して評価する
- ④全体共有

3.ふりかえり（生活者として）

4.ふりかえり（業務に活かす）